

TRŮN 2



Další král natáhnul bačkory, a to na trůn usedl sotva před rokem! Králové by měli mít delší životnost! Tělo ještě ani nevychladlo, a už se sem hrne pět národů, chtivých zapojit se do boje o znovu uvolněný trůn! Vyhrájí vám to gnómové, nebo je obří zašlapou do země? Jak využijete moudrost věštců? Dokážete si získat přízeň trolů samotáfů? Nebo se spolehnete na moc draků? Vyberte si své spojence, a usedněte na trůn! Snad budete tentokrát panovat déle, než vaši předchůdci.

KOMPONENTY

52 karet – 5 frakcí celkem:

13 gnómů	(3× 1, 3× 3, 3× 5, 3× 7, 1× 9)
9 obrů	(2× 1, 2× 3, 2× 5, 2× 7, 1× 9)
10 draků	hodnoty 0–9
10 trolů	hodnoty 0–9
10 věštců	hodnoty 0–9

2 přehledové karty



PŘÍPRAVA HRY

Všechny karty zamíchejte a takto utvořený **dobírací balíček** umístěte doprostřed stolu lícem dolů. Každému hráči rozdejte 13 karet. Své karty si všichni prohlédněte, ale navzájem si je neukazujte.

PŘEHLED HRY

Hra sestává ze dvou fází. V **první fázi** dostane každý hráč karty, pomocí nichž naverbuje nové následovníky. Ve **druhé fázi** musíte tyto následovníky využít tak, abyste získali sympatie pěti frakcí. Hráč, který má na konci hry nejvíce následovníků náležících k příslušné frakci, získává její hlas. Ten, kdo takto získá hlas alespoň tří národů, vítězí.

FÁZE PRVNÍ: VERBOVÁNÍ NÁSLEDVNÍKŮ

Tato fáze se skládá ze třinácti štychů – jednoho za každou kartu, co máte v ruce. Vedoucím hráčem se vždy stává ten, komu se podařilo vyhrát poslední štych (*výjimka – draci*). Na úplném začátku hry připadá tato role mladšímu hráči.

Každý štych se vyhodnocuje takto:

Odhalení vrchní karty

Odhalte vrchní kartu dobíracího balíčku a umístěte ji doprostřed stolu. O tuto kartu budete soupeřit.

Zahrání následovníků

1. Vedoucí hráč zahraje libovolnou kartu z ruky.

Poznámka: Může to být karta jakékoli frakce – nemusí být totožná s frakcí karty, o kterou se hraje.

2. Poté i druhý hráč zahraje libovolnou kartu z ruky.

Důležitost: Tento hráč **musí** tzv. „ctít barvu“, tzn. vynést kartu stejné frakce, jakou vyložil vedoucí hráč, pokud je to možné. Jiné frakce smíte hrát pouze tehdy, když nemáte na ruce kartu stejného národa.

Vyhodnocení

1. Hráč, který zahrál kartu nejvyšší hodnoty (*o je nejnižší, 9 nejvyšší*), a jejíž frakce je shodná s kartou vedoucího hráče, vyhrává štych a bere si odhalenou kartu k sobě. V případě shody vítězí vedoucí hráč.

Poznámka: Pokud druhý hráč zahrál jiný národ než vedoucí hráč, vítězí automaticky vedoucí hráč.

2. Vítěz umístí vyhranou kartu lícem dolů do svého balíčku následovníků (*výjimka – věštcí*). Poražený si vezme **vrchní kartu z dobíracího balíčku** a také ji umístí lícem dolů do svého balíčku následovníků. Kartu si může prohlédnout, ale nesmí ji ukázat protihráči.

Poznámka: Karty z balíčku následovníků se vám dostanou do ruky v druhé fázi.

3. Všechny ostatní zahrané karty vyřadte ze hry.

Poznámka: Mějte na paměti, že váš bodovací balíček **musí** být lícem vzhůru a balíček následovníků lícem dolů!

Takto pokračujte, dokud se dobírací balík nevyčerpá a dokud nezahrajete poslední karty z ruky. Poté nastává druhá fáze.

