Obsah

I. Úvod **2**
II. Herní materiál **4**
III. Příprava hry **6**
IV. Příprava turnaje **9**
V. Průběh hry **10**
Fáze akcí 10
Vysvětlení akčních polí 11
Fáze cestování 12
Fáze úklidu 12
Zápis 13
Turnaj 13
Závěrečná fáze cestování 13
Fáze přízvisek 13
VI. Turnaje a souboje **14**
Souboje a střety 14
Útok 14
Hodnoty na kostkách 14
Rytíři 14
Souboj mezi hráčem a rytířem 15
Jak určit vítěze střetu 16
Vítězství v souboji 16
Prohra v souboji 16
Souboj mezi hráči 16
Souboj mezi rytíři 16
Následující souboje 17
Prestiž 17
VII. Konec hry **17**
VIII. Příklad souboje **18**
IX. Sólový mód **20**
X. Další informace **22**
Karty událostí 22
Stoupenci 23
Karty cestování 24
Památné předměty 24
Karty přízvisek 25
Erbovní listina 26
Karty zbroje a ořů 27
Často opomíjená pravidla 27
XI. Přehled **28**

Kdo z nás nikdy nesnil o životě skutečného rytíře? Lesknoucí se zbroj, vzpínající se hřebec, klání s dřevci, jekot nadšeného davu… Právě takový příběh nyní prožijete. Ve hře GLORY se ujmete role středověkého rytíře bojujícího o věhlas a náklonnost sličných dam. Cesta za slávou je ovšem lemována mnoha strastmi.

Turnaje a klání dvou rytířů, souboje o prestiž, odměny, památné předměty či dokonce možnost být navždy zvěčněn minstrelem v písni oslavující vaši chrabrost… Zní to dobrodružně, že? Ale to není vše! Kromě soubojů rytíře proti rytíři budete s ostatními zápolit také o nejlepší vybavení a nejvlivnější stoupence. Také byste si měli najít čas na krátkou modlitbu. Třeba vám v rozhodujícím okamžiku turnaje pomůže právě vyšší moc!

Naštěstí nemusíte pracovat, protože v této hře jste všichni mladí a bohatí šlechticové. Jedinou otázkou je, zda se vám podaří dosáhnout slávy – bude váš život hoden příběhu skutečného rytíře?

1. ÚVOD

Průběh hry

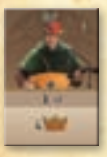
Jedna partie trvá 3 kola. V každém kole budete navštěvovat různé městské čtvrti, získávat odměny a připravovat se na nadcházející turnaj. Nejprve si projdeme několik základních prvků a pojmů potřebných k pochopení hry:

Jak vyhrát

Na konci se stane vítězem a šampionem ten hráč, který dosáhne nejvyššího počtu bodů slávy.

Jak získat body slávy

Každý rytíř, kterého neovládá hráč (*dále pouze „**rytíř**“, hráči jsou vždy označování slovem „**hráč**“*), má určitou hodnotu bodů slávy. Čím silnější rytíř, tím více bodů slávy získáte, pokud jej porazíte.



Další body slávy můžete získat z destiček stoupenců, karet cestování či událostí.

Karty přízvisek vám mohou na konci hry přinést další body slávy, pokud splníte určité podmínky. V každé hře budou vyloženy 3 veřejná přízviska, o jejichž splnění se mohou pokusit všichni hráči. Navíc budete mít některé karty přízvisek skryté v ruce, jako své osobní cíle.

V závěru každého kola se uskuteční rytířský turnaj, kde se v sérii soubojů ukáže, kdo je nejzdatnější, nejbohatší a nejpřipravenější:

- Nezávisle na tom, jaký druh turnaje se uskuteční, se vždy můžete zúčastnit až 3 soubojů.
- Souboj se skládá z několika střetů, kdy nasednete na koně, pozvednete dřevec a střetnete se se soupeřem!
- Během každého střetu budete házet kostkami a upravovat výsledek hodu tak, abyste dosáhli co nejlepšího útoku.
- Pomocí stoupenců či památných předmětů můžete zlepšit svůj útok. Ale pozor, nevyplýtvejte je všechny hned při prvním střetu!

Nejdůležitější symboly:

Body slávy

Útok

Prestiž

Žeton síly

Mince

Žeton víry

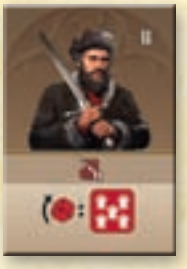
Detailní popis všech symbolů na destičkách a kartách najdete na stranách 23–27.

Co by měl vědět každý rytíř

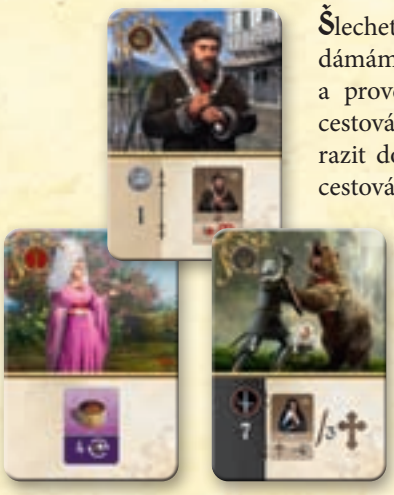
Výcvikem můžete zvýšit svoji sílu. Žetony síly můžete během souboje použít k získání červených kostek síly – nejsilnějších kostek, jaké se mohou šlechetnému rytíři dostat do ruky.

Vylepšení vybavení je zásadní. Čím lepší bude váš oř, tím více kostkami oře budete házet. Čím lepší odějete zbroj, tím více kostkami zbroje budete házet.

Mějte víru v Pána a nezapomeňte se pomodlit. Díky žetonům víry můžete přehodit kostky.



Rozšiřujte svůj okruh věrných stoupenců. Během turnaje můžete použít destičky stoupenců a různými způsoby zlepšit své šance či zvýšit útok.



Šlechetnost, odvaha a dvoření dámám. Jakmile umístíte figurky a provedete akce, následuje fáze cestování. Během ní můžete vyrazit do světa a zahrát až 3 karty cestování.

Během cest můžete získat památné předměty, které patří k tomu nejcennějšímu, co může rytíř mít. Rozhodně se vyplatí získat alespoň pár těchto talismanů, protože nepochybně nadejde chvíle, kdy se postavíte protivníku tak hrozivému, že budete potřebovat každý kousek štěstěny.

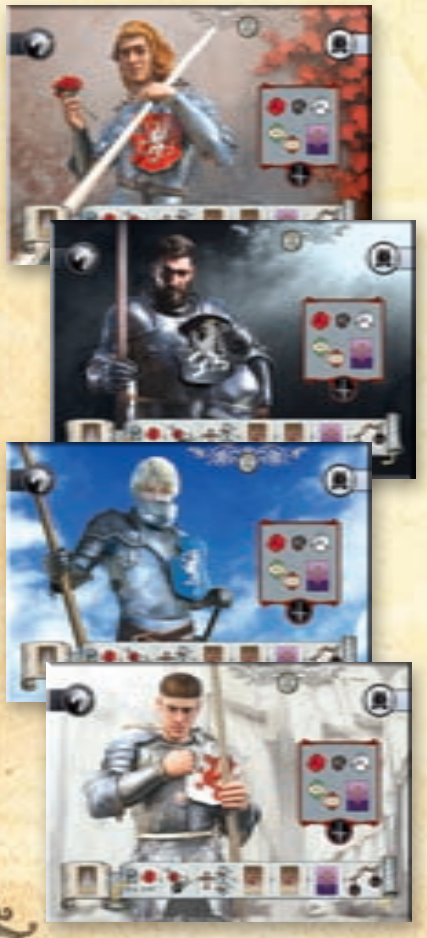
A nezapomeňte na prestiž. Prestižní rytíři mají obvykle náklonnost sudích. Právě proto rozhoduje prestiž v případě, kdy se oběma rytířům dařilo stejně dobře.

II. Herní materiál

V této velké, těžké a noblesní krabici najdete:

1 herní plán

1 oboustrannou desku turnaje



4 desky hráčů

24 figurek akcí

36 kostek

4 ukazatele bodů

1 ukazatel fáze

16 štítů pro hráče

x1 x3

24 mincí

x1 x3

28 žetonů síly

x1 x3

20 žetonů víry

7 modifikátorů útoku

3 žetony hodů kostkou

4 žetony nadbytečné slávy

17 žetonů prestiže

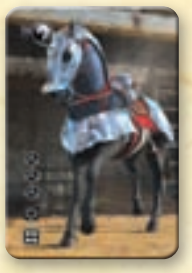
8 žetonů vítězství

1 modifikátor prestiže

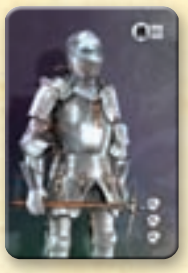
4 destičky cen za vítězství v turnaji

16 destiček památných předmětů

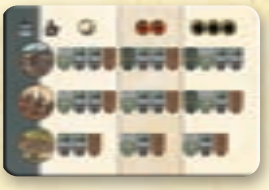
48 destiček stoupenců



16 karet vybavení



32 destiček rytířů



12 karet přípravy turnaje

12 karet událostí

74 karet cestování

26 karet dvoření

19 karet obchodu

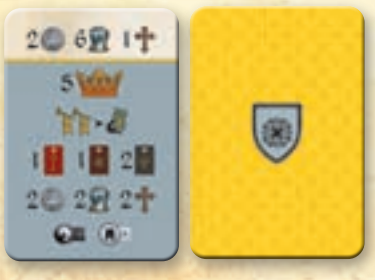
29 karet výzev

13 karet pro sólovou hru:

9 základních karet

2 karty osobnosti válečníka

2 karty osobnosti zbožného rytíře



12 karet postav

14 karet přízvisek

III. PŘÍPRAVA HRY

Vyberte druh turnaje

Než začnete připravovat hru, měli by se hráči dohodnout, jaký druh turnaje během hry použijí.

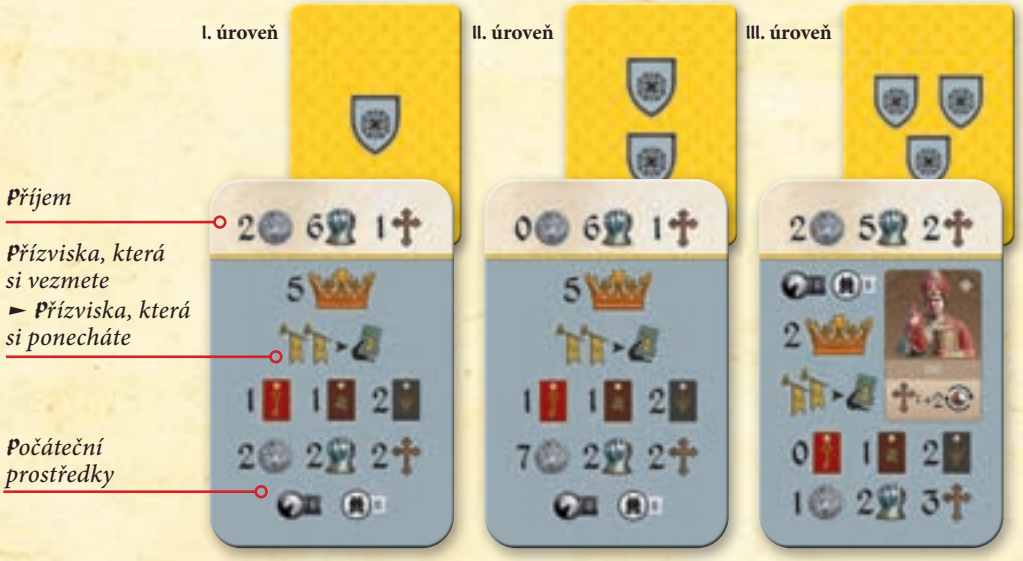
Joust à plaisance je vyřazovací turnaj. Pokud chcete postoupit do dalšího kola turnaje, musíte porazit soupeře. Během tohoto turnaje na sebe mohou v souboji narazit i dva hráči. Vítěz třetího kola turnaje se stane šampionem a získá cenu pro vítěze – buďto standardní odměnu 1 bod slávy a 1 minci (*vyobrazené na desce*), nebo náhodnou odměnu z destičky.

