

BEN EISNER TIM EISNER
IAN MOSS MANNY TREMBLEY



VÁLKA
ŘÍŠI V DIVŮ



TLAM games

PRAVIDLA HRY

Z ŘÍŠE DIVŮ SE VYTRATILA VEŠKERÁ LEHKOVÁŽNOST A ŠÍLENSTVÍ...

Tam, kde kdysi býval žert a lehkovážnost, teď zbývá jen hněv. Čajový dýchánek je naprosto rozumný, Srdcová královna mluví šepem, Tlachapoud unikl z básně a Alenka se vrací do Říše divů, která je pouhým stínem své původní podoby. Každý z velitelů zbrojí a chce obnovit milovanou Říši divů. Někdo bojuje za věčné čajové dýchánky, někdo kvůli boji samotnému, jiný si přeje setnout všem hlavy a další si nepřeje nic víc, než se vrátit do Říše divů v její někdejší dokonalé nelogičnosti.

OBSAH

Herní materiál	2
Příprava hry	4
Příprava hráčů	5
Přehled průběhu hry	6
Čajový dýchánek	6
Tah na čajovém dýchánku	7
Efekty karet čajového dýchánku	8
Sady karet spojenců	9
Efekty velitelů	10
Fáze války	12
Výsledek bitvy	14
Závěrečné bodování	15
Příklady bitev	16
Příklady plnění úkolů a vykování žetonů	20
Pravidla pro hru dvou hráčů	21
Tvůrci hry	21
Slovníček a často kladené otázky	22
Vysvětlení schopností	23
Symbyoly a klíčová slova	24
Vedení války	24

HERNÍ MATERIÁL



1 HERNÍ PLÁN ŘÍŠE DIVŮ



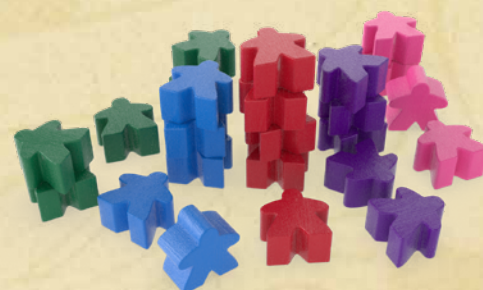
5 DESEK FRAKCI HRÁČŮ



6 DESTIČEK BODOVÁNÍ OBLASTÍ



2 DESTIČKY 4/5 HRÁČŮ



70 PŘÍVŘEZCŮ FRAKCI (14 PRO KAŽDOU FRAKCI / V KAŽDÉ BARVĚ)



25 FIGUREK HRADŮ (5 PRO KAŽDOU FRAKCI / V KAŽDÉ BARVĚ)



30 DISKŮ FRAKCI (6 PRO KAŽDOU FRAKCI / V KAŽDÉ BARVĚ)



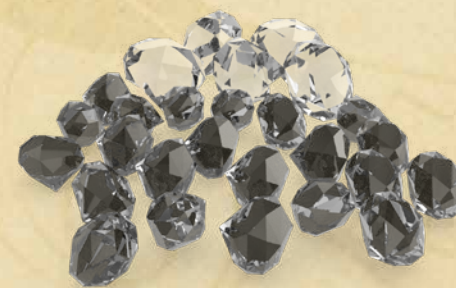
5 KARTONOVÝCH FIGUREK VELITELŮ A 13 KARTONOVÝCH FIGUREK OBYVATEL ŘÍŠE DIVŮ



24 KARET OBYVATEL ŘÍŠE DIVŮ A 21 KARET SPOJENCŮ



90 (3 x 30) KARET ČAJOVÉHO DÝCHÁNKU



40 ÚLOMKŮ ŠÍLENSTVÍ (30 O HODNOTĚ 1 A 10 O HODNOTĚ 5)



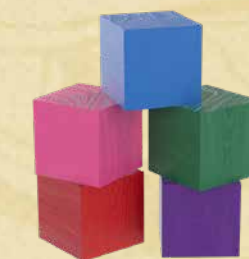
1 KOSTKA ÚLOMKŮ



5 BODOVACÍCH DESTIČEK 50+



20 KARET SÁZEK



5 KOSTIČEK FRAKCI



5 ŽETONŮ ŠTÍTŮ



KARTONOVÁ FIGURKA PRVNÍ BITVY



5 SÁČKŮ FRAKCI HRÁČŮ



20 POČÁTEČNÍCH ŽETONŮ FRAKCI (4 PRO KAŽDOU FRAKCI)



30 ŽETONŮ ARTEFAKTŮ FRAKCI (6 PRO KAŽDOU FRAKCI)



24 ŽETONŮ NÁSTROJŮ OBYVATEL ŘÍŠE DIVŮ (12 x 2)



25 ŽETONŮ KOVÁRNY



34 ŽETONŮ ŠÍLENSTVÍ (29 NORMÁLNÍCH, 5 DVOJITÝCH)



