



RICHARD LAWTON

Koruna z popela

Pravidla

Příběh

Bedlivé oko královo dlouhá desetiletí shlíželo z Citadely na království. Věrní baroni poklidně vládli provinciím a udržovali v zemi smír, pořádek a blahobyt.

Úspěchy baronů v provinciích nezůstaly nepovšimnuty. Dokonce i lid v hlavním městě o nich hovořil s úctou a jejich vliv rostl. Král zahořkl a pocítil žár závidosti. S každou další zvěstí o vřele přijímaných krocích baronů cítil, jako by se mu po zádech plížily hamižné ruce a sáply se po královské koruně. Strach ze zrady krále zcela pohltil, otrávil každičkou myšlenku, zastřel sebemenší potěšení, až se král nakonec zapřísáhl, že barony sprovedí z povrchu zemského.

S pomocí pečlivě utkané pavučiny zvědů a nohsledů poštvál barony proti sobě. Netrvalo dlouho a celé království zachvátila válka tak ničivá, že dosáhla i do hlavního města. Král mohl zpytovat svědomí, ale již nebylo cesty zpět. V jeho očích se odrážely plameny, když z vysoké věže sledoval, jak požár mění království na popel a zkáza se šíří krajinou. Avšak král uspěl. Baroni byli na kolenou.

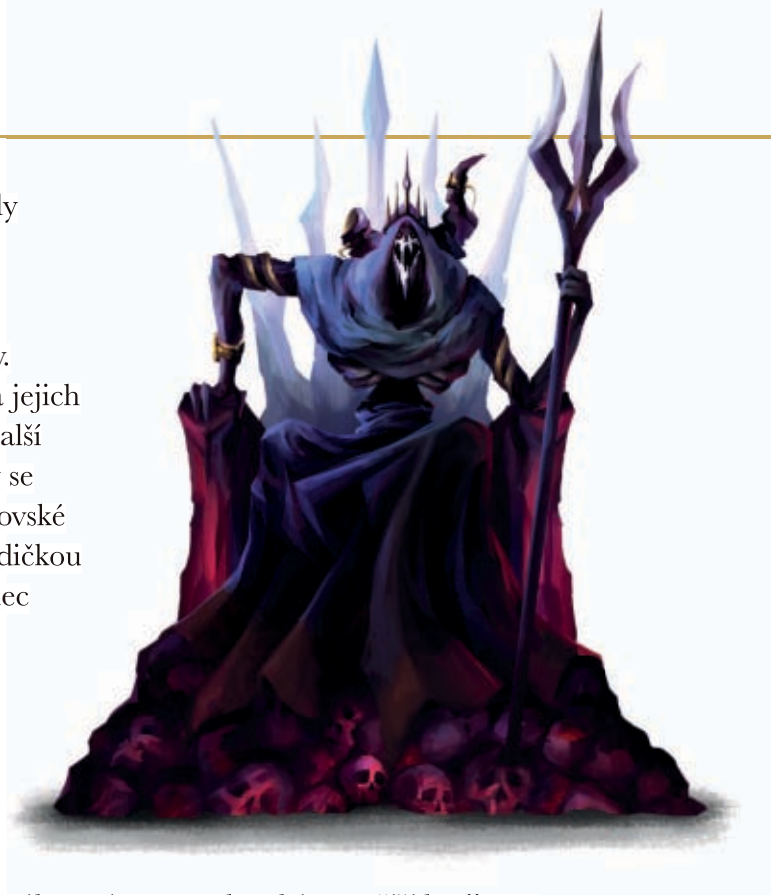
V okamžiku největšího zoufalství všichni baroni souhlasili se svoláním sněmu a jednáním o příměří. Pod cáry celt válečných stanů a posilnění trpkým vínem rozjímali o počátcích války. A tehdy odhalili královu zradu.

Na zosnování pomsty bylo ale příliš pozdě. Pokladnice zely prázdnotou a vojska tlela na bojištích. Baroni potřebovali čas, aby se jejich země a poddaní mohli zotavit. A tak se obrátili na zapovězenou černou magii. Povolali alchymistu, který měl připravit lektvar podle prastarého grimoáru. Ten sliboval, že po jediném doušku lektvaru baroni ulehnu do stoletého spánku na rozhraní mezi životem a smrtí. Až se proberou, jejich pozemky budou znovu překypovat životem.

Každý z baronů usrkl z lahvičky a upadl do spánku. Jenomže teprve tehdy poznali skutečný účinek lektvaru. A královu poslední kudlu do zad. Lektvar na sto let přivodil baronům ty nejohavnější noční můry a bolest, kterou slova nedokáží popsat. Jejich myslí byly utrpením zcela znetvořeny. Když baroni po století znovu procitli, již nebyli sami sebou. Stali se z nich nenávistní a znetvoření tvorové, kteří touží jen po jediném: získat celé království jen pro sebe.

Mstiví král ale s jednou věcí nepočítal. Lektvar měl vedlejší účinek. Během příšerných vizí navozených hlubokou agónií baroni uzřeli prastaré umění z hlubin nejtemnějších: zapomenutou magii schopnou navrátit k životu padlá vojska. Baroni byli schopni oživit mrtvé z první války a vrhnout je přímo do války druhé. S pomocí svých armád se chystali obnovit vojenská opevnění a vysát z království poslední zbytky magické energie, která jim dávala moc.

A tak započala poslední válka, jejíž vítěz usedne na královské místo v Citadele.





Visio Zřící

*Před úpadkem království
nebyla sepsána jediná smlouva
či uzavřena sebemenší dohoda,
o které by Visio nevěděl.*



Nox Temný

*Když nad Královstvím z popela
zapadlo slunce, ulice zaplavili
bídáci a lotři. Všichni se klaněli
jedinému pánu... Noxovi.*



Mors Vykonavatel

*Kdysi strážce zákona
a vykonavatel soudní
moci království. Stanout
před Morsem znamenalo
pohlédnout do tváře smrti.*

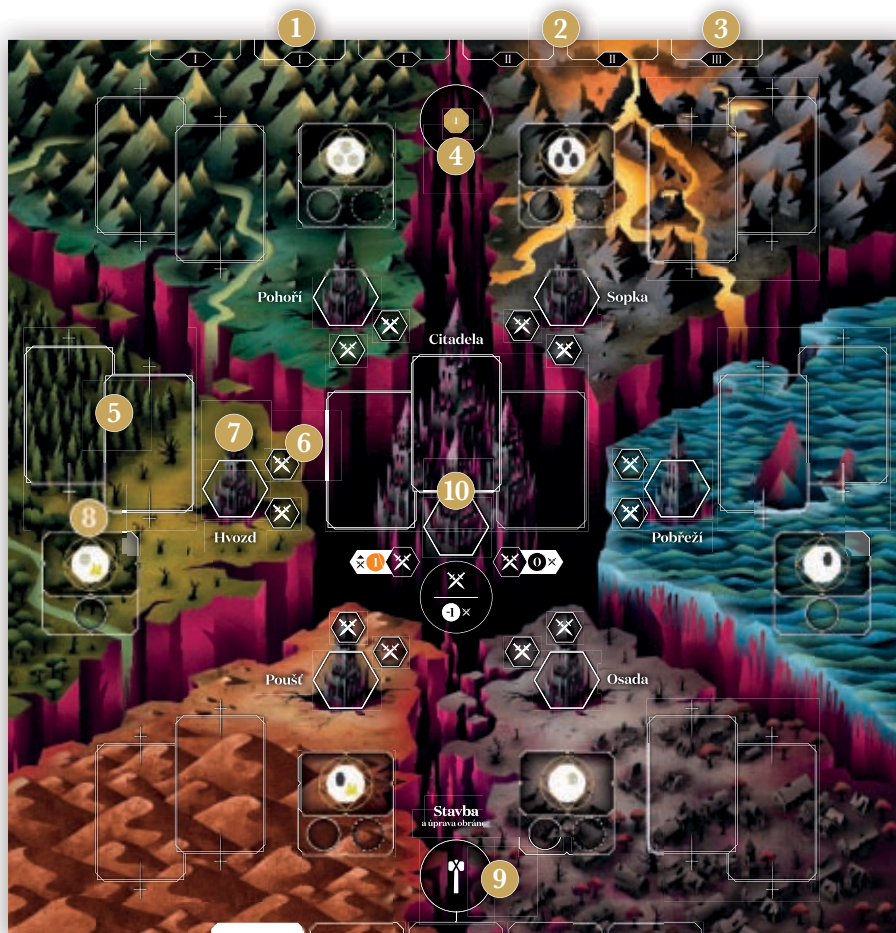


Fortis Obránce

*Prastarý labyrint opevnění
a pastí, který udržoval
v království, mír by se už dávno
obrátil v prach, kdyby nebylo
Fortise.*

Herní materiál

Herní plán



- 1 Vývolatelný bojovník úrovně I
- 2 Vývolatelný bojovník úrovně II
- 3 Vývolatelný bojovník úrovně III
- 4 Pole poskytující zlato
- 5 Pole pro obránce
- 6 Bojové pole
- 7 Pole pro žeton vlády nad danou oblastí
- 8 Pole pro budovu
- 9 Pole umožňující stavbu
- 10 Citadela