Pas d'armes vám umožní vyhnout se přímým soubojům mezi hráči. Každý hráč se zapojí do souboje až ve 3 městech – ve Florencii, Paříži a Mnichově. Během tohoto turnaje proti vám stanou pouze rytíři neovládaní hráči (*dále pouze „**rytíři**“*). Pokud prohrajete souboj v jednom městě, smíte i nadále bojovat v dalších městech, ve kterých jste zapsaní.

1 Umístěte herní plán doprostřed stolu. Vedle plánu umístěte desku turnaje otočenou na vybranou stranu (*Joust à plaisance / Pas d'armes*).

2 Zamíchejte karty přízvisek. Náhodně vyberte 3 přízviska a umístěte je lícem vzhůru poblíž herního plánu. Podmínky na těchto přízviscích mohou během hry plnit všichni hráči.

3 Každému hráči rozdejte 3 náhodné karty postav (*jednu kartu od každé úrovně*). Každý hráč si vybere, za kterou z těchto tří postav chce hrát. Vybranou kartu postavy si ponechá a ostatní vrátí zpět do krabice.



4 Každý hráč obdrží:

- Desku hráče, 6 figurek akcí, 4 štíty v odpovídající barvě a 2 žetony vítězství.
- Kartu oře a zbroje na úrovních, které jsou vyobrazené ve spodní části karty postavy.
- Mince, žetony víry a žetony síly podle počátečních prostředků vyobrazených ve spodní části karty postavy.

5 Umístěte svůj ukazatel bodů na počítadlo bodů slávy. Ukazatel umístěte na políčko s tolika body, kolik je vyobrazeno na vaší kartě postavy.

6 Počáteční pořadí průběhu hry určete náhodně. Hráči v pořadí hry umístí své štíty na stupnici iniciativy, zleva doprava. Každý hráč poté získá malý bonus: 1 bod slávy a 1 náhodnou kartu výzvy za každé pole, které jej dělí od prvního pole iniciativy (*první hráč tedy žádný bonus nezíská*).

7 Vezměte zbylé karty přízvisek a dejte každému hráči tolik karet, kolik jich má vyobrazených na kartě postavy (*1 přízvisko za každou trumpetu na kartě*). Z obdržených karet nyní vybere přízviska, která si ponechá jako osobní cíle – počet přízvisek, která si takto smí ponechat, je také vyobrazený na kartě postavy (*1 přízvisko za každý symbol karty v ruce*). Nezvolené karty přízvisek zamíchejte se zbylými přízvisky. Vzniklý balíček umístěte lícem dolů poblíž herního plánu.

Během první partie doporučujeme, aby všichni hráči použili postavy I. úrovně. Tyto karty jsou totiž všechny identické a hráči díky nim budou mít stejné podmínky.

Svou postavu vybíráte nezávisle na ostatních (*hráči mohou mít postavy různých úrovní*). Jakmile si vyberete postavu, získáte všechny prostředky vyobrazené ve spodní části karty. Během každé fáze úklidu navíc obdržíte příjem vyobrazený v horní části karty. Karty III. úrovně vám poskytnou speciální stoupence, ale celkově méně prostředků.

Pokud jste zkušený hráč, můžete si hru záměrně zkomplikovat a vzít si oře/zbroj na nižší úrovni. Méně zkušení hráči tak nebudou v nevýhodě.

Joust à plaisance: Každý hráč obdrží pouze 2 štíty (*1 velký na desku turnaje a 1 malý na stupnici iniciativy*). Zbylé štíty vraťte do krabice. Nebudou během hry potřeba.

Příklad: Při hře 3 hráčů hráči postupně rozmístí své štíty na 1. až 3. pole stupnice iniciativy. Hráč na druhém poli iniciativy získá 1 bod slávy a 1 kartu výzvy. Hráč na třetím poli iniciativy získá 2 body slávy a 2 karty výzev.

Doporučení: Během první partie vyložte vyložte své osobní cíle (*vybraná přízviska*) lícem vzhůru na stůl, aby je viděli všichni hráči.

Stoupence označené svitkem lze získat pouze pomocí karet cestování.

Dostupná pole v nabídce stoupenců závisí na počtu hráčů.

8 Roztřiďte destičky stoupenců na 5 sloupečků podle symbolů na destičkách:

Nejprve vezměte sloupeček a umístěte jej poblíž herního plánu. Tyto destičky použijete později v průběhu hry. Poté vezměte zbylé 4 sloupečky a každý zvlášť zamíchejte.

A. Ze sloupečku speciálních stoupenců vezměte 2 stoupence při hře 3–4 hráčů / 1 stoupence při hře 1–2 hráčů a umístěte je na dvě (*respektive jedno*) pole nejvíce vlevo v nabídce stoupenců (*tato pole jsou také označená*).
B. Ze sloupečku označeného poté vezměte 5–7 destiček stoupenců (*počet destiček závisí na počtu hráčů – řiďte se podle symbolů v pravém spodním rohu polí nabídky*). Tyto destičky rozmístěte napravo od polí určených pro speciální stoupence (*při hře 1–2 hráčů je jedno z těchto polí prázdné, vynechte jej*). Prázdná pole v nabídce stoupenců nakonec zakryjte přebytečnými žetony vítězství, aby bylo jasné, že v tomto počtu hráčů nebudou použita.

Příklad: Při hře dvou hráčů umístíte do nabídky stoupenců 1 destičku a 5 destiček . Poté umístíte žetony vítězství na prázdná pole v nabídce (označená symbolem pro 3–4 hráče). Tato pole nabídky nebudou během hry použita. Ostatní destičky stoupenců ponechte poblíž herního plánu.

9 Umístěte ukazatel fáze na první pole stupnice fází.

10 Karty dvoření, obchodu a výzev zamíchejte zvlášť a utvořte z nich 3 oddělené balíčky lícem dolů. Všechny tyto karty se nazývají „karty cestování". Nyní si vezměte do ruky náležitý počet karet odpovídajících druhů, v závislosti na vaší kartě postavy. Poté se musíte rozhodnout: smíte si karty ponechat, nebo smíte odhodit libovolný počet z nich. Za každou takto odhozenou kartu získáte 1 žeton síly (*odhozené karty zamíchejte zpět do patřičných balíčků*). Nakonec otočte z každého balíčku 4 karty a utvořte z nich nabídku (*karty z balíčku vždy vyskládejte do sloupečku pod daný balíček*).

11 Zasuňte svoji kartu postavy pod desku hráče tak, aby byla vidět pouze část s příjmy (*ty budete získávat vždy během fáze úklidu*).

12 Ve hře jsou 3 sady karet událostí. Jednotlivé sady odlišíte podle počtu teček na rubu karet. Počet teček zároveň odpovídá kolu, ve kterém se může karta události objevit. Náhodně vyberte 3 karty událostí – jednu z každé sady. Kartu události pro první kolo umístěte lícem vzhůru na herní plán. Kartu události pro druhé kolo umístěte poblíž herního plánu lícem vzhůru. Poté pod tuto kartu zasuňte lícem dolů kartu události pro třetí kolo. Zbylé karty událostí vraťte do krabice.

13 Ze zbylého materiálu, tj. mincí, žetonů víry a síly, sloupečků destiček stoupenců, destiček rytířů, destiček památných předmětů, žetonů prestiže a kostek utvořte společnou zásobu poblíž herního plánu.

14 Pokud hrajete v méně než 4 hráčích, položte žetony vítězství (*popř. mince*) na všechna pole na herním plánu, která jsou ve vašem počtu hráčů nedostupná (*jsou označena symbolem s vyšším číslem, než kolik je ve hře hráčů*). Tato pole zůstanou zablokovaná po celou hru.

15 Nakonec rozmístěte destičky rytířů na desku turnaje – viz „Příprava turnaje" na následující straně.

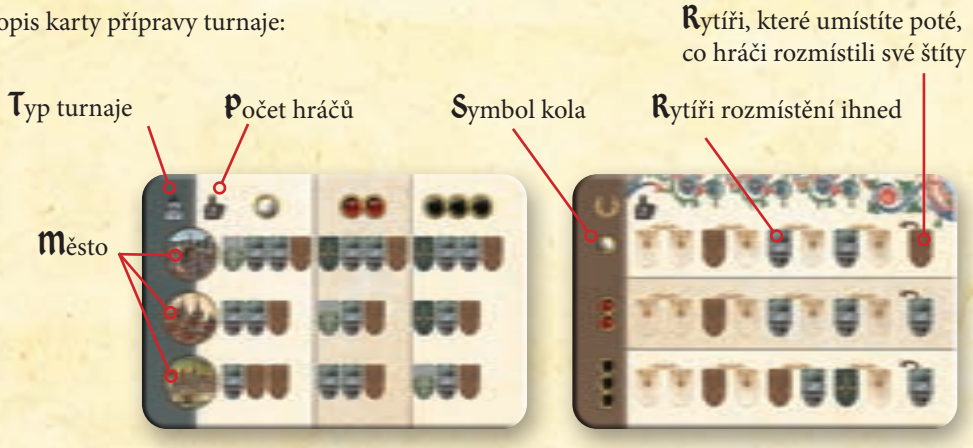
IV. Příprava turnaje

Na konci každého kola poměří hráči své síly v turnaji. Zde máte také nejlepší příležitost vydobýt si slávu! V závislosti na zvoleném typu turnaje se postavíte buďto pouze rytířům, nebo kombinaci rytířů a ostatních hráčů. Ještě před začátkem kola se vždy dozvíte, jací slavní protivníci se hodlají turnaje zúčastnit.

Během přípravy hry a na konci turnajů v prvním a druhém kole provedete následující kroky, pomocí kterých připravíte nadcházející turnaj:

Vezměte náhodnou kartu přípravy turnaje, která odpovídá vašemu počtu hráčů a dosud nebyla použita. Otočte ji na stranu odpovídající typu turnaje, který používáte. Každá karta je rozdělena na 3 části, které odpovídají 3 kolům hry. Vždy použijte tu část karty, která odpovídá nadcházejícímu kolu (*např. během přípravy hry použijete část pro první kolo, s jedním bílým symbolem*).

Popis karty přípravy turnaje:



Na kartě najdete symboly, podle kterých poznáte, jaké typy rytířů se turnaje zúčastní. Ve hře je pět typů rytířů, které odlišíte podle rubu žetonů:

Šampióni *Veteráni* *Králové* *Polští šlechtici* *Šlechtici*

Příklad:

Pas d'armes

Náhodně vyberte odpovídající rytíře a rozmístěte je lícem vzhůru na jednotlivá města. Při náhodném výběru se ujistěte, že berete a umísťujete rytíře správného typu a do správných měst (*podle symbolů na kartě turnaje*). Rytíře v jednotlivých městech seřaďte od toho s nejmenší hodnotou slávy, po rytíře s největší hodnotou slávy. Vedle každého rytíře ponechte volné pole pro štít hráče.

Joust à plaisance

Náhodně vyberte odpovídající rytíře a rozmístěte je lícem vzhůru na jednotlivá pole ve spodní řadě desky turnaje. Při náhodném výběru se ujistěte, že berete a umísťujete rytíře správného typu a na správná pole, přesně podle nákresu na kartě turnaje. Rozmístěte pouze rytíře, kteří jsou na kartě označení jako „Rytíři rozmístění ihned". Zbylá pole ve spodním řádku zaplníte až později, během zápisu. K tomu použijete destičky rytířů označené jako „Rytíři, které umístíte poté, co hráči rozmístili své štíty".

Náhodně vezměte jednu dosud nepoužitou destičku s cenou za vítězství v turnaji a umístěte ji na pole odměny (*na kterém je zároveň vyznačena standardní odměna za vítězství*). Poté destičku ceny otočte lícem vzhůru a ukažte ji všem hráčům. Během prvních her vám doporučujeme tento krok přeskočit a hrát pouze se standardní odměnou (*1 mince a 1 bod slávy, podle symbolů na desce*).

