


Krvavý trůn


Návrh hry: Adrien & Axel Hesling

Král je mrtev a nezanechal po sobě žádného dědice. Nejmocnější rody celé říše tak cítí příležitost zmocnit se trůnu, a to všemi prostředky. Využijte své prohnánosti, aby to byl právě váš rod, kterému připadne uprázdněný trůn!



CÍL HRY

Vaším cílem je stát se hráčem, který bude mít na konci šestého kola hry největší počet bodů vlivu .

OBSAH HRY

- 50 karet rodu (10 pro každý rod)
- 70 žetonů bodů vlivu  (v hodnotách 1 a 5)
- 1 žeton začínajícího hráče
- 1 žeton směru hry

PŘÍPRAVA HRY

- Každý hráč si vezme deset karet svého rodu (poznáte je podle barvy a symbolu na jejich rubové straně). Zamíchejte těchto svých 10 karet a tři z nich odložte lícem dolů stranou **1**. Zbýlých 7 karet si ponechte v ruce, aniž byste je ukázali ostatním hráčům **2**.
- Každý hráč si vezme 1 bod vlivu  **3** a položí jej před sebe. Všechny zbylé žetony vlivu  umístěte do společné zásoby v herní oblasti tak, aby na ně každý hráč mohl snadno dosáhnout **4**.
- Nejstarší hráč je prvním začínajícím hráčem. Vezme si žeton začínajícího hráče **5** a umístí jej před sebe.
- Ujistěte se, že uprostřed herní oblasti je dostatek prostoru, abyste tam mohli vytvořit řadu karet **6**, a umístěte doprostřed herní oblasti žeton směru hry **7**. Ten určuje, v jakém pořadí budou po celou hru vyhodnocovány efekty karet umístěných do řady intrik (viz 2. Fázi vyhodnocení).



HERNÍ KOLO

Partie hry *Krvavý trůn* se skládá ze 6 kol. Každé kolo má dvě fáze:

1. FÁZE VYKLÁDÁNÍ

POZNÁMKA:

Každý hráč si dle libosti může prohlížet své lícem dolů vyložené karty v řadě intrik i své karty vyřazené během přípravy hry.

V průběhu hry budou hráči vykládat karty jednu vedle druhé do středu herní oblasti, a vytvářet tak tzv. řadu intrik, též označovanou jako řadu.

Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček vybere každý hráč jednu z karet ve své ruce a vyloží ji lícem dolů do řady, a to:

- buď na začátek řady,
- NEBO na konec řady,
- NEBO na jinou kartu stejného rodu ležící v řadě (což

1. FÁZI VYKLÁDÁNÍ

2. FÁZI VYHODNOCENÍ

samozřejmě není možné v prvním tahu; viz Překryvání karet na straně 3).

- Pokud v řadě nejsou žádné karty (například na začátku hry), hráč zkrátka vyloží svoji kartu do středu herní oblasti.

Fáze vykládání končí poté, co každý hráč umístí JEDNU kartu ze své ruky do řady.

PŘÍKLAD FÁZE VYKLÁDÁNÍ:



Rudý hráč je začínajícím hráčem a vyloží kartu lícem dolů doprostřed herní oblasti.



Modrý hráč musí vyložit svoji kartu buď nalevo, nebo napravo od karty rudého hráče.



Zelený hráč musí vyložit svoji kartu buď nalevo od karty modrého hráče, nebo napravo od karty rudého hráče. Nemůže ji vyložit mezi obě již vyložené karty.

2. FÁZE VYHODNOCENÍ

Tuto fázi vyhodnocujete po celou hru ve směru určeném žetonem směru hry.

Počínaje první kartou v řadě intrik až k té poslední musí každý vlastník dané karty kartu vyhodnotit:

1) Je-li karta otočená lícem dolů, má hráč dvě možnosti:

• Ponechat kartu lícem dolů

Umístí na ni 1 bod vlivu (👉) ze společné zásoby (čím déle tak zůstane karta neodhalená, tím více na ní bude 👉).