4x deska hráče

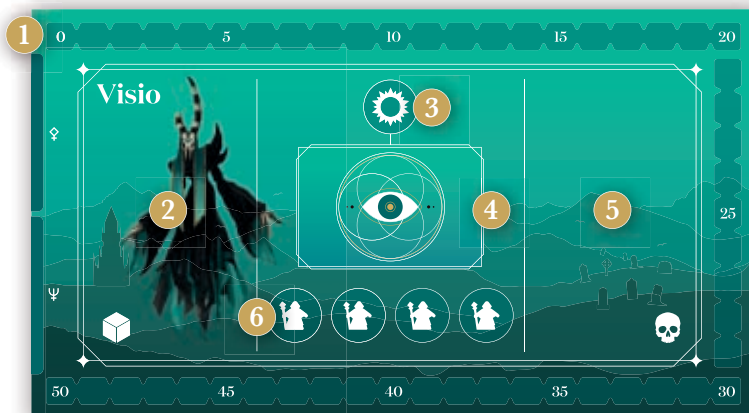
4 ukazatele VB



4 žetony VB

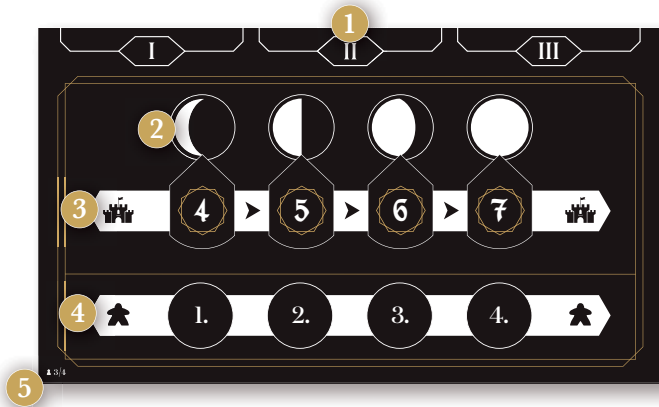


1 figurka aktivního hráče



- 1 Počítadlo vítězných bodů (VB)
- 2 Osobní zásoba zdrojů
- 3 Pole pro obnovu karet boje
- 4 Odkládací hromádka karet boje
- 5 Pohřebiště bojovníků
- 6 Dostupní služebníci

Počítadlo kol



- 1 Balíčky bojovníků jednotlivých úrovní
- 2 Stupnice pro ukazatel kola
- 3 Vítězné body za ovládnutí Citadely
- 4 Stupnice pořadí průběhu hry
- 5 Symbol počtu hráčů

1 ukazatel kola



2 kostky



1 žeton vlády krále



44 karet bojovníků
(32 vyvolatelných, 12 počátečních)



1 karta krále



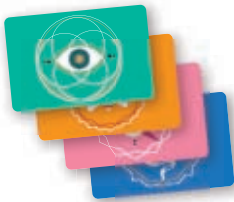
6 karet osudu



7 karet pro sólovou hru
(6 akčních a 1 stupnice bojovníků)



20 karet boje
(5 pro každého hráče)



16 služebníků
(4 pro každého hráče)



28 žetonů vlády
(7 pro každého hráče)



4 žetony pořadí průběhu hry
(1 pro každého hráče)



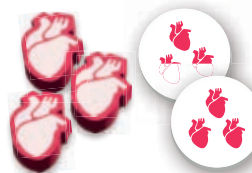
20 kostí
2 žetony o 3 kostech



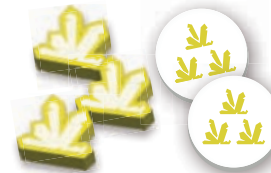
20 popelů
2 žetony o 3 popelech



12 krví
2 žetony o 3 krvích



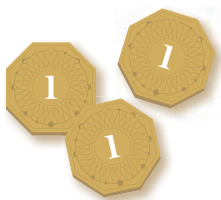
12 síry
2 žetony o 3 sírách



27 desek budov
(4 počáteční, 12 úrovně I a 11 úrovně II)



30 zlatáků



8 žetonů posil



4 žetony moci
(1 pro každého hráče)



Příprava hry

- 1 Herní plán umístěte doprostřed stolu.
- 2 Dejte každému hráči desku hráče a odpovídající žetony vlády, služebníky, karty boje a 3 počáteční karty bojovníků.
- 3 Každý hráč umístí ukazatel VB (kostičku) na pole „0“ na své desce hráče.
- 4 Poblíž herního plánu umístěte počítadlo kol a otočte jej na stranu odpovídající počtu hráčů ve hře. Počítadlo by mělo být dobře viditelné pro všechny hráče.
- 5 Karty bojovníků rozřídíte do tří oddělených balíčků podle římských číslic (I, II, III) u spodního okraje těchto karet (na lícové straně).

Při hře 1 a 2 hráčů odeberte ze hry čtyři bojovníky úrovně II určené pro hru 3 a 4 hráčů (označené symbolem **3/4**).

- 6 Rozříděné balíčky karet bojovníků zamíchejte každý zvlášť. Každý balíček poté umístěte lícem dolů nad odpovídající pole u počítadla kol.

Tím vytvoříte dobírací balíčky karet bojovníků o třech úrovních: nízké (I), střední (II) a vysoké (III).

- 7 Nad pole pro vyvolatelné bojovníky (u horního okraje herního plánu) nyní umístěte lícem vzhůru karty z odpovídajících balíčků bojovníků.
- 8 Kartu krále a žeton vlády krále umístěte na Citadelu (oblast uprostřed herního plánu).
- 9 Zamíchejte karty osudu lícem dolů. Náhodně dejte každému hráči jednu kartu osudu, stále lícem dolů. Zbylé karty osudu vraťte do krabice. Každý hráč se podívá na svoji kartu osudu.
- 10 Z desek budov vyřídíte 4 počáteční budovy (označené **●**). Tyto počáteční budovy rozdělte náhodně mezi hráče.

Při hře 1 a 2 hráčů dostane každý hráč 2 počáteční budovy.

Při hře 3 a 4 hráčů dostane každý hráč 1 počáteční budovu. Případné zbylé počáteční budovy vraťte do krabice.



Přehled průběhu hry

Když jste aktivním hráčem (tzn. jste na tahu), umístíte jednoho služebníka na některé pole, aby vykonal vaše přání.



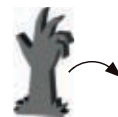
Aktivní hráč umístí 1 služebníka.



Vyhodnotí odpovídající akci.



Na konci tahu smí vyvolat bojovníka.



Nakonec předá figurku aktivního hráče dalšímu hráči v pořadí průběhu hry.

HLAVNÍ AKCE

ZISK ZDROJŮ

Získejte zdroje potřebné k vyvolání mocných nemrtvých bojovníků.

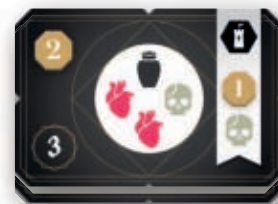
(viz Zdroje na str. 8)



STAVBA

Postavte nebo vylepšete budovy, které budou poskytovat více zdrojů nebo vítězné body (VB) navíc.

(viz Budovy na str. 12)



BOJ

Vyrazte se svými bojovníky do boje o budovy ostatních hráčů.

(viz Boj na str. 16)



OBNOVA KARET BOJE

Okamžitě si vezměte zpět do ruky všechny své dosud použité karty boje.

(viz Karty boje na str. 18)



KONEC TAHU

Na konci tahu (než předáte figurku aktivního hráče) smíte zaplatit potřebné zdroje a vyvolat jednoho bojovníka ze šesti vyvolatelných bojovníků nad horním okrajem herního plánu.

(viz Bojovníci na str. 9)

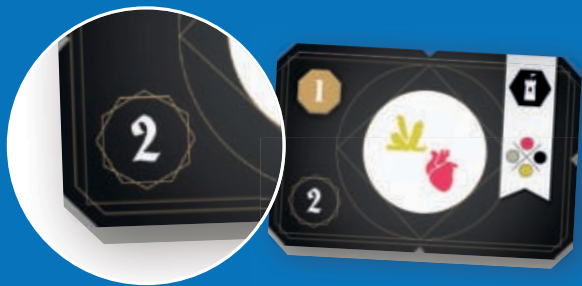


Předajte figurku dalšímu hráči.

Jak vyhrát

Koruna z popela trvá 4 kola, v každém kole provedete 4 tahy.

Kolo končí ve chvíli, když každý hráč umístil všechny své služebníky a provedl jimi 4 akce. Pak získáte vítězné body (VB) za budovy, které ovládáte, a za Citadelu, pokud ji ovládáte.



Na konci kola si hráči vezmou zpět své služebníky, bojovníci na pohřebištích hráčů obživnou a hráči si je vezmou zpět do ruky. Nakonec obnovíte nabídku budov a nové kolo může začít.

Na konci posledního (čtvrtého) kola získáte kromě VB za budovy a Citadelu také VB za svoji kartu osudu a zbylé zdroje (viz Závěrečné bodování na str. 20).



Vítězem se stává hráč, který získal nejvíce vítězných bodů. Prokázal se jako nejschopnější baron a nasadí si Korunu z popela.

Pokud nastane shoda, hráči ve shodě přičtou ke svým VB také VB za druhy bojovníků, které nemají na kartě osudu.

Pokud shoda trvá i nadále, vyhrává hru královrah (hráč s žetonem vlády krále).



Zdroje

Základní zdroje

Mrtví znovu povstanou díky tajům alchymie.

