



# SÖUMRAK

PRAVIDLA HRY



1 deska vítězných bodů a many



3 desky oblasti



52 karet věidel moci



58 karet rituálů



42 karet znalců / členů rady



4 žetony VB



1 žeton začínajícího hráče

1 ukazatel kola

12 runových kamenů

60 zdrojů



20 bylin



20 znalostí



20 lektvarů

1 rudý runový kámen



24 žetonů zdrojů (znalosti, lektvary, byliny)



44 činidel  
líc: srp  
rub: koule

1 deska automy



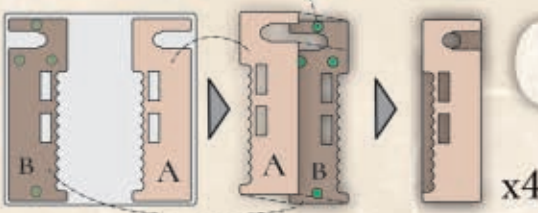


4 desky klanů:  
Hvězda  
Kruh  
Trn  
Kříž

8 žetonů klanů  
(2 pro každý klan)

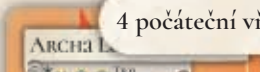


4 nápovědy hráčů



První sestavení  
desek klanů

4 počáteční vířidla moci



180°



16 figurek čarodějníc



16 figurek stařešinů



4 počítadla many



16 dřevěných ukazatelů



První sestavení  
počítadel many



# PŘÍPRAVA HRY



**1** Desky oblastí otočte na stranu podle počtu hráčů (symbol ve spodní části). Desky oblastí vyložte nad sebe doprostřed stolu. Nad každou oblastí ponechte místo pro karty. Severní jezera musí být nahoře, Středohoří musí být uprostřed a Jižní svahy budou dole. Pokud hrajete sólovou hru nebo hru dvou hráčů, Jižní svahy odeberte ze hry.

**2** Desku vítězných bodů (VB) a many umístěte nad desky oblastí. Na Čarovný trůn vyložte 1 žeton VB pro každého hráče. Položte ukazatel kol na první (horní) pole počítadla kol.

**3** Zamíchejte karty **vřidel moci** a vytvořte z nich balíček **vřidel moci** lícem dolů. Nad každou desku oblastí vyložte lícem vzhůru 3 nebo 4 karty **vřidel moci** (podle vyznačených polí na desce). Balíček **vřidel moci** poté položte lícem dolů nad desku **vítězných bodů** a **many**.

**4** Karty **rituálů** a karty **znalců / členů rady** zamíchejte dohromady a vytvořte z nich **dobírací balíček**. **Dobírací balíček** položte lícem dolů nad desku **vítězných bodů** a **many**. Vedle **dobíracího balíčku** ponechte místo pro **odkládací hromádku**.

**5** Zamíchejte **všechny runové kameny** a na každou oblast vyskládejte **náhodně 4** z nich lícem vzhůru (stranou s runou). Zbylé kameny vraťte do krabice. **Rudý runový kámen** použijete pouze při hře s **měsíční stranou klanů**.

**6** **Žeton začínajícího hráče** umístěte na odpovídající pole na oblasti **Severní jezera**.

**7** **Zdroje** roztrďte do **hromádek** podle druhu (byliny, lektvary a znalosti) a spolu s **žetony zdrojů** a **čínidly** z nich utvořte **společnou zásobu** poblíž desek oblastí. **Společná zásoba** by měla být na dosah všech hráčů.



# PŘÍPRAVA PROSTORU HRÁČE

Nejprve se všichni hráči dohodnou, zda chtějí hrát s deskami klanů otočenými na sluneční, nebo měsíční stranu. Všichni hráči musí mít desky otočené na stejnou stranu. Pokud hrajete poprvé, doporučujeme použít sluneční stranu. Měsíční strana dává hráčům zvláštní schopnosti (viz str. 16 – 17). Každý hráč poté obdrží:

**VNĚJŠÍ KRUH**  
Prostor pro vřídla moci a rituály

**8** Desku klanu a umístí ji před sebe otočenou na sluneční nebo měsíční stranu.

**9** Žeton klanu (sluneční nebo měsíční) v barvě svého klanu. Tento žeton vloží do výřezu v desce klanu otočený na aktivní stranu.

**10** Počáteční vřídlo moci pro svůj klan. Toto vřídlo umístí (otočené na stejnou stranu jako desku klanu, sluneční/měsíční) k pravému okraji desky klanu do oblasti zvané „vnitřní kruh“. Počáteční vřídla jsou tyto:

- Hvězda: Jáma Nqobantu
- Kruh: Strom věčnosti
- Kříž: Kostel prorokův
- Trn: Archa Lung-tiang

**11** 4 figurky čarodějnic v barvě svého klanu. Tyto čarodějnice vyskládá do horního výřezu uprostřed desky klanu (do tzv. osobní zásoby).

**12** 4 figurky stařešinů v barvě svého klanu. Tyto stařešiny vyskládá do spodního výřezu uprostřed desky klanu (do tzv. osobní zásoby).

**13** 4 dřevěné ukazatele v barvě svého klanu. Tyto ukazatele vyskládá takto:

- 1 ukazatel na nejnižší pole stupnice reje.
- 1 ukazatel na pole 0 na stupnice many (na desce VB a many).
- 1 ukazatel na pole 0 v horním řádku stupnice VB.
- 1 ukazatel na pole 0 ve spodním řádku stupnice VB.

**14** Jedno počítadlo many a 1 náповědu hráče v barvě svého klanu. Před první hrou musíte počítadla many sestavit za pomoci plastových čepů.

**VNITŘNÍ KRUH**  
Prostor pro vřídla moci a rituály

Prostor pro ČLENY RADY

**15** 3 byliny a 3 lektvary jako počáteční zdroje.

Hráči by si měli kolem desek klanů ponechat dostatek prostoru na karty. Během partie hry je budete přidávat nalevo a napravo od desky i pod ni. Před začátkem hry vyberte začínajícího hráče a přidejte mu žeton začínajícího hráče. Nyní můžete začít partii SOUMRAKU. Pokud hrajete sólo, musíte provést ještě následující kroky přípravy automy (A1 až A3).

## PŘÍPRAVA AUTOMY

**VNĚJŠÍ KRUH**

**A1** Umístěte desku automy poblíž své desky klanu a ponechte kolem ní dostatek prostoru na karty.

**VNITŘNÍ KRUH**

**A2** Vezměte 4 ukazatele v barvě klanu, který není ve hře. Rozmístěte je následovně:

- 1 žeton na nejnižší pole stupnice reje na desce automy.
- 1 žeton na horní pole rondelu se žlutým okrajem na desce automy.
- 1 ukazatel na pole 0 v horním řádku stupnice vítězných bodů.
- 1 ukazatel na pole 0 ve spodním řádku stupnice vítězných bodů.