FÁZE DRUHÁ: BOJ O PŘÍZEŇ

Oba hráči si vezmou do ruky 13 karet následovníků, které získali v první fázi. Teď budete hrát dalších 13 štychů, nicméně s tím rozdílem, že nesoupeříte o karty z dobíracího balíku, ale o obě zahrané karty, které pak případnou vítězí.

Štychy v této fázi se hrají takto:

Zahrání následovníků

1. Vedoucí hráč zahraje libovolnou kartu z ruky.

2. Druhý hráč poté také zahraje kartu z ruky, stále však musí „ctít barvu“ jako v předešlé fázi!

Vyhodnocení

1. Určete vítěze stejným způsobem jako v první fázi.

2. Vítěz štychu si bere obě zahrané karty a umístí je lícem vzhůru na svůj bodovací balíček, pokud to nezmění speciální schopnost některé rasy (*např. trolů či gnómů*).

3. Pokud kterýkoli hráč zahrál kartu obra, vítěz štychu smí zničit jednu soupeřovu kartu gnóma za každého obra o stejné hodnotě.

Jakmile hráči odehrají všechny své karty, probíhá vyhodnocení za všechny národy.

KONEC HRY A POČÍTÁNÍ BODŮ

Hráči spočítají, kolik karet od každé frakce mají ve svém bodovacím balíčku. Kdo má víc karet dané frakce, získává její hlas. V případě shody vítězí hráč s nejvyšší kartou tohoto národa. Stále shoda? Zjistěte, kdo má silnější druhou nejvyšší kartu a tak dále. Vítězí ten, kdo si pro sebe urval přízeň více frakcí! Pokud stále není rozhodnuto a hráči jsou v počtu nakloněných frakcí vyrovnáni, vítězí hráč, který má více karet národů, jejichž přízeň si získal.

SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI

Každá rasa má speciální schopnost, která vám dává určité výhody. Jejich efekty jsou tyto:



GNÓMOVÉ

Pokud vyhrájete ve druhé fázi kartu gnóma, musíte ji umístít před sebe lícem vzhůru namísto toho, abyste ji položili na svůj bodovací balíček. Všechny své gnómy smíte na bodovací balíček umístit až na konci hry.



OBŘI

Pokud vyhrájete štych ve druhé fázi, každý vyhraný obr v tomto štychu smí rozšlápnout jednoho soupeřova gnóma stejné hodnoty. Rozšlápnutého gnóma odstraňte ze hry. Na konci hry nikomu žádné body nepřinesou.

Příklad 1: Hráč A zahraje obra 3. Hráč B zahraje obra 5. Hráč B se stává vítězem a může rozšlápnout gnóma 3 a gnóma 5 hráče A. Před hráčem A leží dva gnómové v hodnotě 3 a jeden gnóm 7. Zahodí tedy pouze jednu kartu gnóma 3.

Příklad 2: Hráč A zahraje obra 1. Hráč B nemůže ctít barvu a hraje trola 4. Hráč A vítězí a smí rozšlápnout gnóma 1, který patří hráči B.

Příklad 3: Hráč A zahraje draka 4. Hráč B nemůže ctít barvu a vyloží obra 3. Hráč A vítězí a může rozšlápnout gnóma 3 hráče B.

Poznámka: Pokud hráč nemá gnóma stejné hodnoty, vyhraný obr jde na vítězův bodovací balíček bez efektu. V takové situaci obr žádného gnóma rozšlápnout nemůže.



DRACI

Poslední hráč, který do štychu zahraje draka, bude vedoucím hráčem pro příští štych nehledě na to, zda ctíl barvu nebo jakou hodnotu zahrál. Vítěz si bere karty jako obvykle.

Příklad 1: Hráč A zahraje draka 7. Hráč B zahraje draka 3. Hráč A vyhrává štych, ale hráč B bude vedoucím hráčem v příštím štychu.

Příklad 2: Hráč A zahraje obra 5. Hráč B reaguje drakem 4. Hráč A se stává vítězem štychu, ale v příštím štychu bude vedoucí hráč B.