Ve hře jsou 4 základní zdroje. Budete je používat k vyvolání nemrtvých bojovníků pro svoji armádu.



Kosti



Popel



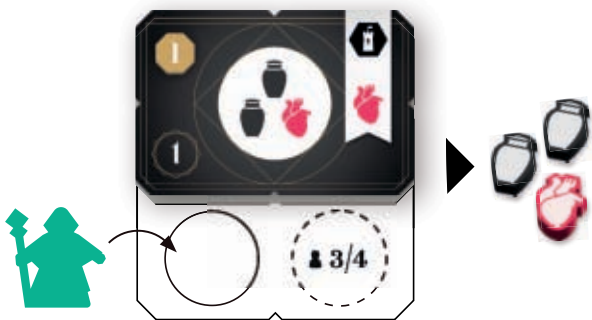
Síra



Krev

Jak získat zdroje

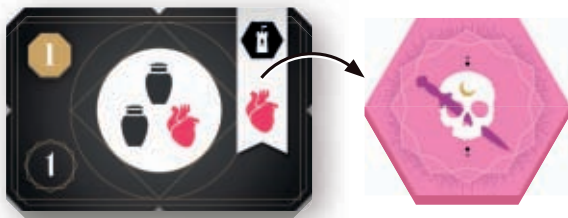
Pokud chcete získat zdroj, umístěte svého služebníka na volné a dostupné pole u vybrané budovy. Ihned po umístění služebníka si ze společné zásoby vezměte zdroj vyobrazené na dané budově a umístěte je do své osobní zásoby na desce hráče. Na každém poli u budovy smí stát pouze 1 služebník.



Pole vyznačená přerušovaně jsou dostupná pouze při hře 3 a 4 hráčů.

Daň majiteli

Pokud získáte zdroje z budovy, kterou ovládá jiný hráč, tento hráč okamžitě získá daň vyobrazenou na praporek v pravé části budovy. Daň bere ze společné zásoby, nikoliv z vaší zásoby.



Pokud získáte zdroje ze své vlastní budovy, pak nezískáte daň, ale smíte upravit obránce v této oblasti.

(viz Úprava obránců na str. 11)

Speciální přísady

Karty boje a některé budovy na sobě mají symbol speciální přísady. Tento symbol vám umožní získat ze společné zásoby libovolný základní zdroj (nikoliv zlato). Pokud je tento symbol vyobrazen jako poplatek, smíte jej zaplatit libovolným zdrojem (včetně zlata).

Zlato

Nejušlechtlejší ze sedmi kovů s mocí tvořit i ničit. Právě zlato pomůže obnovit tuto zem a ozdravit její půdu.

Zlato je v království zdaleka nejvzácnější zdroj. Především slouží ke stavbě či vylepšení budov, ale smíte jej taky použít jako náhradu za libovolný zdroj při vyvolávání bojovníků.

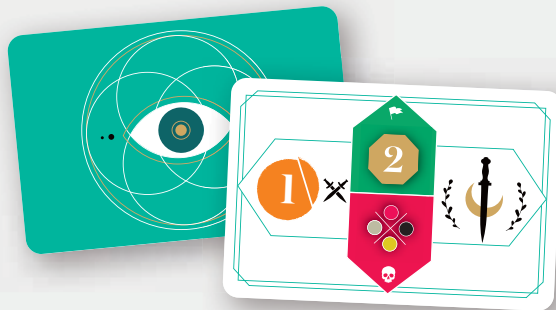
(viz Vyvolávání bojovníků na str. 9)



Jak získat zlato

Zlato můžete vždy získat tím, že umístíte služebníka na velké pole u horního okraje herního plánu. Na tomto poli může být libovolný počet služebníků.

Nejefektivnějším zdrojem zlata jsou ale karty boje (viz Karty boje na str. 18).



Bojovníci



- 1 Druh bojovníka
- 2 Síla
- 3 Požadované zdroje
- 4 Úroveň bojovníka

Druh bojovníka

Každý druh odpovídá jednomu zdroji ve hře. K vyvolání bojovníka určitého druhu budete vždy potřebovat především zdroje toho samého druhu (ale může vyžadovat i jiné zdroje).

Navíc, pokud použijete při obraně či útoku více bojovníků stejného druhu, poskytnou vám bonusovou sílu (viz Posily na str. 11).

Pokud vyvoláte bojovníky, jejichž druh odpovídá druhům na vaší kartě osudu, získáte za ně VB na konci hry (viz Karty osudu na str. 20).

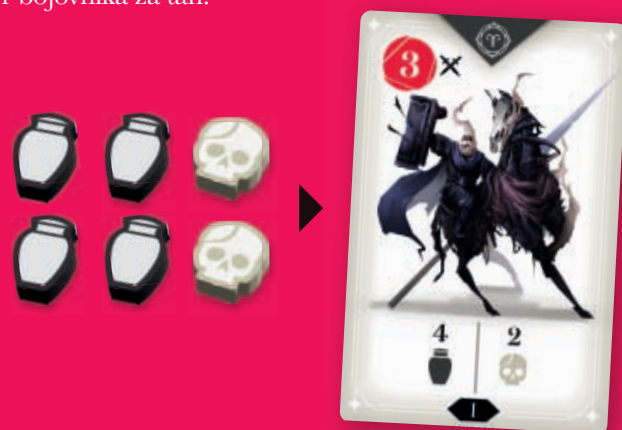
Síla ✕

Každý bojovník má v levém horním rohu karty vyobrazenou sílu o hodnotě 1 až 6. Čím vyšší je síla bojovníka, tím užitečnější bude v boji.

Vyvolávání bojovníků

Bojovat a zemřít ve službách svého pána byla odjakživa veliká čest... Čest, kterou ovšem nikdo nechtěl zažít víc než jednou.

Pokud máte na konci svého tahu dostatek zdrojů k vyvolání některého vyvolatelného bojovníka (u horního okraje plánu), smíte zdroje zaplatit a bojovníka vyvolat. Smíte vyvolat maximálně 1 bojovníka za tah.



Potřebné zdroje jsou vyobrazeny ve spodní části karty bojovníka. Všechny zaplacené zdroje berete za své osobní zásoby a vracíte je do společné zásoby. Kartu vyvolaného bojovníka si berete přímo do ruky.

Doplnění vyvolatelných bojovníků

Když vyvoláte bojovníka, okamžitě zaplňte volné pole v nabídce novou kartou z balíčku stejné úrovně, jako byl vyvolaný bojovník: I, II, nebo III. Kartu umístěte lícem vzhůru.

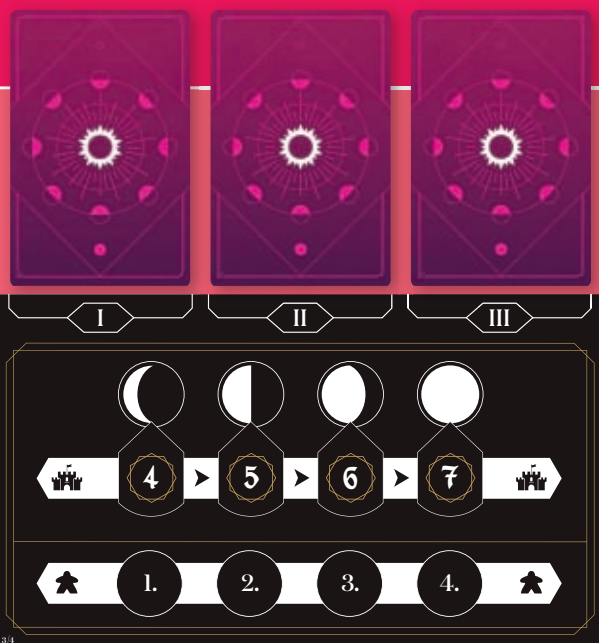
Pokud je prázdný balíček I, doplňujte daná pole z balíčku II.

Pokud je prázdný balíček II, doplňujte daná pole z balíčku I.

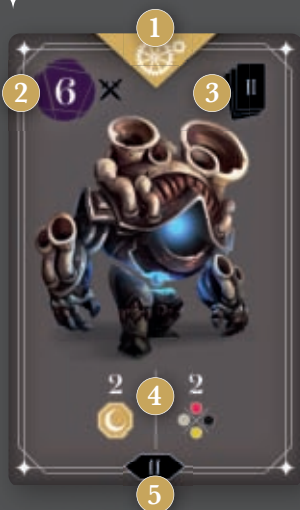
Pokud je prázdný balíček III, doplňujte daná pole z balíčku II.

Pokud jsou prázdné 2 různé balíčky, doplňujte všechna pole ze zbylého balíčku.

Jakmile jsou prázdné všechny balíčky, bojovníci už se nedoplňují.



Samohyby



- 1 Druh bojovníka
- 2 Síla
- 3 Balíček, do kterého se vrátí
- 4 Požadované zdroje
- 5 Úroveň bojovníka

Co jsou samohyby?

Samohyby jsou silní bojovníci, kteří vyžadují méně zdrojů než srovnatelní bojovníci ostatních druhů. Potíž je v tom, že samohyb vám zůstane věrný jen po jeden boj.