**A3** 4 figurky čarodějnic (ve stejné barvě jako ukazatele) vykládejte na pole u horního okraje desky automy. Figurky stařešinů automa nepoužívá.

Deska automy kolem sebe má také prostor pro vnější kruh, vnitřní kruh a znalce. Automa nikdy nehraje členy rady, takže pro ně prostor nepotřebuje. Pravidla pro automu najdete na str. 18.

# PŘEHLED a CÍL HRY

Ve hře Soumrak ovládáte mocný klan čarodějnic v nelehkém čase velkých změn. Hra bude trvat tři kola a každé kolo je rozdělené na čtyři fáze. Na konci třetího kola hra končí.



Hráč či hráčka s nejvyšším počtem vítězných bodů (VB) zvítězí a usedne na Čarovný trůn, z něhož bude vládnout nové éře čarodějného světa.

## PRŮBĚH HRY

Každé kolo je rozděleno na čtyři fáze:



Fáze PRŮZKUMU

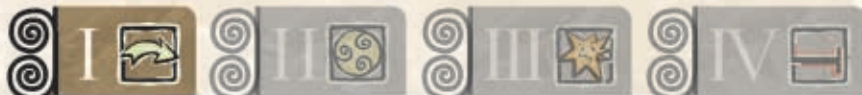
Fáze akcí

Fáze BOJE

Konec KOLA

Během fáze průzkumu budete získávat zdroje, manu a karty podle symbolů na desce klanu. Ve fázi akcí pak budete provádět jednotlivé tahy v pořadí po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu provedete 1 hlavní akci a libovolný počet volných akcí. Poté následuje další hráč v pořadí. Fáze akcí takto pokračuje, dokud se všichni hráči nerozhodnou pasovat (tzn. vystoupit z fáze akcí a dál se jí neúčastnit). Po fázi akcí nastane v každé oblasti boj, za který můžete získat odměny a runové kameny. Po fázi boje připravíte hru na další kolo nebo, ve třetím kole, nastane závěrečné bodování.

### Fáze PRŮZKUMU



Všichni hráči si naráz vezmou zdroje, manu a karty, na které mají nárok podle svých desek klanu (viz příklad napravo).

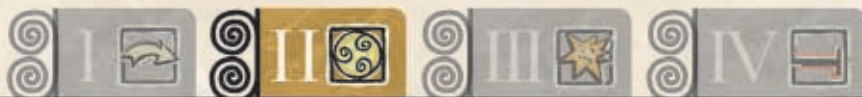
Získané zdroje berte ze společné zásoby. Pokud získáváte manu nebo VB, posuňte odpovídající žeton po stupnici o patřičný počet polí. Pokud získáváte karty, berte je z dobíracího balíčku.



**Příklad:** Agnes a Bruno hrají s deskami otočenými na sluneční stranu. Každý z nich si dobere šest karet z dobíracího balíčku, vezme si tři znalosti ze společné zásoby a získá dvě many.

**Varianta pro pokročilé hráče:** V prvním kole si doberte dvě karty navíc a odhodte dvě libovolné karty z ruky. Budete mít více kontroly nad počátečními kartami a můžete lépe plánovat prvotní strategii.

### Fáze akcí



Fáze akcí probíhá po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče. Když jste na tahu, musíte provést právě jednu **hlavní akci**. Jakmile ukončíte svůj tah, následuje tah dalšího hráče v pořadí po směru hodinových ručiček. Pokud ve svém tahu nechcete nebo nemůžete provést hlavní akci, musíte pasovat a vystoupit tak ze zbytku této fáze. Fáze akcí pokračuje, dokud všichni hráči nepasují.

Když jste na tahu, vyberte si jednu z následujících pěti hlavních akcí:

1. Objevení vřídla moci
2. Aktivace žetonu klanu
3. Vyložení karty: rituálu, znalce nebo člena rady
4. Použití akčního pole
5. Vytvoření činidla

Kromě hlavní akce smíte ve svém tahu provést **libovolný počet volných akcí** (obvykle se bude jednat o pootočení karet, viz dále). Jako **volnou akci** smíte také zahodit dvě karty z ruky a získat za ně jeden libovolný zdroj (bylinu, lektvar, znalosti).

AKCE	
Objevení vřídla moci	
Aktivace žetonu klanu	(👤)
Vyložení karty z ruky: znalec, člen rady nebo rituál	
Použití akčního pole	(📍)
Vytvoření činidla (libovolný počet)	
→  Kopíruje efekt sklizně svého vřídla moci	
→  Postup po stupnici reje	
<b>VOLNÁ AKCE (kdykoliv)</b>	→

## 1. OBJEVENÍ VŘÍDLA MOCI

Pomocí této akce můžete získat vřídlo moci z jedné z oblastí a přiložit jej ke své desce klanu. Vřídla moci použijete ke sklizení zdrojů, many, dalších karet nebo VB. Na vřídla moci budete také vykládat karty rituálů.

Vyberte některé z dostupných vřidel moci a vezměte určitý počet čarodějnic ze své desky klanu (podle symbolu na vybraném vřídle moci). Umístěte tyto čarodějnice na kruh uprostřed oblasti, odkud berete vřídlo moci. Právě zaplacené vřídlo moci přesuňte do svého vnějšího kruhu (napravo nahoru od vaší desky klanu).

**Důležité:** Objevit vřídla moci mohou pouze čarodějnice, nikoli stařešiny.



**Příklad:** (1) Agnes vzala dvě čarodějnice ze své osobní zásoby na desce klanu a umístila je na kruh uprostřed Středohoří. (2) Objevila Bažinu duší a přesunula ji do vnějšího kruhu u své desky klanu.

**Vnější kruh:** Vnější kruh je horní řada karet napravo od vaší desky klanu. Vřídla moci ve vnějším kruhu můžete „sklidit“ pomocí žetonu klanu (viz dále v sekci „aktivace žetonu klanu“). Za vřídla moci a rituály ve vnějším kruhu nezískáte žádné VB na konci hry. Více detailů najdete v sekci „3A – Vyložení rituálu“ str. 8.

## 2. AKTIVACE ŽETONU KLANU

Pomocí této akce aktivujete efekt svého žetonu klanu. Pokud použijete tuto akci, oznamte to ostatním hráčům (tato akce může totiž mít vliv na některé efekty na jejich kartách). Poté vyhodnoťte efekt vyznačený přímo na žetonu klanu a otočte jej lícem dolů na neaktivní stranu (stranu se symbolem slunce nebo měsíce). Svůj žeton klanu můžete aktivovat pouze jednou za kolo. Na konci kola se váš žeton klanu automaticky otočí lícem vzhůru a bude opět aktivní.

Při hře s deskami klanu na sluneční straně mají všechny žetony klanu stejný efekt:

- Sklidíte všechna vřídla moci ve svém vnějším kruhu (oranžový symbol).
- Získáte jednu bylinu a jeden lektvar.