Každé kolo se dělí na několik fází (*1–5*), které probíhají v pevně daném pořadí:

1. **Fáze akcí**
2. **Fáze cestování**
3. **Fáze úklidu**
4. **Zápis**
5. **Turnaj**

Po turnaji na konci třetího kola navíc těsně před koncem hry proběhnou další dvě fáze:

6. **Závěrečná fáze cestování**
7. **Fáze přízvisek**

Příklad události pro první kolo. Bohatá sklizeň – každý hráč získá 2 mince navíc.

Akční pole dostupné ve hře 3 a více hráčů.

V. Průběh hry

„Všechno má určenou chvíli a veškeré dění pod nebem svůj čas.“ (Kazatel 3:1)
Nejinak tomu bude i v této hře…

Každá partie je rozdělená na 3 kola, během kterých budete žít rytířský život: budete cestovat napříč krajem, budovat skupinu stoupenců, zbrojit se, zápolit s ostatními rytíři a soupeřit na turnajích. Nepochybně budete muset také tvrdě dřít, cvičit a modlit se za pomoc shůry!

Každé kolo se dělí na několik fází. Symboly značící jednotlivé fáze najdete na stupnici fázi na herním plánu.

Pomocí ukazatele fází zaznamenávejte průběh jednotlivých kol.

Fáze akcí

Události

Během přípravy hry jste připravili 3 karty událostí. Událost pro aktuální kolo leží lícem vzhůru na herním plánu. Budoucí události leží vedle herního plánu. Prozatím nejsou aktivní, ale předem vidíte, co nastane v dalším kole.

Příklad: Během prvního kola je událost pro třetí kolo stále lícem dolů vedle herního plánu. Na ní ale leží událost pro druhé kolo, která už je lícem vzhůru, takže víte, co se na vás chystá.

Jakmile je karta události aktivní, představuje jistý efekt pro aktuální kolo. Některé tyto efekty se odehrají pouze jednou na začátku fáze akcí. Jiné platí po celé kolo a představují akční pole navíc – během kola, kdy je taková událost aktivní, mohou hráči navštívit nové pole na kartě a provést její akci.

Popis karet událostí najdete na str. 22.

Provádění akcí

Hráči budou postupně provádět tahy v pořadí podle stupnice iniciativy (*zleva doprava*). Jakmile jste na tahu, umístíte jednu ze svých figurek akcí na libovolné akční pole na herním plánu a okamžitě provedete patřičnou akci. Poté následuje tah dalšího hráče. Fáze akcí pokračuje, dokud všichni hráči neumístili všechny své figurky.

Všechny akce vyžadují umístění 1 figurky. Pokud některá akce navíc vyžaduje určitý poplatek, platíte všechny potřebné prostředky zpět do společné zásoby. Pokud nemáte dostatek prostředků na zaplacení poplatku, nesmíte danou akci provést.

Některé akce mají pouze omezený počet kruhových akčních polí. Na toto pole lze v každém kole umístit pouze 1 figurku. Jakmile je takovéto pole zabrané figurkou, nikdo další sem již figurku nesmí umístit. Kdo dřív přijde, ten dřív mele.

Na některých akčních polích jsou symboly 3+ nebo 4. Takováto pole jsou dostupná pouze při hře 3–4 hráčů, respektive 4 hráčů. Pokud je ve hře méně hráčů, doporučujeme nedostupná pole zakrýt žetony vítězství nebo mincemi, aby nedošlo ke zmatkům.

Akční pole ve tvaru otevřené oblasti nemají žádná omezení na počet umístěných figurek. Figurky hráčů se vzájemně neblokují. Dokonce je možné, aby jeden hráč ve stejném kole navštívil takovéto pole vícekrát (*samozřejmě maximálně jednou za tah*). Některá z těchto polí jsou ovšem omezena počtem karet či destiček, která lze jejich pomocí získat. Detailní vysvětlení akčních polí najdete na následující straně.

Vysvětlení akčních polí

Výcvik – Výcvik vedený zkušený rytířem. Získáte 3 žetony síly.

Modlitba – Přemítáte a modlíte se. Získáte 3 žetony víry.

Vojenská služba – Připojíte se ke královskému vojsku. Získáte 3 mince.

Iniciativa – Umístěte figurku na první neobsazené pole na stupnici iniciativy (*co nejvíce vlevo*). Okamžitě získáte 1 minci. Prozatím neměníte pořadí iniciativy, ale pořadí umístěných figurek změní iniciativu během fáze úklidu.

Poznámka: Tuto akci smí každý hráč provést pouze jednou za kolo!

Poznámka: Pokud na stupnici iniciativy nikdo žádnou figurku neumístí, iniciativa zůstane stejná.

Cestovní plány – Vyberte si 2 libovolné karty cestování z nabídky (*dvoření, obchod, výzva*) a vezměte si je do ruky. Smíte vybírat z dostupných karet v nabídce nebo si smíte naslepo brát vrchní karty z balíčků. Samozřejmě si také můžete vzít 1 kartu naslepo a 1 z nabídky, v libovolném pořadí. Nabídku karet cestování nedoplňujte. Karty si smíte brát v libovolné kombinaci druhů (*např. 2 karty dvoření nebo 1 kartu obchodu a 1 kartu dvoření apod.*).

Pokud nejsou v nabídce lícem vzhůru žádné karty některého druhu, smíte si i nadále brát karty naslepo z balíčku. Pokud už je prázdný i balíček, pak není tento druh karet nadále dostupný.

Stráž – Ve jménu krále! Získáte 2 mince.

Samostatný výcvik – Jistě, bylo by lepší postavit se protivníkovi než cvičit o samotě, ale před velkým turnajem nesmíte zahálet. Získáte 2 žetony síly.

Tržnice – Smíte si koupit lepšího oře nebo lepší zbroj. Pamatujte, že ve většině případů už začínáte s ořem a zbrojí na II. úrovni (*ať nepřehlédnete správnou cenu za lepší vybavení*). Zaplaťte patřičný obnos mincí do společné zásoby a vylepšete svoji kartu oře či zbroje o 1 úroveň. Vždy platíte plný obnos za vyšší úroveň, nikoliv pouze rozdíl mezi úrovněmi. Touto akcí smíte naráz vylepšit pouze 1 vybavení a postoupit pouze o 1 úroveň.

Stoupenci – Vezměte si destičku stoupence z nabídky stoupenců. Pokud jsou pod destičkou vyobrazeny mince, musíte je zaplatit do společné zásoby. Poté destičku stoupence umístěte poblíž své desky hráče. Nabídku nedoplňujte.

Detailní popis destiček stoupenců najdete na str. 23.

Smíte mít i více stejných destiček stoupenců.

Herold – Okamžitě se zapište na turnaj. Umístěte svůj štít na volné pole na desce turnaje.

Pas d'armes: Vyberte si rytíře, kterému se chcete postavit. Do každého města se smíte v každém kole zapsat maximálně jednou!

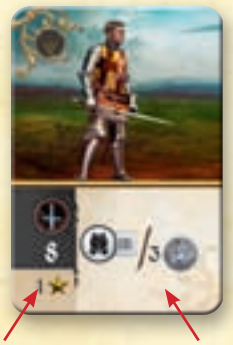
Joust à plaisance: Vyberte si libovolné volné pole ve spodní řadě na desce turnaje. Na tento turnaj se lze zapsat v každém kole maximálně jednou.

Přestože možnost zapsat se na turnaj dostanete automaticky v pozdější fázi, má tato akce svůj význam, obzvlášť pokud chcete včas vybrat vhodného protivníka. Také je to jediný způsob, jak se zapsat do všech tří měst během turnaje **Pas d'armes**. Během fáze zápisu totiž máte nárok pouze na zápis do dvou měst.

Nový cíl – Doberte si 3 karty přízvisek z balíčku. Poté 2 z dobraných karet odhoďte. Třetí kartu si ponecháte jako další osobní cíl.

Poznámka: Pokud je balíček přízvisek prázdný, zamíchejte odhozené karty a utvořte z nich nový balíček lícem dolů.

Příklad karty obchodu:
Za poplatek 3 mincí si můžete koupit politický vliv. Díky tomu získáte 3 body slávy a žeton politické prestiže (pokud již tento žeton nemáte).



Příklad karty výzvy:
Postavíte se rytíři s útokem 8 a prestiží 1. Pokud zvítězíte, můžete získat buďto jeho zbroj (vylepšit svoji zbroj na III. úroveň), nebo odměnu 3 mincí.

Příklad úpravy iniciativy:
A. Červený a Černý umístili během fáze akcí své figury na stupnici iniciativy. Proto nyní odeberou své štíty ze stupnice.
B. Modrý a Bílý posunou své štíty doprava.
C. Červený a Černý nyní vrátí své štíty zpět na stupnici, na pole nad svými figurkami.

Fáze cestování

V pořadí průběhu hry (*podle stupnice iniciativy*) se nyní hráči střídají na tahu v hraní karet cestování. Ve svém tahu smíte zahrát maximálně 3 karty cestování. Pokud se dohodnete s ostatními hráči, můžete všichni odehrát tuto fázi současně a ušetřit tak spoustu času! Karty zahrané během této fáze odkládá každý hráč na svoji osobní odkládací hromádku.

Pokud jsou odměny na kartě oddělené lomítkem, musíte si vybrat jen jednu z nich.

Ve hře jsou 3 druhy karet cestování:

A. Karty dvoření – Pokud zahrajete tuto kartu, okamžitě získáte na ní vyobrazené odměny. Poté odložíte kartu na svoji odkládací hromádku. Ano, sličné dámy vás ihned zasypou dary a pomodlí se za vás!

B. Karty obchodu – Pokud zahrajete tuto kartu a zaplatíte vyobrazený obnos mincí do společné zásoby, získáte vyobrazené odměny. Poté odložíte kartu na svoji odkládací hromádku.

C. Karty výzev – Pokud zahrajete tuto kartu, musíte vyhodnotit souboj podle standardních pravidel (*viz Souboj mezi hráčem a rytířem*). Pokud zvítězíte, získáte odměnu vyobrazenou na kartě a kartu odložíte na svoji odkládací hromádku. Pokud souboj prohrajete, vezmete si kartu zpět do ruky. Pokud chcete, můžete ji zahrát znovu hned během stejné fáze cestování (*přičemž musíte dodržet pravidlo maximálně 3 zahraných karet*).

Jakmile zcela vyhodnotíte efekt zahrané karty cestování, musíte se rozhodnout, zda zahrajete další kartu, nebo karty přestanete hrát.

Poznámka: Své vybavení (*zbroj či oře*) smíte naráz vylepšit maximálně o 1 úroveň. Nesmíte přeskočit úrovně (*např. vylepšit oře II. úrovně rovnou na IV. úroveň*).

Poznámka: Nesmíte mít 2 žetony prestiže od stejné barvy. Můžete zahrát kartu, která by vám poskytla druhý žeton stejné barvy, ovšem v takovém případě máte nárok pouze na ostatní odměny, které poskytuje.

Fáze úklidu

Nejprve je potřeba upravit iniciativu. Všichni hráči, kteří mají figurky na stupnici iniciativy, dočasně odeberou své štíty z této stupnice. Figurky ponechají na místě.

Poté všichni hráči, kteří na stupnici iniciativy figurky nemají, posunou své štíty na stupnici doprava tak, aby nalevo vznikla volná místa pro odebrané štíty.

Nakonec hráči vrátí své štíty na stupnici iniciativy. Každý hráč umístí svůj štít na pole nad svojí figurkou. Jinými slovy: hráči, kteří sem umístili figurky, poskočí v iniciativě dopředu. Ostatní hráči se posunou dozadu.

