FUJI KORO

Pravidla

Kdysi dávno v zemi vycházejícího slunce…

Japonsko, 4. rok éry Hóei (1707).

Hora Fudži co nevidět vybuchne. Žhavá láva již brzy pohltí trojici svatyní Seien-dži skrytých hluboko v útrobách sopky. Šógun je však odhodlán zachránit toto vzácné dědictví, a tak pověří své nejvznešenější a nejudatnější samurajské bojovníky úkolem navrátit cenné předměty z hlubin sopky.

Během vysilujícího výstupu museli samurajové čelit mnoha nástrahám, jejich snaha však nebyla marná a konečně stanuli před vchodem do hluboké jeskyně. Tu se náhle ozvalo hlasité zadunění a stěny sopky se otřásly! Zem pod jejich nohama pukla a naši odvážní samurajové se propadli do obrovské jeskyně, která byla doposud domovem trojice svatyní. Ty však co nevidět pohltí doutnající láva.

Naši hrdinové teď musí prozkoumat jeskyni, zachránit co nejvíce relikvií, posvátných svitků a mnichů a doručit je Šógunovi dřív, než sopka vybuchne a vše bude navěky ztraceno.

Příprava hry

1. Sestavte a položte **rám** doprostřed stolu, vedle něj položte **císařskou desku** (stranou se symbolem na-horu). Dejte každému hráči **desku hráče** vybrané barvy. Použijte buď symetrické desky hráčů pro všechny hráče, nebo asymetrické desky hráčů pro všechny hráče. Pro první hry doporučujeme použít symetrické desky hráčů. Tato příprava je stejná pro symetrické i asymetrické desky hráčů, pokud není na asymetrické straně desky hráče zobrazen jiný pokyn. Více informací o asymetrických deskách hráčů najdete na straně 16.
2. Položte **středový díl** lícem nahoru doprostřed rámu. Představuje kráter sopky.
3. Položte **3 díly se svatyní** lícem nahoru na vyznačená místa. Sestavte **svatyně** a umístěte je na tyto díly.
4. Položte **3 destičky mostu** lícem nahoru na vyznačená místa.
5. Roztřiďte **díly sopky** na 3 dobírací hromádky podle čísel na jejich rubu (I, II, III). Každou hromádku zamíchejte a položte a položte ji lícem dolů vedle herního plánu.
6. Položte **kostičky surovin (a)**, **kostičky dračích zubů (b)**, **kostičky magie (c)**, **kostky (d)**, **draky (e)**, **žetony draků (f)**, **žetony zranění (g)**, **mnichy (h)**, **destičky lávy (i)**, **destičku s provazem (j)**, **žeton odpočtu (k)**, **žetony magických schémat (l)** a **čtvercové žetony surovin (m)** vedle herního plánu. Pokud hrajete v 5 nebo 6 hráčích, přidejte také **šestiúhelníkové žetony surovin. Žetony dobrodružství** jsou volitelné (více na přehledovém listu).
7. Umístěte všechny **samuraje** hráčů na středový díl.
8. Vyberte náhodně **1 kartu přilby**, **1 kartu zbraně** a **1 kartu sandálů** na každého hráče a umístěte je lícem nahoru vedle císařské desky. Zbývající karty vybavení vraťte do krabice.
9. Zamíchejte dobírací balíček **karet posvátných svitků** a umístěte jej lícem dolů na naznačené místo vedle císařské desky. Otočte 3 karty posvátných svitků a položte je vedle dobíracího balíčku.
10. Vyberte náhodně **1 kartu schématu magické přilby, 1 kartu schématu magické zbraně** a **1 kartu schématu magických sandálů** na každého hráče. Zbývající karty magických schémat vraťte do krabice. Postupně umístěte do svatyní karty magických přileb (jednu kartu po druhé), poté pokračujte v umísťování karet magických zbraní od svatyně, u které jste skočili. Nakonec stejným způsobem umístěte také karty magických sandálů. Karty zasuňte do svatyní. Výsledné rozmístění těchto karet v závislosti na počtu hráčů by mělo odpovídat níže uvedené tabulce.

2 hráči			
3 hráči			
4 hráči			
5 hráčů			
6 hráčů			

11. Rozdejte každému hráči **žetony akcí** vyznačené na příslušné části jeho desky hráče. Umístěte **ukazatele vítězných bodů (VB)** všech hráčů na pole „0“ na počítadle VB na rámu.
12. Každý hráč dostane počet kostiček surovin vyznačený na zadní straně své desky hráče a umísti je na odpovídající mřížku/mřížky na své desce hráče. Každý hráč si také vezme všechny **žetony posvátných svitků** ve své barvě a položí je vedle své desky hráče.
13. Rozdejte každému hráči odpovídající počet **mnichů** podle počtu hráčů:

	méně než 6 hráčů	6 hráčů
desky hráčů	1 mnich	2 mniši
desky hráčů	0 mnichů	1 mnich

Hráč může umístit tyto mnichy na libovolná políčka pro mnichy na své desce hráče (více na straně 6).

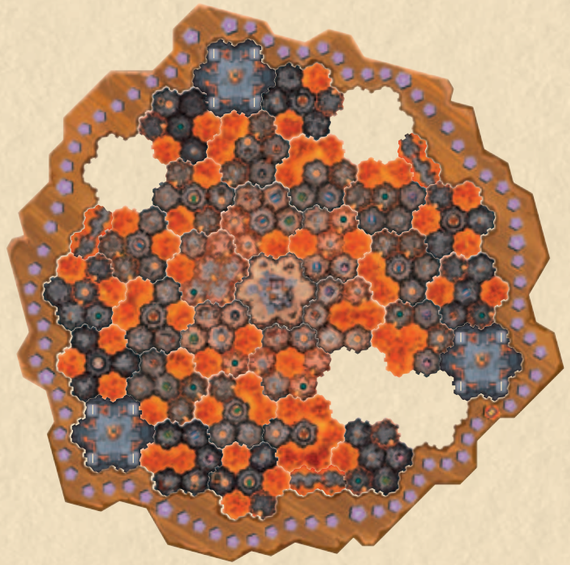
14. Položte **ukazatel odpočtu** a **ukazatel životů draka** na odpovídající místo na císařské desce.
15. Náhodně určete začínajícího hráče.

Dvě varianty hry

Fuji Koro lze hrát kompetitivně ve 2 až 6 hráčích, nebo kooperativně v 1 až 6 hráčích. Pravidla jsou pro obě varianty velmi podobná, proto bude nejprve vysvětlena kompetitivní varianta včetně všech důležitých herních principů a poté bude následovat popis specifických pravidel pro kooperativní variantu na straně 14. Hráči by si měli vybrat variantu hry před začátkem hraní. Pokud již jste zkušenými samurajskými bojovníky, můžete pro zpestření hry vyzkoušet další scénáře na straně 17.

Mapa

Ve hře Fuji Koro budou hráči prozkoumávat jeskyni uvnitř hory Fudži, která se bude v průběhu hry postupně odkrývat. Na konci hry může rozložení mapových dílů vypadat takto:



- Díly sopky se dělí na 3 úrovně a umísťují se do 3 prstenců kolem středového dílu. První prstenec se může skládat až ze 6 dílů sopky úrovně I, druhý prstenec se může skládat až z 12 dílů úrovně II a třetí prstenec až z 12 dílů úrovně III. Oblast bez jakéhokoliv mapového dílu se nazývá „neprozkoumaná oblast“. Prstenec úrovně III také obsahuje 3 mosty a 3 svatyně.
- Středový díl, mosty a svatyně jsou bezpečná místa (nedochází zde k boji). Hráči se zde nemohou navzájem napadat a nevyskytují se tu draci.
- Středový díl a každá svatyně představují 1 nerozdělené políčko. Mosty se skládají ze 2 políček. Všechny ostatní díly sopky se skládají ze 7 graficky oddělených políček. Samurajové chodí z políčka na políčko, draci chodí z dílu na díl (pouze v kooperativní variantě hry) a brání celý díl.
- Na jednom políčku se mohou v jednu chvíli nacházet maximálně 2 samurajové. To také znamená, že samuraj nemůže projít přes políčko, na kterém stojí 2 samurajové. Na jednom mapovém díle se může nacházet právě 1 drak, ale může na něm stát několik samurajů (nezávisle na tom, jestli se tam nachází drak).

- Některá políčka jsou pokryta lávou . Některá políčka budou zaplavena lávou až během závěrečné fáze hry . Samurajové mohou přecházet přes lávu pouze v případě, že mají na nohou sandály (více na straně 7). Draci jsou dostatečně velcí na to, aby mohli bezpečně přecházet přes lávu.
- Mniši, suroviny, svitky, draci a žetony dobrodružství (volitelné, více na přehledovém listu) budou přicházet do hry při objevování nových dílů sopky. Šestiúhelníkové žetony surovin se používají pouze ve hře 5 a 6 hráčů.
- Středový díl a 3 svatyně jsou jedinými mapovými díly s nevyčerpatelným zdrojem surovin (1 dřevo a 1 kov). Ve 3 svatyních je také možné sbírat magická schémata.
- Samurajové, kteří včas uniknou ze sopky, dostanou od Šóguna různé bonusy.

KOMPETITIVNÍ VARIANTA HRY

Cíl hry

Ve hře Fuji Koro se hráči snaží sbírat posvátné svitky, schémata magických zbraní a suroviny (dřevo a kov), vyrábět co nejlepší vybavení a uniknout ze sopky dříve, než vybuchne. Aby toho nebylo málo, cestou potkávají mytické draky, které musí porazit buď společně, nebo na vlastní pěst. Hra pokračuje až do závěrečné fáze, která se spustí v momentě, kdy jeden z hráčů dosáhne 30 vítězných bodů (VB). Od tohoto okamžiku mají hráči posledních 8 tahů na to, aby ze sopky unikli.

Zvítězí hráč, který dosáhne nejvyššího počtu vítězných bodů porážkou draků, průzkumem sopky, výrobou správných zbraní a doručením magického vybavení, dračích zubů a mnichů Šógunovi během závěrečné fáze hry.

Průběh hry

Počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček musí každý hráč provést 2 **akce**.

Hráči si mohou vybrat ze 4 typů akcí: **pohyb**, **průzkum**, **sběr** a **odpočinek**. K provedení některé z prvních 3 akcí musíte přesunout jeden žeton akce ze své zásoby žetonů akce na odpovídající akční pole na své desce hráče. Je možné mít více žetonů akce na stejném akčním poli.

K provedení akce **odpočinek** musíte přesunout všechny žetony akcí z akčních polí do své zásoby žetonů akce. Pokud nemáte v zásobě žádné žetony akce, musíte odpočívat. Odpočívat můžete kdykoli, pokud máte alespoň 1 žeton akce na akčním poli.

Kdykoli provádíte akci **odpočinek**, můžete v rámci této akce také **vyrábět**.

Příklad: *Na tahu je Masatsura a rozhodne se provést akci **sběr**. Přesune jeden žeton akce na akční pole sběr 1. Jelikož to byl jeho poslední dostupný žeton akce, musí **odpočívat**, aby získal zpět všechny 3 žetony akce 2. Zároveň může **vyrobit** jedno ze svých vybavení.*

Akce

1. Pohyb

Pokud si vyberete akci **pohyb**, můžete přesunout svého samuraje až o 2 políčka na kterýkoliv díl sopky, destičku mostu a/nebo svatyni. Dokončené sandály přidávají jeden bod pohybu navíc (více o sandálech na straně 7).