7 ŽETONŮ OTRAVY



95 ŽETONŮ SPOJENCŮ (19 OD KAŽDÉHO TYPŮ) PLAMEŇÁCI | TVOROVÉ | ČERVENÉ VĚŽE | RŮŽE KARETNÍ VOJÁCI

PŘÍPRAVA HRU

- Herní plán umístěte do středu stolu.
- Zamíchejte destičky bodování oblastí a umístěte 1 na každou z 5 oblastí na herním plánu. Zbývající destičky vraťte do krabice.
- Zvolte si 1 sadu karet spojenců (A, B, C, nebo D, seznam všech karet najdete na str. 9) a vyložte všechny karty z dané sady vedle herního plánu. Vyložte kartu spojence kovárny na konec vzniklé řady karet spojenců. Umístěte žetony spojenců na příslušné karty. Zbývající karty spojenců vraťte do krabice. (Pro první hru doporučujeme použít sadu spojenců A.)
- Zamíchejte karty obyvatel Říše divů a umístěte balíček lícem dolů vedle herního plánu. Z balíčku vedle něj vyložte lícem vzhůru 3 karty. (Karet obyvatel Říše divů jsou 2 typy, více informací najdete na str. 8.)
- Podle typu karty (figurka, nebo žetony) umístěte kartonovou figurku příslušného obyvatele Říše divů nebo 2 žetony vedle vyložených karet. Umístěte zbývající kartonové figurky obyvatel Říše divů a žetony poblíž herního plánu.
- Umístěte žetony šílenství, úlomky a kostku úlomků na stůl s čajovým dýchánkem uprostřed herního plánu.
- Zamíchejte jednotlivé 3 balíčky karet čajového dýchánku. Z balíčku pro I. kolo vyložte karty lícem vzhůru na všechna místa čajového dýchánku podle počtu hráčů: 11 ve hře 2 nebo 3 hráčů, 12 ve hře 4 hráčů a 13 ve hře 5 hráčů.
- Uložte balíček pro I. kolo na podnos čajového servisu v čele stolu a balíčky pro 2. a 3. kolo ponechte stranou.
- Zamíchejte karty úkolů a umístěte je vedle herního plánu.
- 2 hráči:** Postupujte podle instrukcí na str. 21.
3-4 hráči: Položte figurku první bitvy na Hrad Srdcové královny (toto nemusí platit ve hře 2 hráčů). Hodte kostkou úlomků a posuňte kartonovou figurku první bitvy po směru hodinových ručiček o tolik oblastí, kolik symbolů úlomků na kostce padlo.



PŘÍPRAVA HRÁČŮ

A Každý hráč si vybere frakci a vezme si:

- 1 desku frakce (ve hře 2 hráčů použijte stranu pro 2 hráče)
- 14 přívrženců
- 5 hradů
- 1 kartonovou figurku velitele frakce
- 4 počáteční žetony frakce (s hodnotami 1, 1, 1, 2)
- 6 žetonů artefaktů frakce (s hodnotou 3)
- 1 losovací sáček
- 1 bodovací destičku „+50“
- 4 karty sázek (ne ve hře 2 hráčů)
- 1 počáteční dvojitý žeton šílenství (tmavě modrý se 2 symboly „odstranění jednotky“)
- 2 počáteční běžné žetony šílenství (fialové s 1 symbolem „odstranění jednotky“)
- 1 žeton kovárny
- 6 disků frakce
- 1 kostičku frakce
- 1 žeton štítu
- 2 nápovědy ke schopnostem společníků



Pokud hrajete za Tlachapouda, vezměte si počet žetonů otravy odpovídající počtu hráčů +2. Umístěte je vedle své desky frakce a ostatní žetony otravy vraťte do krabice.

- Umístěte své přívržence a hrady vedle své desky frakce.
- Umístěte 4 ze svých přívrženců na označená místa 3. stupnice kovárny na své desce frakce.
- Umístěte 4 ze svých žetonů artefaktů frakce na příslušné symboly na pravé straně své desky frakce.
- Umístěte 4 ze svých disků frakce na 4 příslušná místa pro vylepšení na levé straně své desky frakce, pak umístěte další disk na pole 1 na své stupnici síly velitele (symbol meče).
- Vložte 4 počáteční žetony frakce, 2 žetony artefaktů frakce, 1 žeton kovárny, 1 počáteční dvojitý žeton šílenství a 2 běžné žetony šílenství do sáčku.
- Umístěte své přívržence a hrady vedle své desky frakce.
- Umístěte 1 disk frakce na začátek bodovací stupnice.
- Umístěte 1 kostičku frakce na začátek bojové stupnice jako ukazatel své bojové síly.
- Doberete si 2 karty úkolů. Vyberte si 1, kterou si ponecháte, a umístěte ji lícem dolů vedle své desky frakce. Druhou kartu zamíchejte zpět do balíčku úkolů.
- Karty sázek frakcí, za které nikdo nehraje, vraťte do krabice.
- Najděte nápovědu ke schopnostem společníků ze sady žetonů, kterou používáte (A, B, C, D), a vyložte ji příslušnou stranou vzhůru vedle své desky frakce. Nepoužité nápovědy vraťte do krabice.
- Umístěte kartonovou figurku svého velitele na desku čajového dýchánku do čela stolu.
- Hráč, který naposledy pil čaj, se stane začínajícím hráčem. Rozdělte počáteční úlomky podle tabulky níže.

Například Srdcová královna si vloží do sáčku tyto počáteční žetony.



Připravit, pozor, teď!

Nakonec každý hráč získá množství úlomků podle pořadí a počtu hráčů a umístí si je vedle své desky frakce.

	1. HRÁČ	2. HRÁČ	3. HRÁČ	4. HRÁČ	5. HRÁČ
HRA 5 HRÁČŮ	●●●●●	●●●●	●●●	●●	●
HRA 4 HRÁČŮ	●●●●	●●●	●●	●	
HRA 3 HRÁČŮ	●●●	●●	●		
HRA 2 HRÁČŮ	●●	●			

PŘEHLED PRŮBĚHU HRY

Ve hře Válka v Říši divů se jednotliví hráči ujímají role slavných obyvatel Říše divů, kteří vedou své frakce do války, aby napravili to, co Říše divů postihlo. Hraje se na 3 kola (I, II a III). V každém kole se provádí fáze čajového dýchánku a fáze války.

