

HRA  
PAULA D ALLENA & JAMESE FAULKNERA

戦  
術

# SENJUTSU

BITVA O JAPONSKO

PRAVIDLA



TL★M★  
games

## TVŮRCI

Autoři:  
Paul D Allen & James Faulkner

Hlavní vývojář:  
Dan Knight

Ilustrace:  
Raben White  
Max Ayson  
Imad Awan

Grafická úprava:  
Paul D Allen  
Raben White

Figurky:  
Francesco Orrù  
Ana Roman  
John Vasiliadis  
Shiloh Ragins  
Luigi Terzi  
Alfonso Gonso

3D Modely:  
Chintita

Kulturní konzultace:  
Miho & Kevin Tortissier, Taimizu & The Royal Armouries

Copyright © 2022 Stone Sword Games Ltd.

Vydalo:  
Stone Sword Games Ltd  
D5 Lancaster House  
10 Sherwood Rise  
Nottingham  
NG7 6JE  
UK

Je zakázáno kopírovat či reprodukovat jakoukoli část tohoto produktu bez výslovného souhlasu.

Vyrobeno v Číně společností Gameland.

## 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 Tvrď

Grafická úprava:  
Michal Hubáček, Matěj Uhlíř

## OBSAH

|   |    |   |    |
|---|----|---|----|
| Herní materiál.....                                   | 4  | Svatyně.....  | 24 |
| Úvod.....   | 6  | Lodě.....   | 24 |
| Přehled hry.....                                      | 6  | Brány Torii.....  | 24 |
| Přehled postavy.....                                  | 6  | Třešně.....   | 24 |
| Nasměrování postavy.....                              | 6  | Mrtvoly.....  | 24 |
| Výhoda.....   | 7  | Sekvence načasování kola.....   | 24 |
| Balíček schopností vaší postavy.....                  | 7  | Odhalení karet.....   | 24 |
| Zlaté pravidlo „Karta má přednost před pravidly“..... | 7  | Sekvence načasování útoku.....  | 24 |
| Popis karty.....                                      | 7  | Sekvence načasování blokování.....  | 25 |
| Základní karty.....                                   | 8  | Vytváření balíčku.....  | 25 |
| Kamae, Mapy Kamae a soustředění.....                  | 8  | Vytváření vašeho balíčku.....   | 25 |
| Prsteneček Kamae.....                                 | 8  | Pravidla pro vytváření balíčku.....                                       | 25 |
| Změna Kamae.....                                      | 9  | Specifické školy (Vyrovnaný boj).....                                     | 25 |
| Posunutí Kamae.....                                   | 9  | Další pravidla.....   | 26 |
| Soustředění.....                                      | 9  | Útoky porovnávající iniciativu.....                                       | 26 |
| Zisk soustředění prostřednictvím mapy Kamae.....      | 10 | Skrytí.....   | 26 |
| Povinný poplatek soustředění.....                     | 10 | Ztráta skrytí.....  | 26 |
| Dobrovolné efekty soustředění a poplatky.....         | 10 | Rozšířená pravidla pro otravu.....  | 27 |
| Příprava hry.....                                     | 10 | Pohyb přes velká bojiště.....   | 27 |
| Příprava bojiště.....                                 | 10 | Pravidla sólové hry.....  | 28 |
| Příprava hráče.....                                   | 12 | Zlaté pravidlo „pro nejhorší případy“.....                                | 28 |
| Průběh hry.....                                       | 12 | Automatické postavy.....  | 28 |
| Průběh kola.....                                      | 12 | Chování automatických protivníků.....                                     | 28 |
| Vítězství.....  | 14 | Postoje automatických protivníků.....                                     | 28 |
| Vyhodnocení karet.....                                | 15 | Sledování chování a postoje automatických protivníků.....                 | 29 |
| Efekty pohybu.....                                    | 15 | Změna chování automatických protivníků.....                               | 29 |
| Efekty povinného pohybu.....                          | 15 | Obnovení balíčku.....   | 29 |
| Efekty dobrovolného pohybu.....                       | 15 | Limit zranění.....  | 29 |
| Pohyb postavou.....                                   | 15 | Limit omráčení.....   | 29 |
| Kolize.....   | 16 | Automatické protivníci a oslabení.....                                    | 29 |
| Karty schopností útoku a blokování.....               | 16 | Automatické protivníci a krvácející zranění.....                          | 30 |
| Nákresy pozice.....                                   | 16 | Automatické protivníci a otrava.....                                      | 30 |
| Pravidlo o plnohodnotném útoku.....                   | 17 | Automatické protivníci a efekt dívání na protivnickovy karty.....         | 30 |
| Zranění.....  | 17 | Automatické protivníci a soustředění.....                                 | 30 |
| Krvácející zranění.....                               | 17 | Automatické protivníci a výhoda.....                                      | 30 |
| Poprava.....  | 18 | Preferovaná vzdálenost.....   | 30 |
| Odstrčit, přitáhnout, otočit.....                     | 18 | Automatické protivníci vs. Více postav.....                               | 31 |
| Efekty blokování.....                                 | 18 | Pohyb automatického protivníka.....                                       | 31 |
| Protiútoky.....                                       | 19 | Na blízko.....  | 31 |
| Pokročilá pravidla.....                               | 19 | Na dálku.....   | 31 |
| Pokud uspěješ.....                                    | 19 | Sólové karty schopností útoku.....  | 31 |
| -NEBO-.....   | 20 | Na blízko.....  | 32 |
| Připravené karty.....                                 | 20 | Agresivní automatický protivník.....                                      | 32 |
| Vyhodnocení okamžitých karet.....                     | 20 | Defenzivní automatický protivník.....                                     | 32 |
| Okamžitě karty.....                                   | 20 | Automatické protivnické útočící na dálku.....                             | 32 |
| Karty okamžitého nahrazení.....                       | 21 | Sólové karty schopností blokování.....                                    | 32 |
| Okamžitě doplňkové karty.....                         | 21 | Sólové efekty protiútoky.....   | 33 |
| Karty stavů.....                                      | 21 | Příprava sólové hry.....  | 33 |
| Omráčení.....   | 21 | Příprava sólové hry.....  | 33 |
| Oslabení.....   | 22 | Průběh sólového kola.....   | 33 |
| Otrava.....   | 22 | Příprava balíčku automatického protivníka.....                            | 33 |
| Efekty prohledání.....                                | 22 | Příprava balíčku automatické postavy.....                                 | 34 |
| Karty s dosahem.....                                  | 22 | Mód noční můra.....   | 34 |
| Dohled.....   | 22 | Pravidla pro konkrétní automatické postavy a postup přípravy balíčku..... | 34 |
| Další pravidla pro hru více hráčů.....                | 23 | Mód horda.....  | 36 |
| Pravidla terénu.....                                  | 23 | Bodování.....   | 36 |
| Terén a blokování.....                                | 23 | Mód horda z nočních můr.....  | 37 |
| Kameny.....   | 23 | Mód horda kolem padlého pána.....   | 37 |
| Bambus.....   | 23 | Charakteristické balíčky postav.....                                      | 39 |
| Hořící vozy.....                                      | 24 | Přehled symbolů.....  | 40 |

# HERNÍ MATERIÁL



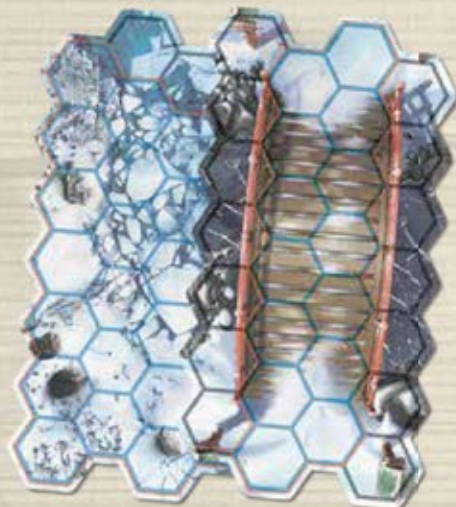
VÁLEČNICE UČEDNÍK RÓNIN MISTR 2× DVOŘÁNKA 2× HOŘÍCÍ VŮZ



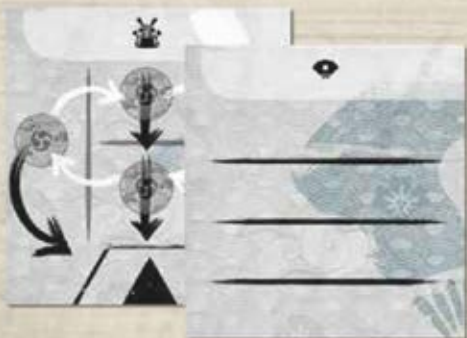
2× KOVOVÝ JEŽEK 2× BAMBUS 3× KÁMEN SVATYNĚ 2× BAMBUS (2D) SVATYNĚ (2D)



OBOUSTRANNÁ DESKA BOJIŠTĚ ZASNĚŽENÉ BOJIŠTĚ / VYPÁLENÁ VESNICE



OBOUSTRANNÁ DESKA BOJIŠTĚ ZAMRZLÉ JEZERO / LEDOVÝ MOST



STUPNICE CHOVÁNÍ AP\* / STUPNICE VÝHODY 18× ŽETON SOUSTŘEDĚNÍ 3× ŽETON PASTÍ

\*(AUTOMATICKÝ PROTIVNÍK)



243× KARET SCHOPNOSTÍ 53× KARET STAVU A ZRANĚNÍ 4× PŘEHLEDOVÉ KARTY



4× KARTY POSTAV 4× KARTY MAP KAMAE 16× ZÁKLADNÍ KARTY



2× HOŘÍCÍ VŮZ / LOŤ 3× ŽETON MRTVOLY / KAMENE 6× PRSTENEC KAMAE A ŽETONY VÝHODY



9×\* FIGURKY AUTOMATICKÝCH PROTIVNÍKŮ A 6× BAREVNÉ PODSTAVCE  
\*(3× KATANA, 2× JARI, 2× JUMI, 1× ARKEBUZA, 1× SAMURAJSKÝ BOSS)



TŘEŠEŇ (2D)



KNIHA SÓLO A KOOPERATIVNÍ KAMPANĚ



BRÁNA TORII

## ÚVOD:

Po staletí vládnoucí šógunát Ašikaga se rozpadl a jeho zánik uvrhl feudální Japonsko do surové občanské války. Dříve spřátelené klany se obrátily proti sobě a daimjóové – oblastní šlechtici – se pokoušejí uzurpovat co největší moc a prestiž.

Každý hráč se stane samurajem, zkušeným bojovníkem ve službách jednoho z daimjóů a jeho klanu. Vaší povinností je porazit jakéhokoli nepřítele, který se postaví vašemu pánovi, a setnout hlavy těm, kteří se mu zprotiví. V bitvě o Japonsko bude prolito mnoho krve a padnou celé zástupy velkých bojovníků.

## PŘEHLED HRY:

Hra Senjutsu probíhá po jednotlivých kolech a každý hráč ovládá jednoho samuraje.

Z balíčku schopností své postavy si budete brát do ruky karty schopností, které budete později hrát. Vybranou kartu schopnosti zahrajete lícem dolů, stejně jako váš protivník.



Karty schopností představují vše, co vaše postava umí: útoky, bloky, pohyb a psychickou přípravu.

Zahrané karty schopností naráz otočíte lícem vzhůru a zjistíte, jakou akci postavy v tomto kole provedou. Postavy se mohou hýbat, útočit nebo se bránit útokům.

Úspěšné útoky způsobí protivníkovi zranění. Pokud dosáhnete protivníkova limitu zranění nebo jej překročíte, protivník je poražen a vy se stáváte vítězem.

## PŘEHLED POSTAVY:

Každou postavu ve hře Senjutsu představuje figurka na šestistěnném podstavci.

Ke každé postavě také patří jedinečná: 1 mapa Kamae, 2 karta postavy, 3 základní karta schopnosti, 4 základní karta zbraně a 5 figurka.



Na kartě postavy najdete:

- 1 jméno postavy,
- 2 symbol postavy,
- 3 počáteční hodnotu výhody (používané k určení vítěze v případě shody),
- 4 maximální počet karet v ruce (maximální počet karet schopností, které si můžete ponechat v ruce),
- 5 limit zranění (kolik zranění může postava utrpět, než bude poražena),
- 6 možnosti výběru zbraní.

## NASMĚROVÁNÍ POSTAVY:

Každá postava má své nasměrování vpřed, které je vyznačeno malým trojúhelníkem ▲ na šestistěnném podstavci figurky. Mnohé karty schopností se vyhodnocují v závislosti na nasměrování postavy vpřed či s tímto nasměrováním jinak pracují. Ostatní nasměrování postavy představuje pět zbylých stran podstavce figurky.