• Odhalit kartu

Hráč kartu otočí lícem vzhůru, okamžitě vyhodnotí její efekt a zároveň si vezme všechny body vlivu (👉), které se na této kartě nacházely.

2) Je-li karta otočená lícem vzhůru (byla odhalena v některém z předchozích kol), nemá hráč na výběr:

Musí okamžitě vyhodnotit její efekt.

Vyhodnocení efektu odhalené karty je povinné. Například Zbrojnoš vždy musí vyřadit sousedící kartu z řady, i kdyby se jednalo o kartu z jeho vlastního rodu.

VYŘAZENÍ KARTY

Některé schopnosti vám umožní vyřadit nějakou kartu.

POZOR: Pokaždé, který vyřadíte kartu (bez ohledu na to, k jakému rodu příslušela), získáte 1 👉. Pro připomínku této skutečnosti slouží symbol 👉 vedle popisu schopnosti dané karty.

Leží-li právě vyřazená karta lícem dolů, všechny 👉, které na ní byly umístěny, jsou ztraceny a karta je odhalena.

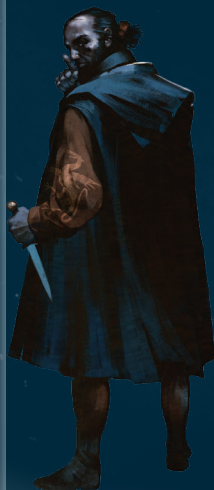
Vyřazená karta je vždy okamžitě odstraněna z řady. Pokud ležela mezi dvěma jinými kartami, přisuňte je blíže k sobě, abyste zaplnili vzniklou mezeru.

POZNÁMKA: Vyřazené karty umístěte lícem vzhůru před jejich vlastníka. Tyto karty si může kdokoli kdykoli v průběhu hry volně prohlížet.

DALŠÍ KOLO HRY


Hráč, který byl v minulém kole začínajícím hráčem, posune žeton začínajícího hráče hráči po své levici.



Začíná nové kolo hry. Karty v řadě intrik ponechte tam, kde jsou, a tak, jak jsou.




PŘEKRÝVÁNÍ KARET

Počínaje druhým kolem hry je možné překrýt nově vyloženou kartou jinou vaši kartu, která se již nachází v řadě intrik, ať už je odhalená, nebo nikoli

Právě vyložená karta zakrývá předcházející kartu včetně všech , které na ní byly umístěny. Tomuto uspořádání říkáme „štos karet“.

Dokud je karta překrytá, nevyhodnocuje se v průběhu fáze vyhodnocení. Překrytá karta tudíž nemůže být odhalena, nemohou na ni být umístěny další , nemůže být vyhodnocena její schopnost, nemůžete z ní získat  a zároveň na ni nemůže cílit žádný efekt.

Počet karet, z nichž můžete „štos“ vytvořit, není omezen. Přesto byste si měli dávat pozor, abyste neštosovali příliš mnoho karet – připravujete se tím o cenné schopnosti a případně i , které jsou po dobu svého překrytí nedostupné.


Využíváním překrývání karet můžete chránit karty, kterým by jinak hrozilo vyřazení, umístit Zbrojnoše doprostřed řady intrik, aby mohl vyřadit karty, na něž byste jinak nedosáhli, nebo dokonce spustit řetězec akcí.



Příklad: Rudý hráč odhalí Vraždu, kterou předtím překryl svého Špeha. Vraždu vyhodnotí a odhodí.



Špeh je nyní znovu aktivní a hráč okamžitě vyhodnotí jeho schopnost.


Pokud by Špeh ležel lícem dolů, rudý hráč by se nadále mohl rozhodnout jej neodhalovat a umístit na něj 1 .

PŘÍKLAD FÁZE VYHODNOCENÍ:




Jak ukazují žeton směru hry, karty budou vyhodnoceny zleva doprava.