Jak vyvolat samohyb

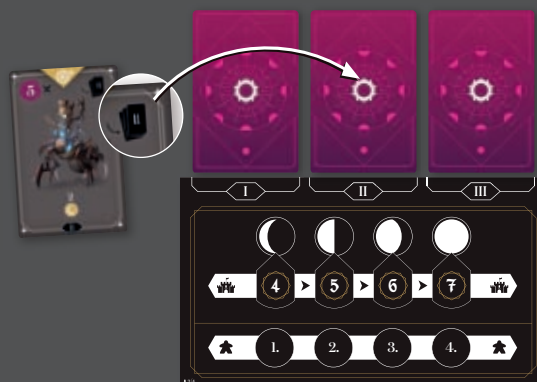
Samohyb vyvoláte jako každého jiného bojovníka: zaplatíte zdroje vyobrazené ve spodní části karty.



Pokud karta vyžaduje speciální přísadu , smíte zaplatit libovolný zdroj (viz Speciální přísady na str. 8).

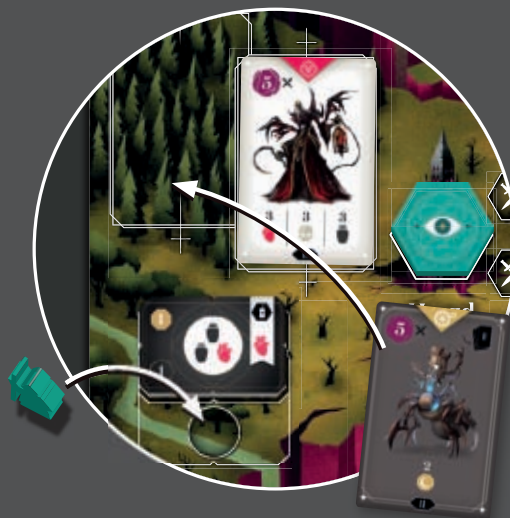
Boj se samohybem

Po boji (ať už byly samohyby na vítězné či poražené straně) se samohyby zapojené do boje ihned vrátí do balíčků bojovníků. Každý samohyb zamíchejte zpět do toho balíčku, který je vyznačen v pravém horním rohu karty (toto proveďte ještě před odměnou a kompenzací za karty boje).



Obrana

Na rozdíl od obyčejných bojovníků se samohyby po ovládnutí oblastí nepřesunou na pole obránců, ale jsou navraceny do balíčku bojovníků. Samohyb můžete na pole obránce umístit pouze pomocí akce úprava obránců (viz Úprava obránců na str. 11).



Postih na konci hry

Když na konci hry vyhodnocujete svoji kartu osudu a vlastníte jeden či více samohybů (tzn. podařilo se vám jej vyvolat, ale nebyl použitý), ztratíte VB. Za každý vlastněný samohyb ztratíte tolik VB, kolik je římské číslo u spodního okraje karty daného samohybu.

Posily

Co jsou posily?

Posily jsou bonus, který získáte, pokud do boje zapojíte bojovníky stejného druhu.

Do boje můžete posílat bojovníky v různých kombinacích, ale pokud pošlete do boje dvojici bojovníků stejného druhu, získáte +1 k celkové síle. Za trojici bojovníků stejného druhu získáte +2 k celkové síle. Toto platí jak při útoku, tak při obraně.

Ke dvojici, respektive trojici bojovníků stejného druhu umístíte žeton posil otočený na správnou stranu, ať na bonus nezapomenete.



+1 k síle
za stejnou dvojici



+2 k síle
za stejnou trojici

Úprava obránců

Pokud stavíte budovu nebo získáváte zdroje v oblasti, kterou ovládáte, smíte upravit bojovníky na polích pro obránce v této oblasti.

Smíte do oblasti libovolně přidávat bojovníky (samozřejmě za dodržení maximálního počtu obránců v oblasti), vyměnit stávající bojovníky za jiné, či dokonce z oblasti odebrat jednoho či více bojovníků a vrátit si je do ruky.

Poznámka: Maximální počet obránců v provinciích (šesti oblastech kolem Citadely) je 2.



Příklad

Tento hráč umístil služebníka na pole budovy v oblasti, kterou ovládá. Získá 3 síry.

Využije příležitost a upraví obránce v oblasti. Počátečního bojovníka si vezme zpět do ruky a umístí do oblasti 2 krvavé bojovníky z ruky.

K bojovníkům umístí žeton posil +1, protože jsou stejného druhu a poskytují tento bonus.

Budovy

Co jsou budovy?

Nad královstvím se kdysi tyčily mohutné věže, zářící na obzoru jako rytíři v plné zbroji. Dnes jsou opuštěné a v troskách. Proces jejich obnovy bude velice nákladný.

Budovy poskytují zdroje, které můžete z jednotlivých oblastí získávat. Navíc, pokud ovládáte budovu, získáte na konci každého kola VB.



Stavba budovy

Pokud chcete postavit nebo vylepšit budovu, musíte umístit svého služebníka na pole umožňující stavbu u spodního okraje herního plánu. Poté zaplatíte poplatek vyobrazený v levém horním rohu vybrané budovy z nabídky.

Na poli pro stavbu smí být libovolný počet služebníků.

Okamžitý zisk

Ihned poté, co postavíte budovu, získáte zdroje, které poskytuje.



Umístění budov

Právě postavenou budovu smíte umístit do oblasti, kterou nikdo neovládá, nebo na libovolnou budovu, kterou ovládáte.

Neovládaná oblast

Pokud umístíte budovu do oblasti, kterou dosud nikdo neovládal, okamžitě tuto oblast ovládnete. Umístíte do oblasti svůj žeton vlády. Okamžitě smíte do oblasti umístit až 2 bojovníky z ruky, jako obránce.

Vámi ovládaná oblast

Pokud oblast již ovládáte, umístíte novou budovu přes stávající budovu. Poté smíte upravit obránce v této oblasti (viz Úprava obránců na str. 11).

Po postavení budovy okamžitě doplňte nabídku budov novou budovou ze sloupku.

Poznámka: Nikdy nesmíte stavět v oblastech ovládaných jinými hráči.

Obrana budov

V průběhu hry budou hráči útočit na cizí oblasti ve snaze ovládnout budovy v nich.

Oblast (a tedy i budovu) mohou bránit pouze bojovníci, kteří jsou v ní umístěni, tzv. obránce. Doporučujeme vám předem zvážit dostatečnou obranu vašich oblastí.

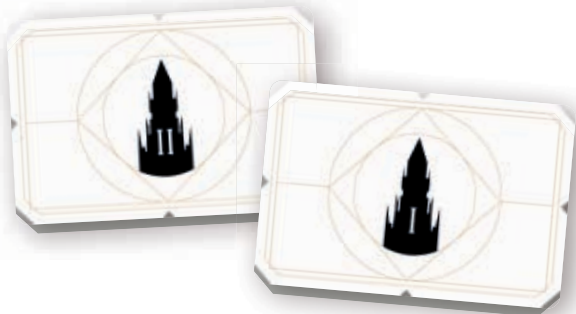
Obránce oblasti můžete upravit pouze prostřednictvím úpravy obránců (viz Úprava obránců na str. 11).

Samozřejmě smíte ponechat oblast zcela bez obránců. Budovy ale nemají žádnou sílu samy o sobě. Pokud bráníte oblast bez obránců, musíte i nadále zahrát kartu boje. V případě remízy zvítězí obránce (viz Boj na str. 16).

Desky budov

Budovy mají dvě úrovně: I a II.

Na začátku hry jsou k dispozici pouze budovy úrovně I. Poskytují vám méně zdrojů a méně VB než budovy úrovně II.



Konec kola

Na konci kola odstraníte z nabídky budov všechny budovy lícem vzhůru a nahradíte je novými budovami ze sloupku. Tímto způsobem nakonec do nabídky doputují i budovy úrovně II.

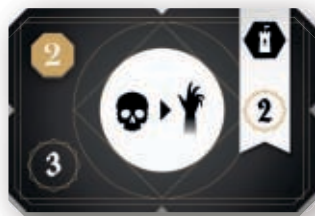
Pokud je sloupek budov prázdný, zamíchejte všechny odstraněné budovy a vytvořte nový sloupek budov.

Oltář znovuzrození

Oltář znovuzrození je budova, která neposkytuje žádné zdroje, ale umožní vám okamžitě vzít zpět do ruky všechny bojovníky z vašeho pohřebiště.

Když tuto budovu postavíte, smíte si ihned vzít bojovníky z pohřebiště zpět do ruky. Teprve poté upravíte obránce v oblasti s oltářem, takže smíte použít i právě navrácené bojovníky.

(viz Úprava obránců na str. 11)



Vítězné body

Na konci každého kola získáte VB za každou budovu, kterou ovládáte. Získané VB najdete v levém spodním rohu desky budovy.

Kromě VB vyobrazených na budově získáte také 1 VB za každou budovu, kterou daná budova překrývá (tzn. nachází se pod ní ve sloupku).