## VÝHODA:

Výhoda  se měří na stupnici výhody.

Na stupnici výhody umístíte během přípravy hry svůj žeton výhody. Žetony umísťujete na stupnici v pořadí podle čísel výhody na kartách postav: nejvyšší číslo na nejvyšší pole atd. Na každém poli tak může být pouze 1 žeton.

Máte „výhodu“, pokud je váš žeton výhody na vyšším poli stupnice než žeton protivníka.



Některé karty schopností mají efekt .

Když vyhodnocujete takovýto efekt, posuňte svůj žeton na nejvyšší řádek stupnice, přičemž ostatní žetony posunete o pole níže tak, aby bylo dodrženo pořadí (pokud je to potřeba).

## BALÍČEK SCHOPNOSTÍ VAŠÍ POSTAVY:

Ještě před začátkem hry sestavte balíček 40 karet v závislosti na zvolené postavě, viz str. 25, nebo si vezměte předpřipravený „charakteristický balíček postavy“, viz str. 39.





Balíček schopností představuje veškeré techniky a triky, které se vaše postava během svého života naučila.

Základní karty schopností a základní karty zbraní se nepočítají do počtu 40 karet v balíčku.

## ZLATÉ PRAVIDLO „KARTA JE VÍC NEŽ PRAVIDLA“:

Pokud je pravidlo na kartě v rozporu s pravidly v této brožuře, má vždy přednost efekt karty.

Druhy karet schopností:

Ve hře jsou čtyři druhy karet schopností, které jsou zároveň vyobrazeny symboly: útok , blokování , meditace  a základní .

Na kartách schopností najdete efekty, které vaše postava provede, když kartu vyhodnotíte.

Běžné karty schopností může použít libovolná postava ve hře. Charakteristické karty jsou vždy vázány na konkrétní postavu a může je použít pouze daná postava. Poznáte je podle ilustrace na pravém okraji karty.

Všechny karty schopností vyhodnocujete odshora dolů, jeden efekt za druhým.

## POPIS KARTY:



- |                                |                                    |
|--------------------------------|------------------------------------|
| 1 Název                        | 8 Požadavek Kamae                  |
| 2 Klíčová slova                | 9 Dělicí čára                      |
| 3 Iniciativa                   | 10 Úroveň karty                    |
| 4 Povinný poplatek soustředění | 11 Seriové číslo                   |
| 5 Symbol druhu karty           | 12 Nákres pozice                   |
| 6 Symbol dosahu                | 13 Efekt Kamae                     |
| 7 Symbol okamžitého efektu     | 14 Dobrovolný poplatek soustředění |

## ZÁKLADNÍ KARTY

Základní karty poznáte podle červené lišty u spodního okraje karty. Tyto karty mají jiná pravidla než ostatní karty schopnosti.



Základní karta schopnosti je karta vázaná na konkrétní postavu a lze ji zahrát namísto obvyklé karty schopnosti.

Základní karta zbraně je karta schopnosti vázaná na konkrétní zbraň a lze ji zahrát namísto obvyklé karty schopnosti. Zbraň své postavy vyberete při sestavování balíčku karet schopnosti.

Základní karty schopností a základní karty zbraní se nikdy nepočítají do maximálního počtu karet na ruce a nelze je nijak odhodit.



Na konci každého kola vrátíte zahrané základní karty do své ruky.

## KAMAE, MAPY KAMAE & SOUSTŘEDĚNÍ:

Vaše mapa Kamae představuje znalosti a preference Kamae (bojových postojů), které má vaše postava. Každá mapa Kamae je jedinečná a vázaná na konkrétní postavu.

Podle toho, v jaké pozici na mapě Kamae se nacházíte, můžete používat odpovídající efekty Kamae na kartách schopností.



Efekty vázané na konkrétní pozici Kamae rozpoznáte podle barevného pruhu.



Efekty Kamae jsou povinné, pokud je vaše postava v odpovídající pozici Kamae.

Pozice Kamae a jejich názvy:

- Agrese
- Vyrovnanost
- Odhodlání

Některé karty nelze zahrát, pokud vaše postava není v konkrétní pozici Kamae. Tyto karty rozpoznáte podle kratšího barevného pruhu v horní části karty.



Všechny postavy začínají v neutrální pozici Kamae a mohou tuto pozici změnit pomocí efektů na kartách schopností.

Karty schopnosti umožní postavám buďto „posunout Kamae“, nebo „změnit Kamae“.

## PRSTENEC KAMAE:

Prstenec Kamae zaznamenává aktuální pozici Kamae vaší postavy.

Prstenec Kamae začíná hru na neutrální pozici mapy Kamae.

## POSUNUTÍ KAMAE:

Pokud vám karta umožní posunout Kamae, smíte prstencem pohnout na novou pozici Kamae podél cesty.



Efekt „posuň Kamae až o X kroků“ vám umožní pohnout prstencem z jedné pozice na jinou, pokud jsou tyto pozice propojeny cestou (čárou na kartě). Jeden krok vás posune po jedné cestě.



Poznámka: Některé cesty jsou jednosměrné a musíte dodržet jejich směr.

Efekt „posuň Kamae až o X kroků“ je dobrovolný a smíte se rozhodnout prstencem Kamae nepohybovat.

## ZMĚNA KAMAE:

Efekt „změň Kamae na X“ vám umožní okamžitě přesunout prsteneček na konkrétní pozici. Toto není krok po cestě a ignoruje veškerá omezení, která dodržujete při posunutí Kamae.



Efekt „změň Kamae na X“ je povinný.

Neutrální pozice Kamae se nepočítá jako pozice Kamae a nesmíte ji vybrat, pokud vyhodnocujete efekt „změň“, ledaže by se jednalo o efekt „změň Kamae na “.

## SOUSTŘEDĚNÍ:


Soustředění používáte jako platidlo za povinné poplatky soustředění, popř. k zaplacení jistých dobrovolných efektů.

Soustředění představují žetony soustředění. V jednu chvíli smí vaše postava mít maximálně 3 žetony soustředění. Váš aktuální počet žetonů soustředění se nazývá zásoba soustředění.

Kdykoliv zaplatíte žeton soustředění, vraťte jej do společné zásoby.



## ZISK SOUSTŘEDĚNÍ PROSTŘEDNICTVÍM MAPY KAMAE:

Pokud se prstenec Kamae vaší postavy ocitne na mapě Kamae na bodu soustředění , okamžitě získáte soustředění.



Pokud je to možné, musíte poté posunout prstenec Kamae pryč z bodu soustředění a posunout jej dál po mapě Kamae na další pozici Kamae (příčemž musí jít o jinou pozici, než ze které začínal efekt „posunutí Kamae“). Když provádíte efekt karty „posunutí Kamae o X“, nezapočítávejte pohyb z bodu soustředění na další bod Kamae.

Pokud prstenec nemůže dojít na jinou pozici Kamae (např. kvůli jednosměrné cestě), v tomto případě se vrátí na pozici, ze které začínal posun. Soustředění získáte i v tomto případě.

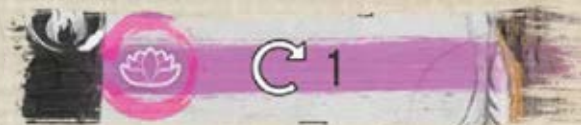
## POVINNÝ POPLATEK SOUSTŘEDĚNÍ:

Některé karty mají povinný poplatek soustředění, který musíte zaplatit, pokud chcete kartu zahrát. Pokud nemáte dostatek soustředění, nemůžete danou kartu zahrát.



## DOBROVOLNÉ EFEKTY SOUSTŘEDĚNÍ A POPLATKY:

Na některých kartách schopností jsou také dobrovolné efekty spojené se soustředěním. Na rozdíl od efektů spojených s Kamae, efekty spojené se soustředěním jsou vždy dobrovolné.



Pokud chcete použít tento dobrovolný efekt, musíte zaplatit patřičný počet soustředění ze své zásoby.

Tyto dobrovolné efekty nemají vliv na ostatní efekty karty a můžete kartu zahrát i bez jejich zaplacení.




Smíte se rozhodnout nezaplatit dobrovolný poplatek a tím pádem nevyhodnotit daný efekt.

Poznámka: Efekty „změna Kamae“ nejsou posunutím po mapě Kamae a nelze jimi získat soustředění. Efektem změna Kamae se nelze dostat na bod soustředění.


## PŘÍPRAVA HRY




### PŘÍPRAVA BOJIŠTĚ:

 Vyberte desku bojiště.

Poznámka: Můžete použít více desek bojiště a vytvořit větší bojiště.

Spolu s druhým hráčem (popř. ostatními hráči) se shodněte, jaký terén budete používat, a spravedlivě je rozdělte mezi všechny hráče. (Přehled terénu viz str. 23.)

Počínaje hráčem s nejvyšší hodnotou výhody a poté dál po směru hodinových ručiček každý hráč umístí jeden  terén na bojiště. Takto se střídejte, dokud neumístíte všechny překážky.

Umístěte  stupnici výhody, všechny  karty zranění, karty stavů a  žetony soustředění na dosah všech hráčů.



## PŘÍPRAVA HRÁČE:

Vyberte postavu a vezměte si odpovídající **6** figurku, zamíchaný **7** balíček karet schopností, základní kartu schopnosti, základní kartu zbraně, mapu a prstenec Kamae a kartu postavy.

Umístěte **8** svůj balíček karet schopností, mapu Kamae a kartu postavy do svého herního prostoru. Svou základní kartu schopnosti a základní kartu zbraně si vezměte do ruky. Vaše **9** odhozené karty budou tvořit odkládací hromádku ve vašem herním prostoru.

Umístěte svůj **10** prstenec Kamae na neutrální pozici Kamae **11** na mapě Kamae.

Podle čísel výhody (na kartách postav) připravte **12** stupnici výhody.

Pořadí žetonů na stupnici bude následující: Postava s nejvyšším číslem výhody umístí svůj žeton na nejvyšší řádek stupnice. Postava s druhým nejvyšším číslem umístí svůj žeton na druhý řádek stupnice. Takto pokračujte dál v pořadí od nejvyššího čísla výhody po nejnižší, dokud nejsou žetony výhody všech postav na stupnici.

Počínaje hráčem, který je nejnižší na stupnici výhody, a poté dál odspoda nahoru, umístí každý hráč svoji figurku na libovolný dostupný počáteční hex na bojišti, pokud je stanoven.

Doporučené počáteční hexy zasněženého bojiště najdete na nákrese níže.



Na každém bojišti začínají hráči na protějším okraji než jejich protivník.

Poznámka: Počáteční pozice nesmíte sdílet s protivníkovou figurkou, ale smíte je sdílet se spřátelenou figurkou při hře více hráčů.

Poté smíte prohledat svůj balíček schopností a vybrat z něho libovolný počet připravených karet **13**, se kterými začnete hru, přičemž nesmíte překročit maximální počet karet na ruce. Poté zamíchejte svůj balíček schopností.

Nakonec si doberete do ruky tolik karet z balíčku schopností, kolik potřebujete k dosažení maxima karet na ruce.

Poznámka: Základní karty schopností a základní karty zbraní se nepočítají do maxima karet na ruce a do počtu 40 karet v balíčku.

## PRŮBĚH HRY

### PRŮBĚH KOLA:

1) Dobrání 2) Vybrání 3) Odhalení 4) Vyhodnocení 5) Odhození

1) Dobrání:

Každý hráč si dobere jednu **14** kartu schopnosti ze svého **15** balíčku karet schopností a přidá ji do své ruky.

Poznámka: Pokud je váš balíček karet schopností prázdný a nemůžete si dobrat kartu, musíte si vzít zranění. Toto pravidlo platí vždy, když si máte dobrat kartu, ale váš balíček karet schopností je prázdný.



2) Vybrání:

Nyní vyberte jednu **16** kartu schopnosti z ruky a umístěte ji **17** lícem dolů před sebe na stůl. Každá tímto způsobem umístěná karta je „ve hře“.



Pokud vyberete kartu schopnosti s povinným poplatkem soustředění, musíte mít ještě před vybráním takovéto karty dostatek soustředění ve své zásobě soustředění. Pokud nemáte dostatek soustředění, nemůžete takovou vybrat a musíte vybrat jinou kartu.

Pokud vyberete kartu schopnosti s povinnou pozicí Kamae **18**, musí být vaše postava ještě před vybráním takovéto karty v potřebné pozici. Pokud není vaše postava v potřebné pozici, nemůžete takovou kartu vybrat a musíte vybrat jinou.