- Vezměte si zpět všechny své figurky z herního plánu.
- Všechny své stoupence, památné předměty a žetony prestiže nyní otočte lícem vzhůru.
- Získáte příjmy v závislosti na své kartě postavy.
- Odhoďte zbylé destičky v nabídce stoupenců. Zaplňte nabídku novými destičkami stejně jako během přípravy hry (*nezapomeňte dodržet počet destiček v závislosti na počtu hráčů ve hře*). Jakmile je prázdný sloupeček I, začněte umísťovat destičky ze sloupečku II. Stejné pravidlo platí pro destičky ze sloupečku III – nejprve musíte ovšem vyprázdnit sloupeček II.
- Odhoďte zbylé karty v nabídce karet cestování. Poté otočte 4 nové karty z každého balíčku (*popř. alespoň tolik, kolik je možné*). Karty cestování z odkládacích hromádek se už do hry nevracejí. Pokud je některý balíček prázdný, karty tohoto druhu již nebudou dostupné.
- Kartu události pro aktuální kolo odeberte z herního plánu. Pokud právě neprobíhá poslední kolo, přesuňte následující kartu události (*tu, která je vedle plánu lícem vzhůru*) na herní plán. Tato karta představuje událost pro nadcházející kolo. Poté otočte lícem vzhůru kartu události, která je lícem dolů vedle herního plánu (*toto provedete pouze na konci 1. kola*).

Zápis

Během této fáze se závazně přihlásíte na turnaj. V pořadí průběhu hry (*tedy podle nového pořadí na stupnici iniciativy*) umístí každý hráč své štíty na desku turnaje.

Pas d'armes:

V pořadí průběhu hry se každý hráč rozhodne, kterému rytíři se chce postavit. Poté umístí svůj štít vedle štítu vybraného rytíře. Každý hráč se smí v každém městě postavit maximálně jednomu rytíři. Dva hráči se nesmí postavit stejnému rytíři.

Poté všichni hráči stejným způsobem umístí svůj **druhý štít**. Tento krok smí přeskočit hráči, kteří se již nemohou postavit dalšímu rytíři nebo kteří už nemají v zásobě štíty. Pokud chcete na desku umístit i **třetí štít**, musíte tak učinit během fáze akcí pomocí akce Herold.

Jakmile jsou štíty rozmístěny, zůstanou na svých místech až do konce turnaje. Po zápisu není možné přesunout nebo odstranit svůj štít.

Joust à plaisance:

Do tohoto turnaje smí každý hráč umístit pouze 1 štít. V pořadí průběhu hry každý hráč buďto umístí svůj štít na libovolné volné pole ve spodní řadě na desce turnaje, nebo pasuje a počká, kam umístí štíty ostatní. Ovšem hráč s nejnižší iniciativou (*který zároveň dosud není zapsaný*) nemá možnost volby a **musí** umístit svůj štít. Tento proces opakujte, dokud nejsou všichni hráči zapsaní.

Všechna zbylá pole ve spodní řadě zaplňte rytíři, v závislosti na kartě turnaje (*viz. „Rytíři, které umístíte poté, co hráči rozmístili své štíty“ na str. 9*).

Turnaj

Tato fáze sestává ze série soubojů, které odehrajete podle pravidel popsaných v sekci **VI. Turnaje a souboje** na následující straně.

Závěrečná fáze cestování

Tuto fázi odehrajte stejně jako běžnou fázi cestování. Ovšem pozor: závěrečná fáze cestování se odehraje pouze jednou, na konci 3. kola, tedy těsně před koncem hry.

Fáze přízvisek

Během přípravy hry jste vyložili k hernímu plánu 3 veřejné karty přízvisek. Během hry měl každý hráč příležitost splnit podmínky na těchto přízviscích. A nyní, během fáze přízvisek, mohou všichni hráči získat body slávy za tyto karty. V tuto chvíli také všichni hráči odhalí své osobní cíle (*karty přízvisek v ruce*). Za osobní cíle může získat body slávy pouze ten hráč, který je držel v ruce. Pokud chcete získat body slávy za kartu přízviska (*ať už veřejnou nebo osobní*), musíte nejprve splnit podmínku na dané kartě. Některé podmínky vyžadují vlastnictví určitých prostředků. V takovém případě nemůžete stejný prostředek použít ke splnění více podmínek (*např. pokud některá podmínka vyžaduje 3 mince a jiná 6 mincí, potřebujete celkem 9 mincí, pokud chcete splnit obě podmínky*). Body slávy získané z karet přízvisek zaznamenejte na počítadle bodů.

Kartu přízviska můžete splnit maximálně jednou, i pokud její podmínku splňujete vícekrát.

Detailní popis karet přízvisek najdete na str. 25.

Příklad hry 2 hráčů:
Bílý hráč během fáze akcí navštívil akci Herold (A) a Červený jej následoval (B). Během zápisu je na řadě nejprve Bílý a rozhodne se umístit štít do druhého města (C). Do stejného města se vydá také Červený (D). Bílý nemůže umístit třetí štít, protože v posledním městě již není volné pole a v ostatních městech štíty už má. Fázi tedy zakončí Červený, který umístí štít do prvního města (E).

Příklad hry 3 hráčů:
První hráč (Červený) a druhý hráč (Modrý) se oba rozhodli počkat. Třetí hráč (Černý) tedy nemá na výběr a musí se zapsat (A). Poté se Červený opět rozhodne počkat, takže se musí zapsat Modrý (B). Červený se zapíše naposled (C). Volná pole se nakonec zaplní rytíři a turnaj může začít!

Příklad karty přízviska:
Vlivný – Pokud máš 5 stoupenců, získáš 4 body slávy. Pokud nějaká další karta přízviska vyžaduje stoupence, musíš použít jiné stoupence než těchto 5.

VI. Turnaje a souboje

Souboje a střety

V každém turnaji máte příležitost zúčastnit se až 3 soubojů. Během souboje se postavíte buďto jinému hráči, nebo rytíři. Dokonce se proti sobě mohou postavit i dva rytíři.

Souboj se skládá ze 2 nebo 3 **střetů**, tedy rozjezdů proti protivníkovi. Jakmile hráč nebo rytíř vyhraje 2 střety, stane se okamžitě vítězem souboje.

Termín „střet“ odkazuje na okamžik nárazu dřevců během rytířského klání.

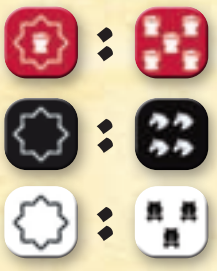
Symbol útoku

Útok

Během každého střetu budete házet až 3 červenými kostkami (*kostky síly*), 3 černými kostkami (*kostky oře*) a 3 bílými kostkami (*kostky zbroje*). Z každé barvy kostek ovšem budete počítat pouze nejvyšší hozenou hodnotu. Nejvyšší hodnoty všech tří barev sečtete dohromady a vyjde vám celková hodnota vašeho útoku.

Ve snaze hodit lepší hodnoty vám může pomoci žeton víry: pokud jej použijete, smíte přehodit 2 libovolné kostky. Hodnotu útoku můžete také upravit pomocí stoupenců či památných předmětů. Svůj útok poté poměříte s útokem protivníka. Vyšší útok vyhrává střet.

Hodnoty na kostkách



Ve hře jsou 3 druhy kostek:
- Červené kostky síly s hodnotami od 1 do 5.
- Černé kostky oře s hodnotami od 0 do 4.
- Bílé kostky zbroje s hodnotami od 0 do 3.

Na každé kostce je také speciální symbol. Ten musíte nejprve aktivovat. Pokud máte zbroj či oře na IV. úrovni, automaticky aktivujete speciální symbol na odpovídajících kostkách. Speciální symbol na kostkách síly aktivujete, pokud do souboje vložíte 4 žetony síly. Pokud vám na kostce padne speciální symbol, když jej máte aktivní, ihned otočíte tuto kostku na stranu s nejvyšší možnou hodnotou. Neaktivní speciální symbol má hodnotu 0 (respektive 1 v případě kostky síly).

Speciální symboly na kostkách (*nalevo*) a hodnota, na kterou se přetočí, pokud jsou aktivní.

Příklad: 9 + 3 (útok + výsledek hodu bílou kostkou) = hodnota útoku 12 během prvního střetu. Během dalšího střetu hodíte touto kostkou znovu.

Příklad: Během souboje s tímto veteránem budete mít o 1 kostku zbroje méně – počet vašich kostek zbroje takto může klesnout i na nulu. Schopnost IV. úrovně (aktivace speciálního symbolu) stále platí, pokud vám tedy zbývají bílé kostky.

Rytíři

Na každém štítu rytíře je v levém horním rohu uveden útok. Pokud dosáhnete vyšší hodnoty útoku, než má rytíř, zvítězíte nad ním ve střetu.

V pravém horním rohu je hodnota slávy. Tolik bodů slávy získáte, pokud rytíře porazíte v souboji.

Prestiž rytíře je určena počtem hvězdiček na štítu. Pokud mají protivníci ve střetu stejný útok, vyhrává ten s vyšší prestiží (*podrobněji na str. 16*).

Polští šlechtici mají variabilní útok. Když během střetu s polským šlechticem házíte kostkami, hodíte také 1 bílou kostkou za tohoto rytíře. Hodnotu na kostce přičtete v tomto střetu k útoku polského šlechtice. Abyste celkovou hodnotu útoku nezapomněli, můžete na polského šlechtice položit přímo použitou kostku nebo žeton hodu kostkou.

Veteráni spoléhají na zkušenosti z válek. Dokážou tedy využít každou slabost nepřítele a obejít jeho přednosti. Dejte si pozor – veteráni sníží počet kostek, kterými budete házet ve střetu proti nim.

Souboj mezi hráčem a rytířem

Průběh souboje je znázorněn na každé desce hráče a skládá se z následujících kroků:

	Před prvním střetem souboje (*a pouze před prvním střetem*) můžete použít 1 stoupence se symbolem stanu. Použitou destičku stoupence otočte lícem dolů a umístěte ji na svoji desku hráče.
	Na začátku každého střetu můžete vložit do souboje 1 či více žetonů síly (*popř. navýšit počet dříve vložených žetonů síly*). V závislosti na tom, kolik žetonů síly máte celkem vložených do souboje, budete házet určitým počtem kostek síly: **0–3** žetony síly – použijete odpovídající počet kostek síly. **4** žetony síly – použijete 3 kostky síly a navíc aktivujete speciální symbol na těchto kostkách. Vložené žetony síly umisťujte na svoji desku hráče. Pamatujte, že na rozdíl od např. žetonů víry se nejedná o jednorázovou platbu, ale o vklad! Žetony síly zůstávají vložené po zbytek celého souboje a tím pádem i kostky získané vložením žetonů síly vám zůstanou až do konce souboje.
	Ke kostkám síly přidáte své kostky zbroje a kostky oře (*v závislosti na úrovni vaší zbroje a oře*). Poté hodíte všemi kostkami a vyhodnotíte speciální symboly (*pokud je máte aktivované*).
	Nyní smíte použít 1 žeton víry a přehodit až 2 své kostky. Použitý žeton víry umístěte na svoji desku hráče.
	Nyní smíte použít 1 stoupence se symbolem dřevce. Použitou destičku stoupence otočte lícem dolů a umístěte ji na svoji desku hráče.
	Nyní smíte použít 1 dalšího stoupence se symbolem dřevce. Použitou destičku stoupence otočte lícem dolů a umístěte ji na svoji desku hráče.
	Nyní smíte použít 1 památný předmět. Použitou destičku předmětu otočte lícem dolů a umístěte ji na svoji desku hráče.
	Nakonec porovnejte hodnotu útoku s útokem protivníka a určete vítěze střetu (*viz níže*). Pokud některý z účastníků souboje právě vyhrál druhý střet, souboj ihned končí. Pokud ne, dejte vítězi střetu 1 žeton vítězství, odhoďte všechny modifikátory útoku a proveďte další střet. **Sledujte žlutou šipku a vraťte se zpět ke kroku „vložení žetonů síly“.**

Příklad: Pokud hned v prvním střetu vložíte do souboje 2 žetony síly, budete v celém souboji házet 2 kostkami síly. V následujícím střetu můžete vložit další žeton síly a házet už 3 kostkami síly.

Poznámka: Během střetu smíte použít maximálně 1 žeton víry.