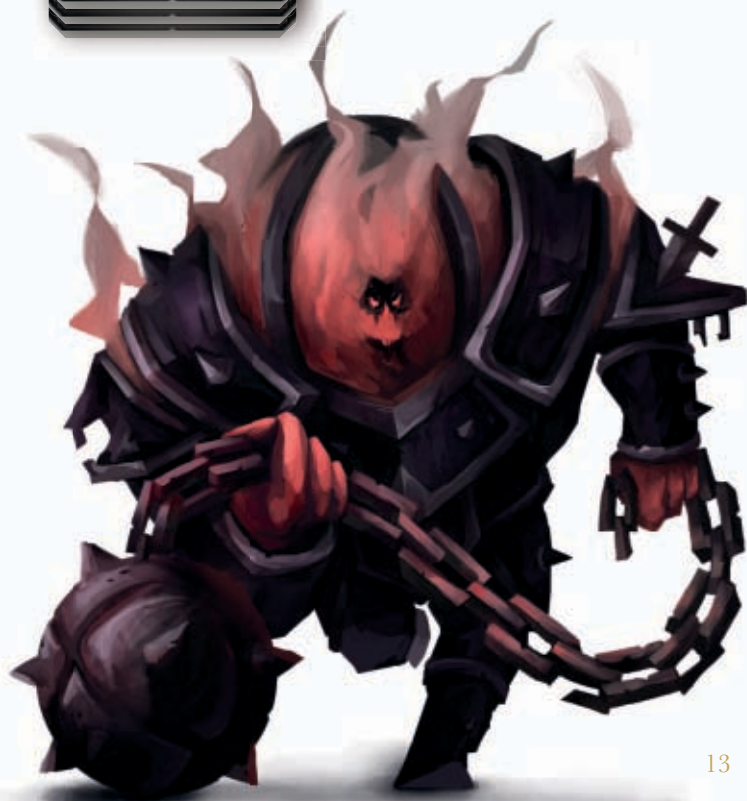
3 VB



4 VB



5 VB



Citadela

Co je Citadela?

Kdysi srdce majestátního království, dnes se Citadela tyčí nad spálenou zemí jako pomník její zkázy.

Citadela je speciální oblast uprostřed herního plánu a na začátku hry ji ovládá král.

Citadela neposkytuje žádné zdroje, ale na konci každého kola přinese jejímu vládcovi značný počet VB.

Počet VB je v každém kole vyšší a je vyznačený na počítadle kol.

Ovládnutí citadely

První hráč, který chce ovládnout Citadelu, musí porazit krále. Útočící hráč musí použít jednu kartu boje a 1 až 3 bojovníky z ruky, aby překonal královu sílu, která činí 5.

Král nepoužije kartu boje.



Útočící hráč vyhodnotí svoji kartu boje jako obvykle. Pokud vyhraje, vrátí kartu krále do krabice, vezme si žeton vlády krále a umístí jej poblíž své desky hráče. Všechny bojovníky, které použil v boji s králem musí umístit jako obránce do Citadely. Nakonec na Citadelu umístí svůj žeton vlády.

Žeton vlády krále může sloužit k rozhodnutí o výhře na konci hry (viz Závěrečné bodování na str. 20).

Na konci kola získá vládce Citadely VB vyobrazené na počítadle kol. Např. ve druhém kole 5 VB.



Obrana Citadely

Narozdíl od krále, hráč bránící Citadelu musí použít kartu boje. Ale udržet vládu nad Citadelou nebude snadné.

Na rozdíl od ostatních oblastí, kde je omezený počet bojových polí, počet bojů o Citadelu není nijak omezen a hráč ovládající Citadelu nemůže nijak upravit obránce. Jakmile je na Citadelu umístí, vrátí se mu do ruky až ve chvíli, kdy budou poraženi.

Boj o Citadelu

Počet bojů o Citadelu sice není nijak omezen, ale útočníci mohou své služebníky umístit na různá bojová pole, která ovlivní celkovou sílu.

Levé a pravé křídlo Citadely jsou slabá místa, takže bojová pole nalevo a napravo jsou výhodnější (pole nalevo dokonce poskytuje bonus k síle). Ale každé bojové pole na křídle lze využít jen jednou za kolo (na každém z nich smí stát pouze 1 služebník).

- 1 +1 k celkové síle útočníka
- 2 +0 (žádná úprava síly)
- 3 -1 k celkové síle útočníka

Hlavní brána Citadely je lépe bráněná, takže odečítá -1 od celkové síly útočníka, ale bojové pole zde lze využít i vícekrát za kolo (počet služebníků na něm není nijak omezen).

hoří

So

Citadela

1 ×

2

1

5 ×

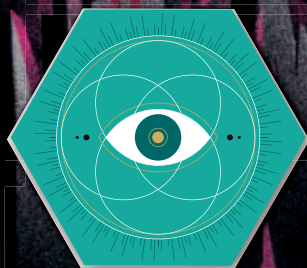
6 | 2 | 1

II

2 ×

2

1



1 ×

1

0 ×

2

1 ×

-1 ×

3

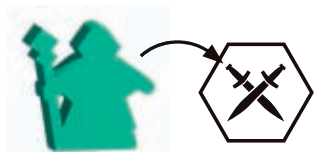
oušť

Os

Boj

Zahájení boje

Pokud chcete zahájit boj, musíte umístit svého služebníka na volné bojové pole v oblasti (provincii nebo Citadele) ovládané jiným hráčem. Tím zahájíte boj o tuto oblast, ve kterém budete útočníkem.



Boj smíte zahájit pouze tehdy, pokud máte v ruce alespoň jednoho bojovníka.

Útočník vybere až 2 karty bojovníků ze své ruky (až 3 v případě boje o Citadelu) a umístí je **licem dolů** před sebe na stůl. Obránce tedy uvidí, kolik bojovníků útočník použil, ale nebude znát jejich sílu.

Poznámka: Obránce nemůže do boje přidávat další bojovníky z ruky. Bojují pouze jeho obránci na oblasti.

Útočník i obránce vyberou jednu kartu boje ze svých rukou. Oba je umístí **licem dolů** před sebe na stůl.

Útočník i obránce poté naráz odhalí vybrané karty boje, útočník odhalí své bojovníky, a následně oba určí své celkové síly. Vaši celkovou sílu představuje součet hodnot sil na vašich bojovnících zapojených do boje (obráncích/útočících bojovnících), žetonu posil (viz Bojovníci na str. 8), a kartě boje (viz Karty boje na str. 18). V případě boje o Citadelu nezapomeňte na bonus/postih za bojové pole.

Vítězem boje se stává hráč s vyšší celkovou silou. **Pokud nastane remíza, vyhrává obránce.**

Výsledek boje

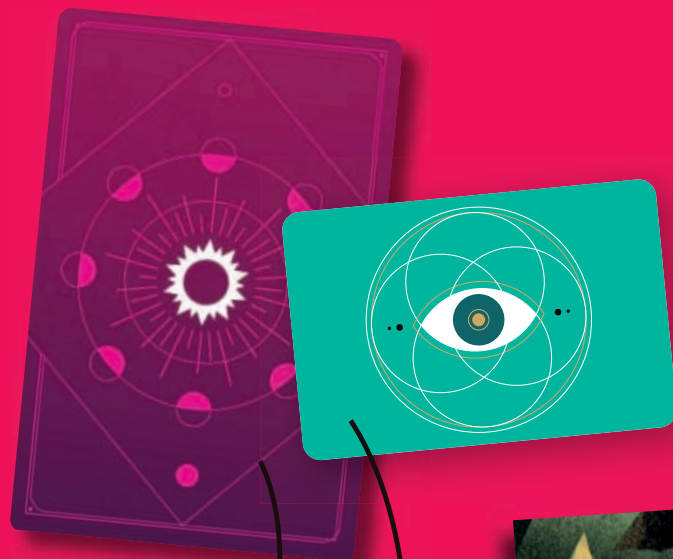
Obránce vyhrál

Pokud vyhrál obránce, útočník musí umístit použité bojovníky na své pohřebiště. Obránci zůstanou na svých místech. Vláda nad oblastí se nemění.

Útočník vyhrál

Pokud vyhrál útočník, ovládne danou oblast. Obránce umístí své bojovníky z této oblasti na své pohřebiště a vezme si z oblasti zpět svůj žeton vlády. Útočník poté **musí** umístit své bojovníky zapojené do tohoto boje na právě ovládnutou oblast. Nakonec umístí do oblasti svůj žeton vlády.

Po boji oba hráči vyhodnotí odměny/kompensace na svých kartách boje, v závislosti na tom, zda daný hráč prohrál nebo vyhrál (viz Karty boje, str. 18). Oba hráči poté odhodí použité karty boje **licem vzhůru** doprostřed své desky hráče.

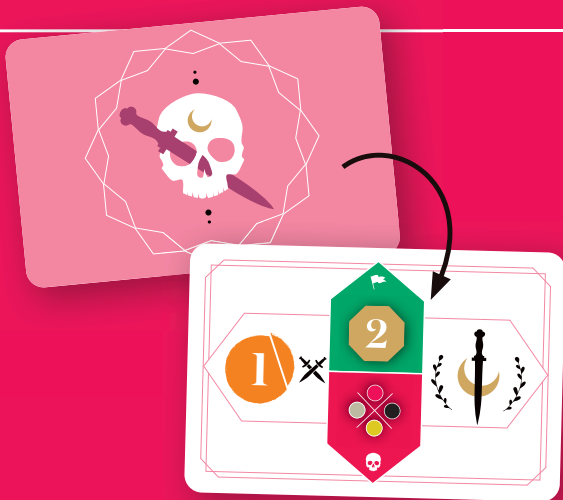


Útočnickova celková síla

$$6 + 2 = 8$$

(6 na bojovníkovi + 2 z hodu kostkou poskytnutou kartou boje = 8)

Útočník vyhrál. Ovládne oblast a s ní spojenou budovu. Také získá 1 VB.