3) Odhalení:

Krok 1 – Odhalte karty:

Jakmile hráči vybrali karty, naráz otočí **19** všechny karty ve hře lícem vzhůru tak, aby je viděli všichni hráči.

Krok 2 – Zaplatte povinné poplatky:

Pokud odhalíte kartu s povinným poplatkem soustředění, musíte jej nyní zaplatit.

Krok 3 – Zaplatte dobrovolné poplatky:

Pokud odhalíte kartu s dobrovolným poplatkem za hodnotu

iniciativy, smíte nyní zaplatit soustředění a použít tuto hodnotu iniciativy namísto základní iniciativy karty.



Krok 4 – Karty okamžitého nahrazení:

Počínaje hráčem, který je nejnižší na stupnici výhody, a poté dál v pořadí podle výhody od nejnižší po nejvyšší, smějí nyní hráči zahrát karty schopností okamžitého nahrazení nebo pasovat.

Pokud nyní nezahráte kartu **20** okamžitého nahrazení, nemůžete ji zahrát později.

Pokud má karta okamžitého nahrazení povinný poplatek soustředění, musíte jej okamžitě zaplatit.

Odhodte nahrazené karty. Navratte si jakýkoli poplatek zaplacený za nahrazenou kartu.

Krok 5 – Vyberte variabilní hodnoty iniciativy:

Některé karty schopností mají variabilní hodnoty iniciativy.

Hráči, kteří odhalili karty s variabilní hodnotou iniciativy, musí nyní vybrat, kterou hodnotu iniciativy chtějí vyhodnotit. Mohou si vybrat libovolné z vyobrazených čísel nebo kterékoli z čísel mezi nimi (např. pokud je na kartě 3-7 mohou si zvolit kterékoli číslo od tří do sedmi včetně).

Pokud odhalilo více hráčů naráz karty s variabilní hodnotou iniciativy, hráči vyberou tuto iniciativu v pořadí podle výhody. Začne hráč nejnižší na stupnici výhody, a poté pokračují hráči dál v pořadí podle výhody od nejnižší po nejvyšší.

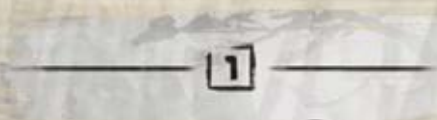


#### 4) Vyhodnocení:

Všechny odhalené karty jsou nyní vyhodnoceny v pořadí podle hodnot iniciativy, a to od nejvyšší po nejnižší.



Efekty jednotlivých karet schopností jsou vyhodnocovány odshora dolů, jeden efekt po druhém. Některé karty schopností mají dělicí čáru s vlastní hodnotou iniciativy.



Tato dělicí čára značí, že zbytek karty schopnosti se vyhodnocuje při jiné hodnotě iniciativy.

Pořadí hráčů, shoda v iniciativě a výhoda:

Pokud mají některé karty schopností stejnou hodnotu iniciativy, ale jsou různých druhů, vyhodnoťte je v pořadí podle druhů.

Pevné pořadí druhů je toto: BLOKOVÁNÍ, ÚTOK, MEDITACE a ZÁKLADNÍ.

Základní karty zbraní patří do více druhů karet naráz.

Primárně považujte základní kartu zbraně za ten druh, který není základní. Pokud nastane shoda, do které je zapojena základní karta zbraně, karty, které nejsou zároveň i základní, se vyhodnotí jako první.

Pokud mají některé karty schopností stejnou hodnotu iniciativy a zároveň jsou stejného druhu, postava výše na stupnici výhody rozhodne, v jakém pořadí chce tyto karty vyhodnotit.

#### 5) Odhození:

Krok 1:

Všechny své karty schopností, které jsou ve hře, přesuňte lícem vzhůru na svoji odkládací hromádku. Na odkládací hromádky se odhazují karty vždy lícem nahoru, pokud není řečeno jinak.

Poznámka: Základní karty schopností a základní karty zbraní se neodhazují, ale vracíte je do ruky.

Každý hráč si může kdykoli prohlédnout libovolnou odhazovací hromádku. Nesmí však otáčet karty ani měnit jejich pořadí.

Krok 2:

Vyhodnoťte efekty aktivované na konci kola, např. efekt stavu oslabení.

Krok 3:

Zkontrolujte, zda nedržíte v ruce více karet, než kolik je limit karet vaší postavy. Pokud máte v ruce více karet, musíte vybrat a odhazovat karty (lícem dolů), dokud nemáte v ruce pouze tolik karet, kolik je limit vaší postavy.

Kolo nyní skončilo. Hra pokračuje dalším kolem.

## VÍTĚZSTVÍ:

Jakmile postava utrpěla alespoň tolik zranění, kolik činí její limit zranění, je poražena.



Pokud máte v ruce alespoň tolik karet omrácení, kolik činí limit karet na ruce vaší postavy, je vaše postava také poražena.



Limit zranění a karet na ruce najdete na kartě své postavy. Vítězem hry se stává poslední zbývající neporažená postava (popř. tým postav).

## VYHODNOCENÍ KARET

### EFEKTY POHYBU:

Pohyb postavy je vyznačen jedním či více kroky (posuny z jednoho hexu bojiště na sousedící hex) anebo jedním či více otočeními.

Kroky jsou vyznačeny rovnými šipkami. Tyto šipky směřují jedním či více směry, které jsou orientovány v závislosti na nasměrování vpřed vaší postavy. Pokud máte na výběr více směrů, bude symbol kroku tvořen více šipkami naráz.



Otočení je vyznačeno jednou zatočenou šipkou. Směr šipky nemá vliv na směr otočení. Smíte postavu otočit libovolným směrem.



Kroky a otočení jsou buďto povinné, nebo dobrovolné.

## POVINNÉ EFEKTY POHYBU:

Povinné efekty pohybu jsou vyznačeny symboly ↑↔↻. Tyto efekty musíte vždy provést v jejich plném znění.

## DOBROVOLNÉ EFEKTY POHYBU:

Dobrovolné efekty pohybu jsou vyznačeny symboly ↑↔↻. Můžete použít všechny, některé z nich, či je zcela ignorovat.

## POHYB POSTAVY:

Pokud chcete provést krok, posuňte svou figurku postavy na nový hex bojiště, který je vzdálený o tolik kroků (hexů), kolik je vyznačeno na kartě. Při pohybu musíte zachovat nasměrování vpřed vaší postavy.

Pokud chcete provést otočení, otočte svoji postavu o tolik stran hexu, kolik je vyznačeno otočení na kartě (tzn. 1 otočení změní nasměrování vpřed vaší postavy o 1 stranu hexu).

Poznámka: Kroky a otočení jsou vždy prováděny vzhledem k aktuálnímu nasměrování vpřed vaší postavy, které je vyznačeno ▲ trojúhelníkem na podstavci postavy.

Pokud máte při pohybu na výběr z více směrů, musíte vybrat jeden z těchto směrů a všechny kroky provést v tomto směru. Stejně tak platí, že pokud provádíte více otočení, musíte je provést stejným směrem.

Pokud má efekt pohybu jak kroky, tak otočení na stejném řádku, smíte je provést v libovolném pořadí a libovolné kombinaci (tedy i například pohyb, otočení a opět pohyb).





Na některých efektech pohybu najdete slovo „poté“. V takovém případě musíte efekty vyhodnotit v pevně daném pořadí, a to i tehdy, pokud je část efektu dobrovolná. Svoji postavu nesmíte dobrovolně posunout na hex obsazený terénem či jinou postavou a nesmíte postavu dobrovolně posunout „mimo bojiště“. Výjimku představují povinné pohyby, u kterých nemáte na výběr a krok nevyhnutelně povede na obsazený hex či mimo bojiště.

Poznámka: Mimo bojiště znamená na část stolu, kde se nenachází hex bojiště, tzn. není na herním plánu.

Pravidla pro situaci, kdy se musíte posunout na obsazený hex nebo mimo bojiště, najdete níže.

## KOLIZE:

Pokud se vaše postava musí pohnout na neexistující pole mimo bojiště, vezmete si místo toho kartu omráčení a váš tah okamžitě končí. Zbytek karty schopností nevyhodnotíte. Pokud se vaše postava musí pohnout na hex bojiště obsazený terénem, řiďte se pravidly ze strany 23. Navíc váš tah okamžitě končí. Zbytek karty schopností nevyhodnotíte.



Pokud se vaše postava musí pohnout na hex bojiště obsazený jinou postavou, váš tah okamžitě končí. Zbytek karty schopností nevyhodnotíte. Vezměte si kartu omráčení a navíc odhodte 1 kartu z ruky. Váš protivník si také vezme kartu omráčení .

## KARTY SCHOPNOSTÍ ÚTOKU A BLOKOVÁNÍ:

### Nákresy pozice:

Na kartách schopností najdete nákresy pozic, které ukazují, na kterých hexech bude platit efekt útoku či naopak blokování.



Na nákresu pozice směřuje trojúhelník vždy k hornímu okraji karty. Tento symbol trojúhelníku představuje symbol nasměrování vpřed vaší postavy (stejný trojúhelník, který najdete na podstavci figurky). Vždy se řiďte aktuálním nasměrováním vaší postavy.

Většina karet schopností útoku používá nákresy pozic k určení toho, na kterých hexech utrpí protivníci zranění, popř. jiné efekty. Hexy, kde protivníci utrpí 1 zranění, jsou na nákresu vyznačeny symbolem vykřičníku .



Postavy stojící na vyznačených hexech utrpí zranění a jiné efekty nezávisle na tom, zda jsou protivníci nebo spojenci z vašeho týmu.



Tento symbol představuje jednoho konkrétní zacíleného protivníka.

Efekty karty schopnosti, která používá tento symbol na nákresu pozice, se vždy aplikují na konkrétní zacílenou postavu (spojence či nepřítele).

Pokud na kartě schopnosti není nákres pozice, který určuje zacílení na postavy či hexy, pak o zacílené postavě rozhodnete vy po odhalení karty.

### Zlaté pravidlo o plnohodnotném útoku:

Pokud během kola vyberete kartu schopnosti útoku, musíte vyhodnotit efekty této karty co možná nejlépe, a to včetně zaplacení dobrovolných poplatků, pokud jejich zaplacení povede k úspěšnému vyhodnocení útoku.



Toto pravidlo platí vždy, nezávisle na tom, jakou kartu odhalil protivník. Tedy i kdyby jinak úspěšný útok byl nakonec blokován.

## Zranění:

Pokaždé když jste zasaženi protivníkem a máte utpět zranění, vezměte si kartu zranění a umístěte ji do svého herního prostoru.

Útoky způsobující zranění jsou na nákresech pozic či jiných efektech vyznačeny . Některé útoky mohou způsobit více než 1 zranění.

Pokud je v nákresu pozice na hexu vyznačeno více a vy jste na tomto hexu zasaženi, vezměte si jednu kartu zranění za každý , viz str. 19.

Zranění rozhodují o porážce vaší postavy.

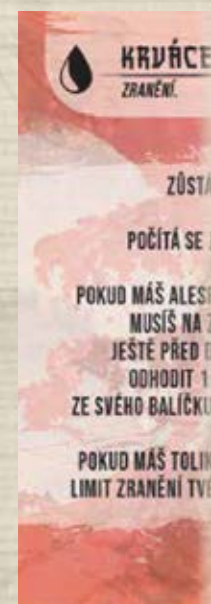
## Krvácející zranění:

Pokud je na útoku vyznačen symbol , vezměte si kartu krvácejícího zranění namísto obyčejného zranění.


Pokud má vaše postava alespoň 1 krvácející zranění, musíte na začátku každého kola (ještě před dobráním karet) odhodit lícem dolů vrchní kartu ze svého balíčku.

Pokud máte více krvácejících zranění, jejich efekt se nesčítá. Vždy odhodíte pouze 1 kartu, nezávisle na počtu krvácejících zranění ve vašem herním prostoru.

Krvácející zranění se počítá jako každé jiné zranění pro účely dosažení limitu zranění vaší postavy.



## Poprava:

 Některé silné karty schopností útoku mají efekt popravu.

Efekt popravu se objevuje na nákrese pozice.



Pokud je postava úspěšně zasažena na hexu s efektem popravu, je okamžitě poražena, nezávisle na limitu zranění.

Poznámka: Efekt popravu nezpůsobuje zranění. Karty snižující či měnící počet utrpených zranění nemají vliv na efekt popravu.

## Odstrčit, přitáhnout, otočit:

Některé efekty útoku mohou přinutit postavu, aby se posunula pryč od vás, blíže k vám, nebo aby se otočila.