Pohyb na políčko s **lávou** poškozuje sandály (více na straně 7). Samuraj musí vždy ukončit pohyb na políčku bez lávy.

Při vstupu na díl s **drakem** je akce pohybu okamžitě ukončena na prvním políčku tohoto dílu, na které samuraj vstoupil, a dochází k boji (více o boji s drakem na straně 10).

Při vstupu na políčko s **jiným samurajem** (kromě svatyně, mostu a středového dílu) je akce pohybu ukončena pouze v případě, že jeden z těchto samurajů chce vyvolat boj (více o boji se samurajem na straně 12). Pokud **žádný** ze samurajů nechce vyvolat boj, můžete pokračovat v pohybu.

Příklad: *Tomoe vykoná akci pohyb dvakrát po sobě. Má dokončené sandály, takže se pohne o 3 políčka na políčko A, poté se pohne ještě jednou a přesune se na díl se zeleným drakem. Její pohyb okamžitě končí a musí bojovat s drakem!*

2. Průzkum

Pokud se samuraj nachází na kraji mapového dílu, který sousedí s neobjevenou oblastí na úrovni I, II nebo III, může prozkoumat sopku, a **přidat tak jeden díl sopky** na sousední neobjevenou oblast.

Nejprve **oznamte** hráčům, kterou oblast chcete prozkoumat. Poté vezměte vrchní díl z příslušné hromádky dílů sopky a položte jej lícem nahoru na danou oblast. Díl můžete natočit libovolným směrem.

Pokud prozkoumáte oblast na úrovni II, okamžitě získáte 1 VB. Pokud prozkoumáte oblast na úrovni III, získáte 2 VB.

Umístěte na nově objevený díl tyto položky:

: Pro všechny počty hráčů: Na toto políčko umístěte lícem nahoru náhodný čtvercový žeton surovin stejné úrovně.

: Pouze ve hře 5 a 6 hráčů: Na toto políčko umístěte lícem nahoru náhodný šestiúhelníkový žeton surovin stejné úrovně. Pokud je na tomto žetonu zobrazen mnich, odstraňte tento žeton a nahraďte jej mnichem.

: Na toto políčko umístěte žeton posvátného svitku odpovídající barvy hráče (pokud tato barva hráče není ve hře, nic neumísťujte).

: Náhodně vyberte žeton draka odpovídající barvy a umístěte příslušného draka doprostřed tohoto dílů. Poté žeton odhoďte.

: Na toto políčko umístěte mnicha.

: Pokud hrajete s žetony dobrodružství, umístěte na toto políčko žeton dobrodružství (více na přehledovém listu).

Nakonec **otočte lícem nahoru všechny vyčerpané žetony surovin** na dílech sousedících s nově objeveným dílem sopky. Tyto žetony surovin se dají opět sbírat (akce sběr je popsána níže).

Příklad: *Yoshihiro se rozhodne prozkoumat oblast úrovně II. Otočí vrchní díl z hromádky dílů sopky odpovídající úrovně, umístí jej na sousední prázdnou oblast a natočí jej libovolným směrem. Získá 1 VB. Umístí na nově objevený díl mnicha, draka a žeton surovin. Poté otočí lícem nahoru žetony surovin na sousedních dílech.*

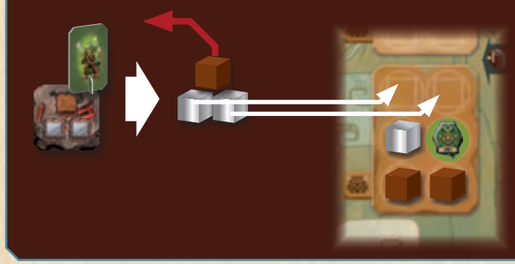
3. Sběr

Akce **sběr** umožňuje samurajům sbírat věci z políček, na kterých právě stojí. Můžete sbírat suroviny, posvátné svitky, mnichy nebo magická schémata.

Suroviny: Pokud se nacházíte na políčku s žetonem surovin otočeným lícem nahoru, vezměte si příslušné suroviny a umístěte je na volná políčka v tlumoku na své desce hráče (více v rámečku „Váš tlumok“ na této straně). Poté otočte žeton surovin lícem dolů. Tento žeton je vyčerpaný až do chvíle, kdy se otočí zpět lícem nahoru po prozkoumání sousedního dílu.

Na středovém dílu a 3 svatyních neleží žetony surovin, avšak obsahují nevyčerpatelnou zásobu surovin. Jednou za tah zde můžete nasbírat 1 dřevo a 1 kov. Zásoba na středovém dílu bude zakryta během závěrečné fáze hry destičkou s provazem.

***Příklad:** Masatsura se rozhodne sbírat suroviny a vezme si 1 kostičku dřeva a 2 kostičky kovu. V tlumoku má pouze 2 volná políčka, a tak se rozhodne vrátit kostičku dřeva do společné zásoby a umístit zbývající dvě kostičky kovu do tlumoku.*



Posvátné svitky: Pokud se nacházíte na políčku s posvátným svitkem **vaší barvy**, vezměte si žeton svitku a umístěte jej na volné políčko v tlumoku. Poté si vezměte buď jednu ze 3 vyložených karet posvátných svitků, nebo vrchní kartu svitku z dobíracího balíčku. Zasuňte kartu pod svou desku hráče ve vyznačeném místě (nesmí obsahovat jiný posvátný svitek) a okamžitě získejte 3 VB. Doplňte nabídku karet svitků do 3 karet.

Pokud jsou všechna vaše místa na svitky obsazena, musíte odhodit jeden z posvátných svitků a umístit nový svitek na uvolněné místo. I v tomto případě získáte 3 VB za získání nového svitku a za odhozený svitek žádné VB neztrácíte.

Pokud nahrazujete starý svitek novým, jednoduše odhoďte žeton svitku, který jste právě sebrali. Počet vašich karet posvátných svitků se musí vždy rovnat počtu žetonů svitků ve vašem tlumoku.

Schopnosti vámi vlastněných posvátných svitků můžete využívat kdykoli. Odhozením svitku jeho schopnost ztrácíte.

Seznam všech posvátných svitků a jejich schopností naleznete na přehledovém listu.

***Příklad:** Masako vlastní 2 posvátné svitky. Rozhodne se sebrat další. Jelikož už pro něj nemá volné místo, musí novým svitkem nahradit jeden ze svých stávajících svitků, který pak odhodí. Odhodí také žeton svitku, který sebrala z herního plánu. Získá 3 VB a doplní nabídku posvátných svitků na herním plánu.*

Mniši: Pokud se nacházíte na políčku s mnichem, vezměte si ho a umístěte buď na libovolné volné políčko pro mnicha na své desce hráče, nebo do svého tlumoku, pokud jsou všechna políčka pro mnichy obsazena. *(Ano, tito mniši jsou tak miniaturní, že se vejdou do tlumoku. Nechte jim tam prosím otvor na prostrčení hlavy, ať se neudusí.)*

- Pokud umístíte mnicha do **zásoby žetonů akcí**, můžete ho využívat jako čtvrtý žeton akce. Oddálíte tím odpočinek.
- Pokud umístíte mnicha vedle druhého místa pro **posvátný svitek**, můžete mít (a používat) 2 svitky místo 1.
- Pokud umístíte mnicha pod **mřížku zbraně**, můžete vyrobit obouruční zbraň nebo dvě jednoruční zbraně (více v odstavci „Výroba“ na straně 7).
- Pokud umístíte mnicha vedle **druhého tlumoku**, získáte tím více políček na ukládání věcí.

Jakmile umístíte žeton mnicha na nějaké políčko, nemůžete jej následně přemístit na jiné políčko pro mnicha. Mnich může být někdy odstraněn z desky hráče na začátku boje s drakem (více v odstavci „Hrdinský mnich“ na straně 10).

Magická schémata: Pokud se nacházíte v jedné ze 3 svatyň, můžete si vzít až 2 karty magických schémat z této svatyně (je to naznačeno ikonkou na střeše svatyně) a umístit je vedle vyznačených míst na desce hráče.

Umístěte odpovídající žeton/y magických schémat (přilba, zbraň, sandály) do svého tlumoku.

Důležité: Můžete vlastnit pouze 1 magické schéma od každého druhu (přilba/zbraň/sandály), jak naznačují odpovídající ikonky na desce hráče.

Schémata ve svatyních nejsou skrytá. Hráči si mohou tyto karty prohlížet kdykoli během hry.

Na rozdíl od sběru surovin je možné sbírat karty magických schémat vícekrát během jednoho tahu, případně si vzít karty schémat v rámci jedné akce a sbírat suroviny v rámci akce druhé.

VÁŠ TLUMOK

Pokud potřebujete uložit něco do tlumoku a není tam dostatek volných políček, můžete vrátit některé suroviny (dřevo, kov, dračí zuby) z tlumoku do společné zásoby a uvolnit tím místo.

Samurajové nemohou z tlumoku vyhazovat posvátné svitky, magická schémata nebo mnichy. Nevztahuje se to na situaci, kdy se nahrazuje jeden posvátný svitek jiným, a také na vyslání hrdinského mnicha do boje (více na straně 10).

Pokud nemůžete nebo nechcete uvolnit místo v tlumoku pro novou věc, **nemůžete** si tuto věc vzít.

4. Odpočinek (a výroba)

Když se rozhodnete (nebo musíte) **odpočívat, vraťe všechny své žetony akcí zpět do zásoby žetonů akcí**. Odpočívat můžete kdykoli, pokud máte alespoň 1 žeton akce na akčním poli. To znamená, že není možné odpočívat dvakrát po sobě.

Poté si můžete vyrobit **1 typ vybavení** (přilba, zbraň nebo sandály). Není možné vyrobit více než 1 typ vybavení během jedné akce. Každý typ vybavení má jinou funkci. Přilba chrání během boje, zbraň způsobuje zranění protivníkovi a sandály umožňují prodloužit pohyb a přesouvat se přes lávu.

Při výrobě je možné přesouvat jakýkoliv počet libovolného druhu kostiček surovin (kromě kostiček magie) z tlumoku na mřížku jednoho typu vybavení a naopak. Nicméně při přesunu kostiček z mřížky vybavení do tlumoku se jedna z těchto kostiček považuje za odpadní materiál a musí být vrácena do společné zásoby.

Při výrobě vybavení můžete dle libosti přeskládat kostičky surovin na mřížce daného vybavení. Můžete vyrobit a přeskládat přilbu, zbraň a sandály do libovolného tvaru. Vyplatí se vyrobit vybavení podle vzoru z nějaké karty vybavení (více na straně 8) nebo magického schématu (více na straně 9), ale není to povinné.

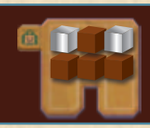
PŘILBA

Přilba se může skládat z 1 až 8 kostiček surovin. Může být jakéhokoliv tvaru a může ji tvořit více nepropojených částí.

Během boje utrpí přilba **1 poškození za každý zásah** (více v odstavci „Boj“ na straně 10). Počet zásahů, které může přilba vykrýt, se liší v závislosti na druhu surovin použitých k její výrobě. Celkovou odolnost přilby spočítáte tak, že sečtete odolnost každé kostky, která ji tvoří:

- Dřevo: vykryje 1 poškození
- Kov: vykryje až 2 poškození
- Dračí zub: vykryje až 3 poškození
- Magie: vykryje až 4 poškození

***Příklad:** Tato přilba má odolnost 8: 2 kostičky kovu vykryjí 4 poškození (2×2) a 4 kostičky dřeva také vykryjí 4 poškození (4×1).*



SANDÁLY

Sandály se mohou skládat z 1 až 3 kostiček surovin. Mohou být jakéhokoli tvaru a jejich části nemusí být propojené.