Obráncova celková síla

$$3 + 1 + 1 + 1 = 6$$

(3 + 1 za obránce v dané oblasti + 1 za posily, protože obránci jsou stejného druhu (viz Posily na str. 11) + 1 z karty boje = 6)

Obránce prohrál. Ztratí vládu nad oblastí, ale získá 1 libovolný zdroj.



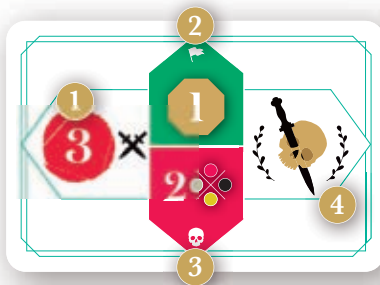
Pohoří

Cita

Karty boje

Použití karet boje

Karty boje představují zapojení vás – mocného nekromanta – do daného boje. Všichni hráči mají identickou sadu pěti karet boje. Hodnoty síly na nich jsou 0, 1, 3, 4 a síla určená hodem kostky.



- 1 Síla
- 2 Odměna, pokud vyhrajete
- 3 Kompenzace, pokud prohrájete
- 4 Ilustrační grafika

Jakmile je zahájen boj, útočník i obránce musí vybrat 1 kartu boje, kterou použijí.



Pokud je na vaší kartě boje symbol kostky, pak po odhalení karty vezměte 1 kostku a hodte jí. Výsledek hodu kostkou představuje sílu, která vám daná karta boje poskytne.

Odměny a kompenzace

V závislosti na výsledku boje získáte buďto odměnu nebo kompenzaci z použité karty boje.

Pokud vyhrajete, získáte odměnu v zelené části označené praporkem. Pokud prohrájete, získáte kompenzaci v červené části označené lebkou.



Jedinou výjimkou je černá část na kartě se silou 0, ta umožní poraženému vybrat jednu z následujících možností:

- Poražený způsobí ztrátu vítězi, tzn. může přinutit vítěze, aby odhodil na své pohřebiště jednoho z bojovníků, kterého v tomto boji použil (**vítěz vybere, kterého bojovníka odhodí**). To může vést k tomu, že oblast zůstane zcela bez obránců.
- Poražený si může vzít zpět do ruky jednoho libovolného bojovníka ze svého pohřebiště, nebo jednoho svého bojovníka, který byl poražen v tomto boji.

Použité karty boje

Po boji umístíte právě použitou kartu boje lícem vzhůru na odkládací hromádku uprostřed své desky hráče.

To znamená, že protivníci vždy uvidí kartu, která je na vrchu vaší odkládací hromádky. Smíte procházet svoji odkládací hromádku, ale **nesmíte se dívat** do odkládacích hromádek protivníků.

Jakmile použijete svoji pátou (poslední) kartu boje, ihned si vezměte zpět do ruky všechny své karty boje.

Pokud chcete, můžete si vrátit karty boje do ruky i dříve, musíte ale umístit svého služebníka na pole obnovy karet boje na své desce hráče. Na tomto poli smí stát pouze 1 služebník.



Konec kola

Jakmile všichni hráči umístili všechny své služebníky na pole, kolo končí.

Na konci kola proveďte tyto kroky v pevně daném pořadí:

- 1** Získejte VB za ovládané oblasti.

V provinciích (tzn. všech oblastech kromě Citadely), které ovládáte, získejte VB vyobrazené na budově viditelné v dané oblasti + 1 VB za každou budovu, kterou viditelná budova překrývá. Pokud ovládáte Citadelu, získejte VB vyobrazené na počítadle kol.

- 2** Vezměte si zpět všechny své služebníky.
- 3** Vezměte si zpět do ruky všechny bojovníky ze svého pohřebiště.
- 4** Odstraňte z nabídky všechny budovy a nahraďte je novými budovami ze sloupku.
- 5** Posuňte ukazatel kola na další pole stupnice.
- 6** Určete pořadí průběhu hry pro další kolo.

Pořadí hry

Pokud jste na tahu dříve, máte širší výběr polí pro služebníky a přednostní výběr vyvolatelných bojovníků.

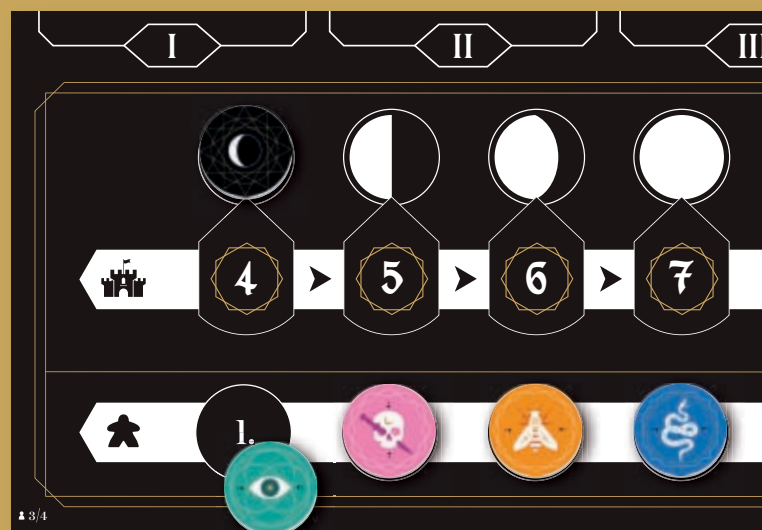
Pokud jste na tahu později, máte výhodnější postavení pro boj a stavbu budov.

Před prvním kolem určíte pořadí průběhu hry náhodně. Zamícháte žetony a náhodně je rozmístíte na stupnici pořadí průběhu hry.

Před každým dalším kolem určuje pořadí průběhu hry hráč s nejmenším počtem VB.

Pokud má více hráčů stejně nízký počet VB, rozhodne z těchto hráčů o pořadí ten, který ovládá budovy s menší hodnotou VB (VB natisknuté na budovách + z překrytých budov).

Pokud shoda i nadále trvá, hráči ve shodě hodí kostkou. O pořadí rozhodne ten, kterému padlo vyšší číslo.



Zjednodušení

Pro některé skupiny hráčů může být variabilní pořadí hry nepřehledné. Pokud k nim patříte, můžete pořadí průběhu hry zjednodušit: vždy se bude hrát po směru hodinových ručiček a hráč s nejmenším počtem VB pouze vybere začínajícího hráče.

Závěrečné bodování

Kdy proběhne?

Na konci čtvrtého kola končí také celá hra a proběhne závěrečné bodování. Stejně jako na konci každého jiného kola, obdrží všichni hráči VB za ovládané oblasti. Během závěrečného bodování získáte také VB za přebytečné zlaťáky a zdroje, ale hlavně VB za svoji kartu osudu.

VB za zdroje

Na konci hry získáte 1 VB za každé 3 zdroje stejného druhu a 1 VB za každé 2 zlaťáky, které vám zbyly v osobní zásobě.



Karta osudu

Na začátku hry dostanete kartu osudu, která vám nyní přinese VB navíc.

Na každé kartě osudu jsou 2 druhy bojovníků. Na konci hry získáte VB za všechny bojovníky těchto druhů, které se vám podařilo během hry vyvolat.

Vezměte všechny své bojovníky (z herního plánu, ruky i pohřebiště), kromě počátečních bojovníků. Roztřídte své bojovníky podle druhů.

Bojovníky, kteří nejsou vyznačeni na vaší kartě osudu dejte stranou. Za každého vašeho bojovníka, jehož druh je vyznačen na vaší kartě osudu, získáte tolik VB, kolik činí jeho úroveň (římská číslice u spodního okraje karty). Tyto VB přičtete ke svým VB získaným během hry a za přebytečné zdroje.

Hráč s největším počtem VB se stává vítězem a usedne na trůn s Korunou z popela.

Pokud nastane shoda, hráči ve shodě získají VB i za bojovníky, jejichž druh nemají vyznačený na kartě osudu. Poté znovu porovnají své VB. Pokud shoda trvá, vyhrává královrah: hráč vlastní žeton královny vlády.

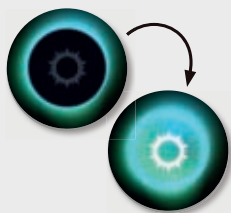


Příklad bodování karty osudu:

$I + I + III + I + I = 7 \text{ VB}$

Zvláštní schopnosti hráčů (pokročilá varianta)

Pokud jste se hrou dobře obeznámili, můžete zvýšit variabilitu hry použitím zvláštních schopností pro jednotlivé hráče.



Na začátku hry dostane každý hráč jeden žeton moci, který představuje jeho zvláštní schopnost. Na začátku každého kola otočíte žeton moci lícem vzhůru na „aktivní“ stranu. Když je žeton moci na aktivní straně, můžete využít své zvláštní schopnosti.

K dispozici máte 2 různé zvláštní schopnosti. Když využijete některou z nich, otočte žeton moci lícem dolů, na „neaktivní“ stranu. Když je žeton moci neaktivní, nemůžete využívat své zvláštní schopnosti. Žeton se automaticky aktivuje na začátku dalšího kola. Můžete jej ale také aktivovat pomocí akce obnova karet boje.

Když umístíte služebníka na pole akce obnova karet boje, vezmete si zpět do ruky své karty boje, a navíc aktivujete svůj žeton moci.