Během fáze čajového dýchánku budou postavy pobíhat kolem stolu a připravovat se na bitvu. Budete umisťovat své přívržence do oblastí Říše divů, abyste mohli usilovat o podporu dalších obyvatel, verbovat na svou stranu spojence ve formě žetonů spojenců a nacházet magické kovárny, které využijete ke zpřístupnění unikátních schopností své frakce.

ČAJOVÝ DÝCHÁNEK

Čajový dýchánek potrhleho Kloboučníka je zběsilé místo plné společníků a vzrušujících příležitostí.

Ve svém tahu se můžete pohnout po směru hodinových ručiček okolo stolu na libovolnou židli a získat zdroje z karty na daném místě. Dávejte ale pozor, abyste se nepohybovali příliš rychle! Pokaždé když se posunete přes čelo stolu, získáte nebezpečné úlomky, které vás mohou uvrhnout na cestu šílenství.

Na čajovém dýchánku máte 2 hlavní cíle: Umisťovat jednotky do oblastí, ve kterých chcete bojovat, a shromažďovat na svou stranu žetony spojenců a obyvatele Říše divů, kteří vám pomohou.

Ve fázi války vyrazí postavy do bitvy všude tam, kam jste umístili své jednotky, a využijete spojence, které jste shromáždili během čajového dýchánku. V průběhu bitvy budete ze svého bojového sáčku losovat žetony spojenců a přidávat jejich sílu do boje. Hráč s největší silou v boji zvítězí, získá odměny za vítězství a postaví v dané oblasti hrad. Mějte se však na pozoru před zkaženým šílenstvím, které uniklo z rozbitého zrcadla a šíří se celou zemí. Čím déle budete bojovat, tím větší je šance, že vaši přívrženci propadnou zlému šílenství a vaši armádu opustí.

PŘÍPRAVA STOLU

Každé kolo má svůj vlastní balíček čajového dýchánku. Na nové kolo se připravíte následovně (tento postup pro první kolo hry jste už provedli při přípravě):

1. Odhodte z plánu jakékoli karty čajového dýchánku, které na něm zbyly z předchozího kola.
2. Vložte 1 kartu čajového dýchánku z balíčku odpovídajícího kola lícem vzhůru na každé prázdné místo na plánu čajového dýchánku, začněte místem napravo od čela stolu a pokračujete po směru hodinových ručiček. Některá místa na sobě mají číslo označující počet hráčů – na tato místa vložte kartu pouze ve hrách se shodným nebo vyšším počtem hráčů.
3. Každý hráč umístí figurku svého velitele do čela stolu.

Vítězství ve hře

Hráči získávají podporu Říše divů stavbou hradů, plněním úkolů a shromažďováním vítězných bodů (VB). Na konci III. kola hráč s největším počtem bodů (z hradů, úkolů a VB) vyhraje hru a bude jmenován novým vládcem Říše divů!

4. Ve druhém a třetím kole bude začínat hráč s nejnižším součtem bodů. Pokud je mezi hráči remíza, bude začínat ten, který má ve všech oblastech celkem nejméně jednotek. Pokud remíza přetrvává, začne hráč s nejvíce úlomky. Dále se hráči v tazích střídají po směru hodinových ručiček.

Hráči mají vybrané karty čajového dýchánku po celou dobu hry před sebou, aby si pamatovali, které žetony mají ve svém sáčku, a aby si je mohli na konci hry započítat do bodování úkolů.

TAH NA ČAJOVÉM DÝCHÁNKU

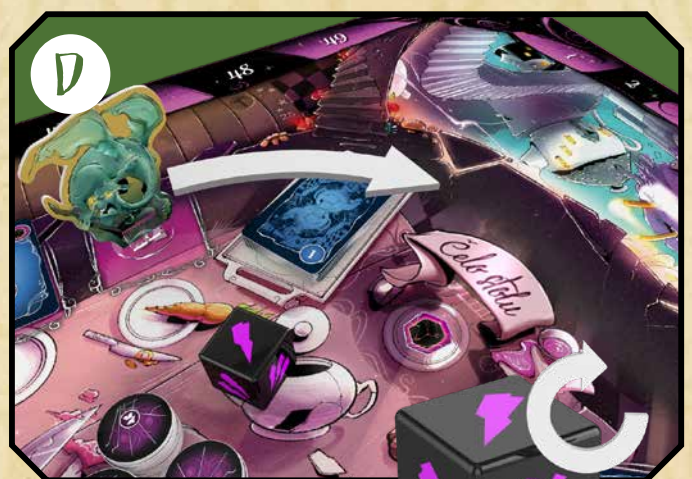
ZVOLTE SI KARTU

Pokud jste na tahu a máte méně než 4 karty z aktuálního čajového dýchánku, posuňte svého velitele po směru hodinových ručiček o libovolný počet míst na neobsazenou židli s kartou (A), vezměte si z ní odměny (B) a umístěte jakékoli získané přívržence do jedné oblastí herního plánu (C).



NAVŠTIVTE ČELO STOLU

Pokud dosáhnete čela stolu, musíte se dočasně zastavit, abyste hodili kostkou úlomků (D), vzali si příslušné množství úlomků a pak doplnili karty čajového dýchánku na všechna neobsazená místa, tj. bez karet nebo velitelů (E). Následně pokračujte ve svém tahu a přesuňte se na jakoukoli neobsazenou židli. Přes čelo stolu nesmíte projít více než jednou za tah.