Pokud je postava odstrčena, pohne se přímo směrem od vás, a to o tolik hexů, kolik činí číslo vedle efektu odstrčení.




Například odstrčení 2 pohne postavu o 2 hexy.


Pokud je postava takto odstrčena nebo přitážena na terén, vyhodnoťte tento stav stejně, jako kdyby došlo ke kolizi s terénem. Pokud je postava takto odstrčena/přitážena na terén, ale doposud nebyla odstrčena/přitážena o plný počet hexů vyznačený v efektu, postava se po této kolizi zastaví a o zbylé hexy se nepohne.

Pokud je postava přitážena, pohne se přímo směrem k vám, a to o tolik hexů, kolik činí číslo vedle efektu přitážení. Například přitážení 1 pohne protivníka o 1 hex.

Může se stát, že při odstrčení či přitážení je více možných hexů, na které se může postava pohnout. V takovém případě vybere hex ten, kdo efekt zahrál.

Pokud váš útok způsobí otočení protivníka, o směru otočení  rozhodnete vy.

## Efekty blokování:

Na nákresech pozic některých karet schopností najdete symboly blokování . Veškeré hexy, které jsou na nákrese pozice označeny tímto symbolem, jsou blokovány. Efekt blokování se na daný hex aplikuje pouze v té hodnotě iniciativy, kterou zvolíte na začátku kola.

Můžete ignorovat efekt útoku pokud:

Efekt blokování překrývá hex, na který je zaměřen efekt útoku.

Nebo

Efekt blokování překrývá hex, na kterém stojí útočící postava.

Nebo

Efekt blokování překrývá alespoň 1 hex na každé z „útočných drah“ efektu útoku.



Útočná dráha efektu útoku je tvořena hexy bojiště mezi útočником a zacíleným hexem (tzn. na který je útok zaměřen) a to v nejkratší možné cestě.


Poznámka: I efekty útoku, které cílí na jeden jediný hex, mohou mít více drah útoku, pokud existuje více stejně krátkých cest mezi útočником a zacíleným hexem. Alespoň jeden hex na každé z těchto drah musí být blokován. Teprve poté můžete takový útok ignorovat.



Pokud je efekt útoku zacílen na více hexů naráz, při určování toho, zda můžete útok ignorovat, vyhodnoťte každý zacílený hex zvlášť.

Hex je blokován pouze při jedné hodnotě iniciativy, a to té, kterou zvolil obránce. Během žádné jiné hodnoty iniciativy nejsou efekty blokování platné.

## Protiútoky:

Efekty protiútoky  umožňují obránci po úspěšném bloku zasáhnout útočnika.

Pokud vyblokuje protivníkův efekt útoku a hodnota iniciativy jejich neúspěšného útoku je rovna alespoň jedné hodnotě iniciativy vyznačené v symbolu protiútoky, pak smíte okamžitě zahrát nezakladní kartu schopností útoku se stejnou nebo nižší hodnotou iniciativy, jako by se jednalo o okamžitou doplňkovou kartu.

Jakékoli karty schopností zahrané v rámci protiútoky se nepočítají do limitu jedné okamžité karty za kolo.


## POKROČILÁ PRAVIDLA

### POKUD USPĚJEŠ:

Některé karty nebo efekty karet lze použít, pouze pokud uspěla nějaká předchozí podmínka. Obvykle se jedná o úspěšný útok, popř. úspěšný blok.



Úspěšný útok je takový, kdy zacílená postava utrpí zranění, stavový efekt, je odstrčena, přitážena či otočena kvůli efektu útoku.

Úspěšný blok je takový, kdy se bránící postavě podaří ignorovat útok pomocí efektu bloku . Aby byl blok úspěšný, musí obránce vyblokovat a ignorovat všechny části efektu útoku.

Pokud je na kartě napsáno „pokud uspěješ“, vše v části karty pod těmito slovy je závislé na úspěchu předchozího efektu.

Efekty obsažené v jiných částech karty již nejsou závislé na úspěchu jiných efektů ani efektu „pokud uspěješ“. Oddělené části karty jsou vždy vyznačeny dělicí čarou.



## -NEBO-

Některé karty schopností mají efekty oddělné jedním či více slovy „-NEBO-“. V takovém případě si smíte vybrat pouze JEDEN z vyobrazených efektů.



Pokud jsou některé z těchto efektů závislé na Kamae a vy jste v dané pozici Kamae, musíte si tento efekt vybrat.

Pouze efekty přímo nad nebo pod slovem „-NEBO-“ jsou považovány za možnosti výběru. Ostatní části karty nejsou slovem „-NEBO-“ nijak ovlivněny.

## PŘIPRAVENÉ KARTY:

Některé karty schopností mohou být připravené na začátku hry, ještě před dobráním prvotních karet do ruky.

Smíte prohledat svůj balíček a vybrat z něho libovolný počet připravených karet a vzít si je do ruky (přičemž nesmíte překročit limit karet na ruce). Smíte připravit pouze jednu kopii každé připravené karty.

Připravené karty rozeznáte podle tohoto symbolu vedle klíčových slov, lišty úrovně karty a čísla karty.



## VYHODNOCENÍ OKAMŽITÝCH KARET:

Během svého tahu smíte zahrát maximálně 1 okamžitou kartu schopnosti.




Ve hře jsou 3 druhy okamžitých karet schopností: okamžitá, okamžité nahrazení a okamžitá doplňková.

Okamžitě doplňkové karty a karty okamžitého nahrazení lze zahrát pouze jako nahrazení/doplňek nezakladních karet schopností jiného druhu karty.

Například nemůžete přidat útočnou okamžitou kartu k útočné kartě.


## OKAMŽITÉ KARTY:

Okamžitá karta  nenahrazuje ani nedoplňuje odhalenou kartu schopnosti, ale jedná se o kartu navíc, kterou smíte zahrát ve svém tahu mimo obvyklý průběh kola.

Okamžité karty vám přímo řeknou, kdy je smíte zahrát.



## KARTY OKAMŽITÉHO NAHRAZENÍ:

Karty okamžitého nahrazení  můžete zahrát jako normální kartu schopnosti, NEBO s její pomocí můžete nahradit odhalenou kartu schopnosti.

Karty okamžitého nahrazení zahrané jako normální karta schopnosti se nepočítají do limitu 1 okamžité karty za kolo.

Pokud použijete kartu okamžitého nahrazení k nahrazení původně zahrané karty schopnosti, původně zahranou kartu okamžitě odhodíte. Namísto ní vyhodnotíte kartu okamžitého nahrazení, a to včetně nové hodnoty iniciativy.

## OKAMŽITÉ DOPLŇKOVÉ KARTY:

Okamžitě doplňkové karty  zahrajete z ruky a s jejich pomocí posílíte nebo pozměníte odhalenou kartu schopnosti.

Většinu okamžitých doplňkových karet smíte zahrát pouze po úspěšném útoku nebo bloku. Tato podmínka je napsaná přímo na kartě.




Některé okamžitě doplňkové karty nemají určenou podmínku. Tyto karty smíte zahrát po vyhodnocení vaší odhalené karty, a to nezávisle na tom, zda byly efekty této karty úspěšné.

## KARTY STAVŮ:

Karty stavů představují trvalé efekty, které může vaše postava utrpět podobně jako zranění. Karty stavů se nepočítají mezi zranění ani mezi karty schopností.

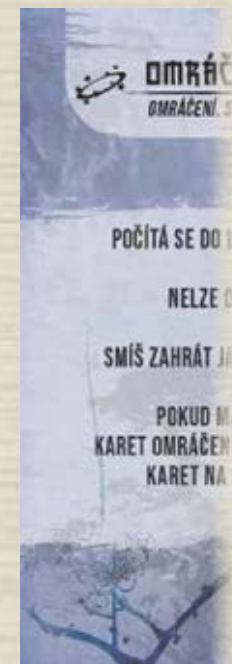


## OMRÁČENÍ:


Některé karty způsobují omráčení . Pokaždé když je vaše postava omráčena, doberte si do ruky kartu omráčení.

Tuto kartu nelze nijak odhodit. Ovšem můžete kartu omráčení zahrát namísto karty schopností během kroku výběru na začátku kola.

Pokud máte na ruce alespoň tolik karet omráčení, kolik činí limit karet na ruce vaší postavy, okamžitě prohráváte.



## OSLABENÍ:


Některé karty způsobují oslabení . Pokaždé když je vaše postava oslabena, vezměte si kartu oslabení a umístěte ji do svého herního prostoru (podobně jako zranění).

Karta oslabení ve vašem herním prostoru je vždy aktivní a snižuje hodnotu iniciativy všech vašich karet schopností o 1 (příčemž hodnota iniciativy nesmí klesnout pod 1). Aktivní zůstává, dokud není odstraněna. Pokud vyberete kartu s variabilní hodnotou iniciativy, vyberte si hodnotu iniciativy jako obvykle a poté ji snižte o 1 za každou vaši kartu oslabení.

Karty oslabení se na konci každého kola otočí o 90°. Jakmile se otočí počtvrté, tzn. vrátí se do původní polohy, jsou odstraněny a nejsou aktivní.



## OTRAVA:

Některé karty schopností způsobují otravu . Karty otravy nejsou považovány za zranění a nepočítají se do limitu zranění. Pokud je útok s efektem otravy úspěšný, útočník vybere 1 kartu otravy z balíčku karet otravy a dá ji svému protivníkovi. Každá otrava má specifický efekt popsany přímo na dané kartě. Otrávený protivník vyhodnotí tento efekt. Jakmile byl efekt karty otrávení vyhodnocen, je daná karta odhozena.

Poznámka: Základní sada obsahuje pouze 1 kartu otravy, Ochromující jed (002), kterou používá Skrytý tesák zmije (010). Další efekty otrav najdete v rozšířeních. Pokud používáte více než 1 kartu otravy, použijte rozšířená pravidla otravy ze str. 27.




## EFEKTY PROHLEDÁNÍ:

Některé karty vám umožní prohledat svůj balíček a najít konkrétní kartu. Pokud není přímo na kartě řečeno jinak, nalezenou kartu přidáte do své ruky. Po provedení efektu hledání musíte balíček okamžitě zamíchat.

PROHLEDEJ 3 VRCHNÍ KARTY  
+ DOBER 1 KARTU SCHOPNOSTI

## KARTY S DOSAHEM:

Některé karty schopností mají dosah a mají na levém okraji symbol . Číslo uvnitř tohoto symbolu určuje, do jaké vzdálenosti efekt karty dosáhne (tzn. až do vzdálenosti kolika hexů lze efekt použít).



## DOHLED:

Karty s dosahem vyžadují, aby byl cíl na dohled.

Hex, na který míříte, je na dohled, pokud dokážete nakreslit nepřerušovanou pomyslnou přímku vedoucí z alespoň jednoho ze dvou předních vrcholů (tj. ve směru nasměrování vpřed vaší postavy) vašeho hexu k alespoň jednomu libovolnému vrcholu hexu, na který míříte.

Přímka je přerušena, pokud překročí nebo se dotkne hexu obsahujícího jakýkoli terén.

Jiné postavy, kovové ježci a pasti v dohledu nebrání.



## DALŠÍ PRAVIDLA PRO HRY VÍCE HRÁČŮ:

Shoda v hodnotách iniciativy a výhoda ve hře 3 a více hráčů:

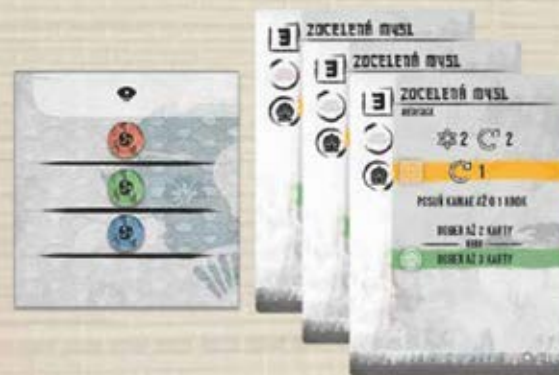
Hráč s žetonem nejvyšší na stupnici výhody se rozhodne, kdy v pořadí hráčů ve shodě chce vyhodnotit svoji kartu. Poté si vybere hráč s druhým nejvyšším žetonem atd., dokud nejsou rozhodnutí všichni hráči ve shodě.

Hráč s žetonem nejnižší na stupnici výhody se nemůže rozhodnout, kdy v pořadí chce vyhodnotit svoji kartu.

- Agnes (ČERVENÝ UČEDNÍK)
- Bruno (ZELENÁ VÁLČNICE)
- Cyril (MODRÝ RŮNIN)

Všichni odhalili stejnou kartu: Zocelená mysl.