TROLOVÉ

V druhé fázi mohou hráči na svůj bodovací balíček dát jenom jednoho trola za štych. Jsou-li zahraniční trolové dva, vítěz si bere jen toho s vyšší hodnotou a kartu druhého nechá stranou, jako součást výhry následujícího štychu. Pokud se hrají několik štychů za sebou trolové, může se stát, že bude stranou ležet karety více. V případě, že na stole leží více trolů, vítěz si vždy bere toho s nejvyšší hodnotou, i přesto, že ležel stranou a nebyl v posledním štychu zahrán. Jakmile dohrajete i poslední štych ve hře, jeho vítěz si vezme všechny troly, kteří stále leží stranou.



VĚŠTČI

Když v první fázi vyhrájete štych kartou věštce, smíte se podívat na vrchní kartu dobíracího balíčku a rozhodnout se, zda si vezmete ji, nebo kartu, o kterou se hrálo. Pokud si vezmete kartu z dobíracího balíčku, váš soupeř si bere odměnu ze stolu. V případě, že si zvolíte kartu, o kterou se hrálo, bere si protihráč kartu z dobíracího balíčku jako obvykle.

ZKOMBINUJTE TRŮN A TRŮN 2!

Pokud patříte mezi ty šťastlivce, kteří vlastní první i druhý díl hry Trůn, můžete je spojit a vytvořit si tak jedinečný zážitek s novými kombinacemi národů.

VARIANTA PRO 2 HRÁČE

Smíchejte obě hry a vytvořte si svůj vlastní balíček!
Pravidla zůstávají stejná, jen s těmito výjimkami:

PŘÍPRAVA HRY

Svůj vlastní herní balíček vytvoříte pomocí následujících pravidel:

1. Zvolte si buďto „rytíře a skřety“ (Trůn) nebo „gnómy a obry“ (Trůn 2). Druhou dvojici pak vraťte do krabice. Ve hře ji používat nebudete.
2. Zvolte si 3 národy z her Trůn a/nebo Trůn 2. Ostatní nevyužití národy vraťte zpět do krabice. Ty také nebudou potřeba.
3. Zamíchejte všechny vybrané karty a takto utvořený dobírací balíček položte lícem dolů doprostřed stolu.
4. Rozdejte každému hráči 13 karet.

VARIANTA PRO 3 A 4 HRÁČE

Zkombinujte oba díly hry Trůn a užijte si boj o moc až ve 4 hráčích!
Pravidla jsou (překvapivě) stále stejná! Pouze s těmito výjimkami:

PŘÍPRAVA HRY

Utvořte vlastní herní balík tímto způsobem:

1. Zvolte si buďto „rytíře a skřety“ (Trůn) nebo „gnómy a obry“ (Trůn 2). Druhou dvojici pak vraťte do krabice. Ve hře ji používat nebudete.
2. Zvolte si 5 národů z her Trůn a/nebo Trůn 2. Ostatní nevyužití národy vraťte zpět do krabice. Ty také nebudou potřeba.
3. Zamíchejte všechny vybrané karty a takto utvořený dobírací balíček položte lícem dolů doprostřed stolu.
4. Ze zamíchaného balíčku rozdejte:
 - hra 3 hráčů: 12 karet každému hráči
 - hra 4 hráčů: 9 karet každému hráči

PŘEHLED HRY

Ve hře 3 hráčů hrají všichni proti všem.

Ve hře 4 hráčů se hraje na týmy. Váš spoluhráč sedí ob jedno místo od vás. Jinými slovy – oba hráči, které máte po levé i po pravé ruce, jsou vaši protihráči.

FÁZE PRVNÍ

Na začátku každého štychu se odhalí z dobíracího balíčku DVĚ karty, o které se bude soutěžit, a položí se doprostřed stolu. Vedoucím hráčem je v prvním štychu nejmladší hráč u stolu.

Počínaje vedoucím hráčem, každý hráč, po směru hodinových ručiček, zahraje 1 kartu. První zahraniční karta štychu určuje barvu (národ). A hráči musí barvu stále ctít (hrát stejný národ), je-li to možné.

Jakmile všichni zahrájí jednu kartu, vítěz štychu si vybere jednu ze dvou karet zprostřed stolu. Hráč, který se umístil jako druhý, si bere druhou odhalenou kartu. Zbývající hráči si líznou kartu svrchu dobíracího balíčku (nejprve hráč, který se umístil na třetím místě, po něm hráč na čtvrtém místě), a umístí ji na svůj balíček následovníků.