VYDEJTE SE DO ŘÍŠE DIVŮ

Pokud máte na začátku svého tahu 4 karty z aktuálního čajového dýchánku, umístěte svého velitele na kteroukoli z 5 oblastí na vnější straně herního plánu (F). Jakmile se umístí poslední velitel, čajový dýchánek skončil.



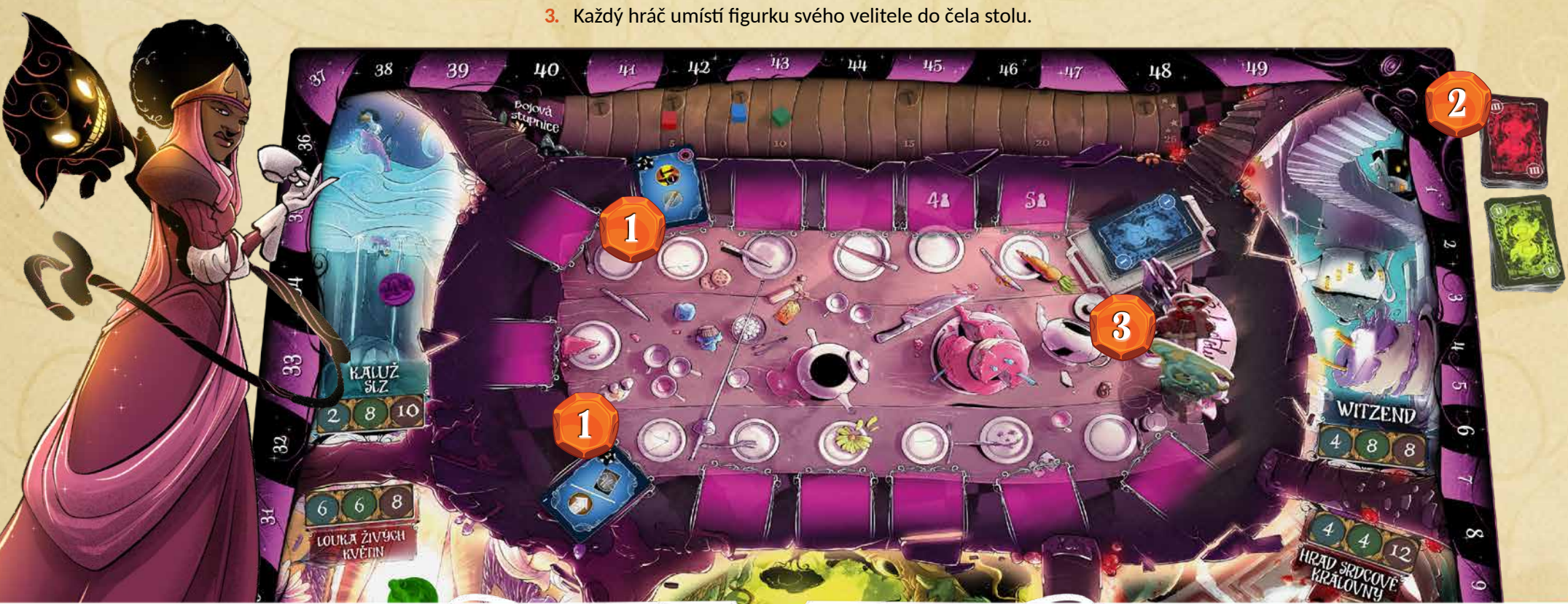
KONEC ČAJOVÉHO DÝCHÁNKU

Čajový dýchánek skončí, jakmile si všichni hráči nabrali 4 karty čajového dýchánku a umístili svého velitele do oblastí.

Za vystavení účinkům Kloboučnickova čaje získají všichni hráči **1 žeton šílenství** ze zásoby, který si vloží do sáčku.

Každý hráč, který má nejvíce úlomků, získá do sáčku 1 žeton šílenství navíc a poté odhodí polovinu svých úlomků (zaokrouhлено nahoru).

Pokud v některém z výše uvedených kroků nezbývá dost žetonů šílenství, aby se rovnoměrně rozdělily mezi hráče, nezíská je žádný hráč. Pokud hráč (nebo hráči) s nejvíce úlomky nezíská žeton navíc, neodhodí polovinu svých úlomků.



EFEKTY KARET ČAJOVÉHO DÝCHÁNKU

Každá karta čajového dýchánku má různé výhody (*a někdy postihy*), jak je na ní uvedeno. Získáte všechny výhody (*a postihy*) v pořadí dle své volby.

Jednotky

Umístěte množství jednotek uvedené v levém horním rohu karty do jedné oblasti. Obvykle se bude jednat o přívržence, můžete však umísťovat i obyvatele Říše divů, pokud jste si je dříve najali.



Pokud vám v zásobě žádní přívrženci nezbyli, můžete vrátit přívržence nebo obyvatele Říše divů, kterého ovládáte, z herního plánu a umístit je do jiné oblasti za každou jednotku, kterou jste nemožili umístit. Pokud jsou na kartě čajového dýchánku dva symboly umístování jednotek (*jeden v levém horním rohu a jeden uprostřed*), můžete každou sadu jednotek umístit do jiné oblasti.

Žeton spojení



Získejte uvedený žeton a vložte si ho do sáčku. Existuje slabá (•) a silná (••) varianta jednotlivých žetonů spojení, s výjimkou žetonů kovárny, které jsou vždy slabé. Ujistěte se, že si berete žeton spojení v odpovídající síle.

Jakýkoli spojenec

Vyberte si jakýkoli žeton spojení a získejte jeden v uvedené síle: tečka označuje slabý žeton spojení s nižší silou, 2 tečky označují silný žeton spojení.