Nyní je potřeba rozhodnout, v jakém pořadí vyhodnotí své karty.



Postava Agnes je nejvyšší na stupnici výhody. Agnes se rozhodne, že chce svoji kartu vyhodnotit jako poslední. Chce počkat, jak se situace vyvine.

Bruno je druhý na stupnici a má pocit, že je potřeba uklidit se do bezpečí a podstoupit od ostatních. Proto chce být na řadě jako první.

Cyrl, který je na stupnici poslední, bude muset vyhodnotit kartu jako druhý.

## PRAVIDLA TERÉNU:

Ještě před začátkem hry umístíte na bojiště terén, který bude představovat překážky na hexech.

Postavy nesmějí vstoupit na hexy s terénem.

Pokud se má postava pohnout na hex s terénem, zastaví se na hexu těsně před terénem a vyhodnotí patřičný efekt (viz níže).

Postavy se nemohou pohnout přes hexy s terénem, a to ani v situaci, kdy by se postava po pohybu přes terén zastavila na hexu bez terénu.

## TERÉN A BLOKOVÁNÍ:


Terén přidává efekt blokování na všechny hexy, na kterých se nachází. Tento efekt blokování je platný při všech hodnotách iniciativy.

Pokud terén způsobí vyblokovaní efektu útoku, nebude tím splněna podmínka „pokud byl blok úspěšný“ na kartě obránce.

Druhy terénu:






### KAMENY:

Postavy přinucené vstoupit na hex s kamenem utrpí .



### BAMBUS:

Postavy přinucené vstoupit na hex s bambusem utrpí  a . Pokud postava vstoupí na bambus nebo pokud efekt útoku způsobí  na hexu s bambusem, odstraňte daný bambus ze hry.



## HOŘÍCÍ VOZY:

Postavy přinucené vstoupit na hex s hořícím vozem utrpí a .



## SVATYNĚ:

Postavy přinucené vstoupit na hex se svatyní utrpí .

Jako efekt „na konci kola“ získají všechny postavy na hexech sousedících se svatyní 1 .



## LODĚ:

Lodě se považují za běžné hexy a lze je umístit mimo bojiště k vytvoření nových cest pro pohyb.



## BRÁNA TORII:

Postavy přinucené vstoupit na hex se sloupem brány utrpí . Pod branou se mohou postavy pohybovat bez penalizace.



## TŘEŠEŇ:

Postavy přinucené vstoupit na hex s třešní utrpí .



## MRTVOLY:

Mrtvolý se považují za běžné hexy pro účely pohybu. Postavy, které vstoupí na hex s mrtvolou utrpí a musí odhodit všechno .

## SEKVENCE NAČASOVÁNÍ KOLA:

- Vyhodnoťte efekty „na začátku kola“.
- Vyhodnoťte efekty, které se vyhodnocují před dobráním karty.
- Doberte si kartu.
- Vyhodnoťte efekty, které se vyhodnocují po dobrání karty, ale před výběrem karty.
- Vyberte kartu, kterou zahrajete lícem dolů.
- Karty odhalte naráz spolu s ostatními hráči.

## ODHALENÍ KARET:

- Otočte všechny karty lícem vzhůru.
- Zaplaťte povinné poplatky soustředění.
- Zaplaťte dobrovolné poplatky soustředění (včetně změny iniciativy).
- Zahrajte okamžité karty nahrazení (a vezměte si zpět zaplacené soustředění za nahrazenou kartu, pokud je to potřeba).
- Vyberte variabilní hodnotu iniciativy.
- Porovnejte hodnoty iniciativy.
- Vyhodnoťte efekty karty schopností.

## SEKVENCE NAČASOVÁNÍ ÚTOKU:

- Zkontrolujte, zda je efekt útoku zaměřený na hex, na kterém stojí postava.
- Zaplaťte poplatek za další efekty, které se vztahují k efektu útoku.
- Zkontrolujte, zda byl útok vyblokován.
- Pokud byl vyblokován, útok končí a následuje načasování blokování.
- Pokud nebyl vyblokován, pokračujte v této sekvenci.
- Aplikujte efekt(y) útoku na postavy na zasažených hexech.
- Zrušte skrytí\*.
- Vyhodnoťte okamžité doplňkové efekty „pokud byl útok úspěšný“.
- Vyhodnoťte efekty „pokud uspěješ“.
- Vyhodnoťte zbytek původní karty schopnosti útoku.
- Zahrajte volně hratelné okamžité doplňkové karty.

\*Skrytí je zvláštní pravidlo používané ninjou a zabijákem z rozšíření, viz str. 26.

## SEKVENCE NAČASOVÁNÍ BLOKOVÁNÍ:

- Zkontrolujte, zda jsou aplikovatelné dodatečné efekty bloku a zaplaťte je.
- Zkontrolujte, zda blok vyblokoval útok.
- Pokud nevyblokoval, útok uspěl, sekvence blokování končí.
- Pokud vyblokoval, pokračujte v této sekvenci.
- Zkontrolujte, zda lze na útok aplikovat protiútok.
- Pokud nelze aplikovat protiútok, pokračujte v této sekvenci.
- Pokud lze aplikovat protiútok, zahrajte kartu protiútok a celou ji vyhodnoťte. Poté pokračujte v této sekvenci.
- Zrušte skrytí.
- Vyhodnoťte okamžité doplňkové efekty „pokud byl blok úspěšný“.
- Vyhodnoťte zbytek původní karty schopnosti blok.
- Zahrajte volně hratelné okamžité doplňkové karty.

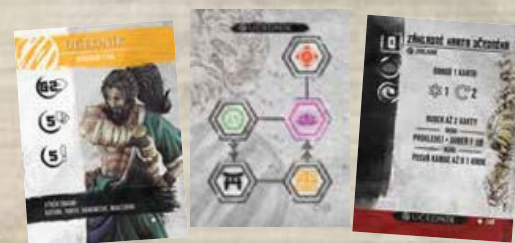
Vyhodnoťte efekty „na konci kola“. Sklidte případný odstraněný herní materiál a odhodte zahrané karty. Žetony v osobních a společných zásobách umístěte na patřičná místa.

## VYTVÁŘENÍ BALÍČKU

Váš balíček karet schopností sestává ze 40 karet schopností a vytvoříte jej ještě před začátkem hry. Karty schopností mají systém úrovní, odlišený barvami: základní, dřevěné, ocelové, zlaté a nefritové. Tyto úrovně určují maximální počet karet, které smíte mít v balíčku.

## TVORBA VAŠEHO BALÍČKU:

Vezměte kartu postavy, cesty Kamae a základní kartu schopnosti dané postavy.



PŘÍKLAD POSTAVY UČEDNÍKA

Vyberte základní kartu zbraně z možností vyobrazených na kartě postavy. V možnostech najdete název dané zbraně. Název zbraně musí být obsažen v klíčových slovech základní karty zbraně, kterou si vyberete.

Poznámka: Některé postavy si mohou vybrat více základních karet zbraní. Tyto „základní karty“ se nepočítají do limitu 40 karet v balíčku.

Běžné karty schopností a charakteristické karty schopností: Smíte si vybírat z libovolných běžných karet, ovšem dejte pozor na specifické školy při vyrovnaném boji.

Smíte vybírat pouze z těch charakteristických karet, které náleží vaší postavě. Nesmíte do svého balíčku použít charakteristické karty náležící jiným postavám.

## PRAVIDLA PRO VYTVÁŘENÍ BALÍČKU:

DŘEVO: 122

V balíčku smíte mít až 3 kopie každé dřevěné karty.

OCEL: 103

V balíčku smíte mít až 2 kopie každé ocelové karty.

ZLATO: 085

V balíčku smíte mít maximálně 1 kopii každé zlaté karty. V balíčku smíte mít maximálně 8 zlatých karet celkem.

NEFRIT: 081

V balíčku smíte mít maximálně 1 nefritovou kartu.

## SPECIFICKÉ ŠKOLY (VYROVNANÝ BOJ):

Specifické školy seskupují dohromady silné běžné karty pro účely vytváření balíčku.

Pokud si vyberete specifickou školu, nesmíte použít běžné karty z jiné školy.

Smíte si vybrat z následujících specifických škol:



#### ŠKOLA PLANOUCÍHO SLUNCE:

- Prudký úder (086)
- Seknutí (113)
- Zběsilé máchnutí (119)

#### ŠKOLA PODZIMNÍHO ZAJÍCE:

- Velké rozmáchnutí (096)
- Roztočená čepel (112)
- Rychlé bodnutí (128)

#### ŠKOLA NEFRITOVÉ ŘEKY:

- Klid v duši (084)
- Vodorovný sek (105)
- Šikmý úder (100)

Pokud nepoužijete specifickou školu, nesmíte ve svém balíčku použít žádnou běžnou kartu, která spadá do specifické školy.

Specifické školy mohou být v budoucnu vylepšeny nebo změněny, aby se zlepšila vyrovnaná hra, například pro turnajové účely.

Nejnovější informace o specifických školách najdete zde:



## DALŠÍ PRAVIDLA


### ÚTOKY POROVNÁVJÍCÍ INICIATIVU:

Některé útoky nepoužívají nákres útoku a namísto toho vám umožní zaútočit na protivníka s nižší hodnotou iniciativy. Pokud žádný protivník neodhalí kartu s nižší hodnotou iniciativy, pak je váš útok považován za neúspěšný a efekt útoku ignorujete.


Pokud žádný protivník neodhalí kartu s vyšší hodnotou, pak je váš útok považován za úspěšný a provedete efekt útoku.

Pokud vámi zacílený protivník odhalil kartu s variabilní hodnotou iniciativy, porovnejte hodnotu iniciativy vašeho útoku s nejnižší možnou hodnotou iniciativy protivníkovy karty a podle ní určete úspěch či neúspěch útoku.

### SKRYTÍ:


Skrytí  je, podobně jako pozice Kamae, podmínka, která umožní postavě použít další efekty karty schopnosti, či vylepšit stávající efekty.

Ninja a zabiják mohou začít hru „skrytí“.

Skrytí lze dosáhnout efektem vklouznutí do  a poté je herně sledováno otáčením oboustranné karty skrytý/odhalený.

Poznámka: Skryté postavy mohou i nadále používat efekty spojené s pozicemi Kamae, jako obvykle.

### ZTRÁTA SKRYTÍ:

Postava okamžitě ztratí , pokud:

- Skrytá postava dokončí úspěšný efekt útoku,
- NEBO skrytá postava dokončí úspěšný efekt blokování,
- NEBO skrytá postava utrpí libovolný počet zranění či stavových efektů [jiných než skrytí].

Skrytí je ztraceno okamžitě, jakmile nastane jedna z výše zmíněných situací, a to před jakýmkoli zahráním okamžitých doplňkových karet „pokud byl útok/blok úspěšný“. Při ztrátě skrytí obraťte kartu skrytý/odhalený na stranu odhalený.

### ROZŠÍŘENÁ PRAVIDLA PRO OTRAVU:

Pokud používáte více karet typu otrava, utvořte z nich balíček otrav. Balíček otrav smí obsahovat maximálně 1 kopii každé karty typu otrava.



Pokud způsobíte protivníkovi efekt otravy, vyberte libovolnou kartu otravy z vašeho balíčku otrav a aplikujte ji na patřičnou postavu.

Jakmile použijete otravu, odhodte patřičnou kartu otravy. Tuto kartu již nesmí vaše postava v této partii použít.

Poznámka: Balíček otrav je váš soukromý balíček. Ve hře může být více balíčků otrav, pokud bude více postav používat otravy.

### POHYB PŘES VELKÁ BOJIŠTĚ:

Pokud vaše postava začíná tah vzdálená 7 a více hexů od protivníka, smíte se pomocí efektu pohybu své základní karty pohybu pohnout až o 3 hexy, namísto obvyklého počtu hexů vyobrazeného na kartě.



Tento vylepšený pohyb okamžitě končí, jakmile je vaše postava 6 a méně hexů od protivníka. Zbytek karty vyhodnotte normálně.



## PRAVIDLA SÓLOVÉ HRY

### ZLATÉ PRAVIDLO „PRO NEJHORŠÍ PŘÍPADY“:

Pokud dojdete do situace, kdy musíte rozhodnout za automatického protivníka, vždy rozhodněte tak, aby byl výsledek co nejhorší pro vaši postavu.

### AUTOMATIČTÍ PROTIVNÍCI A FIGURKY:

Ve hře představují automaticční protivníci běžné pěšáky. Automatictí protivníci jsou představováni kartonovými figurkami. Jsou ovládáni balíčkem sólových karet schopností, který vytvoříte před hrou.

Každá kartonová figurka má 1 šestistěnný podstavec, kde najdete nasměrování vpřed.