### Vřídlo moci



Bonus za provázání (viz dále)



Žeton klanu: aktivní strana



Žeton klanu: neaktivní strana



**Příklad:** (1) Agnes aktivuje svůj žeton klanu. Díky tomu získá zdroje z žetonu klanu a zároveň sklídí vřídla moci ve svém vnějším kruhu. Celkem získá dvě byliny, dva lektvary a dvě many.

(2) Poté otočí svůj žeton klanu na neaktivní stranu. Tuto akci bude moci znovu provést až v příštím kole.

### 3. VYLOŽENÍ KARTY: RITUÁLU, ZNALCE NEBO ČLENA RADY

Pomocí této akce smíte z ruky vyložit karty do svého klanu. Při vykládání karet máte tři možnosti:

- A. Můžete vyložit RITUÁL na VŘÍDLU MOCI
- B. Můžete vyložit ZNALCE NALEVO OD SVÉ DESKY KLANU
- C. Můžete vyložit ČLENA RADY POD SVOJI DESKU KLANU

Rub :



#### RITUÁL



#### ZNALEC / ČLEN RADY



**Poznámka:** Karty, na kterých jsou vyobrazeny osoby, mají dvojí roli – můžete je vyložit jako znalce, nebo jako členy rady.

#### A. VYLOŽENÍ RITUÁLU:

Zaplatěte poplatek vyobrazený na kartě rituálu. Platě ze své osobní zásoby zpět do společné zásoby. Vyloženou kartu rituálu musíte umístit na některé ze svých vřidel moci. Rituál umístěte na vřídlo tak, aby byla vidět horní část vřídla (hlavně symbol runového kamene a efekt sklizně). Na každém vřídle moci smí být maximálně jeden rituál. Některá místa moci poskytují bonus za takzvané „provázání“. Tento bonus získáte ve chvíli, kdy na takovéto vřídlo moci vyložíte rituál.



Tento efekt provázání vám ihned poskytne jednu bylinu, pokud na toto vřídlo moci vyložíte rituál. Pokud byl tento rituál „Artefakt“ (jedno z klíčových slov na kartě) získáte ihned navíc 2 VB.

Na rituálech jsou tři druhy efektů:



Tento efekt je trvalý a platný od okamžiku vyložení až do konce hry. V textu najdete podmínku, která efekt aktivuje.



Tento efekt je okamžitý a aktivuje se ihned po vyložení rituálu.



Na některých rituálech jsou akční pole. Jakmile máte vyložený takový rituál, můžete v budoucnu použít jeho akční pole, viz sekce „Použití akčního pole“.



#### Příklad:

(1) Agnes vyložila rituál Kalich transmutace. Do společné zásoby zaplatí poplatek (jednu bylinu a dva lektvary). Rituál vyloží na své vřídlo moci Bažina duší.

(2) Za vyložení tohoto rituálu na Bažinu duší získá jednu bylinu a 2 VB, protože Kalich transmutace je také artefakt. Vezme si bylinu ze společné zásoby a posune svůj žeton po stupnici VB.

(3) Kalich transmutace položí na Bažinu duší tak, aby byl vidět efekt sklizně a symbol runového kamene.



## B. Vyložení znalce:

Zaplatte poplatek vyobrazený na kartě znalce. Platte ze své osobní zásoby zpět do společné zásoby. Vyloženou kartu znalce umístěte nalevo od své desky klanu. Od této chvíle je efekt znalce platný až do konce hry. V balíčku jsou dvě kopie každého znalce. *Nikdy nesmíte mít dva znalce se stejným názvem!* (Smíte ovšem mít identickou kartu dvakrát, jednou jako znalce a jednou jako člena rady, protože v tu chvíli je název zakrytý.)

Na znalcích jsou tři druhy efektů:



Tento efekt je trvalý a platný od okamžiku vyložení až do konce hry. V textu najdete podmínku, která efekt aktivuje.



Volná akce: Pootočte tuto kartu o 90° a proveďte popsany efekt. Tuto volnou akci smíte s každou takovou kartou provést jednou za kolo, karta se obnoví na konci kola. Nepočítá se jako hlavní akce.



Tento efekt se aktivuje během fáze boje.

### Příklad:

(1) Agnes vyložila znalce Irenu. Do společné zásoby zaplatila poplatek (dvě znalosti a jednu bylinu). Irenu vyložila nalevo od své desky klanu.

(2) Od této chvíle až do konce hry pro Agnes platí efekt vyobrazený v horní části karty. V tomto případě může sklízet vřídla moci ihned poté, co je objeví.



## C. Vyložení člena rady:

Zaplatte poplatek za vyložení člena rady. Platte ze své osobní zásoby zpět do společné zásoby. Poplatek za člena rady je vyobrazený u spodního okraje vaší desky klanu (v tomto případě zcela ignorujte poplatek na kartě). Pokud například hraje s klany na sluneční straně, bude vás první člen rady stát jednu znalost, jednu bylinu a jeden lektvar. Každý další člen rady vás bude stát dvě znalosti, dvě byliny a dva lektvary. Jakmile zaplatíte poplatek, zasuňte kartu pod spodní okraj desky klanu tak, aby byl vidět pouze efekt člena rady. Efekt znalce a jeho klíčová slova na takto vyložené kartě jsou v tomto případě zcela neplatné.

Na členech rady jsou tři druhy efektů:



Tento efekt je trvalý a platný od okamžiku vyložení až do konce hry. V textu najdete podmínku, která efekt aktivuje.

**KONEC KOLA:** Tento efekt se aktivuje jednou v každém kole, vždy na jeho konci.

**KONEC HRY:** Tento efekt se aktivuje jednou za hru, během závěrečného bodování.

### Příklad:

(1) Agnes vyložila člena rady. Protože se jedná o jejího prvního člena rady, zaplatí jednu znalost, jednu bylinu a jeden lektvar do společné zásoby. Kartu zasuňte pod spodní okraj své desky klanu.

(2) Protože se jedná o člena rady s trvalým efektem, bude od této chvíle získávat 2 VB pokaždé, když objeví vřídlo moci.



## 4. Použití akčního pole

Vezměte jednu čarodějnici nebo stařešinu ze své osobní zásoby na desce klanu a umístěte tuto figurku na akční pole. Vyhodnoťte efekt tohoto pole. Akční pole najdete na oblastech, ale také na některých rituálech. Na každém akčním poli smí stát maximálně jedna figurka. Pokud již na akčním poli figurka stojí, nelze toto pole aktivovat znovu.



Čarodějnice mohou aktivovat všechna akční pole na kartách u vaší desky klanu a také na všech oblastech.



Stařešiny mohou aktivovat POUZE akční pole nacházející se ve vašem vnitřním kruhu! Některé efekty vám ale umožní toto pravidlo porušit.

*Nezapomenejte:* Vnitřní kruh je spodní řada karet napravo od vaší desky klanu.