Kostka úlomků

Tento symbol se objevuje v pravém horním rohu některých karet. Hodte kostkou úlomků a získejte dané množství úlomků, které si položíte vedle své desky frakce.



Štít

Otočte si štít lícem vzhůru, pokud byl při dobírání této karty rozbitý.



Obyvatelé Říše divů

Vyberte si jednu z karet obyvatel Říše divů vyložených lícem vzhůru a umístěte ji poblíž své desky frakce. Tohoto obyvatele Říše divů si ponecháte po zbytek hry. Existují 2 typy obyvatel Říše divů:



FIGURKY

Karty obyvatel Říše divů s figurkou jsou označeny obrázkem kartonové figurky v pravém dolním rohu (*viz kartu Bílého králíka níže*).



Když získáte figurku obyvatele Říše divů, okamžitě ji umístěte do kterékoliv oblasti.

ŽETONY

Karty obyvatel Říše divů s žetonem jsou označeny obrázkem žetonu předmětu uprostřed spodní části. Když tuto kartu získáte, vložte si 2 žetony předmětů do sáčku.



Po získání karty obyvatele Říše divů doplňte do nabídky novou kartu z balíčku.

Schopnosti frakce

Umožňují vám zpřístupnit 1 ze schopností frakce. Odstraňte disk ze schopností frakce, kterou chcete zpřístupnit. Schopnosti frakce můžete zpřístupňovat v libovolném pořadí. Každá frakce má 4 schopnosti: 2, které vylepšují žetony artefaktů vaší frakce, a 2 pasivní schopnosti.



Odhození úlomků

Odhoďte uvedené množství úlomků. Pokud to není možné, tento efekt ignorujte.



Hrad

Umístěte hrad do oblasti, kde ještě žádný nemáte. Hrady vám na začátku bitvy přidávají 2 síly, pokud v dané oblasti máte jednotky. Za hrady získáte na konci hry vítězné body.



Síla velitele

Zvyšte sílu svého velitele o 1. Pokud je síla vašeho velitele na maximu (6), odhoďte namísto toho 1 úlolek.



Odhození šílenství

Tato odměna vám umožní prohledat sáček a natrvalo z něj odstranit 1 běžný žeton šílenství. Nesmíte odstranit dvojité žetony šílenství.



Úkoly

Tato odměna vám umožní dobrat si 1 kartu úkolu.



Tato odměna vám umožní dobrat si 2 karty úkolů a pak odhodit 1 libovolný úkol z ruky.



Dělené karty

Na některých kartách čajového dýchánku jsou symboly uprostřed odděleny čarou. Pokud jednu z těchto karet získáte, vyberte si odměnu v horní, nebo ve spodní části. Vždy získáte uvedené přívržence a musíte hodit kostkou úlomků, pokud je v pravém horním rohu.



Zkažené karty

Karty čajového dýchánku se šedým pozadím a symbolem kostky úlomků připojeným k odměně vám nabízejí dvě možnosti:

- ☉ Kromě ostatních odměn na kartě hodte kostkou úlomků a získejte spolu s příslušnou odměnou množství úlomků, které padly.
- ☉ Ignorujte odměnu s úlomky a vezměte si pouze ostatní odměny.



Omezení počtu komponent

Zásoba počtu žetonů spojenců je omezená. Pokud si vyberete kartu, která by vám měla poskytnout žeton spojence, který již není v zásobě, můžete získat jakýkoli jiný žeton o stejné síle (*slabý, nebo silný*).

SADY KARET SPOJENCŮ

Ve hře jsou 4 úplné sady karet spojenců. I když je možné je kombinovat, sady jsou vyvážené pro snadný výběr a dobrou interakci mezi sebou.

Novým hráčům doporučujeme hrát s nimi v abecedním pořadí. Zkušenější hráči si mohou vybrat sadu náhodně.

KARETNÍ VOJÁCI



A

Při zahrání vraťte jeden vyčerpaný žeton do sáčku, NEBO zdvojnásobte sílu tohoto žetonu.

PLAMEŇÁCI



Zdvojnásobte sílu příštího žetonu, který zahrajete.

RŮŽE



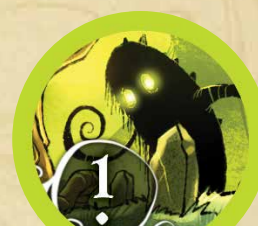
Získejte na konci bitvy 1 VB. Při vykování tohoto žetonu získejte 2 VB.

ČERVENÁ VĚŽ



Nedá se ovlivnit schopnostmi vašich ostatních žetonů.

TVOROVÉ



Když je tento žeton vyčerpan, vraťte ho do zásoby a získejte do svého prostoru pro vyčerpané žetony žeton tvora druhé hodnoty.

B

Při zahrání můžete přesunout tolik přívrženců, jaká je síla tohoto žetonu, z jedné sousedící oblasti do bitvy, NEBO zdvojnásobit sílu tohoto žetonu.

Pokud máte jednoho nebo více aktivních plameňáků, všechny žetony spojenců, které v této bitvě následně zahrajete, mají sílu o 1 vyšší.

Na konci bitvy, namísto abyste je vyčerпали, vložte si aktivní růže do sáčku.

Při zahrání se síla tohoto žetonu zmenší na 1, pokud už máte aktivní jinou červenou věž.

Pokud máte na konci bitvy nejvíce aktivních tvorů, umístěte do jakékoli oblasti jednoho přívržence.