Dokončené sandály (skládající se ze 3 kostiček) přidávají 1 krok navíc během akce **pohyb**. Sandály vyrobené z dostatečně silných materiálů umožňují pohyb přes políčka s lávou, ale v důsledku toho utrpí poškození. Po dokončení pohybu musíte odstranit ze sandálů počet kostiček surovin potřebný pro vykrytí 5 poškození za každé překročené políčko s lávou (nezapomeňte na to, že nesmíte ukončit svůj pohyb na políčku s lávou).

***Příklad:** Mitsuhide sandály utrpí 5 poškození. Jeho sandály se skládají ze 3 kostiček kovu, a tudíž mají celkovou odolnost 6. Mitsuhide musí „zaplatit“ za poškození tím, že odstraní 3 kostičky kovu. 1 bod odolnosti, který „přeplatil“, je ztracen bez jakékoli náhrady.*

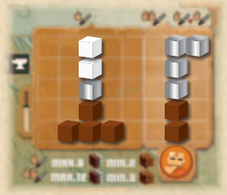
Kostičky surovin v sandálech mohou vykrýt stejné množství poškození jako kostičky surovin v přilbě. Pokud odstraněné kostičky mohou vykrýt více poškození, než je potřeba, „přeplacená“ hodnota je ztracena.

Samuraj nikdy nespáchá sebevraždu, a proto nikdy neskočí do lávy bez dostatečně odolných sandálů.

ZBRANĚ

Zbraň je možné poskládat do různých tvarů, ale existuje několik pravidel, která je třeba dodržet. Prvním z nich je to, že kostičky surovin tvořící zbraň **na sebe musí navazovat** vertikálně a/nebo horizontálně.

Standardní (neboli jednoruční) zbraň se může skládat z 1 až 8 kostiček surovin a celá její plocha musí zůstat v rámci levé, **nebo** pravé části mřížky (pokud vlastníte mnicha, který zpřístupní pravou část mřížky). To znamená, že jednoruční zbraň nikdy nepřesáhne délku 5 kostiček, což omezuje vaši iniciativu v boji (více v odstavci „Boj“ na straně 10).

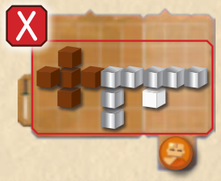


Po odemčení pravé strany mřížky pomocí mnicha si můžete vyrobit 2 jednoruční zbraně (1 v levé a 1 v pravé části mřížky) složené až z 8 kostiček (celkem maximálně 16 kostiček v obou zbraních).

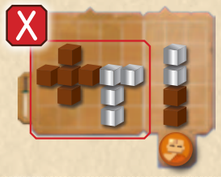
S odemčenou pravou stranou mřížky si místo 2 jednoručních zbraní můžete vyrobit 1 **obouruční zbraň** složenou až z 12 kostiček surovin. Zbraň je považována za obouruční v okamžiku, kdy jsou kostičky v levé a pravé části mřížky propojeny.

Zbraň nemusí být dokončená, avšak aby byla **použitelná** v boji, musí obsahovat alespoň dvě kostičky dřeva představující rukojeť zbraně. Obouruční zbraň musí obsahovat alespoň 3 kostičky dřeva, aby se dala použít v boji. Tyto kostičky dřeva spolu nemusí sousedit.

Není možné vyrobit ani vlastnit **neplatnou** zbraň (např. složenou z příliš mnoha kostiček, třetí jednoruční zbraň, 1 jednoruční a zároveň 1 obouruční zbraň nebo 2 zbraně ve stejné části mřížky). Pokud máte na své desce hráče neplatnou zbraň mimo fázi výroby zbraně, musíte okamžitě odstranit (ale nepřesouvat) některé kostičky tak, aby byla zbraň (nebo zbraně) opět platná. Většinou se to stává během boje, kdy je zbraň poškozena a ztratí kvůli tomu nějaké kostičky (více v odstavci „Boj“ na straně 10), nebo to může zapříčinit chyba výroby, která je objevena později.



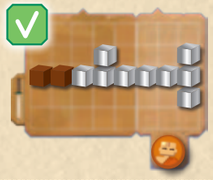
Obouruční zbraň obsahující 13 kostiček je neplatná. 1 kostička musí být okamžitě odstraněna.



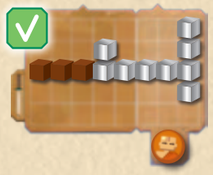
Zbraň v pravé části mřížky je platná, ale zbraň v levé části mřížky obsahuje o 1 kostičku více, než je povoleno (9). Jedna kostička z levé části mřížky musí být okamžitě odstraněna.

1 zbraň z 8 kostiček vlevo + 1 zbraň ze 4 kostiček vpravo, ale jedna z kostiček zbraně vpravo přesahuje do levé části mřížky, což není povoleno. Kostička přesahující do levé části mřížky musí být okamžitě odstraněna.

Zbraň má skoro stejný tvar jako v předchozím příkladu, ale tentokrát jsou všechny kostičky navzájem propojeny. Zbraň je tedy platná.



Zbraň se skládá z 11 kostiček, ale obsahuje pouze 2 kostičky dřeva. Je to platná, ale nepoužitelná obouruční zbraň (neobsahuje dostatek kostiček dřeva na tvorbu rukojeti).



Zbraň se skládá z 12 kostiček a obsahuje 3 kostičky dřeva. Je to platná, použitelná obouruční zbraň.

Karty vybavení a magická schémata

1. Karty vybavení

Při výrobě vybavení můžete popustit uzdu své fantazii, ale pokud se vám podaří vytvořit určitý typ přilby, zbraně nebo sandálů, můžete si tím zpřístupnit akce navíc. Pokud po dokončení akce odpočinku a výroby bude vaše vybavení odpovídat vzoru na kartě vybavení v nabídce, okamžitě obdržíte tuto kartu a můžete si tím posílit jednu ze svých hlavních akcí.

Pro získání karty vybavení musí přilba, zbraň nebo sandály obsahovat kostičky uvedené na kartě dle vzoru uvedeného na kartě. Takto sestavené kostičky můžete libovolně natočit a vybavení může obsahovat více kostek, než je uvedeno na kartě.

Zasuňte získanou kartu vybavení pod některé z volných míst v horní části desky hráče tak, aby byla vidět pouze ikonka akce navíc. Karta vybavení, kterou vlastníte, nezabírá prostor ve vašem tlumoku (na rozdíl od svitků a schémat).

Důležité: Můžete získat pouze 1 kartu od každého typu vybavení a k jedné akci lze přiřadit právě jednu kartu. Nemůžete tedy přiřadit kartu vybavení k akci, ke které už je přiřazena jiná karta. Jakmile jednou přiřadíte kartu vybavení k nějaké akci, zůstane tam do konce hry.

Pokaždé, když přesunete žeton akce na akční pole s přiřazenou kartou vybavení, můžete vykonat hlavní akci, **nebo** akci navíc, **nebo** obě akce v libovolném pořadí.

Karty vybavení poskytují následující akce navíc:

- **Přilby:** Můžete si vzít uvedenou kostičku suroviny a umístit ji do svého tlumoku

- **Zbraně:** Vyberte si jednu z následujících dvou akcí navíc (svůj výběr nemůžete do konce hry změnit):

  - Okamžitě získáte 1 VB, **nebo**
  - Můžete se podívat na vrchní díl sopky jakékoliv úrovně. Tuto informaci můžete sdílet s ostatními hráči *(je to obzvlášť užitečné v kooperativní variantě hry)*.

- **Sandály:** Můžete přesunout svého samuraje o 1 políčko.

Příklad: *Takeko se rozhodne v rámci své první akce odpočívat a při té příležitosti si vyrobí zbraň. Rozhodne se přidat do své zbraně 1 kostičku dračího zubu a 3 kostičky kovu. Její současná zbraň obsahuje 6 kostiček dřeva a 5 kostiček kovu, takže se Takeko rozhodne vrátit 3 kostičky dřeva do tlumoku. Tím přijde o 1 kostičku dřeva a vrátí ji do společné zásoby. Její výsledná zbraň teď obsahuje 3 kostičky dřeva, 8 kostiček kovu a 1 kostičku dračího zubu.*

Takeko navíc přeskládá kostičky ve zbrani tak, aby zohledňovaly vzor zbraně uvedené na jedné z karet vybavení v nabídce.

*Jelikož doposud nezískala žádnou kartu vybavení tohoto typu, vezme si tuto kartu a zasune ji pod místo spojené s akcí **pohyb** stranou obsahující akci navíc, která umožňuje získávání 1 VB.*

Při každé akci pohyb teď Takeko získá 1 VB. Svou novou schopnost ihned využije a v rámci své druhé akce provede pohyb. Přesune svého samuraje a získá 1 VB.

2. Magická schémata

Magická schémata lze získat pomocí běžné akce sběr v některé ze svatyní (více v odstavci „Sběr“ na straně 6).

Jakmile se vám podaří vyrobit vybavení, které odpovídá kartě magického schématu vedle vaší desky hráče, stává se toto vybavení **magickým**! (Pozn.: Vaše vybavení může být libovolně natočeno a může obsahovat více kostek, než je uvedeno na kartě.) To se naznačí umístěním 1 kostičky magie ze společné zásoby **navrch** daného vybavení. Pokud máte 2 jednoruční zbraně, umístěte kostičku magie na jednu z nich.

Kostička magie má odolnost 4:

- Když je součástí **přilby**, může vykrýt 4 zranění v boji.
- Když je součástí **zbraně**, umožní vám házet speciální zelenou kostkou (více v odstavci „Boj“ na straně 10), která je nejsilnější dostupnou kostkou (až 4 zásahy). Kostička magie navíc přidává zbrani 4 body iniciativy.
- Když je součástí **sandálů**, může vykrýt 4 poškození při přechodu přes lávu.

Kostička magie zůstává na vašem vybavení, dokud jeho vzhled odpovídá vzoru z magického schématu. Avšak v okamžiku, kdy toto přestává platit, musíte **ihned** odstranit kostičku magie z daného vybavení a vrátit ji do společné zásoby. Může se to stát během boje nebo během nějaké akce, která zapříčiní ztrátu kostiček z vašeho vybavení.

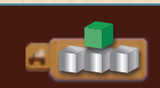
Pokud **po dokončení boje či jakékoliv jiné akce** získá vaše vybavení znovu požadovaný vzhled, stane se ihned opět magickým (za předpokladu, že stále vlastníte dané magické schéma).

Pokud z nějakého důvodu ztratíte kartu schématu (např. pokud ji ukradne jiný hráč), vaše vybavení tím neztrácí magii automaticky. Jakmile však odstraníte z daného vybavení alespoň 1 kostičku (i kdyby nebyla součástí požadovaného vzoru), přijdete zároveň o kostičku magie a nebudete již moci magické vybavení obnovit, protože jste přišli o kartu schématu.

Ve vzácném případě, kdy se vám podaří vyrobit vybavení, které odpovídá jak vzoru na kartě vybavení, tak i vzoru na kartě magického schématu, můžete si vzít kartu vybavení a zároveň přidat kostičku magie na dané vybavení.