Výhru si nejdříve vybírají ti hráči, kteří zahráli kartu v barvě shodné s kartou vedoucího hráče od nejvyšší hodnoty po nejnižší. V případě shody si bere odměnu dřívě ten, kdo zahrál svou kartu jako první. Jestliže více hráčů zahrálo kartu, která měla jinou barvu než karta vedoucího hráče, jsou nejdříve odměněni hráči, kteří zahráli kartu s nejvyšším číslem, nezávisle na barvě. V případě stejných hodnot opět rozhoduje, kdo zahrál svou kartu dřívě.

Jakmile všichni dostanou svoji odměnu, stává se vítěz štychu vedoucím hráčem pro stych následující (výjimka – drak). Tímto způsobem hra pokračuje, dokud nedojde dobírací balíček a hráčům nezbyvají žádné karty v ruce.

FÁZE DRUHÁ

Všichni hráči si vezmou do ruky svůj balíček následovníků. Ve druhé fázi získává vítěz štychu všechny zahraniční karty, pokud mu to neznemožňuje speciální schopnost některé rasy.

KONEC HRY A POČÍTÁNÍ BODŮ

Ve hře 3 hráčů vítězí hráč, kterému se podařilo získat na svoji stranu nejvíce národů (má více karet od každého z těchto národů než jeho protihráči). V případě shody vítězí hráč, který má nejvíce karet národů, které se přidaly na jeho stranu. Pokud je situace stále nerozhodná, hráči sečtou hodnoty těchto karet a vítězí ten s vyšším součtem.

Při bodování hry ve 4 hráčích považují oba spoluhráči v každém týmu své karty za společné. Tým, který si získal přízeň více národů, vítězí.

SPECIÁLNÍ SCHOPNOST

Pro potřeby hry ve 3 a ve 4 hráčích musely být speciální schopnosti některých národů mírně upraveny:



RYTÍŘI

Pokud vedoucí hráč zahrál skřety a během stejného štychu je zahrána karta rytíře, vítězí rytíř. V případě, že je během tohoto štychu zahráno rytířů více, vítězí rytíř s nejvyšší hodnotou.

Důležité: Jestliže vedoucí hráč zahrál jiný národ než skřety, nemá schopnost rytířů žádný efekt.



MĚŇAVCI

Měňavci jsou považováni za barvu shodnou s kartou vedoucího hráče, i kdyby vedoucí hráč zahrál kartu jiného národa.

Důležité: Měňavec v takovém případě nekopíruje schopnosti národa hraného vedoucím hráčem, ani efekt žádné jiné karty.



VĚŠCI

Pokud v první fázi zvítězí hráč, který zahrál kartu věštce, smí se podívat na vrchní kartu dobíracího balíčku (pouze on a nikdo jiný). Poté si smí vybrat – buď si vezme ze stolu kartu, o kterou se soupeřilo, nebo tu, která ležela na vrchu dobíracího balíčku (na kterou se díval). Pokud si vezme kartu z dobíracího balíčku, hráč na druhém místě bere kartu ze stolu třetí hráč také a čtvrtý hráč z dobíracího balíčku jako obvykle.



TRPASLÍCI

Hráč, který zahrál kartu s nejnižší hodnotou v druhé fázi (nehledě na národ), si bere jako odměnu všechny trpaslíky zahrané v tomto štychu. V případě shody vítězí hráč, který zahrál svou kartu jako poslední.



OBŘI

Pokud je ve druhé fázi zahrána jedna nebo více karet obrů, vítěz štychu každému soupeři zničí (rozšlápne) jednoho gnóma za každého zahraneho obra o stejné hodnotě.

Důležité: Obři nikdy nezničí gnómy náležející vítězi a nebo jeho týmovému spoluhráči.

Poznámky: Pokud bylo zahráno více obrů o odpovídajících hodnotách, může jeden hráč ztratit více gnómů během jediného štychu.

TVŮRCI HRY:

Autor hry: Scott Almes
Ilustrátor: Mihajlo Dimitrievski
Grafická úprava: Martijn Haddering
Autor návodu: Jeroen Hollander
Manažer projektu: Jonny de Vries

ČESKÁ VERZE HRY:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com
Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Tomáš Heřman
Korektury: Marcel Ondrák
Grafická úprava: Michal Hubáček