Odhalení

Když na Visia útočí jiný hráč, může Visio odhalit všechny karty útočících bojovníků. Teprve po odhalení vyberou hráči své karty boje.

Předtucha

Během boje, po výběru karet boje, ale ještě před jejich odhalením, může Visio jednou hádat, jakou kartu boje vybral jeho protivník. Pokud uhádne, síla protivnickovy karty se sníží na „1“. Pokud neuhádne, nic se nestane.



Švindl

Kdykoli během svého tahu může Nox vyměnit až 3 libovolné základní zdroje ze své osobní zásoby za 3 libovolné jiné základní zdroje.

Vykradač hrobů

Nox může vyvolat jednoho bojovníka na začátku svého tahu. Může jej použít ihned během tohoto tahu. Když využije tuto schopnost, může Nox i nadále vyvolat bojovníka na konci svého tahu, pokud chce.



Nadvláda

Kdykoli během svého tahu může Mors přesunout libovolného (svého nebo cizího) služebníka na herním plánu na jiné pole na herním plánu. Přesunutý služebník neaktivuje nové pole, pouze jedno pole uvolní a zároveň jiné zablokuje.

Druhá šance

Mors může jednou přehodit libovolnou kostku (svouji nebo protivníkovu).



Přeskupení

Kdykoli během svého tahu může Fortis buďto:

- Přidat 1 svého bojovníka na herní plán.
- Odebrat 1 svého bojovníka.
- Přesunout 1 svého bojovníka na herním plánu.
- Vyměnit 1 svého bojovníka na herním plánu (včetně na Citadele) za jiného.

Výměna může být za bojovníka z ruky nebo může takto prohodit 2 své bojovníky na herním plánu.

Opevnění

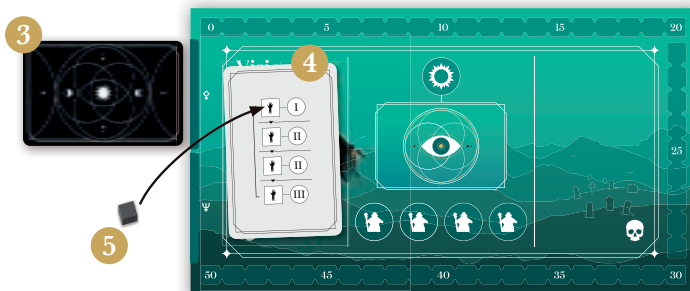
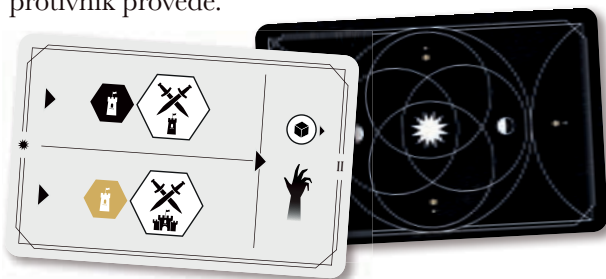
Kdykoli ve svém tahu může Fortis obrátit žeton posil u dvojice svých bojovníků stejného druhu ze strany +1 na stranu +2.

Sólová hra a automatický protivník

Karty automatického protivníka

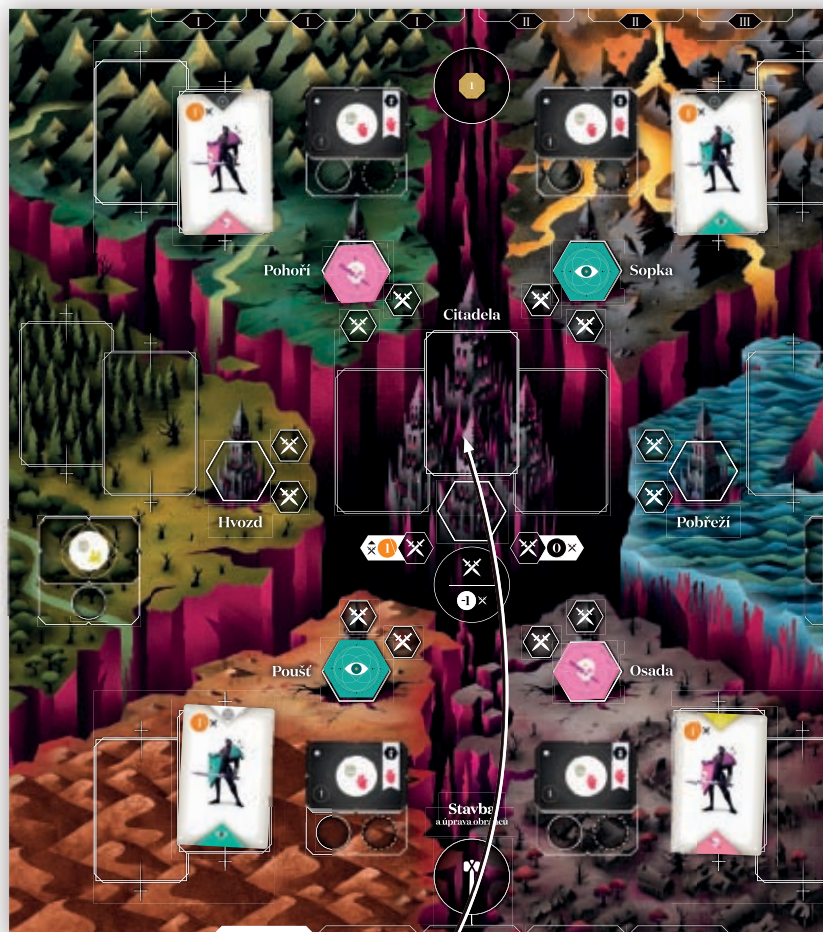
Ve hře najdete balíček karet automatického protivníka (dále také AP), díky kterému můžete hrát sólo. Můžete jej ale také zapojit do hry 2 a 3 hráčů.

Balíček automatického protivníka sestává z 1 stupnice bojovníků a 5 akčních karet, které po otočení lícem vzhůru určí, co automatický protivník provede.




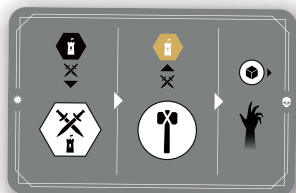
Příprava sólové hry

- 1 Připravte hru jako pro 2 hráče, ale neumisťujte na Citadela kartu krále a žeton vlády krále.
- 2 Přiřaďte automatickému protivníkovi desku hráče a žetony vlády ve stejné barvě.
- 3 Zamíchejte akční karty a umístěte je lícem dolů poblíž desky automatického protivníka.
- 4 Kartu se stupnicí bojovníků umístěte na osobní zásobu na desce automatického protivníka.
- 5 Umístěte ukazatel VB na vrchní pole stupnice bojovníků.
- 6 Umístěte žeton vlády automatického protivníka na Citadela. Poté na Citadela umístěte 1 náhodného bojovníka z jednoho z balíčků bojovníků (úroveň umístěného bojovníka určuje Obtížnost hry, viz str. 23).



Karta s cílenou akcí

Pokud chcete ještě zvýšit obtížnost hry, můžete nahradit akční kartu „I“ kartou s cílenou akcí (označenou symbolem , viz Další výzva na str. 24).



Přehled

Obtížnost hry

Úprava obtížnosti hry je naprosto jednoduchá. Během přípravy hry jednoduše umístíte na Citadelu bojovníka vyšší úrovně. Můžete samozřejmě vybrat konkrétní bojovníky a nastavit tak obtížnost přesně tak, jak si přejete. Obecně ale platí tyto úrovně obtížnosti:

Nízká 1 × bojovník úrovně I



Střední 1 × bojovník úrovně II



Vysoká 1 × bojovník úrovně III



Jak funguje automatický protivník?

Automatický protivník bude napodobovat tahy lidského hráče. Bude umísťovat služebníky, stavět budovy a získávat VB. Rozdíl je v tom, že akce protivníka je určena balíčkem karet.

V čem se automatický protivník liší?

Automatický protivník:

- Na začátku hry ovládá Citadelu.
- Nezískává ani neplatí zdroje. Kdykoli by měl získat zdroje, získá 1 VB za každý zdroj, který má získat.
- Hraje své bojovníky lícem vzhůru. Vždy útočí s takovými bojovníky, aby dosáhl co nejvyšší síly. Stejně tak upravuje své obránce: aby měl v oblasti co možná nejvyšší sílu.
- Vždy je na tahu jako poslední.
- Nemá kartu osudu.

Automatický protivník ve hře více hráčů

Automatického protivníka můžete zapojit i do hry 2 a 3 hráčů, kde bude mít za následek méně přímého konfliktu mezi hráči.

Hru připravte podle běžných pravidel (včetně krále a jeho žetonu vlády na Citadele) pro vybraný počet hráčů. Jedním z hráčů bude automatický protivník, kterého připravíte podle jeho pravidel (kromě bodu č. 6).

Pro první hru doporučujeme hrát bez AP pro lepší pochopení pravidel hry.