Celková hodnota útoku hráče vznikne součtem:

+ Nejlepšího výsledku na kostkách síly
+ Nejlepšího výsledku na kostkách oře
+ Nejlepšího výsledku na kostkách zbroje
+ Modifikátorů útoku
+ Modifikátorů z památných předmětů

Žeton vítězství

Poznámka: Žeton prestiže je aktivní pouze tehdy, je-li otočený lícem vzhůru (*na stranu s hvězdou*).

Poznámka: Svoji zásobu památných předmětů, stoupenců a žetonů prestiže si s sebou nesete do celého turnaje a můžete je použít v průběhu celé soutěže. Jakmile jsou tyto předměty ovšem použité (*otočené lícem dolů*), jsou použité po zbytek turnaje a nelze je použít v následujících soubojích. Jedinou výjimku má poražený hráč, který smí otočit některé destičky a žetony zpět lícem vzhůru.

Joust à plaisance: Pokud je hráč poražen v prvním nebo druhém kole turnaje, smí zahrát 2 či 1 kartu cestování navíc (*podle toho, v jakém kole vypadl*). Protože hráč nepostoupil do dalšího kola, má čas na cestování po kraji. Tyto karty zahraje, zatímco ostatní hráči pokračují v turnaji.

Poznámka: Hráči každý střet začínají s hodnotou útoku 0. Pořadí vyhodnocení prvních kroků tedy určí prestiž nebo inciativa. Pořadí vyhodnocení kroků se může v průběhu střetu měnit, jak se mění útoky hráčů.

Hodnoty slávy obou hráčů se určují ve stejný okamžik, ihned po skončení souboje (*předtím než si vítěz přičte body za tento souboj*). Vítěz získá plnou hodnotu bodů slávy za poraženého. Poražený získá polovinu bodů slávy za vítěze, pokud vyhrál alespoň v jednom střetu.

Jak určit vítěze střetu

- Pokud je váš útok nižší než útok rytíře, tento střet prohráváte. Umístěte žeton vítězství na daného rytíře.
- Pokud je váš útok vyšší než útok rytíře, tento střet vyhráváte. Vezměte si žeton vítězství a umístěte jej na svoji desku hráče.
- Pokud je váš útok stejný jako útok rytíře, rozhodne prestiž. K vítězství potřebujete mít alespoň tolik (*aktivních*) žetonů prestiže, kolik prestiže je na destičce daného rytíře. Pokud tuto podmínku splňujete, vyhráváte remízu. Po vítězství v remíze ovšem musíte otočit jeden ze svých žetonů prestiže lícem dolů a umístit jej na svoji desku hráče (*tento žeton již není aktivní*). Pokud máte oba (*hráč i rytíř*) prestiž 0, zvítězí hráč. Vítěz získá žeton vítězství jako vždy.

Vítězství v souboji

Pokud zvítězíte ve dvou střetech, jste také vítězem souboje. V takovém případě nastane následující:

- Odhodíte do společné zásoby všechny použité žetony víry a vložené žetony síly ze své desky hráče.
- Vezmete ze své desky hráče všechny destičky památných předmětů, stoupenců a žetony vítězství a umístíte je poblíž své desky hráče (*použité destičky a žetony ponecháte lícem dolů*).
- **Joust à plaisance**: Okamžitě získáte body slávy za poraženého rytíře a postoupíte do dalšího kola turnaje (*posunete se na desce turnaje o úroveň výše*).
- **Pas d'armes**: Okamžitě získáte body slávy za poraženého rytíře a pokračujete soubojem v dalším městě.
- **Souboj na kartě cestování či přízviska:** Získáte vyobrazené odměny.

Prohra v souboji

- Pokud souboj prohrajete, smíte ze své desky získat zpět některé prostředky, které byly použity během souboje: 1 vložený žeton síly, 1 žeton víry, 1 stoupence, 1 žeton prestiže a 1 památný předmět (*stoupence, památný předmět a žeton prestiže otočíte lícem vzhůru*).
- Zbytek použitých předmětů sklidíte z desky stejně jako během vítězství (*žetony síly a víry do společné zásoby / destičky poblíž desky hráče*).
- **Oba turnaje:** Pokud se vám během souboje podařilo zvítězit alespoň v 1 střetu, získáte polovinu bodů slávy vyobrazených na daném rytíři (*zaokrouhleno dolů*).
- **Joust à plaisance:** Vypadáváte z turnaje a vítězný rytíř postoupí do dalšího kola (*posune se po desce turnaje*). Podle toho, v jakém kole vypadáváte, smíte nyní zahrát určitý počet karet cestování (*viz deska turnaje*).
- **Pas d'armes:** V tomto městě sice prohráváte, ale smíte pokračovat soubojem v dalším městě.
- **Souboj na kartě cestování:** Nezískáte odměny, ale smíte si vzít kartu zpět do ruky a zahrát ji znovu.
- **Souboj na kartě přízviska:** Máte pouze jeden pokus a pokud neuspějete, nezískáte nic.

Souboj mezi hráči

Souboj mezi hráči probíhá v podstatě stejně jako souboj hráče a rytíře, s několika rozdíly:

- Kdykoli nastane remíza, rozhoduje prestiž. Pokud remíza stále trvá, vyhrává ten hráč, který je více vlevo na stupnici iniciativy. I pokud rozhodne iniciativa, musí vítěz remízy otočit jeden svůj žeton prestiže lícem dolů.
- Jednotlivé kroky souboje hráči nevyhodnocují naráz, ale v pořadí. Aktuální krok musí jako první provést ten hráč, který momentálně prohrává střet (*tzn. má v daném okamžiku nižší útok, prestiž nebo iniciativu*). Pokud rozhoduje o pořadí prestiž či iniciativa, žetony prestiže se v tomto případě neotáčejí (*podrobněji na str. 18-19*).
- **Zisk bodů slávy:** Stejně jako rytíř, i každý hráč má svoji „hodnotu slávy". Základní hodnota slávy hráče je 7, ovšem stoupne na 9, pokud má hráč více bodů slávy než protivník (*na počítadle bodů slávy; v okamžiku konce souboje*). Hráč, který prohraje souboj, ale vyhraje 1 střet, získá polovinu hodnoty slávy druhého hráče (*zaokrouhleno dolů*).

Souboj mezi rytíři:

Souboj mezi rytíři se vyhodnotí zcela jednoduše: zvítězí v něm ten rytíř, který má vyšší hodnotu slávy. Pokud nastane remíza, zvítězí rytíř s vyšší prestiží. Pokud remíza přetrvává, zvítězí rytíř nalevo.

Následující souboje

1. Během **Pas d'armes** nejprve vybojujte všechny souboje ve Florencii (*vrchním městě na desce turnaje*) a poté postupujte dolů. V jednotlivých městech se souboje odehrávají zleva doprava. Můžete se ovšem dohodnout s ostatními hráči, že souboje **odehrajete všichni zároveň** (*a ušetříte čas*). Turnaj končí v okamžiku, kdy jsou vybojovány všechny souboje.

2. Během **Joust à plaisance** se souboje opět odehrávají postupně zleva doprava (*opět se můžete dohodnout, že je **odehrajete všichni zároveň***). Jakmile jsou vybojovány všechny souboje prvního kola turnaje (*ve spodní řadě*), postupují vítězové do dalšího kola. Další kola – včetně závěrečného souboje – probíhají stejně jako první kolo. Vítěz závěrečného souboje získá cenu pro vítěze (*standardně 1 bod slávy a 1 minci, popř. cenu z desničky*). Nezapomeňte, že pokud hráč vypadne z turnaje, má nárok na zahrání 2 či 1 karty cestování, v závislosti na tom, v jakém kole vypadl. Ostatní mezitím pokračují v turnaji.

Jakmile jsou vybojovány všechny souboje, turnaj končí. Odstraňte všechny rytíře a štíty z desky turnaje a připravte turnaj pro následující kolo (*viz Příprava turnaje na str. 9*).

Příklad celého souboje najdete na str. 18–19.

Prestiž

Pomocí prestiže můžete v souboji zapůsobit na sudí, kteří pak možná přimhouří oka a uznají vaše vítězství ve střetu. Žetony prestiže můžete získat pomocí karet cestování, desničky stoupenců či jako odměnu za vítězství v turnaji.

Můžete mít až 6 různých žetonů prestiže, ale od každého druhu maximálně 1. Pokud máte získat druhý žeton stejného druhu (*například druhý žeton královské přízně*), nezískáte jej.

Kdykoli vyhrajete ve střetu pomocí prestiže, musíte otočit jeden ze svých žetonů prestiže lícem dolů (*pokud je to možné*). Během souboje se do vaší prestiže počítají pouze žetony otočené lícem vzhůru (tzv. aktivní).

Klíč k srdci dámy
Dámy dávají přednost milovaným rytířům.

Družina
Doprovod vazalů zvýší vaše společenské postavení.

Válečný hrdina
Odvaha na bitevním poli se nezapomíná.

Královská přízeň
Nikdo si nechce znepřátelit králova oblíbence.

Úřad
Vážená úřední pozice má jisté výhody.

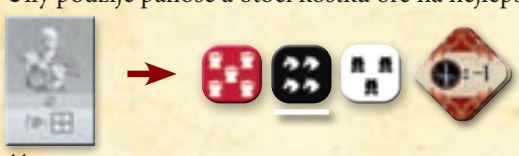
Šampion
Vítězství v turnaji je velice působivé.

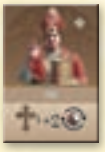
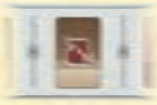
VII. Konec hry

Vítězem hry se stává hráč s nejvyšším počtem bodů slávy. V případě shody vítězí hráč s vyšším počtem žetonů prestiže (*lícem dolu i lícem vzhůru*). Pokud shoda i nadále trvá, hráči se o vítězství dělí.

VIII. Příklad souboje

Červený hráč je první na stupnici iniciativy. Bílý hráč má jeden žeton prestiže lícem vzhůru. Počáteční hodnota útoku obou hráčů je (*jako vždy na začátku střetu*) 0. Červený hráč bude tedy prozatím na tahu první, protože bílý hráč má vyšší prestiž. Jedná se o druhý souboj v tomto turnaji, takže některé předměty hráčů jsou již použité.

Krok	Rozhodnutí hráčů a pořadí, v jakém jsou provedena	Útok na konci kroku	
	Červený hráč použije banditu. Sníží hodnotu protivníkova útoku o -1, ale bude jej to stát 1 bod slávy. Bílý si vezme modifikátor útoku -1. Bílý žádné stoupence nepoužije.	0	-1
	Protože Bílý je oslabený efektem bandity, je nyní na tahu první. Rozhodne se vložit do souboje 2 žetony síly (*bude mít tedy 2 kostky síly*). Červený na to reaguje vložením hned 4 žetonů síly (*bude mít 3 kostky síly a navíc aktivuje jejich speciální symboly*).	0	-1
	Oba hráči hodí všemi svými kostkami. Bílý sice hodil celkem 10 (*z každého druhu kostek se počítá pouze nejlepší výsledek*), ale hodnota jeho útoku je 9 (*má modifikátor útoku -1 za efekt bandity*). Červený hodil 9, protože na jeho kostkách síly je aktivní speciální symbol. 	9	9
	První na tahu je opět Červený (*rozhodla prestiž*). Rozhodne se použít žeton víry. Protože jedním z jeho stoupenců je biskup, smí přehodit až 4 kostky. Vezme tedy 4 kostky a přehodí je. Zadařilo se: vylepšil výsledek na svých kostkách oře (*má oře na IV. úrovni a jeho speciální symbol je tedy aktivní*). Bílý se také rozhodne použít žeton víry. Smí přehodit 2 kostky, a tak přehodí obě své kostky oře. Nevyplatilo se to, padl horší výsledek: 	11	7
	Bílý použije panoše a otočí kostku oře na nejlepší možný výsledek.  Na kostkách síly Červeného hráče již padl nejlepší možný výsledek, takže použití učitele šermu by bylo k ničemu.	11	11
	Červený v tomto kroku pasuje a bílý také.	11	11
	Červený pasuje, protože nemá památné předměty. Bílý také pasuje, protože už ví, že střet stejně vyhraje.	11	11
	Protože mají oba hráči stejnou hodnotu útoku, střet vyhraje Bílý. Má totiž více prestiže. Otočí svůj žeton prestiže lícem dolů a vezme si žeton vítězství. Začíná druhý střet souboje. Výsledky kostek a modifikátory útoku se vynulují.	0	0