Akční pole

Někdy je efekt akčního pole podmíněn zaplacením poplatku. Výše poplatku je vyznačena nalevo od šipky. Pokud chcete vyhodnotit tento efekt (tzn. získat to, co je napravo od šipky), musíte ihned po umístění figurky zaplatit poplatek v plné výši. Pokud se u efektu akčního pole žádná šipka nenachází, můžete tento efekt vyhodnotit zdarma po umístění figurky.

Akční pole na oblastech:



Severní jezera

Odhodte kartu z ruky a získáte tři zdroje v libovolné kombinaci.



Středohoří

Doberte si tři karty z dobíracího balíčku.  
NEBO  
Provedte „přesun“ a doberte si dvě karty z dobíracího balíčku.



Jižní svahy

Zaplatte jeden libovolný zdroj a získáte dva zdroje v libovolné kombinaci + tři many.



**Přesun:** Pokaždé když máte provést přesun, smíte přesunout jedno **vřídlo moci** ze svého **vnějšího kruhu** do svého **vnitřního kruhu**. Pokud se na tomto **vřídle moci** nachází **rituál**, **přesunete jej spolu s** **vřídlem moci** – a to včetně jakýchkoli činitelů a figurek, které jsou na rituálu. Pokud máte provést přesun, ale nechcete, smíte jej neprovést.

*Nezapomenejte:* Rituály vám přinesou VB pouze v případě, že jsou ve vašem vnitřním kruhu. Akční pole ve vnitřním kruhu smíte aktivovat i pomocí stařešinů.



**Příklad aktivace čarodějnicí:**

(1) Agnes aktivuje akční pole na Severních jezerech pomocí své čarodějnice.

(2) Odhodí kartu z ruky a získá tři libovolné zdroje. Rozhodne se vzít si dvě znalosti a jeden lektvar.



**Příklad aktivace stařešinou:**

(1) Agnes se podařilo přesunout Bažinu duší spolu s Kalichem transmutace do vnitřního kruhu. Nyní může k aktivaci tohoto akčního pole použít stařešinu. Vezme stařešinu ze své osobní zásoby a přesune jej na toto akční pole.

(2) Zaplatí dva zdroje, za které získá tři zdroje v libovolné kombinaci a k tomu 1 VB.

## 5. Vytvoření činidla

Pomocí této hlavní akce smíte vytvořit **libovolný počet** činidel (**srpů** nebo **křišťálových koulí**) a umístit je na své rituály. Na každém rituálu je pole alespoň pro jedno činidlo. Pokud chcete vytvořit více činidel, musíte platit jednotlivé zdroje za každé vytvořené činidlo zvlášť.

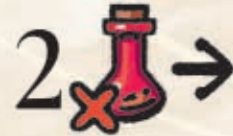


Toto je pole pro činidlo na kartě rituálu. Můžete sem umístit srp nebo křišťálovou kouli.



**Srp:** Zaplatte jednu bylinu a vytvořte srp (viz nápověda hráče). Vezměte jej ze společné zásoby a umístěte na některé z polí pro činidlo, na kterém dosud žádné činidlo není.

Každý srp, který je na kartě, zkopíruje během sklizně efekt sklizně vrídla moci, na kterém se nachází (tj. vrídla moci, na kterém se nachází rituál s tímto srpem).



**Křišťálová koule:** Zaplatte dva lektvary a vytvořte křišťálovou kouli (viz nápověda hráče). Vezměte ji ze společné zásoby a umístěte na některé z míst pro činidlo, na kterém dosud žádné činidlo není.

Pokaždé když umístíte křišťálovou kouli na místo pro činidlo, **postoupíte** o jedno pole na **stupnici reje**, viz níže.



**Stupnice reje:** Stupnice reje se nachází u levého okraje vaší desky klanu. Pokaždé když máte **postoupit** po **stupnici reje**, posuňte ukazatel na této stupnici o jedno pole výš. Okamžitě získáte **bonus** vyobrazený na poli, kam se ukazatel právě posunul. Např. po prvním posunutí ukazatele získáte dvě many. Po druhém posunutí získáte tři vítězné body.

Postup po stupnici reje může zapříčinit celá řada herních efektů, umístění křišťálové koule je jeden z nich. Pokud se během jednoho efektu posunete o více polí, získáte bonus nejen z pole, na kterém se ukazatel zastaví, ale také ze všech polí, která jste během tohoto posunutí překročili.

Pokud se váš ukazatel nachází na **nejvyšším poli** stupnice, už se nebude posouvat dál, ale za každé další posunutí získáte 2 VB.



### Příklad:

(1) Agnes ve svém tahu vytvořila tři činidla. Rozhodla se vytvořit dva srpy (oba umístila na rituál Trhlina v prostoru) a jednu křišťálovou kouli (na rituál Pilíř energie). Zaplatí potřebné zdroje do společné zásoby (dvě byliny a dva lektvary), vezme ze společné zásoby vytvořená činidla a umístí je na své rituály, na volná pole pro činidla.

(2) Protože vytvořila a umístila křišťálovou kouli, posune svůj ukazatel o jedno pole výš po stupnici reje. Jako bonus získá možnost provést přesun.

(3) Rozhodne se přesun využít. Přesune kartu Svatyně s rituálem Pilíř energie do svého vnitřního kruhu.

Pokud Agnes v budoucnu provede sklizeň, získá za Bažinu duší hned tři byliny, protože každý srp na kartě kopíruje efekt sklizně.

# © Fáze BOJE



Jakmile všichni hráči pasovali a vystoupili z fáze akcí, začne fáze boje. Během této fáze budou klaný bojovat v jednotlivých oblastech o možnost získat odměny a runové kameny. Boj se v každé oblasti vyhodnocuje stejně, ale jednotlivé oblasti se vyhodnocují v pevně daném pořadí.

Nejprve se odehraje boj u **Severních jezer**.

Druhý boj proběhne ve **Středohoří**.

Poslední boj nastane u **Jižních svahů**.



## Efekty:

Než začnete vyhodnocovat boj, zkontrolujte, zda nemáte efekty, které se aktivují v této fázi.

Takovéto efekty poznáte podle symbolu fáze boje:

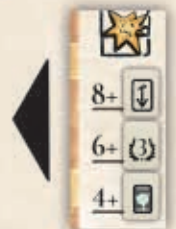
**Boj:** Pokud máte v právě vyhodnocované oblasti alespoň jednu čarodějnici nebo alespoň jednoho stařešinu (toho lze dosáhnout pouze zvláštními efekty), automaticky se budete účastnit boje v této oblasti. Všichni hráči, kteří se účastní boje v právě vyhodnocované oblasti, vezmou svá počítadla many. Každý hráč na svém počítadle tajně nastaví počet many, který chce zaplatit v boji za zvýšení síly. Maximálně takto smíte zaplatit až tolik many, kolik máte právě na stupnici many, nejvýše však 9. Tento krok provedou všichni hráči současně. Jakmile jsou všichni hráči připraveni, naráz odhalí svá počítadla many. Každý hráč zaplatí (posunutím svého ukazatele zpět po stupnici many) tolik many, kolik nastavil na počítadle. Nyní určíte, kdo má nejvyšší sílu v boji.