Barva podstavce odpovídá barvě 2 prstence Kamae a 3 žetonu výhody, pomocí kterých budete sledovat chování protivníků.



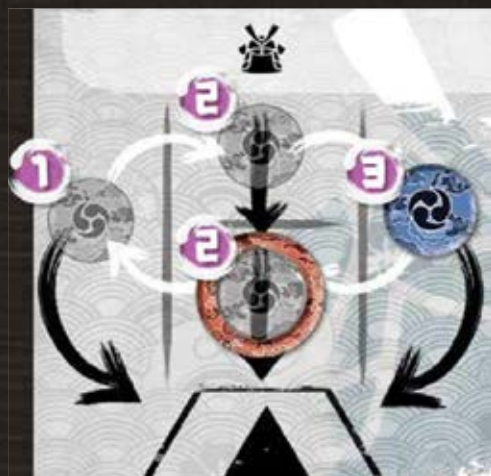
### AUTOMATICKÉ POSTAVY:

Někteří automatictí protivníci budou představovat konkrétní postavy a budou používat speciální sólové karty schopností, které náleží přímo jim, spolu s odpovídající plastovou figurkou (viz str. 33). Protože pravidla pro automatické protivníky a automatické postavy jsou v zásadě stejná, budou pravidla na postavy i protivníky odkazovat jako na „automatické protivníky“ či pouze „protivníky“.



### CHOVÁNÍ AUTOMATICKÝCH PROTIVNÍKŮ:

Automatictí protivníci se budou řídit jedním ze tří preferovaných chování: levé 1, prostřední 2 a pravé 3.



Chování určuje, jak se bude automatický protivník při hře pohybovat a co bude dělat.

Každé chování představuje určitý hex vzhledem k nasměrování vpřed VAŠÍ POSTAVY ve chvíli, kdy je vyhodnocena protivníková karta schopnosti. Tzn. protivník preferuje určitý směr, ze kterého chce na vaši postavu zaútočit. Každý protivník má určité preferované chování, na kterém začíná hru.

### POSTOJE AUTOMATICKÝCH PROTIVNÍKŮ:

Automatictí protivníci mají buďto agresivní, nebo defenzivní postoj. Postoj automatického protivníka sledujete buďto žetonem výhody, nebo prstencem Kamae stejné barvy.

Pokud je automatický protivník v defenzivním postoji, použijte ke sledování chování prsteneček Kamae. Pokud je v agresivním postoji, použijte ke sledování chování žeton výhody.

Postoj protivníka je zásadní pro vyhodnocení sólových karet schopnosti útoku, viz str. 31.



### SLEDOVÁNÍ CHOVÁNÍ A POSTOJE AUTOMATICKÝCH PROTIVNÍKŮ:

Chování a postoj automatického protivníka sledujete na stupnici chování automatických protivníků pomocí prstence Kamae a žetonu výhody, které odpovídají barvě podstavce daného protivníka.

Umístěte žeton/prsteneček na kartu sledování chování podle pravidel přípravy scénáře.

### ZMĚNA CHOVÁNÍ AUTOMATICKÝCH PROTIVNÍKŮ:

Některé sólové karty schopností změni preferované chování automatických protivníků.

Posuňte protivníkův žeton/prsteneček na následující pole karty sledování chování.

Následující pole v pořadí poznáte podle bílých šipek na kartě.



### OBNOVENÍ BALÍČKU:

Některé sólové karty vás přinutí obnovit balíček.

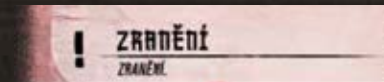
Poté, co na konci kola odhodíte karty, zamíchejte všechny sólové karty protivníka dohromady a před novým kolem takto vytvoříte nový balíček.

### OBNOV BALÍČEK

Poznámka: Protože tento efekt nastane až po odhození karet, vrátí se do balíčku i karta, která obnovení zapříčinila.

### LIMIT ZRANĚNÍ:

Automatictí protivníci mají limit zranění.



Jakmile protivník utrpí alespoň tolik zranění, kolik činí jeho limit zranění, je poražen.

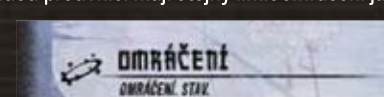
Pokud připravujete sólovou hru mimo konkrétní scénář, doporučujeme vám pro automatické protivníky použít následující limity zranění:

Boj s 1 automatickým protivníkem – protivník má limit 7 zranění.  
Boj se 2 automatickými protivníky – protivník má limit 3 zranění.  
Boj se 3 automatickými protivníky – protivník má limit 2 zranění.  
Boj se 4 a více automatickými protivníky – protivník má limit 1 zranění.

Pokud chcete, můžete limit zvýšit či snížit a tím upravit obtížnost hry.

### LIMIT OMRÁČENÍ:

Automatictí protivníci mají stejný limit omráčení jako zranění.



Pokud má automatický protivník utrpět omráčení, neprovede v tahu žádnou akci a umístí kartu omráčení poblíž svého balíčku sólových karet schopností (stejně jako karty zranění).

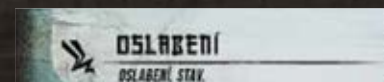
Jakmile protivník utrpí alespoň tolik omráčení, kolik činí jeho limit omráčení, je poražen.

Karty zranění a omráčení počítejte zvlášť, když určujete, zda byl protivník poražen.

### AUTOMATIČTÍ PROTIVNÍCI A OSLABENÍ:

Efekt oslabení platí stejným způsobem i pro automatické protivníky.

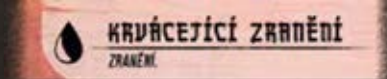
Kartu oslabení umístěte poblíž protivníkovu balíčku sólových



karet schopností a řiďte se instrukcemi na kartě.

## AUTOMATIČTÍ PROTIVNÍCI A KRVÁČEJÍCÍ ZRANĚNÍ:

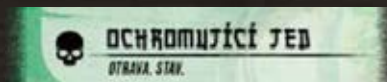
Krvácející zranění se počítají jako běžná zranění.



V každém kole, než automatický protivník dobere kartu, odhodte vrchní kartu z jeho balíčku, lícem dolů.

## AUTOMATIČTÍ PROTIVNÍCI A OTRAVA:

Balíček otrav utvořte běžným způsobem.



Pokud automatický protivník otráví vaši postavu, doberte si kartu otravy a vyhodnoťte ji jako obvykle. Pokud otrávíte automatického protivníka, platí následující změny:

- Mlha zmatení vám umožní změnit postoj protivníka. Změňte jej okamžitě po odhalení této otravy, pokud chcete. Poté Mlhu zmatení odhodte.
- Omračující toxin zabráni automatickému protivníkovi změnit chování nebo postoj, dokud tato otrava platí.

## AUTOMATIČTÍ PROTIVNÍCI A EFEKT DÍVÁNÍ NA PROTIVNÍKOVY KARTY:

Pokud zahrajete kartu schopnosti s efektem

**PODÍVEJ SE NA RUKU**, vyberte jednoho automatického protivníka a podívejte se na 2 vrchní karty jeho balíčku.

Pokud má v balíčku pouze 1 kartu nebo žádnou kartu, nejprve jeho balíček znovu zamíchejte.

Až se na dané 2 karty podíváte, promíchejte je a vraťte zpět na balíček.

## AUTOMATIČTÍ PROTIVNÍCI A SOUSTŘEDĚNÍ:

Automatictí protivníci nemají zásobu soustředění, a proto je nijak neovlivňují efekty, podle kterých by získali nebo ztratili soustředění.

## AUTOMATIČTÍ PROTIVNÍCI A VÝHODA:

Všichni automatictí protivníci mají výhodu vždy 01, a proto jsou vždy poslední v pořadí výhody (tím pádem také nepotřebujete stupnici výhody).

V případě shody při vyhodnocování hodnot iniciativy či druhu karet mezi automatickými protivníky je vyhodnoťte v pořadí, které je nejméně výhodné pro vaši postavu.

Pokud nastane shoda při vyhodnocování hodnot iniciativy či druhu karet mezi hráčskými postavami při souboji s automatickými protivníky, vyhodnoťte karty postav v pořadí podle jejich počáteční výhody.

## PREFEROVANÁ VZDÁLENOST:

Každý automatický protivník má preferovanou vzdálenost, na kterou bude primárně útočit.

Automatictí protivníci se vždy pokusí dojet do této vzdálenosti hexů od vaší postavy za dodržení svého chování.

**SAMURAJSKÝ BOSS + KATANA AŠIGARU:**  
1 hex od postavy [sousedí s postavou].

**JARI AŠIGARU:**  
2 hexy od postavy.

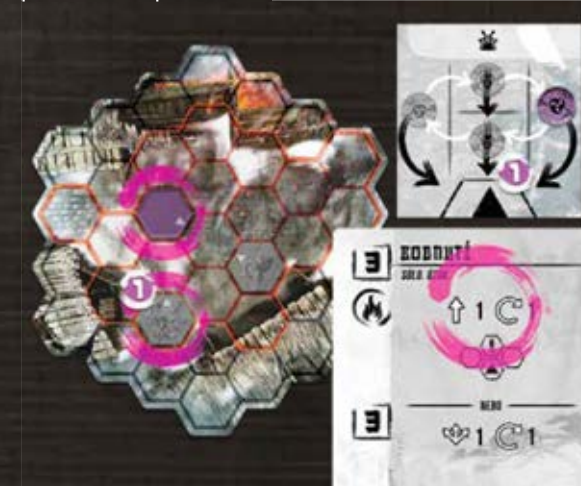
**JUMI AŠIGARU:**  
5 a více hexů od postavy.

**ARKEBUZA:**  
6 a více hexů od postavy.

## AUTOMATIČTÍ PROTIVNÍCI VS. VÍCE POSTAV:

Automatictí protivníci primárně považují za svůj cíl tu postavu, která je jim nejbliž. Pokud jsou dvě postavy stejně vzdálené, vyberou tu postavu, která je nejbliže směru protivníkovy preferovaného chování.

Pokud shoda trvá i nadále, automatický protivník si vybere tu postavu, která je více vlevo vzhledem k nasměrování tohoto protivníka (viz příklad níže).



## POHYB AUTOMATICKÉHO PROTIVNÍKA:

Automatický protivník se vždy pokusí dojet do preferované vzdálenosti od vaší postavy. Zároveň při tom dodrží nasměrování vpřed směrem k vaší postavě a preferovanou stranu vaší postavy, kterou určuje jeho aktuální chování. Stejně jako hráč, ani automatický protivník se nesmí dobrovolně pohnout do terénu, jiných postav či mimo bojiště. Automatictí protivníci útočící na dálku se nepohnou blíže, než je potřeba, pokud je vaše postava na dohled. Pokud na dohled není, pohnou se tak, aby se na dohled dostala.

Při pohybu automatickým protivníkem dodržte tyto kroky:

### Na blízko:

- 1: Pokud vede jednoznačná cesta k preferované straně vaší postavy (podle chování protivníka), protivník se pohne do své preferované vzdálenosti.
- 2: Pokud nevede jednoznačná cesta k vaší postavě, protivník se pohne do své preferované vzdálenosti od vaší postavy po libovolné jiné dostupné cestě, přičemž preferuje co nejkratší cestu.

### Na dálku:

- 1: Pokud má automatický protivník vaši postavu na dohled, viz str. 22, a je v preferované vzdálenosti, pak se nepohne.
- 2: Pokud je protivník blíže, než je jeho preferovaná vzdálenost, pohne se dál od vaší postavy, přičemž dodrží preferovanou stranu vaší postavy, určenou jeho chováním.
- 3: Pokud protivník nemá dohled, bude se pohybovat, za dodržení svého chování, dokud nedojde tam, kde dohled má.
- 4: Pokud protivník nemá dohled a nevede cesta při které by mohl dodržet své chování, pohne se libovolným směrem, který mu umožňuje dosáhnout dohledu a preferované vzdálenosti.

## SÓLOVÉ KARTY SCHOPNOSTÍ ÚTOKU:

Sólové karty schopností útoku mají 2 části. Útok **1** a pohyb **2**, který protivník provede, pokud není útok možný.

Pokud automatický protivník odhalí sólovou kartu schopností útoku, pokusí se provést efekt karty tak zcela, jak je to jen možné, i pokud by byl útok blokován nebo vedl k protiútku.

Při útoku se protivník pokusí způsobit co nejvíce zranění za dodržení těchto kroků:

Poznámka: Efekty popravky se považují za 5 zranění při rozhodování o tom, na jakou postavu zacílit.