	V druhém střetu začíná Bílý. Bez prestiže rozhoduje iniciativa a v té je pozadu. Vloží do souboje další 2 žetony síly. Celkem tedy již vložil 4. Tím pádem získá třetí kostku síly a aktivuje speciální symbol. Červený hráč pasuje, protože již do souboje vložil maximální počet žetonů síly.	0	0
	Oba hráči hodí kostkami. Bílému padlo celkem 9: Červenému padlo celkem 5: 	5	9
	 Červený se rozhodl použít další žeton víry. Protože biskup je vždy aktivní, smí opět přehodit až 4 kostky. Přehodí jednu kostku síly s horším výsledkem, aby měl případně jistotu dobrého výsledku z původního hodu: Po předchozí zkušenosti se Bílý rozhodne nepoužít žeton víry. Žádné kostky nepřehodí.	9	9
	Bílý použije druhého panoše a otočí kostku oře na nejlepší výsledek. Červený reaguje použitím učitele šermu a otočí na nejlepší výsledek jednu kostku síly. 	11	11
	Bílý pasuje a Červený také.	11	11
	Bílý použije svůj památný předmět, aby předešel remíze (*je pozadu v iniciativě, a tak by prohrál*). Červený nemá žádné památné předměty, kterými by mohl výsledek střetu zvrátit.	11	12
	Střet vyhraje Bílý, protože má vyšší útok.	0	0

Souboj je u konce. Bílý hráč vyhrál a získá 7 bodů slávy (*Červený totiž použitím Bandity ztratil 1 bod slávy a není tedy na počítadle slávy před Bílým*). Bílý hráč dosáhl celkem 31 bodů slávy vezme tedy žeton nadbytečných bodů slávy, otočí jej na stranu s číslem 30 a umístí jej na herní plán. Svůj ukazatel bodů slávy poté umístí na pole 1 počítadla bodů slávy.

Červený získá zpět 1 žeton síly, 1 žeton víry a smí otočit lícem vzhůru banditu, nebo učitele šermu. Žeton prestiže otočit nesmí, protože jej nepoužil během tohoto souboje.

Protože Červený nevyhrál ani jeden střet, nemá nárok na 3 body slávy (*kdyby vyhrál alespoň jeden střet, získal by 3 body, protože na konci souboje měl Bílý stejně bodů jako Červený. Hodnota slávy Bílého by byla 7; polovina je 3,5, zaokrouhleno dolů 3*).

IX. Sólový mód

Během tohoto módu se postavíte automatizovanému protivníkovi (*dále jen „**automaton**“*). Předtím než začnete hrát, vyberte scénář (*cíl, kterého se pokusíte dosáhnout*) a obtížnost, na jakou jej budete hrát.

1. **Válečník:** Pouze: Joust à plaisance – vyhrajte všechny 3 turnaje, na bodech slávy nezáleží.
   Nízká obtížnost – Začínáte s normálním vybavením.
   Střední obtížnost – Začínáte s ořem na I. úrovni.
   Vysoká obtížnost – Začínáte s ořem a zbrojí na I. úrovni.
2. **Osamocená výzva:** Získejte 65/75/85 bodů slávy (*Nízká/Střední/Vysoká obtížnost*).
3. **Rival:** Překonejte skóre automatona. Před hrou určete jeho útok a prestiž – tím určíte obtížnost hry:

Nízká	Střední	Vysoká

Vezměte daného rytíře z hromádky a umístěte jej poblíž automatonovy desky hráče – destička rytíře bude představovat útok a prestiž automatona.

Jakmile si zvolíte scénář, připravte hru dle pravidel pro 2 hráče. Začínajícím hráčem budete vy. Automaton bude potřebovat pouze figurky, desku hráče a štít pro iniciativu. Během scénáře Rival dejte automatonovi navíc ukazatel bodů slávy, štíty a jednu kartu přízviska jako osobní cíl (*skrytý*). Nedostane kartu postavy, ale začíná s 10 body slávy.

Vytvořte sólo balíček: Buďto použijte pouze 9 základních sólo karet, nebo přidejte navíc 2 karty osobností a vytvořte balíček čítající 11 karet. Můžete přidat buďto 2 karty osobnosti válečníka (*s červeným pruhem), nebo* 2 karty osobnosti zbožného rytíře (*s modrým pruhem*). V závislosti na tom, kterou osobnost vyberete, se lehce změní chování automatona. Sólový balíček umístěte poblíž desky automatona. Nyní můžete začít hrát.

Fáze akcí

Před každou fází akcí zamíchejte všechny sólo karty zpět do sólového balíčku. Pokaždé, když má automaton provést akci, otočte vrchní kartu ze sólového balíčku. Pokud je možné zcela provést I. akci, proveďte ji. Pokud není možné zcela provést I. akci, proveďte II. akci. Pokud není možné provést II. akci, proveďte III. akci. Pokud není možné zcela provést ani III. akci, otočte novou kartu ze sólového balíčku a proces zopakujte. Pokud je sólový balíček prázdný, zamíchejte sólové karty a začněte znovu. Jakmile automaton provede nějakou akci, umístěte jeho figurku akcí na odpovídající akční pole.

Základní sólo karta | Sólo karta válečníka | Sólo karta zbožného rytíře

Poznámka: Automaton nezískává žetony ani destičky či karty. Pouze vám bude blokovat akční pole a odhazovat destičky/karty z nabídek.

Stoupenci: Automaton odhodí 1 destičku stoupence z nabídky. Během akce **ignoruje stoupence s poplatkem 2 mince**. Nejprve se zaměří na stoupence vyobrazeného na kartě co nejvíc vlevo. Pokud v nabídce takový stoupenec není, zaměří se na dalšího stoupence na kartě. Pokud ani ten v nabídce není, zaměří se na stoupence vpravo na kartě (*např. podle karty vpravo by se nejprve pokusil odhodit učitele šermu, případně panoše, nebo případně jeptišku*).

Scénář Rival: Automaton získá patřičné body slávy, pokud odhodí minstrela.

Speciální stoupenci: Automaton odhodí speciálního stoupence.
Scénář rival: Získá patřičné body slávy, pokud může.

Cestovní plány: Automaton odhodí z nabídky **všechny 4** karty daného typu (*dvoření, obchod nebo výzva*), v závislosti na symbolu na sólové kartě. Pokud je v nabídce méně než 4 karty tohoto typu, automaton namísto toho provede **další akci** na kartě.

Nový cíl: Automaton odhodí 2 přízviska z balíčku přízvisek a poté si vezme 1 další kartu jako osobní cíl.

Událost: Pokud je to možné, automaton provede akci na události.
Scénář Rival: Získá body slávy, pokud je to možné.

Iniciativa: Automaton umístí figurku na první pole iniciativy.

Výcvik / Modlitba / Vojenská služba: Automaton pouze zabere figurkou akční pole.

Herold: Pokud nehrajete scénář Rival, automaton tuto akci přeskočí a provede další akci na kartě.
Scénář Rival: Automaton se okamžitě zapíše na turnaj (*pokud může*) a umístí svůj štít na volné pole. Přitom musí dodržet tato pravidla:

Joust à plaisance:
- NEUMISŤUJTE automatona na pole vedle rytíře, který by automatona určitě porazil. Pokud ve spodní řadě žádný takovýto rytíř není, pak NEUMISŤUJTE automatona vedle svého štítu (*pokud je již na desce turnaje*).
- Pokud je to možné, umístěte automatona na takové pole, kde – pokud postoupí – NENARAZÍ v dalším kole na rytíře, který automatona určitě porazí. Pokud neexistuje žádná šance, že by automaton v druhém kole narazil na rytíře, který by jej mohl porazit, pak automatona umístěte na takové pole, aby se v druhém kole vyhnul vám. (*Zjednodušeně řečeno, umístěte automatona na takové pole, kde má největší šanci postoupit do posledního kola turnaje a ideálně se při tom vyhne vám.*)
- Pokud všechny výše popsané podmínky splňuje více polí, umístěte automatona na takové pole, odkud má při postupu turnajem (*aktuálně*) šanci získat co možná nejvíce bodů slávy.
Pokud může z více polí získat stejný počet bodů slávy, umístěte automatona na pole co nejvíce vpravo.

Pas d'armes:
Automaton si vybere co nejlepšího rytíře (*s největší hodnotou bodů slávy*), kterého může porazit. Pokud je již váš štít na desce turnaje, pak vybírá pouze rytíře v městech, kde vy dosud štít nemáte. Tuto akci přeskočte, pokud to není možné. Popřípadě si během zápisu automaton vybere co nejlepšího rytíře (*kterého může porazit*) ve městě, kde automaton dosud nemá štít.

Poznámka: Automaton vyhodnocuje souboje jako rytíř, přičemž používá hodnotu útoku a prestiže na své destičce rytíře.

Fáze cestování:
Protože Automaton nemá karty cestování, nic neudělá.

Fáze úklidu:
Automaton nemá prostředky ani stoupence, ovšem vezme si zpět své figurky, a pokud použil akci iniciativa, posune se po stupnici iniciativy.

Zápis:
Do turnaje se automaton zapíše pouze ve scénáři Rival. V takovém případě dodrží stejná pravidla jako během akce herold.

Turnaj:
Pokud je automaton v turnaji (*pouze během scénáře Rival*), vyhodnocuje všechny své souboje jako běžný rytíř, přičemž používá hodnoty na své destičce rytíře. Jediná výjimka jsou body slávy, které získáte vy, pokud automatona porazíte. Body slávy získané za porážku automatona jsou stejné jako za porážku hráče: 7, popř. 9, pokud má na konci souboje více bodů slávy než vy (*ignorujete body slávy na destičce rytíře automatona*). Také platí, že pokud má automaton stejný útok a prestiž jako vy, vyhraje střet ten, kdo má lepší iniciativu. Automaton získá body slávy za všechna svá vítězství, a pokud vyhraje v turnaji, získá i cenu pro vítěze.

Fáze přízvisek:
Automaton získá body za přízviska pouze během scénáře Rival. Automaticky získá body za všechna veřejná přízviska i všechny své osobní cíle – i pokud by je neměl splněná či je ani teoreticky splnit nemohl. Automaton má zkrátka své vlastní způsoby.

X. Další informace

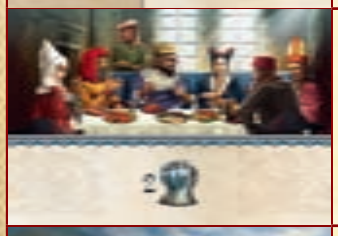
Karty událostí

Na některých kartách události jsou akční pole. Pokud je takováto karta události aktuálně na herním plánu, pak je toto akční pole dostupné pouze pro prvního hráče, který sem umístí figurku. Symbol napravo od akčního pole představuje poplatek, který je potřeba zaplatit. Pokud nemůžete poplatek zaplatit, nesmíte tuto akci provést.

Pokud na kartě události není akční pole, pak se všechny efekty události odehrají na začátku fáze akcí. Efekty události se v celém rozsahu aplikují na všechny hráče.

Události a jejich efekty:

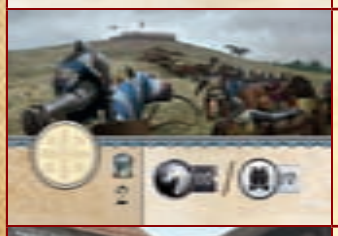
Křížová výprava:
Akce: Zaplať 1 minci do společné zásoby. Poté získej 3 body slávy a 3 žetony víry.



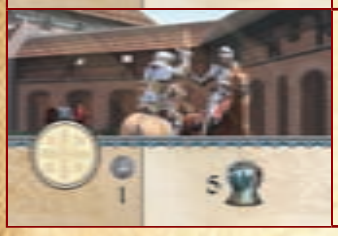
Královská svatba
Každý hráč získá 2 žetony síly.