Vaše celková síla je rovna počtu vašich figurek (čarodějnic/stařešinu) v dané oblasti + množství právě zaplacené many.

**Příklad:** Agnes (modrá) má celkovou sílu 9 (2 čarodějnice + 1 stařešina + 6 many = 9).



**Odměny za boj:** Každý hráč, který se účastnil boje, má možnost získat odměnu. Odměna se odvíjí od toho, jaká je hráčova celková síla v dané oblasti. U pravého okraje každé oblasti najdete tabulku s odměnami. Pokud chcete získat odměnu, musí být vaše celková síla v oblasti vyšší nebo rovna některému z řádků v tabulce. Vždy získáte odměnu z řádku, kterého se vám podařilo dosáhnout, plus odměny z nižších řádků. Pokud je vaše celková síla alespoň 4, získáte odměnu z řádku 4+. Pokud je vaše celková síla alespoň 6, získáte odměnu z řádků 4+ a 6+. Pokud je vaše celková síla alespoň 8, získáte odměny ze všech tří řádků tabulky. Více hráčů může získat stejné odměny.



**Runové kameny:** Hráč, který měl nejvyšší celkovou sílu v této oblasti, se stává vítězem boje. Získá nejen odměny za boj, ale také runový kámen z této oblasti. Vezme si libovolný runový kámen, který se na oblasti dosud nachází, a položí jej na svoji desku klanu (později je umístíte na karty rituálů). Pokud má více hráčů stejně vysokou celkovou sílu, získá z těchto hráčů runový kámen ten, kdo v daném boji zaplatil více many. Pokud shoda trvá, získá z těchto hráčů runový kámen ten, kdo podle pořadí průběhu hry sedí blíže začínajícímu hráči (případně sám začínající hráč, pokud je jedním z hráčů ve shodě).

**Runové kameny** vám umožní během závěrečného bodování zdvojnásobit VB za kartu rituálu, kterou máte ve **vnitřním kruhu**. Ovšem pozor! Runový kámen smíte umístit pouze na takový rituál, jehož vírdlo moci má pod názvem odpovídající symbol runového kamene. Runové kameny na rituály umístíte až během závěrečného bodování. Za runové kameny, které na konci hry neumístíte na rituály, nic nezískáte.



V boji o **Severní jezera** je ještě jedna odměna. Kromě odměn za boj a runového kamene získá vítěz boje o **Severní jezera** také žeton začínajícího hráče.



Jakmile vyhodnotíte boj v jedné oblasti, přejděte k boji v další oblasti. Po vyhodnocení boje u **Jižních svahů** fáze boje končí.

## Výjimky:

Pokud se boje v některé oblasti účastní pouze jediný hráč, tento boj automaticky vyhraje a získá runový kámen (v případě Severních jezer i žeton začínajícího hráče). Pokud chce, smí tento hráč zaplatit manu, aby zvýšil svoji celkovou sílu, a získal tak jednu či více odměn za boj. V případě, že se v některé oblasti nenachází ani jedna figurka, nebude se o takovou oblast bojovat a celá se přeskočí.



### Příklad boje:

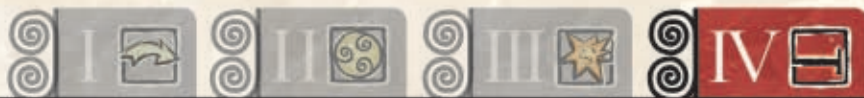
(1) Agnes (modrá) a Bruno (černý) bojují o Severní jezera. Agnes má celkovou sílu 6 (1 čarodějnice + 1 stařešina + 4 many). Brunova celková síla je také 6 (3 čarodějnice + 3 many). Oba zaplatí manu posunutím svých ukazatelů po stupnici many o odpovídající počet políček vzad.

(2) Agnes i Bruno získají odměny za boj z řádků 4+ a 6+, protože oba dosáhli celkové síly alespoň 6. Oba tedy získají kartu z dobíracího balíčku a 3 VB.

(3) Oba mají celkovou sílu 6. Jenomže Agnes v tomto boji zaplatila více many, takže boj o Severní jezera vyhraje a získá libovolný runový kámen z této oblasti.


(4) Protože šlo o boj o Severní jezera, Agnes navíc získá žeton začínajícího hráče.

## © Konec kola



Během této fáze připravíte hru na další kolo.

Na konci prvního a druhého kola provedou všichni hráči naráz tyto kroky:

- Aktivujte efekty vyhodnocované na konci kola (v libovolném pořadí).
- Doplněte nad každou oblast nová vřídla moci z balíčku vřidel moci.
- Vraťte si všechny své čarodějnice a stařešiny do své osobní zásoby na desce klanu.
- Otočte svůj žeton klanu zpět na aktivní stranu.
- Všechny karty se symbolem  otočte zpět tak, aby byly vzpřímené a v následujícím kole jste je mohli opět použít.
- Posuňte ukazatel kol o jedno pole níže.

Nyní začne další kolo, počínaje fází průzkumu.

Na konci třetího kola pouze aktivujte efekty vyhodnocované na konci kola (v libovolném pořadí). Poté přejděte přímo ke konci hry a závěrečnému bodování.



# Konec HRY



Na konci třetího kola, po vyhodnocení efektů na konci kola, hra končí. Všechny karty z ruky odložte na odkládací hromádku a zbylé zdroje vraťte do společné zásoby. V tuto chvíli umístěte své **runové kameny** na **vřídla moci** ve **vnitřním kruhu** (pouze pokud se na daném vřídle nachází symbol stejného runového kamene). Runový kámen **zdvojnásobí VB** získané z **rituálu** umístěného na tomto vřídle. Na každém vřídle moci smí být pouze jeden runový kámen. Poté nastane závěrečné bodování.

Závěrečné bodování – ke svému stávajícímu skóre přičtete tyto VB:

1. VB za všechny **znalce** vašeho klanu.
2. VB za všechny **členy rady s efektem na konci hry**.
3. VB za **rituály** a **vřídla moci** ve vašem **vnitřním kruhu** (runové kameny zdvojnásobují VB za rituál).

Pokud překročíte 100 VB, vezměte si žeton VB z čarovného trůnu, vraťte své ukazatele VB na pole 0 a pokračujte v počítání VB.

Hráč s nejvyšším počtem VB na konci hry se stane vítězem. Pokud nastane shoda, vyhrává ten hráč ve shodě, kterému zbylo více many. Pokud shoda trvá, hráči ve shodě se o vítězství dělí.