C

Při svém příštím losování si vylosujte tolik žetonů navíc, jaká je síla tohoto žetonu. Vyberte jeden, který zahrajete, a ostatní vraťte do sáčku.

Po přidání síly z tohoto žetonu můžete svůj ukazatel síly posunout na nejbližší symbol kovárny.

Pokud máte na konci bitvy 2 nebo více aktivních růží, můžete splnit část se skutkem na kartě úkolu navíc, aniž byste splňovali jeho podmínky.

Když splníte část se skutkem na kartě úkolu, musíte trvale odstranit jeden aktivní žeton.

Pokud je tento žeton slabý, získá 2 síly za každého dalšího aktivního tvora, kterého při jeho zahrání máte. Pokud je silný, namísto toho 2 síly za každého dalšího ztratí.

D

Pokud při zahrání nemáte v této oblasti hrad, můžete ztrojnásobit sílu tohoto žetonu.

Při zahrání si vyberte soupeře s vyšší bojovou silou, než je vaše, který získá úlolek.

Když vykováte růži, umístěte přívržence do jakékoli oblasti.

Pokud vyhraje tuto bitvu, získejte 1 úlolek. Pokud se jednalo o silný žeton, získejte další 1 úlolek.

Pokud máte více úlomků než je hodnota žetonu, odeberte si jeden úlolek. Pokud máte méně, získejte jeden úlolek.

EFEKTY VELITELŮ

Každý velitel má unikátní schopnost, kterou může použít pouze během fáze čajového dýchánku.

Tlachapoud

Na začátku čajového dýchánku umístíte na 2 různé karty žetony otravy. Pokud na konci vašeho kola nejsou na kartách žádné žetony otravy **1**, umístíte jeden na libovolnou kartu **2**. Pokud si soupeř tuto kartu vezme, získá otravu do svého sáčku. Pokud si kartu vezmete vy, vraťte si otravu do zásoby.



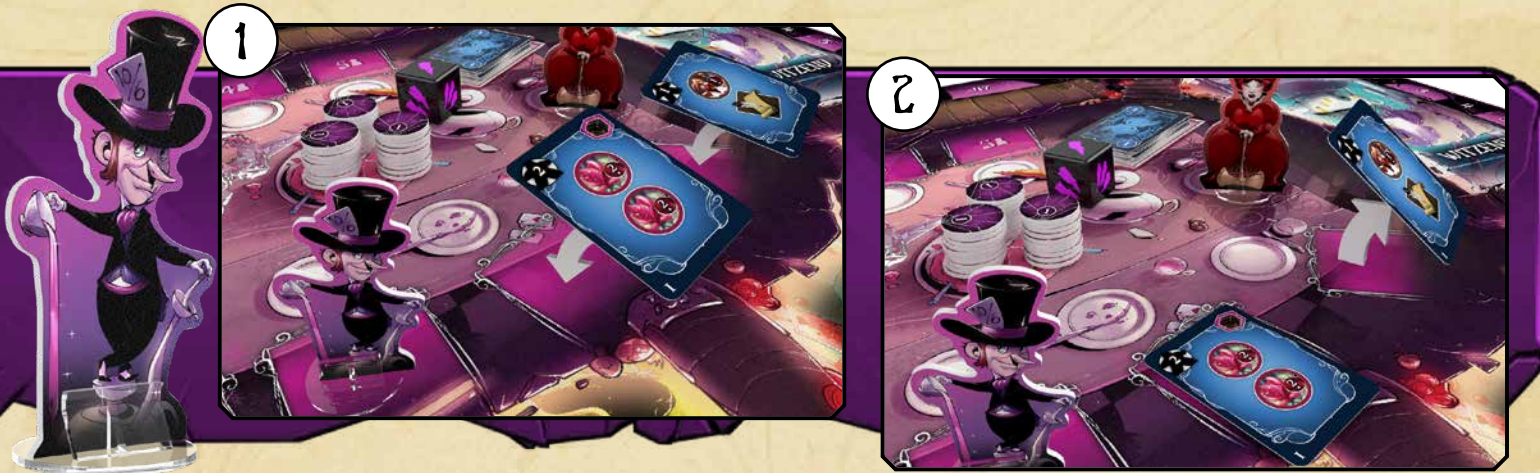
ŽETONY OTRAVY

Při vylosování ztratíte 1 jednotku a vraťte žeton otravy Tlachapoudovi. Žetony otravy lze zablokovat štítem. Pokud žeton otravy zablokujete, nebude mít žádný efekt a vrátíte si ho do sáčku. Žetony otravy se neumísťují na stupnici šílenství.

Pokud si Tlachapoud vezme kartu čajového dýchánku, na které je umístěn žeton otravy, vrátí si ho do zásoby. Tlachapoud má omezené množství žetonů otravy (počet hráčů +2). Pokud jsou všechny žetony otravy v sáčcích ostatních hráčů, Tlachapoud nemůže rozdávat žádné další. Pokud se na konci čajového dýchánku nachází na kartě čajového dýchánku žeton otravy, vrátí se do Tlachapoudovy zásoby.

Kloboučník

Jednou za fázi čajového dýchánku může Kloboučník doplnit všechna neobsazená místa na karty v závislosti na počtu hráčů **1** okolo stolu novými kartami z balíčku čajového dýchánku **2**. Poté může získat libovolnou kartu, aniž by se pohnul.



EFEKTY VELITELŮ (POKRAČOVÁNÍ)

Každý velitel má unikátní schopnost, kterou může použít pouze během fáze čajového dýchánku.

Srdcová královna

V každém ze svých tahů může Srdcová královna umísťovat přívržence získané z jedné karty **1** do více oblastí **2**.