## Na blízko:

1: Pokud by protivník mohl zaútočit na vaši postavu zezadu (opačná strana proti nasměrování vpřed), pohněte protivníkem a poté provede útok.

2: Pokud nemůže k vaši postavě dojít zezadu, automatický protivník se nemusí pohnout k provedení útoku. Zůstane, kde je a provede útok.

3A: Pokud by byl protivníkův útok vyblokován  
NEBO

3B: Pokud by byl protivník zasažen útokem vaší postavy  
NEBO

3C: Pokud by protivník zasáhl jiného automatického protivníka  
A ZÁROVEŇ existuje volný alternativní hex, ze kterého by mohl útok provést, protivník se na tento hex pohne a provede útok z tohoto hexu.

Poznámka: Protivník se na alternativní hex pohne pouze v případě, že by byl útok z tohoto alternativního hexu úspěšný. Pokud je na výběr z více alternativních hexů, pohne se na takový hex, který je nejbliž jeho aktuálnímu chování.

4: Pokud protivník nemůže provést útok bez toho, aby byl sám zasažen nebo zasáhl jiného automatického protivníka, provede jednu ze dvou věcí v závislosti na svém postoji:

## 1 Agresivní automatický protivník

Tento protivník zaútočí i přesto a přijme fakt, že bude zasažen vaší postavou nebo zasáhne jiného automatického protivníka.

## 2 Defenzivní automatický protivník

Tento protivník bude považovat útok z této sólové karty schopností za neproveditelný a vyhodnotí druhou část karty, přičemž ignoruje pravidlo o plnohodnotném útoku, viz str. 17.



5: Pokud protivník nemůže provést útok ze sólové karty schopností, raději vyhodnotí druhou část této karty.

## AUTOMATIČTÍ PROTIVNÍCI ÚTOČÍCÍ NA DÁLKU:

1: Pokud má automatický protivník postavu na dohled a má dostřel na vaši postavu, pak provede útok.

2: Pokud nemá dohled na vaši postavu, vyhodnotí raději druhou část karty.

## SÓLOVÉ KARTY SCHOPNOSTÍ BLOKOVÁNÍ:

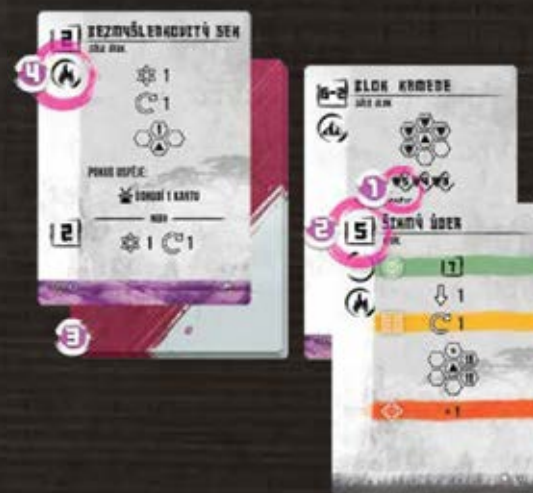
Sólové karty schopností blokování mají 2 části. Na rozdíl od sólových karet schopností útoku, u těchto karet se protivník vždy pokusí vyhodnotit obě části.

Pokud je to možné, protivník vybere z variabilních hodnot iniciativy tu hodnotu iniciativy, která odpovídá vašemu útoku.

Pokud útočíte na protivníka kartou s dvojitým efektem útoku (např. Proseknutý vodopád), protivník bude blokovat takto: Pokud je to možné, protivník bude primárně blokovat tu část, která způsobí více zranění, sekundárně rychlejší část, a nakonec pomalejší část vašeho dvojitého efektu útoku.

## SÓLOVÉ EFEKTY PROTIÚTOKU:

Na některých sólových kartách schopností najdete 1 efekt protiútoku. Pokud zaútočíte na protivníka efektem útoku, který odpovídá 2 hodnotě iniciativy tohoto protiútku, okamžitě otočte vrchní kartu 3 protivníkovou balíčku lícem vzhůru. Pokud je na této kartě efekt útoku 4, protivník vám způsobí 1 zranění.



## PŘÍPRAVA SÓLOVÉ HRY

- Vyberte bojiště. Připravte jej podle pravidel ze str. 10.
- Svou postavu a herní oblast připravte normálně, kromě stupnice výhody.
- Utvořte balíček automatického protivníka podle pravidel přípravy na této a následující straně.
- Umístěte figurku automatického protivníka na bojiště. Tuto pozici může určovat kniha kampaně nebo dodržte obvyklá pravidla (str. 12).
- Umístěte balíček automatického protivníka do jeho herního prostoru. Umístěte žeton/prsteneček na kartu sledování chování.

Pokud není v pravidlech knihy kampaně řečeno jinak, žeton sledující chování umístěte na pozici, která odpovídá protivníkovi pozici na bojišti vzhledem k umístění vaší postavy. Když umísťujete automatické protivníky, střídejte jejich postoje mezi agresivním a defenzivním (první bude vždy agresivní).

## PRŮBĚH SÓLOVÉHO KOLA:

1) Dobráni – Doberte si kartu jako obvykle. Vezměte vrchní kartu z každého balíčku automatického protivníka a umístěte ji lícem dolů poblíž balíčku.

2) Vybrání – Vyberte kartu jako obvykle. Automatické protivníky tento krok ignorují.

3) Odhalení – Odhalte svoji kartu jako obvykle. Otočte lícem vzhůru karty protivníků.

4) Vyhodnocení – Krok vyhodnoťte normálně.

5) Odhození – Krok vyhodnoťte normálně.

## PŘÍPRAVA BALÍČKU AUTOMATICKÉHO PROTIVNÍKA:



Vezměte všechny sólové karty schopností. Roztřídte je na balíčky podle následujícího postupu:

BALÍČEK 1:  
[meditace postav / bosse] 001, 003, 008, 009

BALÍČEK 2:  
[meditace Ašigaru] 002, 004, 005, 006, 007

BALÍČEK 3:  
[útoky s dosahem] 010, 011, 012, 013

BALÍČEK 4:  
[útoky na blízko] 014, 015, 016, 017, 018, 019, 020, 021, 022, 023, 024, 025

BALÍČEK 5:  
[blokovací karty] 026, 027, 028, 029, 030, 031, 032, 033, 034, 035

BALÍČEK 6:  
[Jumi] 036, 037, 038

BALÍČEK 7:  
[Arkebuza] 039, 040, 041

BALÍČEK 8:  
[noční můra] N995, N996, N997, N998, N999

Každý z těchto balíčků zamíchejte zvlášť.

Vyberte automatického protivníka, se kterým budete bojovat a připravte jeho balíček karet schopností podle těchto pravidel:

#### SAMURAJSKÝ BOSS:

2× balíček 1, 2× balíček 4, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 4 nebo 5.

#### KATANA AŠIGARU:

1× balíček 2, 2× balíček 4, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 4 nebo 5.

#### JARI AŠIGARU:

1× balíček 2, 2× balíček 3, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 3 nebo 5.

#### JUMI AŠIGARU:

1× balíček 2, 1× balíček 5, 1× balíček 6 + 2 další karta z balíčku 2, 5 anebo 6.

#### ARKEBUZA:

1× balíček 2, 1× balíček 5, 3× balíček 7 + 1 další karta z balíčku 2 nebo 5.

Pokud máte vzít kartu z balíčku, ale ten je prázdný, použijte jiný balíček, který tato postava používá. Pokud jsou všechny tyto balíčky prázdné, berte karty z balíčku 4.

## PŘÍPRAVA BALÍČKU AUTOMATICKÉ POSTAVY:

Vezměte speciální charakteristické sólové karty schopností, které náleží postavě a utvořte tak její balíček.

Speciální charakteristické sólové karty schopností, které náleží postavě, poznáte podle symbolu postavy.

Karty pro mód noční můra  dejte stranou.

Poté přidejte do balíčku postavy tyto sólové karty schopností, podle postavy:



#### MISTR:

1× balíček 1, 2× balíček 4, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 2, 4 nebo 5.



#### UČEDNÍK:

1× balíček 1, 2× balíček 4, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 2, 4 nebo 5.



#### RÓNIN:


1× balíček 1, 1× balíček 3, 1× balíček 4, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 2, 4 nebo 5.



#### VÁLEČNICE:

1× balíček 1, 1× balíček 3, 1× balíček 4, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 2, 4 nebo 5.

## MÓD NOČNÍ MŮRA:

Mód noční můra učiní všechny protivníky mnohem zákeřnějšími, protože do jejich balíčků přidává karty noční můry [označené klíčovým slovem **NOČNÍ MŮRA** a symbolem  u sériového čísla].

Noční můru použijte tehdy, pokud chcete zvýšit obtížnost.

Když připravujete balíček automatického protivníka, neberte karty z balíčků 3 nebo 4, ale berte karty z balíčku 8. Tento protivník bude jako z noční můry.

Pokud připravujete balíček automatické postavy, vždy do něj nejprve přidejte jejich vlastní kartu noční můry.



PŘÍKLAD POSTAVY MISTR

## PRAVIDLA PRO KONKRÉTNÍ AUTOMATICKÉ POSTAVY A POSTUP PŘÍPRAVY BALÍČKU:

Některé postavy mají vlastní pravidla pro přípravu sólových balíčků. Pro účely kompletnosti zde najdete všechny postavy z prvního cyklu rozšíření Senjutsu.

Začněte tím, že vezmete speciální charakteristické sólové karty schopností [ne noční můry], které náleží postavě, a utvořte tak její balíček. Poté přidejte do balíčku postavy sólové karty schopností podle postavy.



#### AŠIGARU & HAČIKÓ:

Tito protivníci vždy bojují v páru.

#### Balíček Ašigaru:

Přidejte 1× balíček 1, 2× balíček 3, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 2, 4 nebo 5.

#### Balíček Hačikó:

Hačikó vždy použije svých 5 karet a nelze je nijak upravit.



#### ZABIJÁK:

Skrytí: Tato postava začne hru skrytá. Skrytí zlepšuje některé karty zabijáka, jako jeho běžné karty schopností.

#### Balíček Zabijáka:

Přidejte 1× balíček 1, 2× balíček 4, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 2, 4 nebo 5.



#### KÓDŽIRÓ:

#### Balíček Kódžira:

Přidejte 1× balíček 1, 1× balíček 3, 1× balíček 4, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 2, 4 nebo 5.



#### MNICH:

#### Balíček Mnicha:

Přidejte 1× balíček 1, 2× balíček 3, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 2, 4 nebo 5.



#### MUSAŠI:

#### Balíček Musašiho:

Přidejte 1× balíček 1, 2× balíček 4, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 2, 4 nebo 5.



#### NINJA:

Skrytí: Tato postava začne hru skrytá. Skrytí zlepšuje některé karty zabijáka, jako jeho běžné karty schopností.

#### Ninjův balíček:

Přidejte 1× balíček 1, 2× balíček 4, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 2, 4 nebo 5.



#### ONNA-BUGEJŠA:

Zoufalství. Onna-Bugejša aktivuje mechaniku zoufalství od chvíle, kdy jí zbývá 2 a méně zranění do porážky. Pokud rozhodnete, že Onna-Bugejša začne hru s méně než 3 zraněními, začne hru s aktivním zoufalstvím.

#### Balíček Onna Bugejši:

Přidejte 1× balíček 1, 2× balíček 3, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 2, 4 nebo 5.



#### NÁMOŘNÍK:

Balíček námořníka: Přidejte 1× balíček 1, 2× balíček 4, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 2, 4 nebo 5.



#### WAKOU:

Pokud má pohyb více než 1 část, může Wakou ignorovat pravidlo o pohybu stejným směrem.

#### Balíček Wakou:

Přidejte 1× balíček 1, 1× balíček 3, 1× balíček 4, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 2, 4 nebo 5.



#### JASUKE:

#### Balíček Jasuka:

Přidejte 1× balíček 1, 2× balíček 4, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 2, 4 nebo 5.



#### YOJIMBO:

Kontrakty. Automatický Yojimbo použije kontrakty „První rána“ (First Blood), „Protiúder“ (Counter) a „Správné náčiní“ (Tools of the Trade). Kontrakty se plní jako obvykle. Pokud automatický Yojimbo splní všechny kontrakty, okamžitě vyhrává.

#### Balíček Yojimbo:

Přidejte 1× balíček 1, 2× balíček 4, 1× balíček 5 + 1 další karta z balíčku 2, 4 nebo 5.

## MÓD HORDA:

Tento mód představuje hrdinný boj až do roztrhání těla. Ze všech stran vás obklíčili nepřátelé. Nyní musíte bojovat a vydržet co nejdéle, jinak podlehnete hordě nájezdníků.