The image shows a game board with several cards and annotations. On the left, there are three character cards: ALWYN CHAMUVEC (Znalc - Tur), Zelená váčka HAWA (Znalc - Tur), and HOJ, HLAVNÍ PŘEČKA SKLIZNĚ (Znalc - Arčfak). In the center, there is a player's hand with a 'Hvězda' card and a 'Konec hry' card. On the right, there are several ritual cards: Runy, Kočičí rádce, Mýstický slon, Zpívající rotlík, and Oživač skříňka. A 'MAGICKÉ PRAMĚNY' card is also visible. Annotations include a '1' pointing to the character cards, a '2' pointing to the 'Konec hry' card, and a '3' pointing to the ritual cards. A 'x2' multiplier is shown over the 'Zpívající rotlík' card.

**Příklad závěrečného bodování:** Na konci hry má Agnes 79 VB. K nim nyní přičte:

- (1) 6 VB za své znalce.
- (2) 8 VB za svého člena rady.
- (3) 12 VB za rituály a 3 VB za vřídlo moci Svatyně.

Agnes má celkem 108 VB. Její karta rituálu „Kočičí rádce“ jí nepřinese žádné VB, protože je stále ve vnějším kruhu.

# BLIŽŠÍ POPIS EFEKTŮ KARET

3x (3) (3) (3)  
ve tvém klanu.

Získej 3 VB za každý srp (nebo křišťálovou kouli), který máš ve svém klanu. Za tvůj „klan“ se považují všechny karty nalevo, napravo nebo pod tvou deskou klanu.

2x (0,0) (0,0)  
ve tvém vnitřním kruhu.  
Runové kameny i jejich symboly.

Získej 2 VB za každý odpovídající runový kámen a za každou kartu s odpovídajícím symbolem tohoto kamene ve tvém vnitřním kruhu.



Odstraň ze svého klanu rituál – vrať jej zpět do krabice, spolu s případnými činidly, která na něm ležela. Získej 2 VB, jednu bylinu a jeden lektvar. Všechny figurky, které byly umístěny na tomto rituálu, přesuň zpět do své osobní zásoby. Smíš je použít znovu.



Okamžitě získej 1 VB za každou kartu typu Tvor ve tvém klanu. Tento efekt odkazuje na všechny karty ve tvém klanu, na kterých je pod názvem napsáno klíčové slovo „Tvor“. Mohou to být znalci, ale i rituály ve tvém vnějším i vnitřním kruhu.



Okamžitě získej dvě many. Navíc přesuň všechny čarodějnice/stařešiny z jednoho svého rituálu do libovolné oblasti. Budou zvyšovat tvoji celkovou sílu v této oblasti během boje, ale neaktivují akční pole v této oblasti. Uvolní se tak ovšem akční pole rituálu, odkud byly přesunuty.



Vyber jednu oblast. Na volná místa nad touto oblastí doplň nové karty z balíčku vřidel moci. Poté objev vřídlo moci z této oblasti. Vřídlo získáš zdarma, takže na oblast neumístíš žádné čarodějnice.



Pokaždé když sklidiš vřídlo moci, získáš 1 VB. Pokud sklidiš více vřidel moci, získáš 1 VB za každé z nich. Tento efekt je platný i tehdy, pokud ti nějaký efekt umožní sklidit vřídlo moci jiného klanu.



Když vytváříš činidla, smíš namísto obvyklého polatku zaplatit 2 many za vytvoření každého srpu nebo 3 many za vytvoření každé křišťálové koule.



Pokaždé když odhodíš kartu, získáš 1 VB.

**Nezapomeňte:** Smíte odhodit až dvě karty jako volnou akci, a získat tak jeden libovolný zdroj. „Odstraněné“ karty nejsou odhozené, takže tento efekt na ně neplatí.



Jakmile aktivuješ tento efekt (otočíš kartu o 90°), umístí jednoho svého stařešinu z osobní zásoby na libovolného znalce v cizím klanu. Dokud se tvůj stařešina nachází na tomto znalci, jeho efekt platí i pro tebe. Na konci kola vrať stařešinu zpět do své osobní zásoby.



Na konci hry spočítej všechny viditelné symboly zdrojů u efektů sklizně na všech kartách ve tvém vnějším i vnitřním kruhu. Získáš 1 VB za každý tento symbol. Pokud se na některém z vřidel moci s efektem sklizně (resp. na rituálu na tomto vřídle) nachází jeden či více srpů, získáš 1 VB za každý tento srp.



Jakmile všichni hráči během boje odhalí svá počítadla many, smíš se rozhodnout upravit číslo na svém počítadle až o +2 nebo až o -2 (tzn. smíš ponechat také původní číslo, nebo jej snížit či zvýšit jen o 1). Pokud mají tohoto znalce dva hráči ve stejném boji, musí tento efekt vyhodnotit naráz (vezmou si počítadla zpět k sobě, upraví hodnotu, pokud chtějí, a znovu je odhalí). Tento efekt platí v každém boji, kterého se během kola účastníte.

# ☉ Měsíční strana

Hru Soumrak můžete hrát také s asymetrickými klany, pokud otočíte potřebný herní materiál na měsíční stranu. Pokud tak chcete učinit, použijte během přípravy všech herní materiál se symbolem měsíce (některé části herního materiálu musíte otočit). Při hře na měsíční straně mají klany zvláštní schopnost a jiné efekty. Pravidla hry zůstávají stejná. Výjimky z obvyklých pravidel se vyskytují jako text nebo symboly na schopnostech a efektech a jsou popsány níže.

## SCHOPNOSTI A EFEKTY KLANŮ

### ☉ Hvězda

- (1) Během fáze průzkumu si dobereš devět karet z dobíracího balíčku.
- (2) Když aktivuješ svůj žeton klanu, sklidiš všechna vřídla moci ve svém vnějším kruhu.
- (3) Kdykoli ve svém tahu smíš jako volnou akci odhodit jednu kartu z ruky, a získat tak jeden libovolný zdroj nebo jednu manu.
- (4) Tvá stupnice reje je stejná jako na sluneční straně.
- (5) První člen rady, kterého vyložíš, je zdarma. Každý další člen rady tě bude stát jednu znalost, jednu bylinu a jeden lektvar.
- (6) Tvé počáteční vřídlo moci má bonus za provázání: odhod jednu kartu z ruky a získáš tři zdroje v libovolné kombinaci.

### ☉ KŘÍŽ

- (1) Během fáze průzkumu si dobereš pět karet z dobíracího balíčku, získáš tři znalosti a dvě many.
- (2) Když aktivuješ svůj žeton klanu, sklidiš všechna vřídla moci ve svém vnějším kruhu, poté smíš získat bonus z libovolného políčka stupnice reje, kterého se ti už podařilo dosáhnout.
- (3) Na tvé stupnici reje je několik políček s lomítkem ( / ). Když získáš tento bonus, musíš se rozhodnout pouze pro jednu z těchto možností.
- (4) Tvůj klan má jedno akční pole navíc, které smíš aktivovat čarodějnice: Postup po své stupnici reje a při získání bonusu nahraď lomítko plusem. Získáš tedy oba bonusy z tohoto políčka.
- (5) Poplatky za členy rady jsou stejné jako při hře na sluneční straně.
- (6) Tvé počáteční vřídlo moci má bonus za provázání: postup po své stupnici reje a při získání bonusu nahraď lomítko plusem. Získáš tedy oba bonusy z tohoto políčka.