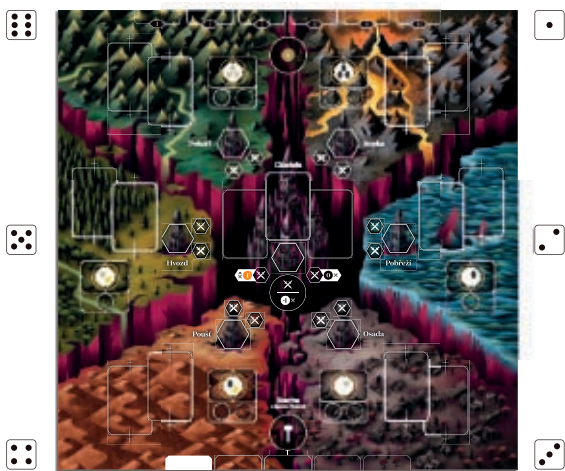
Průběh hry s automatickým protivníkem

Tah automatického protivníka

Na začátku protivníkovra tahu hodte kostkou a určete, se kterou provincií bude automatický protivník interagovat. Poté odhalte lícem vzhůru vrchní kartu z balíčku akčních karet a určete, jakou akci automatický protivník provede.

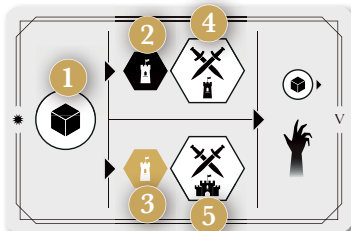
Určení provincie

Každá ze 6 provincií (oblastí kolem Citadely) má přidělenou hodnotu kostky. Začíná se 1 u sopky a poté se pokračuje po směru hodinových ručiček až k 6 u pohoří. Automatický protivník se zaměří na tu provincii, jejíž hodnota padne na kostce.

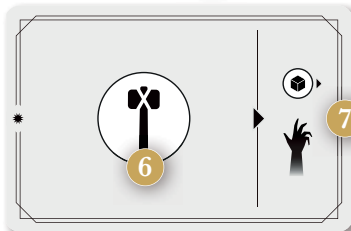


Akční karty

Jakmile je určena provincie, odhalte akční kartu. Odhalená akční karta automatického protivníka určuje, jakou akci provede. Automatický protivník se pokusí provést jednu akci na kartě, počínaje akcí nejvíce vlevo. Pokud ji nemůže provést, pokusí se provést akci více vpravo atd., dokud nenarazí na akci, kterou provést může.



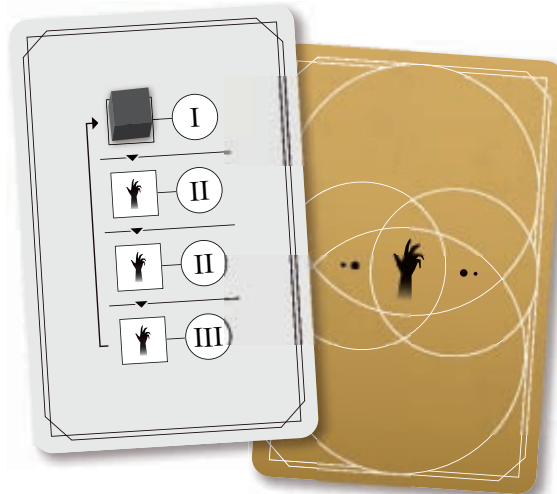
- 1 Použije pole poskytující zdroje
- 2 Ovládaná hráčem
- 3 Neovládaná nebo automatického protivníka
- 4 Zaútočí na oblast
- 5 Zaútočí na Citadelu
- 6 Postaví budovu
- 7 Použije nejbližší pole se zdroji a vyvolá bojovníka



Jakmile automatický protivník použil všechny akční karty, znovu zamíchejte všechny akční karty a utvořte z nich nový balíček lícem dolů.

Stupnice bojovníků

Na osobní zásobě na desce automatického protivníka je karta se stupnicí bojovníků. Pomocí této karty určíte, jakého bojovníka automatický protivník vyvolá, když mu to akční karta poručí (viz Vyvolání bojovníka na str. 25).



Další výzva

Pokud chcete zvýšit obtížnost hry, můžete automatickému protivníkovi dát kartu s cílenou akcí (viz Karta s cílenou akcí na str. 22).

Na rozdíl od běžných akčních karet, které spoléhají čistě na hod kostkou, tato karta cílí akci automatického protivníka na nejméně bráněnou provincii, respektive na nejvíce bráněnou provincii.



Zaútočí na nejméně bráněnou provincii



Postaví budovu ve své nejvíce bráněné provincii

Nejméně a nejméně bráněné provincie určíte součtem síly bojovníků v dané provincii (včetně žetonů posil).

Pokud nastane shoda, vyberte oblast, která je blíže po směru hodinových ručiček k provincii určené hodem kostkou (případně tu provincii, která na kostce padla).

Akce automatického protivníka

Automatický protivník se pokusí provést první možnou akci na odhalené kartě. Pokud nemůže provést první akci na kartě, pokračuje zleva doprava, dokud nenarazí na proveditelnou akci.

Možné akce jsou:

Použití pole se zdroji

AP umístí služebníka na volné a dostupné pole u budovy v provincii určené kostkou. Za každý zdroj, který by takto získal, získá 1 VB. Pokud budovu ovládá jiný hráč než AP, tento hráč obdrží daň majiteli. Pokud budovu ovládá AP, upraví svoje obránce v oblasti tak, aby měli co nejvyšší možnou sílu.

Ovládaná hráčem

Pokud je provincie ovládaná jiným hráčem než AP, provede AP akci vyznačenou v této části karty.

Ovládá AP/neovládaná

Pokud je provincie ovládaná AP nebo není ovládaná nikým, provede AP akci vyznačenou v této části karty.

Útok na provincii

AP umístí služebníka na volné bojové pole v provincii. Poté použije až 2 bojovníky z ruky jako útočníky. Vždy se snaží dosáhnout co nejvyšší síly. Jako kartu boje použije vrchní kartu ze svého balíčku karet boje.

Útok na Citadelu

AP umístí služebníka na co nejvýhodnější volné bojové pole. Poté použije až 3 bojovníky z ruky jako útočníky. Vždy se snaží dosáhnout co nejvyšší síly. Jako kartu boje použije vrchní kartu ze svého balíčku karet boje.

Stavba budovy

Pokud je provincie ovládaná AP nebo není ovládaná nikým, AP umístí služebníka na pole umožňující stavbu a zdarma postaví budovu co nejvíce vpravo v nabídce. Obránce v oblasti umístí/upraví tak, aby měli co nejvyšší možnou sílu. Za každý zdroj, který by AP takto získal, získá 1 VB.

Zisk nejbližších zdrojů

Pokud AP nemůže provést ani jednu z předchozích akcí, umístí AP svého služebníka buďto na volné a dostupné pole u budovy v provincii určené kostkou nebo na nejbližší volné a dostupné pole u budovy po směru hodinových ručiček. Pokud není dostupné žádné volné pole, umístí služebníka na pole poskytující zlaták. Za každý zdroj, který by AP takto získal, získá 1 VB a poté vyvolá bojovníka.

Vyvolání bojovníka

Poté, co AP umístí služebníka na nejbližší pole poskytující zdroje, AP zdarma vyvolá bojovníka. Vyvolaného bojovníka určí karta se stupnicí bojovníků. Pokaždé, když AP vyvolá bojovníka, kostička na stupnici se posune o 1 pole níž. Z nejnižšího pole se nakonec posune zpět na nejvyšší pole. Z bojovníků na úrovni určené stupnicí vyvolá AP toho, který je v nabídce co nejvíce vpravo.

Karty boje AP

Karty boje automatického protivníka zamíchejte do balíčku a umístěte lícem dolů vedle jeho desky. Když je automatický protivník zapojen do boje, nejprve vybere a odhalí svoji kartu lidský hráč. Poté odhalte lícem vzhůru vrchní kartu z balíčku automatického protivníka. Automatický protivník odhazuje své karty boje jako každý jiný hráč. Jakmile automatický protivník odhodí svoji poslední kartu boje, ihned zamíchejte jeho odkládací hromádku a vytvořte z ní nový balíček karet boje.

Odměny a kompenzace

Za každý zdroj, který by AP získal z karty boje, získá 1 VB.





Kompenzace karty boje „0“

- Pokud AP útočil, způsobí protivníkovi ztrátu.
- Pokud se AP bránil, vrátí si do ruky co nejsilnějšího bojovníka z pohřebiště.



Přehled symbolů






Pole pro služebníky

-  Zdroje (str. 8)
-  Stavba (str. 12)
-  Bojové pole (str. 16)
-  Obnova karet boje (str. 14)






Druhy bojovníků (str. 9)

-  Síra
-  Krev
-  Popel
-  Kostí

Desky budov (str. 12)

-  Poplatek ve zlaťácích
-  Vítězné body (VB)
-  Zvláštní přísada (str. 8)
-  Daň majitelů (str. 8)
-  Znovuzrození bojovníků (str. 13)

Karty boje

-  Síla (str. 9)
-  Odměna za vítězství (str. 18)
-  Kompenzace za prohru (str. 18)
-  Odměna ve zlaťácích
-  Vítězné body (VB)
-  Zvláštní přísada (str. 8)
-  Způsob ztrátu nebo navrat padlého bojovníka (str. 18)

Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce – Miroslav Tlamicha

Překlad – Ondřej Polák

Korektury – Marcel Ondrák, Daniela Seigová, Tomáš Heřman

Grafická úprava – Michal Hubáček, Matěj Uhlíř

Koruna z popela – Autor: Richard Lawton

© Lawton Design Ltd 2023

TLAMA
games