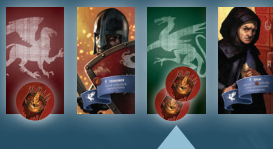
Rudý hráč se rozhodne svoji kartu neodhalit, a namísto toho na ni tedy umístí 1  ze společné zásoby.




Modrý hráč se rozhodne odhalit svoji kartu. Okamžitě získá , který se na této kartě nacházel.





Odhalenou kartou modrého hráče je Zbrojnoš, který musí vyřadit sousedící kartu. Modrý hráč si zvolí druhou kartu rudého hráče a odhalí ji. Modrý odhodí zpět do zásoby 2 , které se na této kartě nacházely, odstraní kartu z řady intrik a umístí ji lícem vzhůru před rudého hráče. Poté si ze společné zásoby vezme 1  jako odměnu za vyřazení karty.




S červenou kartou z cesty je nyní na řadě zelený hráč. Rozhodne se svoji kartu neodhalovat a umístí na ni 1  ze společné zásoby.





Modrý Špeh je již odhalený, a musí proto ukrást 1  od hráče, jehož karta s ním sousedí. Ukradne tedy od zeleného hráče 1  (žeton si vezme přímo ze zásoby zeleného hráče, nikoli přímo z dané sousedící karty).

KONEC HRY

Hru jste začali se 7 kartami v ruce, po skončení šestého kola vám tedy zbude poslední karta. Tuto kartu už ale nevykládejte – hra končí!

Hráč, který nasbíral v průběhu hry nejvíce bodů vlivu , se stává vítězem!

Informace o průběžném počtu bodů vlivu  je veřejná – spoluhráči vám mohou body přepočítávat, jak se jim zlíbí.

Body vlivu , které se na konci hry stále ještě nacházejí na kartách rodu v řadě intrik, se do celkového počtu bodů vlivu nepočítají!

Dojde-li k remíze, je vítězem ten hráč, kterému zbylo více karet v řadě intrik. Pokud ani to nerozhodne, hráči se o vítězství podělí.

SCHOPNOSTI KARET

V *Krvavém trůnu* najdete dva typy karet – karty postav a karty pletich.



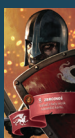
KARTY POSTAV

Je-li odhalena karta postavy, její schopnost je okamžitě vyhodnocena a karta zůstane ležet lícem vzhůru v řadě. V dalším tahu bude její schopnost vyhodnocena znovu, až na ni dojde řada.



LUČIŠTNICE: Vyřaď z řady intrik první nebo poslední kartu.

Nezáleží na tom, jestli je daná karta odhalená, či nikoli. Pokud nemáte žádnou jinou možnost, musíte odstranit kartu svého rodu (v každém případě však za vyřazení získáte 1).



ZBROJNOŠ: Vyřaď z řady intrik sousedící kartu.

Nezáleží na tom, jestli je daná karta odhalená, či nikoli. Pokud nemáte žádnou jinou možnost, musíte odstranit kartu svého rodu (v každém případě však za vyřazení získáte 1).



ŠPEH: Ukradni 1 od hráče, jehož karta sousedí s touto kartou.

Nezáleží na tom, jestli je daná karta odhalená, či nikoli. Pokud musíte krást sami od sebe, nic nezískáte ani neztrácíte. Body vlivu kradete z hráčovy zásoby, nikoli přímo ze sousedící karty!



NÁSLEDNÍK: Není-li odhalená žádná jiná karta se stejným jménem, získáváš 2 .

Jakmile se v řadě nachází další odhalená, a nepřekrytá karta Následníka, žádný Následník nezískává žádné .



IMITÁTORKA: Vyhodnoť schopnost sousedící odhalené karty postavy.

Karta, která je cílem této schopnosti, musí být odhalená a nepřekrytá. Imitátorka na sebe bere pouze schopnost dané karty, nikoli její jméno. Bez ohledu na to, jakou schopnost s její pomocí vyhodnotíte, Imitátorka zůstane Imitátorkou.

Např. pokud s pomocí Imitátorky vyhodnotíte schopnost jediného odhaleného a nepřekrytého Následníka v řadě intrik, získáte 2 pouze v případě, že v řadě intrik není odhalená a nepřekrytá jiná karta Imitátorky.