## 6 KRUH

(1) Během fáze průzkumu si dobereš šest karet z dobíracího balíčku, získáš tři znalosti a sklidiš vřídla moci ve vnějším kruhu.

(2) Když aktivuješ svůj žeton klanu, získáš jednu manu za každé vřídlo moci ve svém vnějším kruhu. Vřídla moci ve svém vnějším kruhu ale nesklidiš.

(3) Tvá stupnice reje je jiná než na sluneční straně. Například první bonus znamená „dober si vrchní vřídlo moci z balíčku vřidel moci a umísti jej lícem vzhůru do svého vnějšího kruhu“.

(4) Schopnost tvého klanu ti umožňuje umístit stařešiny k použití akčních polí ve vnějším kruhu. **Nezapomeňte:** Obvykle mohou stařešiny aktivovat pouze akční pole ve vnitřním kruhu.

(5) Poplatky za členy rady jsou stejné jako při hře na sluneční straně.

(6) Tvé počáteční vřídlo moci nemá bonus za provázání, jedná se o text připomínající přípravu hry. Během přípravy hry umísti **Strom věčnosti** a **Jeskyni** (bez bonusu za provázání) do svého vnějšího kruhu.



## 6 TRN

(1) Během fáze průzkumu si dobereš pět karet z dobíracího balíčku, získáš tři znalosti a tři many.

(2) Když aktivuješ svůj žeton klanu, sklidiš všechna vřídla moci ve svém vnějším kruhu.

(3) Tvá stupnice reje je stejná jako na sluneční straně.

(4) Poplatky za členy rady jsou stejné jako při hře na sluneční straně.

(5) Jako **volnou akci** smíš umístit libovolný runový kámen (který vlastníš) na některé z polí na tvé desce klanu. Okamžitě získáš efekt vyobrazený na tomto poli. Během závěrečného bodování smíš tyto runové kameny z desky klanu sejmout a umístit na rituály ke zdvojnásobení jejich VB.

(6) Tvé počáteční vřídlo moci má **bonus za provázání**: získej rudý runový kámen ze společné zásoby.



**Rudý runový kámen** je jako každý jiný runový kámen, ale zároveň funguje jako žolík. Smíš jej použít k aktivaci bonusů na své desce klanu a může také zdvojnásobit VB za kartu rituálu ve tvém vnitřním kruhu, pokud jej na ni umístíš. Jak již bylo řečeno, při umístění na rituál se rudý runový kámen chová jako žolík. Smíš jej umístit na kartu vřídla moci, na které je symbol jakéhokoli runového kamene.



# Automa



SOUMLAK můžete hrát také sólo proti automatickému protivníkovi, Automě. Během sólové hry musíte dodržet určité změny v pravidlech, ale základní herní struktura zůstává nezměněná (příprava Automy je popsána na str. 5).

Během fáze průzkumu a na konci kola je Automa neaktivní, takže nezískává zdroje a neaktivuje efekty spojené s těmito fázemi. Během fáze akcí budete vždy první na tahu, i kdyby Automa vyhrála boj o Severní jezera a měla tedy teoreticky nárok na žeton začínajícího hráče. Pokaždé když provedete hlavní akci, následuje tah Automy a pak opět váš tah.



## Automa BĚHEM FÁZE AKCÍ



Když je Automa na tahu, provede následující kroky:

- Vezme si vrchní kartu z dobíracího balíčku a umístí ji lícem vzhůru na svoji odkládací hromádku.
- Poté pohne ukazatelem po rondelu o tolik polí po směru hodinových ručiček, kolik činí hodnota VB právě otočené karty.
- Pokaždé když ukazatel dojde na pole se žlutým okrajem, musí se na něm zastavit, i kdyby se měl podle bodové hodnoty karty posunout dál.
- Automa nakonec provede akci, na které se ukazatel zastavil.

Jakmile Automa dokončí provádění akce, jste opět na tahu. Pokud ve svém tahu pasujete, Automa pasuje také. Automa tedy vždy provede stejné množství tahů jako vy. Jakmile pasujete, nastane fáze boje.



Automa objeví vřídlo moci ze Severních jezer nebo Středohoří. Při výběru vřídla moci vybírá Automa první dostupné vřídlo zleva doprava. Na desku oblasti umístí odpovídající počet čarodějnic, stejně jako lidský hráč. Pokud ovšem Automa má už pouze jednu poslední čarodějnici, může s její pomocí objevit i takové vřídlo moci, které vyžaduje dvě čarodějnice.



Automa postoupí po své stupnici reje. Automa získá odpovídající bonus.



Automa si dobere vrchní kartu z balíčku vřidel moci a umístí ji lícem vzhůru do svého vnějšího kruhu.



Automa sklídí svůj vnější kruh. Automa získává VB namísto zdrojů, many a karet (1 VB za každý předmět/manu, jež by měla získat).

Žlutě ohraničená pole na rondelu nesmí Automa nikdy přeskocit. Pokud by měl ukazatel některé z těchto polí překročit, zastaví se na něm.



Automa přesune jedno své vřídlo moci s rituálem. Automa přednostně přesune vřídlo moci s rituálem s co největší bodovou hodnotou. Pokud nastane shoda, přesune z těchto vřidel moci to, které je nejvíce vlevo.



Automa si dobere vrchní kartu z dobíracího balíčku a umístí ji do svého klanu zcela zdarma:

**Znalc:** Kartu umístíte nalevo od desky Automy. Automa nevyužívá efekty znalců, ale na konci hry jí přinesou VB.

**Rituál:** Automa přednostně umístí rituály na svá vřídla moci, která mají bonus za provázání. Pokud vybírá z více vřidel, umístí je na první volné vřídlo zleva. Pokud Automa umístěním rituálu aktivuje bonus za provázání, získává VB namísto zdrojů, many a karet (1 VB za každý předmět/manu, jež by měla získat). Automa také získá VB, pokud souhlasí klíčové slovo.

Pro Automu neplatí efekty rituálů.



Automa získá X vítězných bodů a postoupí po stupnici reje. X je určeno úrovní obtížnosti Automy, kterou si zvolíte na začátku hry:

- X = 1 → Učednice
- X = 3 → Čarodějnice
- X = 4 → Vědma
- X = 5 → Následnice trůnu



**Příklad tahu Automy:** (1) Otočíte za Automu vrchní kartu z dobíracího balíčku a umístíte ji na odkládací hromádku. Měla hodnotu 3 VB. (2) Ukazatelem pohnete o 3 pole po rondelu na desce Automy. Ukazatel se zastavil na poli Středohoří. Automa tedy objeví vřídlo moci. (3) Umístíte dvě čarodějnice na tuto oblast. Automa totiž vybere první dostupné vřídlo zleva doprava, a to v tomto případě stojí dvě čarodějnice. (4) Nakonec vezměte právě objevené vřídlo moci a umístíte jej do vnějšího kruhu Automy, napravo od její desky.