Výprava
Akce: Zaplať 1 minci do společné zásoby. Poté získej 3 karty cestování (*z nabídky nebo balíčků*).

Válka
Každý hráč ztratí 2 mince (*pokud má jen 1 minci, ztratí alespoň tu; hráčům bez mincí se postih vyhne*).

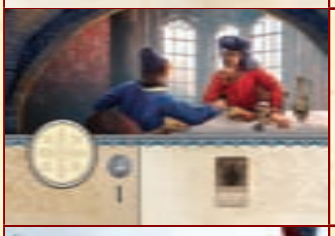


Válečná kořist
Akce: Zaplať 2 žetony síly do společné zásoby a vylepši svého oře nebo zbroj na IV. úroveň (*pokud můžeš, nezapomeň, že úrovně nelze přeskakovat*).

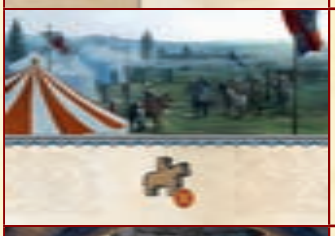


Lekce s mistrem
Akce: Zaplať 1 minci do společné zásoby a získej 5 žetonů síly.

Bohatá sklizeň
Každý hráč získá 2 mince.



Verbíři
Umístěte na tuto kartu vrchní destičku ze sloupečku speciálních stoupenců.
Akce: Zaplať 1 minci do společné zásoby a získej destičku na této kartě.



Do zbraně!
Každý hráč na tuto kartu umístí 1 figurku. Během této fáze akcí bude mít každý hráč o 1 figurku méně.

Verbíři
Umístěte na tuto kartu vrchní destičku ze sloupečku speciálních stoupenců.
Akce: Zaplať 1 minci do společné zásoby a získej destičku na této kartě.

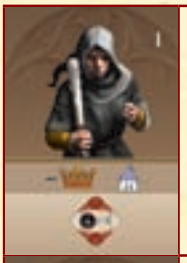
Obléhání
Akce: Zaplať 2 žetony síly do společné zásoby a získej 5 bodů slávy.

Verbíři
Umístěte na tuto kartu vrchní destičku ze sloupečku speciálních stoupenců.
Akce: Získej destičku na této kartě.

Stoupenci

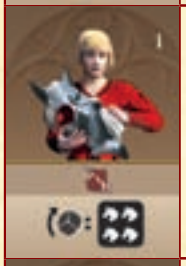
Jakmile stoupence použijete, otočte jej lícem dolů. Výjimku tvoří stoupenci označení symbolem ∞. Ti poskytují trvalý bonus, který platí od okamžiku získání destičky stoupence. Smíte mít i více stoupenců stejného druhu a jejich bonusy se v takovém případě sčítají. Symbol v prostřední části destičky určuje fázi či krok souboje, během kterého lze stoupence použít. Symbol ×1 znamená, že se jedná o jednorázový bonus, který aktivujete ihned po získání stoupence.

Minstrel
Ihned po získání minstrela získej 4 body slávy

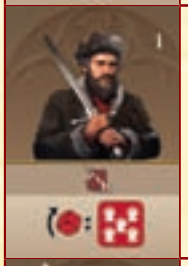


Bandita
Na začátku souboje ztrať 1 bod slávy a protivníkovi dej modifikátor útoku -1, který platí do konce prvního střetu souboje.

Veterán
Během střetu získej modifikátor útoku +1, který platí do konce střetu.



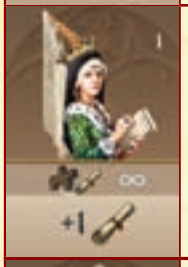
Panoš
Během střetu otoč 1 kostku oře na stranu s číslem 4.



Učitel šermu
Během střetu otoč 1 kostku síly na stranu s číslem 5.

Kronikář
Každé přízvisko, které splníš, ti na konci hry přinese 1 bod slávy navíc.

Jeptiška
Pokaždé když použiješ žeton víry, smíš přehodit 1 kostku navíc.



Královna
Když během fáze akcí provádíš akci cestovní plány, vezmi si 1 kartu navíc.

Zbrojmistr
Během střetu otoč 1 kostku zbroje na stranu s číslem 3.

Král
Ihned po získání krále si vezmi žeton královské přízně.

Biskup
Pokaždé když použiješ žeton víry, smíš přehodit 2 kostky navíc.

Vyslanec
Během fáze cestování smíš zahrát 1 kartu cestování navíc.

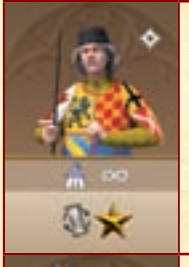
Dvorní dáma
Na začátku souboje smíš otočit 1 jiného stoupence lícem vzhůru.

Dáma
Ihned po získání dámy získej 5 bodů slávy.

Šašek
Během prvního střetu souboje dostane protivník modifikátor prestiže -2 (*prestiž může klesnout i pod 0*). Tento modifikátor platí pouze během prvního střetu souboje.

Lichvář
Ihned po získání lichváře získej 6 mincí a ztrať 2 body slávy.

Kuchař
Na začátku souboje získej modifikátor útoku +1, který platí do konce prvního střetu souboje.



Herold
Na začátku souboje smíš otočit 1 žeton prestiže lícem vzhůru.

Čarodějka
Během střetu ztrať 1 bod slávy a protivníkovi dej modifikátor útoku -1, který platí do konce tohoto střetu.

Diplomat
Když během fáze akcí provádíš akci tržnice nebo stoupenci, platíš o 1 minci méně (*minimálně 0*).

Vazal
Ihned po získání vazala si vezmi žeton přízně „družina“.

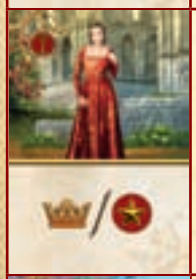
Karty cestování

Karty cestování hrajete z ruky během fáze cestování. Poražení hráči je mohou zahrát také během Joust à plaisance.

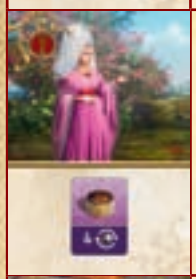
Karty dvoření vám poskytnou okamžitou odměnu. Karty obchodu vyžadují zaplacení mincí. Teprve poté získáte jejich odměnu. Karty výzvy zahájí souboj, a pokud chcete získat jejich odměny, musíte v tomto souboji zvítězit. Pokud v souboji prohrajete, smíte si vzít kartu výzvy zpět do ruky a zahrát ji později znovu (*třeba ihned během téže fáze cestování*). Počet karet cestování v ruce není nijak omezen. Každý hráč odkládá karty cestování na svoji **vlastní odkládací hromádku** (*která je veřejná všem hráčům*) – zahrané karty cestování hrají roli pro získání určitých přízvisek.

Příklady karet dvoření:

Partie
Získej 2 mince.



Dvorská láska
Získej 1 bod slávy, nebo žeton prestiže „klíč k srdci dámy“.

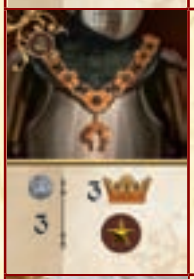


Suvenýr
Získej památný předmět „prsten“.

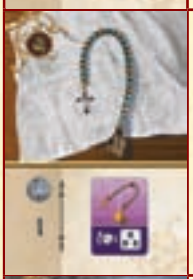
Úkol
Vyber si 2 karty přízvisek. Jednu z nich si ponech jako další osobní cíl, druhou odhoď.

Příklady karet obchodu:

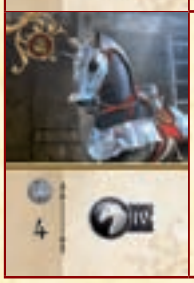
Hodiny šermu
Zaplať 1 minci a získej destičku učitele šermu ze sloupečku stoupenců označeného .



Řád Zlatého rouna
Zaplať 3 mince a získej 3 body slávy a žeton prestiže „úřad“.



Paternoster
Zaplať 1 minci a získej památný předmět „paternoster“.

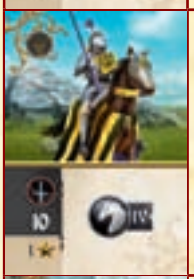


Destrier
Zaplať 4 mince a vylepši svého oře na IV. úroveň.

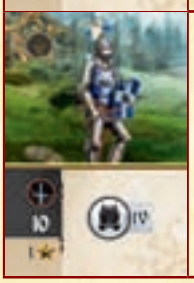
Příklady karet výzev:

Záchrana
Poraz v souboji protivníka (*hodnotu útoku má 7*) a získej destičku stoupence „jeptiška“, nebo 3 žetony víry.

Lodewijk van Gruuthuse
Poraz v souboji protivníka (*hodnotu útoku má 8, prestiž 1*) a vylepši svoji zbroj na III. úroveň, nebo získej 3 mince.



Ludwig II von Brieg
Poraz v souboji protivníka (*hodnotu útoku má 10, prestiž 1*) a vylepšit svého oře na IV. úroveň.



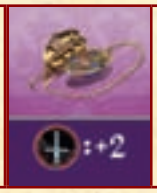
Riccio da Parma
Poraz v souboji protivníka (*hodnotu útoku má 10, prestiž 1*) a vylepšit svoji zbroj na IV. úroveň.

Památné předměty

Ve hře jsou 4 druhy památných předmětů, které vám v souboji pomohou na svoji stranu získat štěstěnu a vyšší moc. Smíte mít i více stejných památných předmětů, ale v každém střetu smíte použít maximálně 1 památný předmět.
Jakmile památný předmět použijete, otočte jej lícem dolů.
Památný předmět se opět obrátí lícem vzhůru během fáze úklidu. Pokud prohrajete v souboji, smíte také otočit lícem vzhůru památný předmět, který byl použit v tomto souboji.

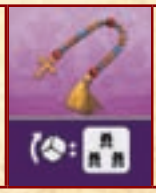
Efekty předmětů:

Medailon
Přičti +1 ke svému útoku.



Amulet
Přičti +2 ke svému útoku.

Prsten
Přehoď až 4 kostky.



Paternoster
Otoč kostku zbroje na stranu s číslem 3.

Karty přízvisek

Body slávy za karty přízvisek získáte na samém konci hry, během fáze přízvisek. Každé přízvisko má svoji podmínku a odměnu v podobě bodů slávy. Pokud použijete některý prostředek (*minci, stoupence, památný předmět, …*) ke splnění přízviska, nesmíte ten samý předmět použít ke splnění jiného přízviska. Ke splnění podmínek smíte použít i stoupence, žetony prestiže a památné předměty, které jsou lícem dolů. Každé přízvisko smíte získat maximálně jednou, i pokud jeho podmínku splňujete vícekrát. Podmínku na kartě smíte samozřejmě překročit (*nemusíte mít přesně odpovídající počet prostředků; stačí mít alespoň stejně nebo více*).

Vysvětlení přízvisek a podmínek:

Silný
Musíte mít 5 karet výzev na odkládací hromádce (*tzn. musíte je zahrát a zvítězit v souboji*).

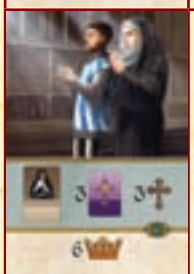
Okouzlující
Musíte mít 5 karet dvoření na odkládací hromádce.

Poutník
Musíte mít 5 karet obchodu na odkládací hromádce.

Vlivný
Musíte mít 5 jakýchkoli stoupenců.

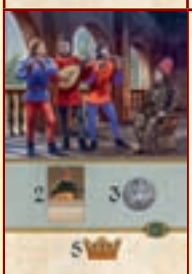
Vznešený
Nesmíte mít žádné bandity. Musíte mít minstrela, královnu a panoše.

Obávaný
Musíte mít 2 učitele šermu a 2 bandity.

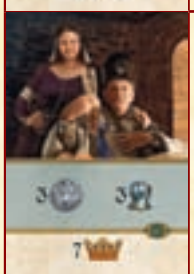


Zbožný
Musíte mít jeptišku, jakékoli 3 památné předměty a 3 žetony víry.