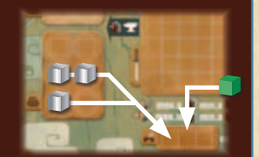
Magické vybavení může na konci hry přinést svému majiteli hodně VB, takže neváhejte a vyrábějte tyto úžasné předměty!

Příklad 1: *Takeko vyrobila magické sandály o celkové odolnosti 10 složené ze 3 kostiček kovu a 1 kostičky magie.*



Pohne se o 3 políčka, přičemž přejde přes 2 políčka s lávou. Po dokončení pohybu musí Takeko odstranit všechny kostičky ze svých sandálů, protože 2 políčka s lávou způsobí celkem 10 poškození.

Takeko se rozhodne v rámci své druhé akce odpočívat a znovu si vyrobí sandály ze 3 kostiček kovu, které měla ve svém tlumoku. V důsledku toho si znovu přidá kostičku magie navrch sandálů.



Příklad 2: *Mitsuhide vyvolá boj se zeleným drakem. V tomto boji drak způsobí 2 poškození jeho přilbě.*

Pokud by Mitsuhide odstranil z přilby kostičku kovu, ztratil by tím okamžitě také kostičku magie, protože by přilba již neodpovídala vzoru přilby z jeho magického schématu. Rozhodne se proto vykrýt 2 zranění pomocí kostičky magie.

Mitsuhide vyhraje boj bez dalšího poškození přilby. Po skončení boje jeho přilba odpovídá vzoru z jeho schématu, a proto může Mitsuhide znovu umístit kostičku magie navrch své přilby.

Boj

1. Boj s drakem

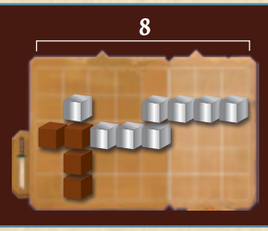
Pokud vstoupíte na díl sopky s drakem, **váš pohyb okamžitě končí** na prvním políčku tohoto dílu, na které jste vstoupili, a **začíná boj**.

Ostatní samurajové, kteří se nacházejí na políčku sousedícím s tímto dílem draka, mají možnost se do tohoto boje **zapojit**. V tomto případě se budete snažit porazit draka společně. Pokud více hráčů splňuje tuto podmínku, oznámí svoji účast nebo neúčast v pořadí hráčů (počínaje hráčem po vaší levici). Pokud se hráč chce boje zúčastnit, posune svého samuraje na volné sousedící políčko na dílu s drakem.

Na jednom políčku mohou v jednu chvíli stát nejvíce 2 samurajové a samozřejmě nemohou bojovat proti sobě, když společně bojují proti drakovi.

INICIATIVA

Iniciativa všech přítomných samurajů a draka určuje pořadí hodů kostkami během boje. Iniciativa samuraje se určuje podle délky jeho nejdelší zbraně a rovná se počtu kostiček surovin ve vodorovném či svislém směru. Nezapomeňte přidat 4 body iniciativy za magickou zbraň.



Příklad: *Tato zbraň poskytuje svému majiteli iniciativu 8.*

Iniciativa draka je uvedena na drakovi 14

Účastník boje (drak nebo samuraj) s nejvyšší iniciativou útočí jako první, účastník boje s druhou nejvyšší iniciativou útočí jako druhý a tak dále.

Obecně platí, že remízy v iniciativě vyhrává obránce. V běžném boji s drakem v kompetitivní variantě hry tudíž všechny remízy v iniciativě vyhrává drak. Pokud je remíza v iniciativě mezi samuraji během boje s drakem, rozhoduje pořadí hráčů počínaje aktivním hráčem, který boj vyvolal.

Pořadí určené iniciativou na začátku boje se již v průběhu boje nemění.

Příklad: *Zbraň Takeko má iniciativu 7. Drak, kterého napadla, má iniciativu 8, takže i když ho Takeko napadla, drak útočí jako první.*

HRDINSKÝ MNICH

Na začátku boje s **nelegendárním** drakem můžete vyslat jednoho ze svých mnichů z desky hráče na draka s cílem ho rozptýlit. Tento mnich rychle popadne 1 surovinu (dřevo, kov nebo dračí zub) z vašeho tlumoku (pokud tam nějakou máte) a vrhne ji po drakovi. Hoďte 1 kostkou v barvě odpovídající hozené surovině a udělte drakovi zranění podle výsledku hodu. Pokud v tlumoku nemáte žádné suroviny, mnich na draka hlasitě zařve, čímž ho úspěšně rozptýlí. (Pozn.: pokud se boje účastní více samurajů, každý z nich může v pořadí hráčů vyslat jednoho mnicha.)

Vysláním hrdinského mnicha automaticky získáváte větší iniciativu než všichni účastníci boje. Pokud vyšle hrdinského mnicha více hráčů, iniciativa se mezi těmito hráči určuje dle běžných pravidel.

Hrdinský mnich bohužel nenajde cestu zpět na vaši herní desku, ale záhadně zmizí. Všechny schopnosti tohoto mnicha jsou okamžitě ztraceny, což může vyžadovat nějaké úpravy na desce hráče, které je třeba provést ještě před pokračováním boje. Tyto úpravy nesmí zahrnovat žádný přesun věcí na desce. Může se tedy stát, že ztratíte věci ze svého druhého tlumoku (suroviny, svitky, schémata nebo mnichy), druhý posvátný svitek (bez ztráty VB) nebo kostičky surovin z pravé části mřížky zbraně.

BOJ S DRAKEM

Umístěte ukazatel životů draka na odpovídající políčko stupnice životů draka. Otočte žeton na stranu ukazující +30, pokud má drak více než 30 životů. Ve hře 2 hráčů použijte počet životů legendárního draka označený symbolem . (V kooperativní variantě použijte počet životů označený symbolem pro sólovou hru.)

Účastníci boje se střídají v házení kostkami dle pořadí určeném iniciativou. Za draka hází kostkami náhodně určený hráč.

Hráči si mohou k hodu vzít 1 kostku odpovídající barvy za každou kostičku suroviny ve své zbrani (nemusí použít všechny kostky). Každá kostka má jinou útočnou sílu :

- Hnědé kostky (dřevo) udělují až 1 zranění (průměrně 0,67 za hod)
- Šedé kostky (kov) udělují až 2 zranění (průměrně 1,0 za hod)
- Bílé kostky (dračí zuby) udělují až 3 zranění (průměrně 1,5 za hod)
- Zelená kostka (magie) uděluje až 4 zranění (průměrně 2,0 za hod)

Pokud samuraj používá 2 jednoruční zbraně, měl by hodit za každou zbraň zvlášť. Neházejte za obě zbraně najednou, protože by to mohlo ovlivnit rozložení poškození mezi obě zbraně (podrobnosti dále).

Po každém hodu se sečte počet zásahů a určí se tak celkový počet udělených zranění. Snižte zdraví draka o odpovídající počet životů přesunutím ukazatele životů draka.

Vyberte hráče, který bude házet za draka počtem bílých kostek uvedeným na herním plánu. Drak jedním hodem uděluje zranění ve výši počtu hozených zásahů každému samuraji, který se boje účastní.

Hráč musí odstranit dostatečný počet kostiček z přilby, aby vykryl veškeré zranění udělené jeho samuraji (více o vykrytí zranění na straně 7). Pokud nemůžete odstranit kostičky o celkové odolnosti rovné hodnotě uděleného zranění, musíte odstranit kostičky o větší odolnosti. Nevyužitá odolnost kostiček je ztracena.

Drak prohrává boj, pokud počet jeho životů klesne na nulu. Jakmile k tomu dojde, drak je okamžitě **poražen** a odstraněn ze hry. Hráči, kteří doposud neopustili boj (neustoupili, ani nebyli z boje vyřazeni) dostanou VB uvedené na herním plánu (každý hráč dostane plný počet VB). Každý z těchto hráčů navíc dostane 1 dračí zub, který si může umístit do tlumoku, pokud tam má (nebo tam uvolní) nějaké místo.

Samuraj prohrává boj, pokud zůstane bez přilby a drak mu poté udělí alespoň 1 zranění. Samuraj je **vyřazen z boje** a jeho figurka je položena na bok na políčko, ze kterého vstoupila na díl s drakem. Tento samuraj se již dále tohoto boje neúčastní. Na začátku příštího tahu poraženého hráče se figurka tohoto samuraje opět postaví. Samuraj, který je vyřazen z boje, nesmí být napaden.

Po hodu kostkami se může hráč rozhodnout **ustoupit** z boje. Lze to udělat pouze v případě, že samuraj nemá použitelnou zbraň (v důsledku poškození po hodu). Hráč přesune svého samuraje zpět na políčko, ze kterého samuraj vstoupil na tento díl, a již se tohoto boje neúčastní.

Boj končí, pokud je splněna jedna z těchto dvou podmínek:

- Drak je **poražen**.
- Všichni zúčastnění samurajové jsou buď **vyřazeni** z boje, nebo z boje **ustoupili**.

Pokud aktivní hráč vyvolal tento boj v rámci své první akce a jeho samuraj nebyl vyřazen z boje, může pokračovat ve svém tahu. V opačném případě je na řadě hráč po jeho levici.

Pokud drak nebyl v boji poražen, jeho zdraví se obnoví na maximum. Žetony trvalého zranění mu zůstávají.

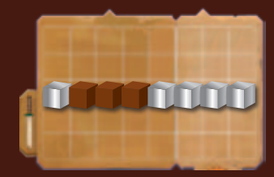
Draci mají různé hodnoty iniciativy a zdraví a také různou útočnou sílu. Pokud je to vaše první hra, je vhodné hráče informovat o tom, že na červené draky je lepší útočit ve skupině. V kompetitivní variantě hry je velmi těžké porazit červeného draka (a téměř nemožné porazit legendárního draka) bez pomoci jiných samurajů. V tomto ohledu je Fuji Koro vlastně semi-kooperativní hra.

POŠKOZENÁ ZBRAŇ A DRAČÍ ZUBY

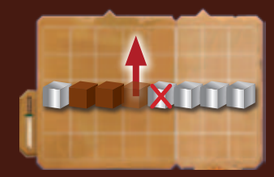
S výjimkou zelené kostky je na všech kostkách symbol . Za každý takový symbol, který hráč hodí na kostkách, musí tento hráč vrátit kostičku odpovídající barvy ze své zbraně do společné zásoby. Poškození se vyhodnocuje ihned po každém hodu, jelikož je možné, že způsobí další poškození (např. když se zbraň rozpadne na více kusů). Neplatnou zbraň nelze vlastnit za žádných podmínek, jak je popsáno na straně 7 (akce odpočinek a výroba). Je třeba odhazovat kostičky do té doby, než hráči zůstanou 1 či 2 platné zbraně, nebo o zbraň přijde úplně.

Když na kostkách draka padne 1 nebo více výsledků , všichni zúčastnění samurajové okamžitě dostanou 1 dračí zub za každý takový výsledek, který při hodu padl. Takto získané dračí zuby si mohou umístit do tlumoku.