Jakmile je její schopnost vyhodnocena, Imitátorka napodobenou schopnost okamžitě ztrácí. V důsledku toho nemá význam Imitátorkou napodobovat schopnost jiné Imitátorky.

V průběhu různých fází vyhodnocení může Imitátorka svoji schopnost napodobit schopnost různých sousedících karet postav.



LORD: Získáš 1 , a dále získáš 1 za každou sousedící kartu, která patří k tvému rodu.

Každá sousedící karta, která je vašeho rodu, vám přinese 1 bez ohledu na to, jestli je odhalená, či nikoli.



KARTY PLETICH

Je-li karta pletich odhalena, její schopnost je okamžitě vyhodnocena a karta samotná je po jejím vyhodnocení odhozena.



VRAŽDA: Vyřaď jakoukoli kartu v řadě intrik a odhod' tuto kartu Vraždy.

Nezáleží na tom, jestli je daná karta odhalená, či nikoli. Můžete s pomocí Vraždy vyřadit kartu vlastního rodu včetně Vraždy samotné. V každém případě získáte 1 .



KRÁLOVSKÝ VÝNOS: Posuň libovolnou kartu na libovolné místo v řadě intrik (nelze takto překrýt jinou kartu). Kartu Výnosu odhod'.

Nezáleží na tom, jestli je daná karta odhalená, či nikoli. Všechny , které se na kartě nacházejí, se přesunou spolu s ní.

Nelze takto přesouvat překryté karty (tzn. ze štosu karet lze pomocí Výnosu přesunout pouze svrchní kartu).

Při vyhodnocování nejprve ponechte kartu Výnosu na místě a vyhodnoťte přesun zvolené karty. Teprve poté Výnos odhod'te a pokračujte ve vyhodnocování další kartou.

POZNÁMKA: Pomocí Královského výnosu můžete zabránit vyhodnocení některé karty (přesunout ji před Výnos) nebo naopak některou kartu vyhodnotit dvakrát (přesunout ji za Výnos).



LÉČKA: Odhod' všechny , které se na ní nacházejí, a získáš 1 . Léčku odhod'.

NEBO

Je-li vyřazena efektem protivníkovy karty, odhod' útočící kartu a získáš 4 .

POZNÁMKA: Hlavní funkci Léčky představuje samozřejmě její druhá schopnost. Pokud se na vaši Léčku nikdo nenachytá, první schopnost vám stále umožní získat alespoň 1 jako útěchu.

Např. pokud protivníkům Zbrojnoš vyřadí vaši Léčku, vlastník Zbrojnoše získá 1 za vyřazení karty a vy získáte 4 . Zbrojnoš je poté odhozen.

Např. pokud vaše Lučičtnice vyřadí vaši Léčku, získáte 1 . Léčka je odhozena a Lučičtnice zůstane v řadě (neboť druhá schopnost Léčky se týká pouze karet protivníka).



SPIKNUTÍ: Získáš dvojnásobek , které se na Spiknutí nacházejí ve chvíli, kdy je odhaleno. Spiknutí odhod'.

Nacházejí-li se na Spiknutí v momentě, kdy je odhaleno, 3 , získáte tyto 3 body a navíc 3 další (celkem tedy 6).

albi

Distributor pro ČR:

ALBI Česká republika, a. s.
Thámová 13, 186 00 Praha 8
Infolinka: +420 737 221 010
www.albi.cz

STUDIO
H

FORGENEXT

PODĚKOVÁNÍ AUTORŮ:

Rodině Dorely, Benjaminu, Danielu a Michaelu Agnardovým a také celému týmu Forgenext.
Autoři: Adrien a Axel Heslingovi
Ilustrace: Tomasz Jedruszek
Výtvarné vedení: Forgenext
Výtvarné zpracování: Lencre invisible
Překlad a produkce české verze: David Rozsíval
DTP české verze: Jiří Trojánek