## Automa BĚHEM FÁZE BOJE

Fáze boje proti Automě dodržuje standardní pravidla pro fáze boje. Nejprve určíte svoji sílu pomocí počítadla many. Celková síla Automy je součet těchto položek:

- Číslo aktuálního kola (podle ukazatele kola)
- Počet čarodějnic na oblasti
- Otočte z dobíracího balíčku tolik karet, kolik má Automa na oblasti čarodějnic. K síle Automy přičtete bodové hodnoty všech těchto karet.

Automa získává také odměny za boj podle své celkové síly, podobně jako lidský hráč, ale namísto zdrojů, many a karet získává vítězné body (1 VB za každý předmět/manu, jež by měla získat), viz Automa. Pokud Automa boj vyhraje, získá z desky oblasti dostupný runový kámen co nejvíc vlevo. Pokud nastane remíza, boj vyhráváte vy.



**Příklad boje s Automou:** (1) Pomocí počítadla many se rozhodnete použít 4 many. Vaše celková síla je 6. (2) Protože Automa má v oblasti dvě čarodějnice, otočí dvě karty. Součet jejich bodových hodnot je 4. Protože je právě první kolo, Automa má celkovou sílu 7 (4 ze dvou karet, 1 za kolo a 2 za čarodějnice). (3) Oba získáte dvě odměny za boj, ale Automa vyhrává a získá runový kámen. Žeton začínajícího hráč zůstane vám.

## Automa na KONCI HRU


Automa získá během závěrečného bodování VB za následující kategorie:


- VB za všechny znalce v jejím klanu.
- VB za všechny rituály a vřídla moci ve vnějším kruhu. Její runové kameny umístíte na rituály ve vnějším kruhu tak, aby získala, co možná nejvíce VB. Automa smí runové kameny umístit kamkoliv, nezávisle na požadavcích vřídla moci (aby vás kameny nemátly, můžete je otočit lícem dolů). Runové kameny zdvojnásobí VB na rituálech.

Pokud máte více VB než Automa, vyhráváte. Pokud nastane shoda, vyhrává Automa.


# PŘEHLED HRY

3 KOLA, KAŽDÉ TVOŘÍ 4 FÁZE:


 **FÁZE PRŮZKUMU:** Každý hráč získá (podle horní části své desky klanu): karty, zdroje, manu či jiné efekty.


 **FÁZE AKCÍ:** Když je hráč na tahu, provede 1 hlavní akci a jakýkoliv počet volných akcí. Jakmile všichni pasovali, fáze akcí končí.

- **Objevení vřídla moci** (umístěte čarodějnice na oblast a vezměte si vřídlo moci do svého vnějšího kruhu).
- **Aktivace žetonu klanu.** Vyhodnoťte efekt svého žetonu klanu a otočte jej na neaktivní stranu.
- **Vyložení karty: Rituál** (na vřídlo moci), **znalec** (nalevo od desky klanu), **člen rady** (pod desku klanu).
- **Použití akčního pole:** Umístěte čarodějnici na akční pole a vyhodnoťte jeho efekt (nebo stařešinu na akční pole ve vnitřním kruhu).
- **Vytvoření činidla** (libovolný počet) – viz nápověda hráče.

 **FÁZE BOJE:** Severní jezera → Středohoří → Jižní svahy

- Každý hráč s alespoň jednou figurkou v oblasti vybere na svém počítadle many určité číslo. Všichni odhalí počítadla současně.
- Určete celkovou sílu: čarodějnice + stařešiny + číslo na počítadle.
- Všichni zúčastnění získají odměny za boj.
- **Vítěz získá runový kámen.** Pokud nastane shoda, vyhrává ten, kdo nastavil vyšší číslo na počítadle many. Pokud shoda trvá, vyhrává ten, kdo hraje dřív v pořadí hry (po směru hodinových ručiček). U Severních jezer získá vítěz navíc žeton začínajícího hráče.

 **KONEC KOLA:** Připravte další kolo.

- Vyhodnoťte efekty na konci kola.
- Doplňte karty nad oblasti.
- Vraťte čarodějnice a stařešiny na své desky klanů.
- Otočte žeton klanu na aktivní stranu.
- Obnovte karty s efektem .
- Posuňte ukazatel kola.

**KONEC HRY:**

Odhodte karty z ruky a všechny zdroje. Umístěte své runové kameny.

**ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ:**

Vítězné body za znalce

Vítězné body za efekty na konci hry

Vítězné body za rituály ve vnitřním kruhu (runový kámen: ×2)

(Powerstone.cz)

## SYMBOLY a termíny

**BONUS ZA PROVÁZÁNÍ:** Efekt na některých vřídlech moci. Tento efekt vyhodnotíte, pokud na dané vřídlo umístíte rituál.

**STUPNICE REJE:** Stupnice na levém okraji desky klanu. Pokaždé když postoupíte po stupnici reje, posuňte svůj ukazatel po stupnici o jedno pole a získáte náležitý bonus.



Čarodějnice nebo stařešina

**Čarodějnice:** Smí použít akční pole kdekoliv ve tvém klanu nebo na oblasti a smí objevovat vřídla moci.

**Stařešina:** Smí použít akční pole ve vnitřním kruhu vašeho klanu.



Akční pole



**Sklizeň:** Sklidte všechna vřídla moci ve svém vnějším kruhu.



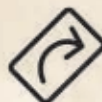
**Křišťálová koule:** Postupte po stupnici reje.



**Srp:** Kopíruje efekt sklizně.



**Přesun:** Přesuňte vřídlo moci z vnějšího kruhu do vnitřního kruhu.



Otočte kartu o 90° a aktivujte její efekt.



Okamžitý efekt



Trvalý efekt



TLAMA games

© 2023 Nanox Games c.U.  
A-2540 BAD VÖSLAU  
WALDWISSE 6/23, ÖSTERREICH  
AUTOR: STEFANO DI SILVIO  
ILUSTRACE A GRAFICKÁ ÚPRAVA: MARTIN MOTTET  
VÝVOJ: TINO TOKIC

Česká verze hry  
TLAMA games – MIROSLAV TLAMICHA  
PRAHA, ČESKÁ REPUBLIKA  
WWW.TLAMAGAMES.COM

REDAKCE: MIROSLAV TLAMICHA  
PŘEKLAD: ONDŘEJ POLÁK  
KOREKTURY: MARCEL ONDRÁK,  
DANIELA VACÍKOVÁ, TOMÁŠ TVRDÝ  
GRAFICKÁ ÚPRAVA: MICHAL HUBÁČEK