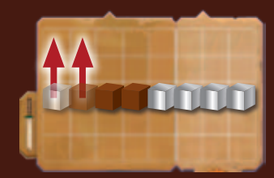
Příklad 1: *Mitsuhide má obouruční zbraň složenou z 8 kostiček, 3 z nich jsou kostičky dřeva.*



Během boje ztratí 1 kostičku dřeva. Odstraněním třetí kostičky dřeva se jeho zbraň rozpadne na 2 části. Levá část se skládá z 1 kostičky kovu a 2 kostiček dřeva a zůstává v mezích levé části mřížky, což z ní činí platnou použitelnou jednoruční zbraň. Pravá část se skládá ze 4 kostiček kovu, nachází se však v obou částech mřížky. Mitsuhide musí odstranit jednu kostičku kovu, přesahující do levé části mřížky, ale může si ponechat zbylé 3 kostičky v pravé části mřížky a považovat je za nepoužitelnou, ale platnou jednoruční zbraň. Tuto zbraň nebude moci v boji použít, dokud ji nedokončí.

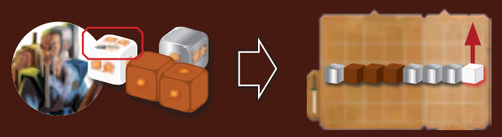


Mitsuhide by také mohl odstranit první kostičku dřeva místo třetí a spolu s ní i navazující kostičku kovu. Takhle by mu zbyla nepoužitelná obouruční zbraň ze 2 kostiček dřeva a 4 kostiček kovu. Nemohl by pokračovat v boji, dokud by jeho zbraň neobsahovala znovu alespoň 3 kostičky dřeva.



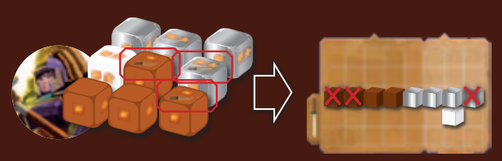
Příklad 2: *Takeko se v rámci první akce pohne na díl se zeleným drakem, který má 12 životů. Jak Masatsura, tak i Mitsuhide sousedí s tímto dílem, ale Takeko doufá, že se tito hráči boje nezúčastní, protože si potřebuje nahnat nějaké VB. Masatsura se rozhodne do boje nezapojit, protože teď má velmi slabou přilbu. Mitsuhide se však přesune na díl s drakem a zapojí se do boje, čemuž Takeko nemůže nijak zabránit.*

Takeko má iniciativu 8, Mitsuhide taktéž, drak má iniciativu 9. Mitsuhide se rozhodne vyslat jednoho ze svých mnichů v roli hrdinského mnicha. Mitsuhide odstraní dřevěnou kostičku ze svého tlumoku a hodí hnědou kostkou za svého hrdinského mnicha. Na kostce nepadl žádný zásah, ale Mitsuhide je nyní první v iniciativě, po něm následuje drak a Takeko je poslední. Mitsuhide hodí kostkami a způsobí drakovi 3 zranění. Drak má nyní 9 životů. Mistuhide si přitom zlomí dračí zub ze své zbraně a musí jej odhodit.



Poté drak zaútočí na oba hráče a udělí 6 zásahů každému z nich. Zlomí si přitom jeden ze svých zubů. Aby Mitsuhide vykryl 6 zranění, odstraní 1 kostičku magie a 1 kostičku kovu ze své přilby. Takeko odstraní 3 kostičky kovu ze své přilby. Mitsuhide i Takeko získají 1 dračí zub a umístí jej do svých tlumoků.

Takeko útočí všemi kostkami a způsobí 8 zranění. Drak je téměř poražen, ale stále mu zbývá 1 život. Takeko přijde o 2 dřevěné a 1 kovovou kostičku, čímž se její zbraň stává nepoužitelnou, protože má moc krátkou rukojeť.



Takeko doufá, že Mitsuhide draka dorazí, a on to opravdu zvládne: hodí 2 kostkami a udělí 4 zranění. Drak je poražen! Oba samurajové dostanou 7 VB a 1 další dračí zub. Po boji si Mitsuhide zkontroluje svou přilbu a zjistí, že odpovídá vzoru na jeho magickém schématu, takže znovu položí kostičku magie navrch své přilby. Takeko nyní provede svou druhou akci, kterou zvedne mnicha na svém políčku a umístí ho na svou desku hráče.

2. Boj se samurajem

Pro boj mezi dvěma samuraji platí stejná pravidla jako pro boj s drakem, až na následující výjimky.

Pokud se přesunete na políčko (mimo bezpečná políčka) obsahující (stojícího) samuraje jiného hráče, může dojít k boji. Před pokračováním pohybu se musí oba hráči rozhodnout (aktivní hráč jako první), zda spolu chtějí bojovat. Pokud oba hráči boj odmítnou, nic se neděje a aktivní hráč může pokračovat v pohybu. Pokud se však jeden z hráčů rozhodne bojovat, pohyb aktivního hráče je ukončen a ihned dochází k boji.

Pokud začínáte svůj tah na políčku s jiným samurajem, k boji nedochází, ale pro vyvolání boje můžete odejít z tohoto políčka a zase se na něj vrátit.

Do boje mezi 2 samuraji se nemohou připojit samurajové dalších hráčů.

Iniciativa je určena na základě délky zbraní. Obránce vyhrává remízy v iniciativě. V boji se samurajem nelze vyslat hrdinského mnicha.

Boj se samurajem se vyhodnocuje stejně jako boj s drakem.

Okamžitě po hodu kostkami (a pouze v případě, že nemá použitelnou zbraň) může samuraj zastavit boj a vzdát se. Pokud se nikdo nevzdá, boj pokračuje do chvíle, než jeden ze samurajů utrží více zranění, než může jeho přilba vykrýt. Tento samuraj je **poražen**. Poražený samuraj je vyřazen z boje a jeho figurka se položí na bok na sousedící políčko bez lávy, které vybere jeho soupeř. Pokud byl na tahu poražený samuraj, jeho tah tímto končí.

Samuraj vyřazený z boje nemůže být napaden. Na začátku svého příštího tahu bude figurka tohoto samuraje znovu postavena a hra pokračuje dle obvyklých pravidel.

Pokud se vzdáte nebo budete poraženi, váš soupeř může **ukrást** 1 věc **z vašeho tlumoku**:

- Žeton magického schématu a odpovídající kartu. **Pozn.: Magické vybavení zůstává magickým i poté, co je schéma ukradeno. Pokud však později dojde ke ztrátě alespoň 1 kostičky suroviny z daného vybavení, okamžitě tím ztratí magické schopnosti a nemůže být opraveno, protože chybí schéma.**
- Mnicha (pouze z tlumoku, ne z jiné části desky hráče).
- Posvátný svitek a odpovídající kartu. (Pokud máte 2 aktivní posvátné svitky, soupeř si může vybrat, který svitek ukradne.) Platí stejná pravidla jako při sběru svitku, včetně zisku 3 VB. Oběť krádeže neztrácí žádné VB.
- Kostičku suroviny.

MÍRUMILOVNÁ VARIANTA

Pokud vaše herní skupina nemá v oblibě přímý konflikt mezi hráči, můžete si vybrat variantu hry, ve které nemůže dojít k boji mezi samuraji, ale pouze k boji s drakem. Toto pravidlo nemá vliv na žádná další pravidla.

Závěrečná fáze hry

Jakmile některý z hráčů dosáhne 30 nebo více VB, zbývá posledních 8 kol do konce hry. Když k tomu dojde, položte **žeton odpočtu** mezi hráče, který dosáhl 30 VB, a hráče po jeho levici. Od této chvíle kdykoli hráč s žetonem odpočtu po levici dokončí tah (včetně tahu, kterým odpočet spustil), posuňte ukazatel odpočtu o 1 pole dopředu na počítadle odpočtu. Když se ukazatel odpočtu posune na některou z následujících ikon, spustí se odpovídající událost:

- Umístěte destičky lávy na všechna políčka s výbuchem odpovídající uvedenému číslu.
- Umístěte destičku s provazem na středový díl. Samurajové nyní mohou za pomoci tohoto provazu uniknout ze sopky.
- Nic se nestane.
- Hra okamžitě končí a dochází k závěrečnému bodování. Hráči, kteří se dostali do velkého paláce, mohou nyní obodovat svoje zbývající žetony (podrobnosti dále).

- **Pokud samuraj stojí na políčku, které zaplní láva**, jeho sandály okamžitě utrpí 5 poškození a samuraj se musí přesunout na sousední políčko bez lávy.
- Pokud samuraj v důsledku tohoto přesunu skončí na políčku s jiným samurajem, nedochází k boji.
- Pokud není žádné sousední políčko bez lávy, musí se samuraj pohnout na políčko s lávou, jeho sandály utrží dalších 5 poškození a poté se musí opět přesunout na sousední políčko bez lávy.
- Pokud samurajovy sandály nemohou vykrýt veškeré poškození (za první nebo druhé políčko) nebo pokud byl samuraj předtím vyřazen z boje, samuraj umírá a je okamžitě znovuzrozen v libovolné ze 3 svatyní.

Únik ze sopky

Jsou dva způsoby, jak uniknout ze sopky: buď pomocí provazu na středovém díle (poté, co se tam umístí), nebo přes tajný východ (také s ikonkou provazu) na jednom z dílu sopky úrovně II (pokud je tento díl objeven).

Když **ukončíte** svůj tah na políčku s provazem, okamžitě přesuňte svého samuraje:

- K bonusovým stupnicím v palácích na císařské desce, pokud jste utekli pomocí provazu na středovém dílu.
- K bonusovým stupnicím na úpatí hory, pokud jste utekli přes tajný východ.

Bonusy Šóguna

Poté, co utečete ze sopky, neprovádíte žádné další akce. Místo toho si můžete každé kolo vybrat **jeden** z bonusů Šóguna a položit žeton na příslušnou bonusovou stupnici, za což okamžitě dostanete odpovídající počet VB. Čím dřív uniknete ze sopky, tím větší počet VB máte šanci získat.

Jednou za každé kolo zbývající do konce hry (včetně toho, ve kterém jste ze sopky unikli) můžete položit jeden z vašich žetonů na políčko s nejvíce VB odpovídající bonusové stupnice a okamžitě získat uvedený počet VB.

Na konci hry můžete umístit všechny zbývající žetony na poslední políčka odpovídajících bonusových stupnic (v palácích) a získat tím minimální počet VB z odpovídající stupnice (1 VB za mnichy a dračí zuby, 3 VB za magická schémata) za každý takto umístěný žeton.

Pokud váš samuraj unikl ze sopky přes tajný východ, máte k dispozici pouze 1 bonus Šóguna za každou kategorii a nedostáváte žádné VB za dračí zuby.

BONUSOVÉ STUPNICE

V **palácích** můžete získat VB za:

- Schéma magické přilby s **dokončenou** přilbou
- Schéma magické zbraně s **dokončenou** zbraní
- Schéma magických sandálů s **dokončenými** sandály
- Mnichy (z libovolné pozice na desce hráče)
- Dračí zuby (z libovolné pozice na desce hráče)

Bonusová stupnice na **úpatí hory** má pouze tři políčka v hodnotě 5 VB za magická schémata s dokončeným vybavením a pouze 1 bonusové políčko v hodnotě 5 VB za mnicha.

Výhra

Vyhrává hráč s nejvíce VB.

Únik ze sopky není podmínkou pro výhru, ale rozhodně k ní přispěje. V případě remízy vítězí hráč, který dříve unikl ze sopky.

Pokud žádný z těchto hráčů sopku neopustil, musí spolu bojovat ve skutečnosti, dokud se všichni kromě jednoho nevzdají. Hráči si mohou vybrat preferovaný typ zbraně, ale my doporučujeme jídelní hůlky.