Zakladatel
Musíte mít jakékoli 4 památné předměty a 2 mince.



Mecenáš
Musíte mít 2 minstrely a 3 mince.



Zámožný
Musíte mít 3 mince a 3 žetony síly.

Bohatý
Musíte mít 6 mincí.

Proslulý
Musíte mít 4 žetony prestiže.

Statečný
Během fáze přízvisek okamžitě vybojujte souboj s rytířem, který má útok 11 a prestiž 1. Pokud zvítězíte, získáváte toto přízvisko. Máte pouze 1 pokus.

Majetný
Musíte mít oře i zbroj na IV. úrovni.

Erbovní listina

Jacques de Lalaing
Známý též jako „Bon Chevalier“ (Dobrý rytíř), nejznamenitější burgundský rytíř.

Jean II Le Maingre
Přezdívaný „Boucicaut“, maršál Francie.

John Talbot
Hrabě ze Shrewsbury a Waterfordu, Baron Talbot, jeden z nejobávanějších anglických vojevůdců.

Francesco Sforza
Italský kondotiér, později vévoda milánský.

Pierre Terrail
Známý též jako Chevalier de Bayard, slavný „rytíř bez bázně a hany“.

Pal Kinizsi
Uherský generál, který nikdy neprohrál bitvu.

Władysław Jagiełło
Polský král a litevský velkokníže, děd českého krále Vladislava II. Jagelonského.

Maximilian I
Císař Svaté říše římské.

James II
Král Skotů zvaný „Plamenná tvář“.

Juan II
Král aragonský, navarský a sicilský.

Wolfert VI van Borselen
Pán z Veere, maršál Francie, místodržitel Holandska, Fríska a Zélandu.

John Fastolf
Rytíř Podvazkového řádu.

Dobiesław Puchała
Starosta Gniewa a Bydhoště.

Dobiesław z Oleśnicy
Kastelán Wojnicze, Lubína a Sandoměře, starosta Krakova, jeden z Jagellových nejlepších rytířů.

Powała z Taczewa
Emisar krále Jagella, proslulý svojí silou.

Sędziwój Ostroróg
Vojvoda poznaňský.

Zawisza Czarny
Nejslavnější rytíř polských zemí. Vojevůdce a diplomat, který věrně sloužil dvěma králům.

Jaroslav Lev z Rožmitálu
Český rytíř známý svou zručností na kolbištích a putováním „z Čech až na konec světa“.

Federico III da Montefeltro
Pán z Urbina, rytíř Podvazkového řádu, jeden z nejslavnějších italských kondotiérů a humanistů.

Suero de Quiñones
Zvaný „El del Paso“ („*ten s Pas či ten s turnajem*“). Tohoto přízviska se mu dostalo, neboť uspořádal slavný turnaj pas d'armes, „El Paso honroso“.

Álvaro Vaz de Almada
Hrabě z Avranches, portugalský admirál a rytíř Podvazkového řádu.

David Mathew
Pán z Llandaffu a nositel anglické zástavy.

Henry V
Anglický král.

João I
Portugalský král.

Charles VII
Francouzský král, zvaný „Vítězný“.

Jan Žižka z Trocnova
Český rytíř a budoucí husitský vojevůdce.

Hans von Trotha
Německý rytíř a maršál falckého kurfiřta.

Jean II de Luxembourg
Vévoda z Ligne, vévoda de Guise, pán z Beaurevoir a Richebourgu, rytíř Řádu zlatého rouna.

Dietrich von Kottulin
Slezský rytíř a velitel žoldnéřů.

Zyndram z Maszkowic
Starosta Jasla a mečník polské koruny.

Wincenty z Granowa
Starosta Velkopolska.

Andrzej Balicki
Emisar Zikmunda Lucemburského, člen Dračího řádu.

Karty zbroje a ořů

Obyčejně začíná hráč partii s ořem a zbrojí na II. úrovni. Díky nim bude v souboji házet 2 kostkami zbroje (*bílými*) a 2 kostkami oře (*černými*). V průběhu hry budete mít ovšem řadu příležitostí, jak zbroj či oře vylepšit, a tedy házet více kostkami. Vylepšení oře či zbroje musí být postupné. Jednou akcí či kartou cestování smíte vylepšit zbroj či oře vždy pouze o 1 úroveň a nelze „přeskočit" úrovně. Jinými slovy, pokud chcete například vylepšit oře na IV. úroveň, musíte mít aktuálně oře na III. úrovni.

Pokud získáte nového oře nebo zbroj, vezměte si novou kartu ze společné zásoby a nahraďte jí svoji aktuální kartu.

Pokud hrajete s méně zkušenými hráči, mohou si zkušenější hráči vzít na začátku hry oře nebo zbroj (*popř. obojí*) na I. úrovni.

IV. úroveň vám neposkytne další kostku. Namísto toho automaticky aktivuje speciální symbol na kostkách dané barvy (*speciální symbol tedy vždy otočíte na stranu s nejlepším možným výsledkem*).

Často opomíjená pravidla

1) Všechny souboje (*v turnaji, z karty cestování či přízviska*) vyhodnocujete podle stejných pravidel – k vítězství jsou potřeba 2 vyhrané střety.
2) Žetony síly, které do souboje vložíte v prvním střetu, vám poskytují kostky až do konce souboje – nepřicházíte o ně na konci střetu. V dalších střetech můžete vložit do střetu další žetony síly a navýšit tak počet kostek či aktivovat jejich speciální symboly.
3) Pomocí žetonů víry smíte jednou přehodit až 2 kostky. Během jednoho střetu smíte použít vždy pouze 1 žeton víry. Pokud chcete v dalším střetu přehodit další kostky, musíte použít další žeton víry. Pokud se rozhodnete přehodit kostky a padne vám horší výsledek, nemůžete již své rozhodnutí vrátit. Platí nová hodnota po přehození.
4) Během souboje umísťujte vložené žetony síly, použité žetony víry a prestiže destičky stoupenců a památných předmětů na svoji desku hráče. Díky tomu nezapomenete, které prostředky byly použity v tomto souboji, kolik žetonů síly už máte vložených do souboje a které prostředky smíte získat zpět v případě, že prohrajete.
5) Hráč, který prohraje souboj, má nárok získat zpět některé prostředky použité v prohraném souboji: 1 žeton síly, 1 žeton víry, 1 destičku stoupence, 1 žeton prestiže, 1 památný předmět (*poslední tři zmíněné prostředky otočí lícem vzhůru*). Pokud v souboji vyhrál alespoň 1 střet, získá navíc body za polovinu hodnoty slávy protivníka (*zaokrouhleno dolů*).
6) Počet karet na ruce není nijak omezen.
7) Zahrané karty cestování ponechte na své osobní odkládací hromádce – některá přízviska vyžadují určitý počet zahraných karet cestování. Všechny odkládací hromádky jsou veřejné pro všechny hráče.
8) Rytíře umísťujete na desku turnaje lícem vzhůru.
9) Souboj hráče s hráčem: slabší hráč (který aktuálně prohrává střet) provede aktuální krok střetu jako první.
10) Proč je ve hře oř a zbroj I. úrovně? Zkušení hráči mohou použít vybavení na nižší úrovni, pokud chtějí větší výzvu nebo pokud chtějí dát větší šanci méně zkušeným hráčům.
11) Pokud dojdou karty v balíčku karet přízvisek, zamíchejte odkládací hromádku a vytvořte nový balíček. Pozor, karty cestování se do hry nevrací. Jakmile je jejich balíček prázdný, tyto karty již nejsou dostupné.
12) Pokud nikdo během fáze akcí nepoužije akční pole iniciativy, zůstane iniciativa stejná.

Tvůrci:

Návrh hry: Dominik Mucha, Marcin Wisthal
Grafická úprava: Jarek Nocoń, Radosław Jaszczuk
Ilustrace: Jarek Nocoń, Radosław Jaszczuk, Tymoteusz Chliszcz, Miłek Jakubiec, Sandra Gujová
Redakce: André Winter, Andrew MacLeod

Velké díky si zaslouží: Naši příznivci na Kickstarteru a Zagramw.to, naše trpělivé družky, Wojciech Gołowkow, Grzegorz Polewka, Alexandre Bernard, Jamie Erskine, André Winter, Bartłomiej Gajek, Adam Kałuża, Michał Meiser, Marcin Olempa, Grzegorz Okliński, Chriss Rees, Caleb Segura, Krzysztof Szarawarski, Tomasz Szczucki, Michał Dziewoński, Monika Żabicka, Magdalena Żak, Wodzisławski Klub Gier Planszowych a mnozí další, kteří nám s projektem pomáhali!

Distribuce pro ČR a SR:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektura: Daniel Knápek
Konzultace: Zdeněk Polách
Grafická úprava: Michal Hubáček

www.tlamagames.com

Ze všech sil jsme se snažili zaručit nejvyšší možnou kvalitu hry, ale kompletace materiálu je manuální proces, při kterém mohou nastat chyby. Pokud vám v krabici chybí nějaké komponenty, kontaktujte svého prodejce nebo přímo TLAMA games.

© 2021 Strategos Marcin Wisthal. Všechna práva vyhrazena.

XI. Přehled

Souboje:

	Před prvním střetem – jednou za souboj: Smíte použít 1 stoupence se symbolem stanu.
	Na začátku střetu. Vložte 0–4 žetony síly (*max. 4 za celý souboj*). Vezměte si kostky síly (*počítá se celkový počet vložených žetonů síly v celém souboji*).
	Hoďte kostkami. Aktivované speciální symboly otočte na stranu kostky s nejvyšší hodnotou.
	Smíte použít 1 žeton víry a jednou přehodit 2 libovolné kostky.
	Smíte použít 1 stoupence se symbolem dřevce.
	Smíte použít 1 stoupence se symbolem dřevce.
	Smíte použít 1 památný předmět.
	Určete vítěze střetu. Pokud jeden hráč vyhrál dva střety – souboj končí. Pokud ne, dejte vítězi žeton vítězství a odehrajte další střet.

Přehled kola:

	Fáze akcí: Vyhodnocení události Provádění akcí
	Fáze cestování: Každý smí zahrát až 3 karty cestování.
	Fáze úklidu: Iniciativa, příjem, obnovení stoupenců, památných předmětů a prestiže Ukliďte herní plán a připravte jej na další kolo.
	Zápis: Pas d'armes – 2 štíty Joust à plaisance – 1 štít
	Turnaj: Souboje Na konci připravte další turnaj.
	Přízviska: (*Pouze na konci 3. kola*) Veřejná přízviska Osobní cíle

Vítěz hry: Nejvíce bodů slávy.
Shoda: Více žetonů prestiže (*lícem dolu i lícem vzhůru*).

Vítěz střetu: Vítězí vyšší hodnota útoku.
Remíza: Více prestiže.
Remíza trvá: Hráč porazí rytíře.
Remíza trvá: Hráč s lepší iniciativou porazí hráče s horší iniciativou.
Pokud hráč vyhraje remízu (*jakkoli*): musí otočit 1 žeton prestiže lícem dolů (*pokud je to možné*).

Vítěz souboje:

Získá odměnu / body slávy (*body slávy za poraženého hráče jsou 7, +2 pokud má poražený hráč na konci souboje víc bodu slávy než vítěz*).

Odhodí vložené žetony síly a použité žetony víry.

Přesune použité památné předměty, stoupence, žetony prestiže a žetony vítězství vedle své desky (*nechá je lícem dolů*).

Poražený:

V turnajovém souboji: pokud vyhrál alespoň 1 střet, získá polovinu bodů slávy (*zaokrouhleno dolů*) za protivníka.

Během cestování: vezme si kartu zpět do ruky.

Během plnění přízviska: přízvisko nezíská.

V každém případě si vezme z desky zpět do zásoby: 1 žeton síly, 1 žeton víry, 1 stoupence, 1 žeton prestiže a 1 památný předmět (*otočí je lícem vzhůru*).

Zbylé žetony síly a víry odhodí.

Zbylé památné předměty, stoupence, žetony prestiže a žetony vítězství umístí vedle své desky (*nechá je lícem dolů*).