Alenka

Alenka se při získávání karet čajového dýchánku **2** pohybuje kolem stolu vždy proti směru hodinových ručiček **1** namísto po směru.



Kočka Šklíba

Pokud během čajového dýchánku hodíte na kostce úlomků **1** 2 nebo 3, můžete 1 z úlomků, které jste získali, předat libovolnému hráči **2**.



Ve hře 2 hráčů mají někteří velitelé odlišné schopnosti. Ujistěte se, že při hře 2 hráčů používáte stranu desek frakcí pro 2 hráče.

FÁZE VÁLKY

Ve fázi války budete losováním žetonů ze svého bojového sáčku soupeřit o každou oblast, ve které máte jednotky (*přívržence, obyvatele Říše divů nebo svého velitele*). Abyste vyhráli bitvu a vystavěli hrad, musíte mít nejvyšší sílu, ale s losováním můžete chtít skončit i dříve, abyste splnili úkol nebo vykovali něco pro svou frakci.

Rozličné cíle ve válce vyžadují, abyste pečlivě analyzovali pozici svých soupeřů a vyvažovali své touhy ovládat území s potenciálem ničit pod vlivem šílenství.

Bitvy

Vyhodnoťte bitvy v jednotlivých oblastech počínaje oblastí s kartonovou figurkou první bitvy a dále po směru hodinových ručiček. V bitvě budete losovat žetony, abyste postupovali ukazatelem své síly (*kostičkou*) na bojové stupnici.

Všichni hráči s alespoň 1 jednotkou (*přívrženci, obyvatelé Říše divů a velitelé*) v oblasti se účastní bitvy. Hrad se nepovažují za jednotky, ačkoli poskytují na začátku bitvy bonus 2 k síle. Pokud má hráč v oblasti pouze hrad, nebude v ní bojovat.

Sázky

Pokud nemáte v bitvě žádné jednotky, můžete si vsadit na toho, o kom si myslíte, že v dané bitvě dojde nejdál na bojové stupnici a zvítězí. Sázky uzavírají všichni hráči nezápojení do bitvy zároveň poté, co je určena počáteční síla.

Abyste si vsadili, vyberte kartu vyobrazující frakci, o které si myslíte, že zvítězí, a vyložte ji lícem dolů před sebe. Pokud jste sázku vyhráli, přidejte si do sáčku jakýkoli 1 slabý žeton spojence. Pokud jste sázku nevyhráli, získáte 1 úlolek. Pokud je výsledkem remíza, nezískáte žádné žetony ani úlolek.

Ve hře 2 hráčů se sázky nepoužívají.

ŽÁDNÉ NAKUKOVÁNÍ!

Dovnitř svého sáčku se během fáze války nesmíte dívat.

Podrobnější a úplný přehled kroků bitvy najdete v Diagramu vedení války na str. 24 těchto pravidel (a na rychlém přehledu nápovědy).



Časování

Většinu schopností žetonů můžete vyhodnocovat zároveň. Pokud by však pořadí mělo hrát roli, vyhodnoťte je následujícím způsobem:

- Žetony šílenství a přestřelení se VŽDY vyhodnocují jako první.
- Každý hráč vyhodnotí v libovolném pořadí jakékoli schopnosti, které ovlivňují je samotné nebo jejich žetony.
- Každý hráč vyhodnotí jakékoli schopnosti, které ovlivňují ostatní hráče.
- Pokud by někdy vyvstala otázka pořadí, v jakém mají hráči vyhodnocovat akce a schopnosti, první je vyhodnocuje hráč s nejméně VB. Pokud má nejméně VB shodně dva a více hráčů, vyhodnocuje své akce a schopnosti nejprve hráč s nejvíce úlomkami. Pokud shoda trvá, vyberte prvního hráče mezi hráči ve shodě náhodně.

Skončení

Po prvním losování můžete skončit a bitvu opustit tím, že si ze sáčku nevylosujete žádný žeton. Jakmile skončíte, nesmíte losovat dál. Můžete se rozhodnout skončit, abyste například splnili úkol, protože se nacházíte na symbolu kovářny, nebo abyste si uchovali své zbývající přívržence do dalšího kola.

Jakmile všichni hráči kromě jednoho přestřelili nebo skončili, pokud je zbývající hráč na bojové stupnici nejdále, musí také skončit.

Pokud hráč postoupí na bojové stupnici na číslo 25 (*nebo výše*), bitvu okamžitě vyhrává. Všichni hráči musejí skončit a bitva končí.

Pokud dva nebo více hráčů dosáhne čísla 25 při stejném losování, vyhrávají tito hráči remízou (*viz str. 14*).

Žetony šílenství a přestřelení

Když zahrajete žeton šílenství, nepostupujete na bojové stupnici. Namísto toho ztratíte 1 jednotku (*přívržence, velitele nebo obyvatele Říše divů*) za každý uvedený symbol „ztráta 1 jednotky“ (). Vraťte si ztracené jednotky do zásoby a umístěte žeton šílenství na volné pole nejvíce vlevo na stupnici šílenství (*v pravém horním rohu své desky hráče*).

Nesmíte odstranit svého velitele, dokud neodstraníte všechny ostatní jednotky.

Ztracení obyvatelé Říše divů se vrátí do vaší zásoby. Můžete je umístit znovu během čajového dýchánku při umísťování jedné z vašich jednotek. Nepřijdete o sílu ztracených obyvatel Říše divů, avšak schopnosti těchto obyvatel Říše divů už neovlivní probíhající bitvu.