KOOPERATIVNÍ VARIANTA HRY

V kooperativní variantě se používají převážně stejná pravidla jako ve variantě kompetitivní, ale hráči tentokrát budou muset úzce spolupracovat, aby společně dosáhli vítězství. Draci se budou v této variantě **pohybovat** a pronásledovat samuraje s cílem zabránit jim v útěku. Přijmete tuto výzvu?

Cíl hry

Cílem hry je splnění následujících vítězných podmínek do konce hry:

- Legendární drak je poražen.
- Všichni hráči unikli ze sopky přes tajný východ.
- Každý hráč má alespoň jedno dokončené magické vybavení. Dále musí mít hráči jako skupina alespoň 1 dokončenou magickou přilbu, alespoň 1 dokončenou magickou zbraň a alespoň 1 dokončené magické sandály, aby je mohli věnovat Šógunovi.

Hráči musí splnit tyto podmínky během daného počtu kol:

1 hráč	25 kol + 8 závěrečných kol	25
2–6 hráčů	20 kol + 8 závěrečných kol	20

Volitelné herní prvky:

- Žetony dobrodružství (více na přehledovém listu): Pokud přidáte do hry žetony dobrodružství, snižte počet kol o 2.
- Asymetrické desky hráčů (více na straně 16): Neovlivňují počet kol potřebný pro splnění vítězných podmínek.
- Alternativní scénáře (na straně 17 a 18).

Příprava hry

Při přípravě kooperativní varianty hry postupujte stejně jako při přípravě kompetitivní varianty, s výjimkou následujících kroků:

1 Položte rám doprostřed stolu a vedle něj položte císařskou desku (stranou se symbolem nahoru). Dejte každému hráči desku hráče vybrané barvy.

5 Odstraňte ze hry tyto mapové díly:

1–2 hráči

3–4 hráči

5–6 hráčů

Odložte stranou díly s legendárním drakem (úroveň III) a tajným východem (úroveň II) a vytvořte ze zbylých dílů 3 dobírací hromádky (jednu pro každou úroveň):

- Zamíchejte díl s tajným východem spolu s 3 náhodnými díly z hromádky úrovně II.
- Zamíchejte díl s legendárním drakem spolu s 3 náhodnými díly z hromádky úrovně III.

» Ve hře 1–2 hráčů:
- Zamíchejte 4 ze zbývajících dílů úrovně II a umístěte je v hromádce vedle herního plánu. Položte na ně hromádku obsahující díl s tajným východem. Poté zamíchejte zbylé 4 díly úrovně II a položte je navrch této hromádky.
- Zamíchejte 4 ze zbývajících dílů úrovně III a umístěte je v hromádce vedle herního plánu. Položte na ně hromádku obsahující díl s legendárním drakem. Poté zamíchejte zbylé 4 díly úrovně III a položte je navrch této hromádky.

» Ve hře 3–4 hráčů:
- Zamíchejte 2 ze zbývajících dílů úrovně II a umístěte je v hromádce vedle herního plánu. Položte na ně hromádku obsahující díl s tajným východem. Poté zamíchejte zbylých 6 dílů úrovně II a položte je navrch této hromádky.
- Zamíchejte 2 ze zbývajících dílů úrovně III a umístěte je v hromádce vedle herního plánu. Položte na ně hromádku obsahující díl s legendárním drakem. Poté zamíchejte zbylých 6 dílů úrovně III a položte je navrch této hromádky.

» Ve hře 5–6 hráčů:
- Položte hromádku obsahující díl s tajným východem vedle herního plánu. Poté zamíchejte zbylých 8 dílů úrovně II a položte je navrch této hromádky.
- Položte hromádku obsahující díl s legendárním drakem vedle herního plánu. Poté zamíchejte zbylých 8 dílů úrovně III a položte je navrch této hromádky.

12 Při hře se symetrickými deskami hráčů si každý hráč vezme 1 kartu přilby, **nebo** zbraně, **nebo** sandálů z nabídky vedle císařské desky. Celkový počet těchto karet by měl být pokud možno vyrovnaný. Hráči společně vyberou, které karty si vezmou.

Příklad: *Ve hře 3 hráčů bude mít jeden hráč vždy kartu zbraně, druhý hráč kartu přilby a třetí hráč kartu sandálů. Ve hře 4 hráčů budou mít tři hráči stejné karty jako ve hře 3 hráčů a čtvrtý hráč si vezme jednu ze tří karet vybavení dle výběru skupiny.*

Hráči, kteří dostanou kartu zbraně, musí umístit svého počátečního mnicha pod mřížku zbraně. Všichni hráči dostanou suroviny vyznačené na kartě vybavení, kterou dostali, a uspořádají je na příslušné mřížce podle vzoru na dané kartě. Hráči, kteří nedostali kartu zbraně, umístí 2 kostičky dřeva a 2 kostičky kovu na mřížku zbraně.

Každý hráč zasune svoji kartu vybavení pod svou desku hráče na libovolné ze tří míst v horní části desky hráče tak, že ikonka akce navíc zůstane viditelná. Hráči mohou používat tuto akci navíc po celou hru.

Při hře s asymetrickými deskami hráčů (více na straně 16) dostane každý hráč počet kostiček surovin uvedený na své desce hráče a umístí je na odpovídající mřížku (popř. mřížky).

14 Položte ukazatel odpočtu na odpovídající startovní pole podle počtu hráčů, jak je popsáno v odstavci „Cíl hry“.

15 Náhodně určete začínajícího hráče a dejte mu žeton začínajícího hráče.

16 Každý hráč dostane žeton životů a položí jej před sebe stranou se dvěma životy nahoru.

Změny v pravidlech

Hráči se střídají na tahu stejně jako v kompetitivní variantě hry, ale existuje několik rozdílů v pravidlech.

1. Pohyb draků

Když jeden z hráčů v průběhu akce **průzkum** objeví draka, položte vedle něj žeton stavu spící stranou nahoru. Drak se prozatím nebude hýbat, ale můžete ho napadnout dle obvyklých pravidel.

Když začne nové kolo (předtím, než začínající hráč vykoná 2 akce), začínající hráč posune žeton odpočtu o 1 pole dopředu. Poté odstraní všechny žetony stavu, které leží bdící stranou nahoru, a přetočí žetony ležící spící stranou nahoru na bdící stranu. Každý drak, který u sebe nemá žádný žeton stavu, se poté pohne.

Pořadí, ve kterém se jednotliví draci pohnou, vybírají hráči společně. Drak se vždy pohne o 1 díl směrem k nejbližšímu samuraji (vzdálenost se počítá z ptačí perspektivy). Samurajové na bezpečných místech (středový díl, mosty, svatyně) jsou pro draky neviditelní. Pokud se více samurajů nachází ve stejné vzdálenosti od draka, hráči společně rozhodnou, kterým směrem se vydá.

Draci nikdy nevstupují na středový díl, mosty a svatyně (jsou to bezpečná místa) nebo na díl s jiným drakem. Drak se vždy snaží pohnout o 1 díl blíž (i když to bude znamenat obcházení středového dílu). Ve vzácném případě, kdy se drak nemůže pohnout (protože je blokován středovým dílem nebo jinými draky), zůstane tento drak stát.

Pokud drak vstoupí na díl s více samuraji, dochází k boji dle obvyklých pravidel. Samurajové na políčku sousedícím s tímto dílem mají možnost se do boje zapojit. V tomto případě však jsou samurajové v roli obránců, a tudíž vyhrávají remízy v iniciativě. Pokud je samuraj (nebo více samurajů) vyřazen z boje, objeví se na středovém díle.

2. Další drobné úpravy pravidel

- Hráči nezískávají v kooperativní variantě žádné VB a nebojují proti sobě.
- Každý samuraj má pouze 2 životy. V kooperativní variantě hry se vyřazení z boje rovná ztrátě jednoho života. Pád do lávy je druhým způsobem, jak přijít o život. Pokud samuraj ztratí první život, otočí svůj žeton životů na druhou stranu. Pokud samuraj přijde o život podruhé, hra okamžitě končí prohrou všech hráčů.
- Když je samuraj vyřazen z boje, objeví se na středovém díle.
- V sólové hře použijte počet životů označený ikonkou na červeném a legendárním drakovi. Ve hře 2 hráčů použijte počet životů označený ikonkou .
- Když při hodu kostek draka padne 1 či více výsledků , hráči se rozhodnou, jak rozdělí získané dračí zuby mezi samuraje, kteří se stále účastní boje.
- Za poražení draka dostanou samurajové, kteří doposud neopustili boj, tolik dračích zubů, kolik je uvedeno na herním plánu. Tito hráči se poté rozhodnou, jak si mezi sebou získané dračí zuby rozdělí.
- Když se dva samurajové ocitnou na stejném políčku, mohou si mezi sebou měnit obsah svých tlumoků. To se týká surovin, svitků, schémat a mnichů (pouze umístěných v tlumoku). Pokud měníte svitky a schémata, měníte tím také odpovídající karty.
- Samuraj může nést neomezený počet karet magických schémat. Nicméně s každou kartou je spojen odpovídající žeton, který zabírá místo v tlumoku.

Závěrečná fáze hry a podmínky vítězství

Jakmile žeton odpočtu dosáhne prvního pole „výbuchu“, spouští se závěrečná fáze hry (8 posledních kol).

Všichni hráči vyhrávají hru v okamžiku, kdy jsou splněny všechny podmínky pro vítězství popsané v odstavci „Cíl hry“, a přitom žádný ze samurajů neztratil oba životy.

Příloha A: Asymetrické desky hráčů

Místo standardních symetrických desek hráčů mohou hráči použít asymetrické desky hráčů. Všechny postavy mají speciální počáteční přípravu uvedenou na desce hráče a speciální schopnosti popsané níže.

YOSHIHIRO (義弘)

- Má k dispozici 4 žetony akce a přidáním mnicha může později používat celkem 5 žetonů akce.
- Po každé akci (**pohyb**, **průzkum**, **sběr**, **odpočinek**) může vyrobit jeden typ vybavení.

MASAKO (雅子)

- Nepotřebuje mnicha pro zpřístupnění pravé části mřížky zbraně.
- Může vyrobit zbraň o maximální délce 10 (délka = iniciativa).
- Může se pohnout až o 3 políčka v rámci běžného pohybu (místo 2). Pokud bude mít všech 5 kostiček ve svých sandálech (místo obvyklých 3), získá další krok navíc.
- Když vyrábí přilbu nebo zbraň, může zároveň vyrobit sandály.

MASATSURA (正行)

- Jeho přilba může obsahovat až 12 kostiček (místo 8) a jeho tlumok pojme až 15 věcí (místo 11).
- Nepotřebuje mnicha pro zpřístupnění druhého tlumoku.

MITSUHIDE (光秀)

- Začíná s 1 kartou posvátného svitku, kterou si může vybrat z nabídky (získá tím 3 VB). Zároveň si umístí do tlumoku 1 žeton posvátného svitku.
- Nepotřebuje mnicha pro zpřístupnění druhého svitku.
- Při pohybu může přeskočit 1 políčko s lávou odhozením 1 kostičky dřeva ze své zbraně (vrátí ji do společné zásoby).

TAKEKO (武子)

- Může vyrobit pouze obouruční zbraň až z 16 kostiček surovin. (Jednoruční zbraň vyrobit neumí.)
- Nepotřebuje mnicha pro zpřístupnění pravé části mřížky zbraně.