V tomto módu použijete pouze automatické protivníky katana Ašigaru a samurajského bosse.

Než začnete, vytvořte 3 balíčky pro katana Ašigaru a 1 balíček pro samurajského bosse. Budete čelit stále silnějším vlnám automatických protivníků, a to v tomto pořadí:

VLNA 1:

1× katana Ašigaru s limitem zranění 1.

VLNA 2:

2× katana Ašigaru s limitem zranění 1.

VLNA 3:

3× katana Ašigaru s limitem zranění 1.

VLNA 4:

1× samurajský boss + 3× katana Ašigaru s limitem zranění 1.

Vždy předtím, než přijde další vlna, vyberte, na kterém počátečním hexu bojiště budou automatictí protivníci začínat. Automatictí protivníci začínají všichni v agresivním postoji.

Pokud se vám podaří porazit 4. vlnu, splnili jste 1. úroveň. Další úroveň připravíte pomocí následujících kroků:

1) Všechny sólové karty schopností vraťte do původních balíčků, ze kterých tvoříte balíčky automatických protivníků.

2) Všechny balíčky automatických protivníků připravte znovu s novými kartami.

3) Ponechte si v ruce karty, se kterými jste skončili.

4) Vraťte svou postavu na počáteční hex bojiště.

5) Odhodte všechny oslabení a otravy, které máte. Odhodte až 1 omráčení. Až 1 krvácející zranění můžete změnit na zranění. Veškerá zbylá omráčení, krvácející zranění a zranění si ponechte.

6) Zamíchejte svoji odkládací hromádku a vraťte polovinu karet z ní (zaokrouhloveno nahoru) do svého balíčku.

7) Začněte znovu u 1. vlny, přičemž zvyšte limit zranění všech automatických protivníků o 1. Poté celý proces ještě jednou zopakujte na 3. úrovni.

Preferované chování každého automatického protivníka se odvíjí od toho, na kterém počátečním hexu začíná, viz níže:



Počáteční Hex A = levé

Počáteční Hex B = prostřední

Počáteční Hex C = prostřední

Počáteční Hex D = pravé

Počáteční Hex X = hráč

## HODNOCENÍ:

Dřevěná hodnost:

Porazil  
3. vlnu.



Ocelová hodnost:

Porazil  
4. vlnu.



Zlatá hodnost:

Dokončil  
2. úroveň



Nefritová hodnost:

Dokončil  
3. úroveň



## HORDA Z NOČNÍCH MŮR

Pokud chcete tento mód ještě ztížit, vyměňte 1 katana Ašigaru za libovolného jiného automatického protivníka.

Ultimátní výzvy dosáhnete tak, že všechny katany Ašigaru nahradíte automatickými postavami.


## HORDA KOLEM PADLÉHO PÁNA:



Můžete si také zahrát alternativní verzi tohoto módu. Pokud tak chcete učinit, umístěte na hex sousedící s vaším počátečním hexem žeton mrtvol.

Žeton mrtvol (padlého samuraje) se považuje za pro vás spřátelenou postavu pro účely akcí automatických protivníků.

Pokud jakýkoli automatický protivník úspěšně zaútočí na žeton padlého samuraje efektem útoku, prohráváte.

Pokud začnete svůj tah na hexu sousedícím s žetonem padlého samuraje, získáte 1 soustředění .



Za všechny členy týmu Stone Sword Games...

Díky, že hrajete s námi.



NOHY NESE ZEM  
PAŽE TANČÍ S VĚTREM  
DUŠE JE PLAMEN

- SCOTT J POOLE

### RÓNIN

CHARAKTERISTICKÝ BALÍČEK POSTAVY:

|   |                           |       |   |
|---|---------------------------|-------|---|
| ☛ | x 1 ZÁKLADNÍ KARTA RÓNINA | [023] | ☉ |
| ☛ | x 1 ŠVIH NAGINATOU        | [071] | ☉ |
| ☛ | x 1 TĚŽKÁ ZBROJ           | [025] | ☉ |
| ☛ | x 1 ZURIVÝ BÝK            | [026] | ☉ |
| ☛ | x 1 OBRÁCENÝ PAŘÁT        | [027] | ☉ |
| ☛ | x 1 HRŮZA                 | [028] | ☉ |
| ☛ | x 2 SUROVÝ SEK            | [029] | ☉ |
| ☛ | x 1 ZATNUTÉ PAŘÁTY        | [030] | ☉ |
| ☛ | x 2 OCELOVÝ BLOK          | [031] | ☉ |
| ☛ | x 1 VLČÍ VÝPAD            | [032] | ☉ |
| ☛ | x 2 RÁNA DO KOTNÍKU       | [033] | ☉ |
| ☛ | x 2 ZTRÁTA SOUDNOSTI      | [034] | ☉ |
| ☛ | x 3 BÝČÍ DUSOT            | [035] | ☉ |
| ☛ | x 1 POSLEDNÍ ZÁCHRANA     | [089] | ☉ |
| ☛ | x 1 BOJOVÝ VÝKŘIK         | [098] | ☉ |
| ☛ | x 1 ZOCELENÁ MYSL         | [102] | ☉ |
| ☛ | x 1 OSLABUJÍCÍ RÁNA       | [104] | ☉ |
| ☛ | x 1 ÚTOK VE SKOKU         | [107] | ☉ |
| ☛ | x 1 ÚHYB                  | [110] | ☉ |
| ☛ | x 2 KOP KOPYTEM           | [125] | ☉ |
| ☛ | x 2 DRTIVÁ RÁNA           | [126] | ☉ |
| ☛ | x 3 ODKOPNUTÍ             | [127] | ☉ |

### VÁLEČNICE

CHARAKTERISTICKÝ BALÍČEK POSTAVY:

|   |                                |       |   |
|---|--------------------------------|-------|---|
| ☛ | x 1 ZÁKLADNÍ KARTA VÁLEČNICE   | [053] | ☉ |
| ☛ | x 1 ŘEZ NODACHI                | [072] | ☉ |
| ☛ | x 1 TECHNIKA PLANOUČÍHO FÉNIXE | [055] | ☉ |
| ☛ | x 1 SLEPÉ MÍSTO                | [056] | ☉ |
| ☛ | x 1 ÚDER S ÚSKOKEM             | [058] | ☉ |
| ☛ | x 2 UKLONĚNÁ MYSL              | [059] | ☉ |
| ☛ | x 2 KOSIVÝ ÚDER                | [060] | ☉ |
| ☛ | x 2 RYCHLÝ VÝPAD               | [061] | ☉ |
| ☛ | x 2 KRUH SMRTI                 | [062] | ☉ |
| ☛ | x 2 OHNIVÝ BLOK                | [063] | ☉ |
| ☛ | x 2 ÚDER HLAVOU                | [064] | ☉ |
| ☛ | x 2 SPIRÁLA PLAMENŮ            | [065] | ☉ |
| ☛ | x 1 ŠIROKÝ BLOK                | [083] | ☉ |
| ☛ | x 1 PRUDKÝ ÚDER                | [086] | ☉ |
| ☛ | x 1 HLÍNA V OČÍCH              | [087] | ☉ |
| ☛ | x 2 LEHKÝ KROK                 | [103] | ☉ |
| ☛ | x 1 ÚTOK VE SKOKU              | [107] | ☉ |
| ☛ | x 1 SEKNUTÍ                    | [113] | ☉ |
| ☛ | x 2 BYSTRÁ MYSL                | [116] | ☉ |
| ☛ | x 1 ZBĚSILÝ BLOK               | [118] | ☉ |
| ☛ | x 1 ZBĚSILÉ MÁCHNUTÍ           | [119] | ☉ |
| ☛ | x 2 ODRÁZENÍ                   | [123] | ☉ |

### MISTR

CHARAKTERISTICKÝ BALÍČEK POSTAVY:


|   |                           |       |   |
|---|---------------------------|-------|---|
| ☛ | x 1 ZÁKLADNÍ KARTA MISTRA | [008] | ☉ |
| ☛ | x 1 SEK TACHI             | [075] | ☉ |
| ☛ | x 1 SKRYTÝ TESÁK ZMIJE    | [010] | ☉ |
| ☛ | x 1 POHLED TEMNOTY        | [012] | ☉ |
| ☛ | x 1 DRAČÍ OKO             | [013] | ☉ |
| ☛ | x 2 TEMNÁ SMLOUVA         | [014] | ☉ |
| ☛ | x 2 DRAČÍ OCAS            | [015] | ☉ |
| ☛ | x 1 ŠESTÝ SMYSL           | [016] | ☉ |
| ☛ | x 1 NEČISTÉ ZNALOSTI      | [017] | ☉ |
| ☛ | x 3 PROSTÝ ÚDER           | [018] | ☉ |
| ☛ | x 3 MISTRNÝ ŘEZ           | [019] | ☉ |
| ☛ | x 3 PŘEMÍSTĚNÍ            | [020] | ☉ |
| ☛ | x 1 VELKÉ ROZMÁCHNUTÍ     | [096] | ☉ |
| ☛ | x 1 VÝSMĚCH               | [097] | ☉ |
| ☛ | x 1 ZOCELENÁ MYSL         | [102] | ☉ |
| ☛ | x 2 BLOK ŘEKY             | [111] | ☉ |
| ☛ | x 2 ROZTOČENÁ ČEPEL       | [112] | ☉ |
| ☛ | x 1 VYCVIČENÁ MYSL        | [117] | ☉ |
| ☛ | x 2 BLOK VÁNKU            | [120] | ☉ |
| ☛ | x 2 RYCHLÉ BODNUTÍ        | [128] | ☉ |


### UČEDNÍK

CHARAKTERISTICKÝ BALÍČEK POSTAVY:


|   |                             |       |   |
|---|-----------------------------|-------|---|
| ☛ | x 1 ZÁKLADNÍ KARTA UČEDNÍKA | [038] | ☉ |
| ☛ | x 1 SEK KATANOU             | [070] | ☉ |
| ☛ | x 1 BLESKU V PATÁCH         | [040] | ☉ |
| ☛ | x 1 OKAMŽIK POCHOPENÍ       | [042] | ☉ |
| ☛ | x 1 DRÁPY PLÍŽIVEHO TYGRA   | [043] | ☉ |
| ☛ | x 2 PROMYŠLENÝ ÚDER         | [044] | ☉ |
| ☛ | x 2 POSLUŠNOST              | [045] | ☉ |
| ☛ | x 2 KAMENNÁ RÁNA            | [046] | ☉ |
| ☛ | x 2 RÁNA Z OTOČKY           | [047] | ☉ |
| ☛ | x 3 PROSEKNUTÝ VODOPÁD      | [048] | ☉ |
| ☛ | x 2 CESTA KOLEM HORY        | [049] | ☉ |
| ☛ | x 2 PROČIŠTĚNÁ MYSL         | [050] | ☉ |
| ☛ | x 1 KLID V DUŠI             | [084] | ☉ |
| ☛ | x 1 ÚSKOK                   | [090] | ☉ |
| ☛ | x 2 KRUHOVÁ OBRANA          | [099] | ☉ |
| ☛ | x 1 ŠIKMÝ ÚDER              | [100] | ☉ |
| ☛ | x 2 VODOROVNÝ SEK           | [105] | ☉ |
| ☛ | x 1 RYCHLÝ BLOK             | [115] | ☉ |
| ☛ | x 1 VYCVIČENÁ MYSL          | [117] | ☉ |
| ☛ | x 1 KLIDNÁ OBRANA           | [121] | ☉ |
| ☛ | x 1 HLUBOKÁ MEDITACE        | [122] | ☉ |
| ☛ | x 1 OBVAZY                  | [124] | ☉ |


# PŘEHLED SYMBOLŮ


 Hodnota iniciativy


 Používá stejnou hodnotu iniciativy


 Poplatek soustředění


 Bez poplatku soustředění

 Dosah

 Okamžitá


 Okamžitá doplňková


 Okamžité nahrazení

 Dobrovolný pohyb


 Povinný pohyb


 Volitelné otočení

 Povinné otočení


 Soustředění

## Druhy karet:

 Útok


 Blok


 Meditace


 Základní


## Nákres pozice:


 Hráč

 Jedno zranění


 Krvácející zranění

 Otrava


 Oslabení


 Výhoda





 Zacílený protivník

 Dvě zranění

 Blok

 Omráčení

 Poprava

 Protiútok

## Druhy Kamae:



Agrese



Vyrovnanost





Odhodlání





Neutrální

## Úrovně karet:


 Nefrit


 Ocel


 Zlato


 Dřevo

## Symbole postav:

 Učedník

 Mistr

 Rónin

 Válečnice