TOMOE (友恵)

- Může vyrobit pouze jednoruční zbraně. (Obouruční zbraň vyrobit neumí.)
- Může použít své sandály jako třetí jednoruční zbraň.
- Nepotřebuje mnicha pro zpřístupnění pravé části mřížky zbraně.
- Začíná se 2 obyčejnými žetony akcí a jedním mnichem, fungujícím jako žeton akce. Přidáním mnicha může později používat celkem 4 žetony akce.
- Ujistěte se, že je ve hře karta magického schématu se 2 jednoručními zbraněmi.

Příloha B: Scénáře

Kromě samotné kompetitivní a kooperativní varianty hry jsme vytvořili 8 dodatečných scénářů (2 z toho jsou pro sólovou hru).

Základem pro tyto scénáře slouží obvyklá pravidla pro kompetitivní a kooperativní variantu hry. Veškeré úpravy pravidel a nové podmínky pro vítězství jsou uvedeny v popisu každého scénáře.

1. KAŽDÉMU SVÉ

V posledních letech se rivalita mezi samuraji značně vyhrotila. Proslýchá se, že Šógun povýší do pozice jabusame (samuraje na koni) pouze jednoho ze svých učedníků – toho nejlepšího. Této pocty bude hoden samuraj, který udělá na Šóguna největší dojem. Proto samurajové zapomenou na spolupráci s cílem se navzájem překonat a vybojovat si tuto nejvyšší poctu pro sebe. Mise jde stranou, ať přežije ten nejlepší!

KOMPETITIVNÍ VARIANTA

- V tomto scénáři nepoužívejte díl s tajným východem (úroveň II). Závěrečná fáze se spustí, když někdo dosáhne 20 VB. Schémata ve svatyních se umístí náhodně a není možné si je prohlížet, dokud si je někdo nevezme.
- Použijte symetrické desky hráčů se stejnými schopnostmi hráčů.
- Žetony surovin se po využití neotáčejí, uvedené suroviny jsou vždy dostupné pro sběr.
- Samurajové se nemohou připojit do boje s drakem. Počet životů červeného a legendárního draka nastavte stejně jako pro sólovou hru.
- Pokud se dva samurajové ocitnou na stejném políčku, ihned dochází k boji. Samurajové nemohou kolem sebe procházet, aniž by se spustil boj.
- Pro únik ze sopky musí samuraj ukončit svůj tah na dílu s provazem. K úniku dojde až na začátku příštího tahu samuraje.
- Když je odhalen drak, položte vedle něj dračí zub a žeton stavu. Když hráč porazí draka, dostane pouze VB. Drak je odstraněn ze hry a dračí zub i žeton stavu je možné získat v rámci jediné akce **sběr** na tomto políčku.
- Žetony stavu se pokládají vedle desky hráče a jsou jedinou možností, jak přecházet přes lávu. Za každý krok přes lávu musíte odhodit 1 žeton stavu.
- Žeton stavu je také možné vyměnit za další akci v rámci jednoho tahu. Každý neutracený žeton stavu má na konci hry hodnotu 5 VB.

2. DRACI V POHYBU

Dlouhá léta byla sopka v hoře Fudži domovem draků, kteří se o ni bez větších problémů dělili s mnichy obývajícími svatyně. Avšak teď, když hora Fudži pomalu procitá k životu, draci pochopili, že už tu nemohou nadále zůstávat. Aby toho nebylo málo, nějací otravní samurajové narušili toto posvátné místo. Možná je načase ukázat těmto samurajům, kdo je tu pánem...

KOMPETITIVNÍ VARIANTA

- Na konci každého kola se draci přesunou o 1 díl směrem k nejbližšímu samurajovi. Více v odstavci „Pohyb draků“ na straně 15.
- Když je samuraj vyřazen z boje, objeví se v jedné ze tří svatyň.
- Když samurajové porazí draka, ponechá si ho hráč, který mu zasadil poslední ránu, vedle své desky hráče. Na konci hry má každý drak hodnotu dalších VB: modrý drak 2 VB, zelený drak 3 VB, červený drak 5 VB, legendární drak 7 VB, sada 3 draků stejné barvy dalších 7 VB, sada 3 draků různé barvy dalších 10 VB.

3. ZAČÍNÁ TU BÝT TROCHU HORKO

Po vstupu do hory Fudži samurajové ihned pochopí, že skutečnost překonala i ty nejhorší odhady. Sopka vybuchne dřív, než všichni předpokládali. Všudypřítomná láva stále stoupá a naši hrdinové jsou v úzkých. Žár se co nevidět stane nesnesitelným a ani jejich zbroj jim brzy nebude moc platná. Pár pevných sandálů ještě nikdy nebyl tak důležitý.

KOMPETITIVNÍ VARIANTA

- Závěrečná fáze je vyhodnocena dvakrát: jednou jako fáze lávy a jednou jako skutečná závěrečná fáze. Fáze lávy se spustí, když někdo dosáhne 10 VB. Láva začne stoupat, ale provaz se neobjeví a hra neskončí poté, co skončí fáze lávy.
- Skutečná závěrečná fáze se spustí jako obvykle, když někdo dosáhne 30 VB.
- Pokud fáze lávy ještě neskončila, přesuňte ukazatel odpočtu na začátku závěrečné fáze zpět na pole 1. Láva se objeví znovu, i pokud byla odstraněna pomocí žetonu dobrodružství, který umožňuje odstraňovat destičky lávy.

KOOPERATIVNÍ VARIANTA

- Závěrečná fáze je vyhodnocena dvakrát: jednou jako fáze lávy a jednou jako skutečná závěrečná fáze.
- Na začátku hry položte ukazatel odpočtu na pole 5. Fáze lávy je spuštěna po 5 kolech. Láva začne stoupat, ale hra neskončí poté, co skončí fáze lávy. Po fázi lávy přesuňte ukazatel odpočtu zpět na pole 5 (2–6 hráčů), nebo na pole 10 v sólové hře. Láva se znovu objeví v poslední fázi lávy, pokud byla odstraněna pomocí žetonu dobrodružství, který umožňuje odstraňovat destičky lávy.

4. KDO JE DOSTATEČNĚ HODEN?

Mniši žijící v hoře Fudži viděli za svá léta hodně odvážlivců, kteří se snažili zmocnit se drahocenných rukopisů ve svatyních. Proto přicházejí mnichům na pomoc nejlepší samurajští bojovníci, aby rukopisy uchránili před nenechavýma rukama troufalců. Mniši však nejsou žádné naivky a předtím, než jim svěří tuto misi, budou naši hrdinové muset dokázat, že jsou opravdu Šógunovými šampiony. Proč se vlastně před dobrodružstvím trochu neprocvičit?

KOMPETITIVNÍ VARIANTA

- Mnichové se nedají sbírat, ale vybojovat. Když se samuraj ocitne na políčku s mnichem, spustí se boj. Do boje s mnichem se nemohou připojit další samurajové. Pokud by k tomu došlo na dílu s drakem, boj s drakem proběhne jako první.
- Mniši mají 4 životy a iniciativu 4. Hází 4 hnědými kostkami (v případě zlomení zbraně dostane hráč 1 dřevo). Když je mnich poražen, můžete ho dle obvyklých pravidel umístit na svou desku hráče. Když mnich porazí samuraje, tento samuraj je vyřazen z boje dle obvyklých pravidel a hráč navíc ztratí 5 VB (v rámci značného poškození reputace).
- Na konci každého kola (pozná se podle žetonu začínajícího hráče) se mniši pohnou o 2 políčka směrem k nejbližšímu samuraji. Pokud jsou na políčku 2 samurajové, mnich se k nim nepohne (byl by v menšině). Pokud je více samurajů ve stejné vzdálenosti od mnicha (počet polí z ptačí perspektivy), mnich se nepohne. Pokud mnich vstoupí na políčko se samurajem, okamžitě se spustí boj.

5. NEJSCHOPNĚJŠÍ PŘEŽIJE

Před vstupem do sopky byli samurajové varováni, že prastaré legendy o dracích žijících v sopce mohou být pravdivé. Když sopka vybuchne, tito tvorové nezahynou, ale budou nuceni opustit domov svých předků a pohltí kohokoliv, kdo jim bude stát v cestě. Samurajové proto musí nejen zachránit drahocenné svitky a mnichy, ale také zajistit, aby se žádný drak nedostal ze sopky živý.

KOMPETITIVNÍ VARIANTA

- Nikdo nesmí opustit sopku, dokud je alespoň jeden odhalený drak naživu. Samurajové, kteří již stihli ze sopky uniknout, se hrdinně vrátí (přes stejný provaz, který použili k útěku), pokud bude před koncem hry odhalen další drak. Body, které do té doby stihli získat, to nijak neovlivní.

KOOPERATIVNÍ VARIANTA

- Cílem hry je zabít legendárního draka a všechny ostatní odhalené draky. Poté musí všichni hráči jako obvykle uniknout pomocí tajného východu.

6. ZKROCENÍ BESTIE

Zatímco se naši stateční hrdinové připravují k cestě na Fudži, Šógun se rozhodne popřát jim šťastnou cestu. Během svého proslovu náhle zmlkne, podívá se jim přímo do očí a praví: „Vím, že i tak žádám moc, ale mám na vás ještě jednu prosbu. V sopce prý žije Faiáródo, legendární dvouhlavý drak. Tento drak před léty zničil mou vesnici a většinu jejích obyvatel. Pokud by se vám nějak podařilo tuto bestii polapit a doručit ji sem živou, byl bych vám neskonale vděčný. Není to snadný úkol, museli byste nestvůru spoutat, aby bylo možné ji ze sopky dostat. Věřím však, že trénink a léta praxe vás dovedou k úspěchu. Nyní se vydejte na cestu a nechť vás bohové ochrání.“

KOOPERATIVNÍ VARIANTA

- Položte ukazatel odpočtu na pole 10 (2–6 hráčů) nebo na pole 14 pro sólovou hru.
- Středový díl není bezpečné místo. Draci se mohou přesouvat na středový díl a útočit zde na samuraje.
- Tato hra má pouze jeden cíl: Hráči musí nalákat legendárního draka na středový díl, bojovat s ním a snížit počet jeho životů na 10 nebo méně. Pokud je legendární drak poražen, samurajové prohrávají.

7. TŘI PADLÍ SAMURAJOVÉ

Před mnoha lety Šógun vyslal trojici nejudatnějších bojovníků do sopky, aby jeho úhlavní nepřítel, klan Jama, nedokázal ukradnout posvátné svitky. Naneštěstí se nepřátelům podařilo tyto tři samuraje zviklat a obrátit na svou stranu, což znamenalo pro Šóguna velikou ránu. Trojice samurajů odpřisáhla věrnost Kosukemu, vůdci klanu Jama. Šógun vás nyní pověřil úkolem zabít tyto zrádné mizery. Jsi jediný, komu může Šógun důvěřovat. Vydáš se tedy na svou dosud nejnebezpečnější misi. Budeš muset nasadit nejen své zdraví, ale možná i svůj život, ale jsi připraven dokázat Šógunovi, že jeho důvěru rozhodně nezklameš.

SÓLOVÁ VARIANTA

- Každou svatyni hlídá nepřátelský samuraj. Položte jednu z nepoužívaných desek hráčů vedle každé svatyně. Náhodně vyberte magické schéma pro každého nepřátelského samuraje a vyrobte mu magickou přilbu, zbraň nebo sandály podle vzoru na dané kartě. Položte schéma vedle desky hráče každého samuraje a umístěte odpovídající žeton do jeho tlumoku.
- Cílem hry je porazit 3 nepřátelské samuraje ve svatyních a uniknout pomocí tajného východu se 3 kusy dokončeného magického vybavení. Dodržujte pravidla pro „Boj se samurajem“ (více na straně 12). Vybavení nepřátelského samuraje poškozené v boji se neopravuje (magická přilba se však může znovu stát magickou, pokud po boji odpovídá vzoru na schématu).
- Pokud hráč vyhraje boj s nepřátelským samurajem, může mu ukradnout 1 žeton magického schématu a odpovídající kartu schématu. Nepřátelský samuraj je odstraněn ze hry.

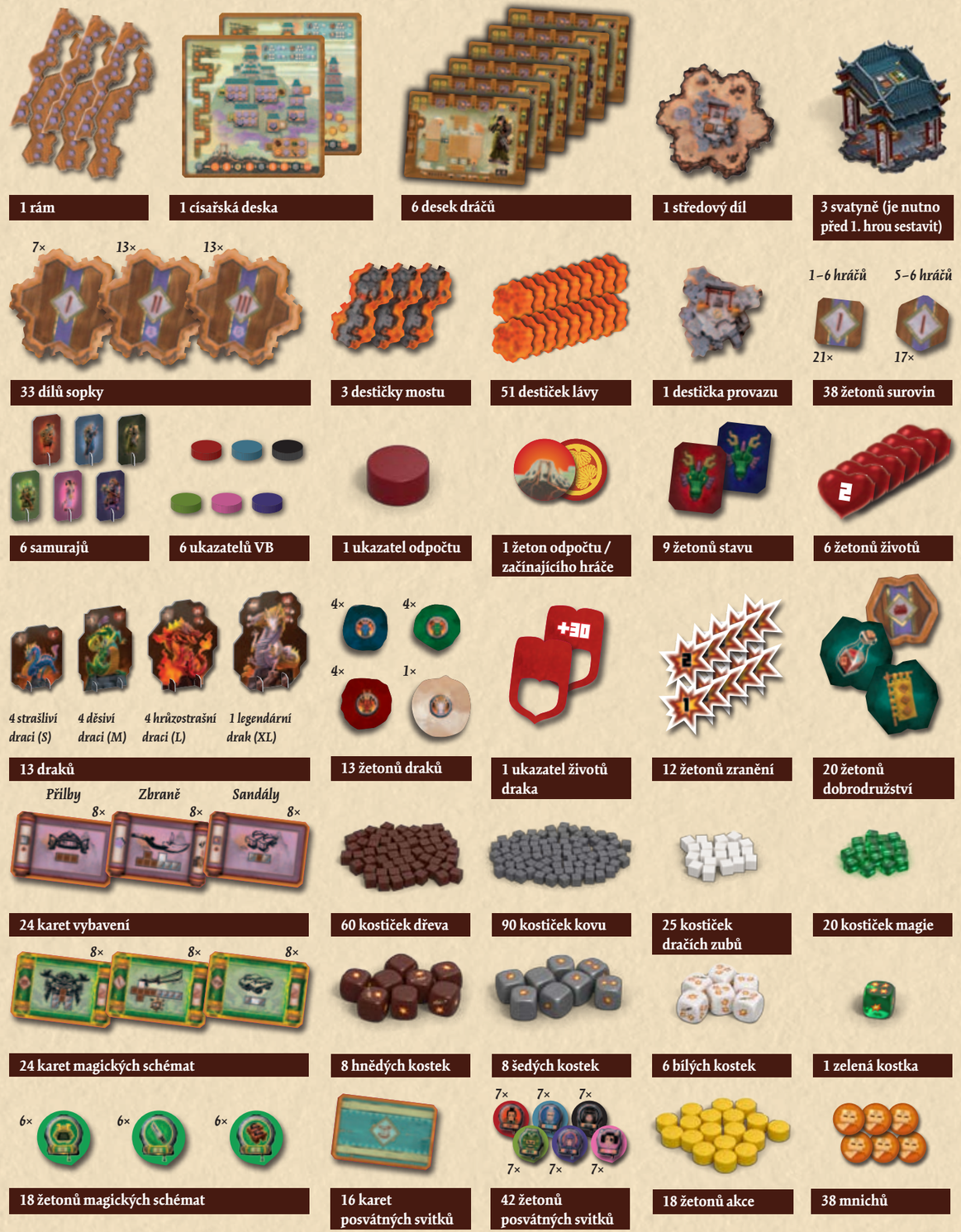
8. RÓNIN

Před mnoha lety tě považovali za nejnadanějšího učedníka v celém klanu. Pro mladého sirotka, kterého po narození zahodili a nechali napospas smrti, to vůbec nebyla snadná cesta. Tvoje pýcha tě však zradila, když ses rozhodl ukrást nějaká magická schémata, o kterých si šuškali tvi kamarádi. Mohlo by se ti to podařit, pokud by Šógun nepojal podezření a nevyslal za tebou dvojici tvých druhů. Ztratil jsi jeho přízeň a musel jsi dělat práci, kterou nikdo jiný dělat nechtěl. Avšak jednoho jarního dne ti Šógun nabídl možnost, jak svůj přestupek odčinit: „Udělej to, přežij, a možná tě přivítáme zpět mezi námi.“ S pokorou přijmeš tuto velkou výzvu a vydáš se na dobrodružství svého života…

SÓLOVÁ HRA

- Použijte kompetitivní stranu herního plánu a získávejte VB jako v kompetitivní variantě hry. Všechna ostatní pravidla pro kooperativní variantu stále platí.
- Cílem hry je dosáhnout alespoň 50 VB a uniknout pomocí provazu na středovém dílu. Závěrečná fáze se spouští po dosažení 20 VB.

Herní materiál



KOMPETITIVNÍ VARIANTA

PRŮBĚH HRY

Ve svém tahu **musíte vykonat 2 akce**:

- **Pohyb**: Přesuňte se až o 2 políčka (3 s dokončenými sandály).
- **Průzkum**: Přidejte mapový díl úrovně I, II nebo III tak, aby sousedil s políčkem, na kterém stojí váš samuraj. Umístěte na něj položky, které jsou na něm zobrazeny (žeton surovin, žeton posvátného svitku, drak, mnich, žeton dobrodružství). Otočte všechny vyčerpané žetony surovin na sousedních dílech lícem nahoru.
- **Sběr**: Vezměte si uvedené suroviny, posvátný svitek, mnicha (z mapového dílu) nebo až 2 magická schémata (ze svatyně) a umístěte je do tlumoku (nebo v případě mnicha na libovolné volné políčko pro mnicha).
- **Odpočinek a výroba**: Vraťte všechny žetony akce zpět do zásoby žetonů akce. Během odpočinku můžete vyrobit jeden typ vybavení (přilbu, zbraň nebo sandály).

KARTY VYBAVENÍ

Vyrobte své vybavení podle vzoru na kartě vybavení. Zasuňte tuto kartu vybavení pod jednu ze svých akcí. Když budete provádět tuto akci, můžete provést hlavní akci, akci navíc z karty vybavení, nebo obě tyto akce.

MAGICKÉ SCHÉMA

Pokud vaše vybavení odpovídá vzoru na kartě magického schématu, umístěte kostičku magie navrch tohoto vybavení. Pokud toto vybavení přestane odpovídat vzoru na kartě, okamžitě kostičku odstraňte.

- **Magická přilba**: Magie vykryje 4 poškození v boji.
- **Magická zbraň**: Přidává 4 k iniciativě a zelenou kostku k hodům na útok.
- **Magické sandály**: Magie vykryje 4 poškození při pohybu přes lávu.

BOJ

Iniciativa určuje pořadí útoků. Úroveň iniciativy se rovná délce vaší nejdelší zbraně. Obránce vyhrává remízy v iniciativě. Můžete vyslat hrdinského mnicha pro získání iniciativy v boji s nelegendárním drakem.

Boj s drakem: Když vstoupíte na díl s drakem, začíná boj. Samurajové na sousedících políčkách se mohou do boje zapojit. Na útok můžete házet kostkami odpovídajícími surovinám ve vaší zbrani. Za každý výsledek odstraňte ze zbraně odpovídající kostičku.

Při zásahu snižte zdraví draka o odpovídající počet životů. Všichni hráči, kteří neopustili boj, získají po porážce draka odpovídající počet VB a dračí zub.

Všechny zásahy draka udělují poškození přilbám všech bojujících samurajů najednou. Pokud je samurajova přilba úplně zničena a samuraj dostane další zásah, prohrává boj. Položte figurku samuraje na bok na políčko, ze kterého přišel.

Pokud drak není poražen, obnoví si před dalším bojem plný počet životů.

Boj se samurajem: Stejná pravidla jako pro boj s drakem, s výjimkou těchto bodů:

- Pokud se oba samurajové na stejném políčku (v pořadí hráčů) rozhodnou nebojovat, aktivní hráč může pokračovat ve svém pohybu či tahu.
- Do boje se samurajem se nemůže zapojit další samuraj a nelze použít hrdinského mnicha.
- Pokud se samuraj vzdá nebo je poražen, může vítěz ukrást 1 věc z tlumoku poraženého (žeton magického schématu + odpovídající kartu, mnicha, žeton posvátného svitku + odpovídající kartu, kostku suroviny).

Pokud samuraj aktivního hráče přežije boj, může pokračovat ve svém tahu.

ZÁVĚREČNÁ FÁZE

V momentě, kdy některý hráč dosáhne 30 či více bodů, spouští se posledních 8 kol. Pokaždé, když tento hráč dohraje svůj tah, posuňte ukazatel odpočtu o 1 pole dopředu.

Pokud skončíte tah na provazu, přesuňte svého samuraje k příslušné bonusové stupnici. Každé kolo (počínaje tím, ve kterém jste unikli) si vezměte bonus Šóguna.

Vítězí hráč s nejvíce VB.

KOOPERATIVNÍ VARIANTA

CÍL

Porazte legendárního draka. Poté musí každý hráč uniknout pomocí tajného východu s alespoň 1 dokončeným magickým vybavením. Dále musí mít hráči jako skupina alespoň 1 dokončené vybavení každého typu. Tyto cíle musíte splnit za daný počet kol:

- 1 hráč: 25 kol + 8 závěrečných kol
- 2–6 hráčů: 20 kol + 8 závěrečných kol

ZMĚNY V PRAVIDLECH

- Používejte žetony stavu a posuňte draky bez žetonu směrem k nejbližšímu samurajovi (počet políček z ptačí perspektivy) na začátku každého kola.
- Samurajové nebojují proti sobě.
- Pokud při hodu kostkami draka padne 1 nebo více výsledků , rozdělte získané dračí zuby mezi samuraje (stále se účastnící boje) dle společné domluvy. Totéž platí pro dračí zuby získané po poražení draka.
- Když je samuraj vyřazen z boje, objeví se na středovém díle.
- Jakmile je některý samuraj vyřazen z boje potřetí, prohráváte hru.
- Samurajové na stejném políčku si mohou vyměňovat věci z tlumoku.
- Samuraj může nést neomezený počet karet magických schémat.

Vyrobilo QP Printing Ltd Flat J, 21/F, Kings Wing Plaza 2 No. 1 On Kwan Street, Shek Mun Shatin, New Territories HONG KONG // Autorská práva 2019 Game Brewer BVBA Patersstraat 51 2300 Turnhout – Belgie