BLOKOVÁNÍ ŠÍLENSTVÍ ŠTÍTEM

Pokud si vylosujete žeton šílenství, můžete jeho efekt zablokovat otočením nerozbitého (*lícem vzhůru ležícího*) žetonu štítu. Pokud je žeton šílenství zablokovaný štítem, vraťte si ho do sáčku a otočte štít lícem dolů. Štíty blokují celý efekt běžných nebo dvojitých žetonů šílenství.

PŘESTŘELENI

Pokud vám nezbyly žádné jednotky, přestřelili jste a jste vyloučeni z bitvy. Vaše síla se zmenší na 0, všechny vaše aktivní žetony se okamžitě stanou vyčerpanými a nesmíte dál losovat.

Vyčerpané žetony přesuňte z prostoru pro své aktivní žetony do spodní části své desky frakce. Když přestřelíte, přijdete o všechny speciální schopnosti svých aktivních žetonů (*například už nemůžete vykovat žetony pomocí žetonů kovářny*). Nakonec otočte svůj žeton štítu na nerozbitou stranu.

OBNOVA SÁČKU

Když umístíte žeton šílenství na poslední (4.) pole své stupnice šílenství, okamžitě obnovte všechny žetony šílenství a vyčerpané žetony tak, že si je vložíte do sáčku. Pokud přestřelíte a daným žetonem naplníte svou stupnici šílenství, nejprve přesuňte všechny své aktivní žetony do svého prostoru pro vyčerpané žetony a teprve poté si obnovte všechny vyčerpané žetony a žetony šílenství vložením do sáčku.

Hráči budou chtít být opatrní, aby neobnovili svůj sáček, když mají většinu svých žetonů v prostoru pro aktivní žetony, protože se obnoví pouze žetony v prostoru pro vyčerpané žetony, čímž by si zvýšili poměr žetonů šílenství v sáčku.

PŘESTŘELENI A OBNOVA

Tyto dva efekty mohou nastat zároveň, jsou však odlišné a mají svá vlastní samostatná pravidla. K otočení rozbitého štítu na nerozbitou stranu dojde pouze při přestřelení (*nebo pokud si symbol doberete během čajového dýchánku, případně využitím speciálních schopností*), nikoli při obnově sáčku. Obnova znovu zaplní váš sáček, avšak neotočí váš štít a ani nezpůsobí, že prohraje bitvu.

(*Viz příklad přestřelení a obnovy na str. 18.*)

Efekty žetonů

Každý žeton, který není žetonem šílenství, zvyšuje vaši bojovou sílu. Některé žetony (*spojenci, obyvatelé Říše divů a artefakty*) mají schopnosti, které mohou ovlivnit bitvu nebo nastanou na konci bitvy. Efekty jsou podrobně popsány na kartě žetonu nebo na desce frakce, vysvětlení najdete v části Často kladených otázek na str. 22.

Schopnosti, které mění sílu žetonu, vyprchají při umístění žetonu. Při pozdějších losováních se síla žetonu vrátí na jeho původní hodnotu.



ŽETONY, KTERÉ OVLIVŇUJÍ SOUPEŘE

Žetony, které se vztahují k soupeřům, ovlivňují pouze hráče, kteří mají jednotky v oblasti, kde právě probíhá bitva. Počítají se mezi ně i hráči, kteří skončili, avšak nikoli hráči, kteří přestřelili.

EFEKTY ŽETONŮ SE NEPŘENÁŠEJÍ

Některé žetony ovlivňují budoucí losování. Tyto efekty se uplatňují pouze v právě probíhající bitvě.

PŘÍKLAD LOSOVÁNÍ ŽETONŮ



LOSOVÁNÍ 1: ŽETON FRAKCE

Žetony frakce nemají žádné speciální schopnosti. Když Alenka umístí tento žeton, zvýší si svou bojovou sílu o 2.

LOSOVÁNÍ 2: PLAMEŇÁK



Zdvojnásobte sílu dalšího žetonu, který umístíte na stupnici aktivních žetonů.

Žetony plameňáků (*sada A*) zdvojnásobují sílu následujícího aktivního žetonu, který zahrajete. Tento žeton má sílu 1, takže Alenka zvýší svou bojovou sílu o 1. Jeho schopnost zdvojnásobí sílu následujícího žetonu, který Alenka vylosuje.

LOSOVÁNÍ 3: KARETNÍ VOJÁK



Při zahrání si vraťte jeden vyčerpaný žeton do sáčku, NEBO zdvojnásobte sílu tohoto žetonu.

Karetní voják (*sada A*) dávají hráči možnost obnovit žeton, nebo zvýšit sílu karetních vojáků. Alenka si zvolí, že zvýší sílu z 1 na 2. Síla 2 se následně zdvojnásobí na 4, protože se jedná o další aktivní žeton po plameňákově.

VÝSLEDEK BITVY

Dokud nepřestřelíte, můžete z bitvy získat různé odměny. Získáte všechny odměny, které si zasloužíte.

KROKY VÝSLEDKU BITVY

1 ODMĚNY ZA VÍTĚZSTVÍ V OBLASTI A HRADY

2 SPLNĚNÍ ÚKOLŮ

3 SCHOPNOSTI FRAKCE A OBYVATEL ŘÍŠE DIVŮ

4 VYKOVÁNÍ

5 VYHODNOCENÍ SÁZEK

6 ÚKLID PO BITVĚ

Odměny za vítězství v oblasti a hrady



Hráč s nejvyšší silou se stává vítězem a získá odměnu za vítězství v oblasti v aktuálním kole uvedenou na bodovací destičce. Každá bodovací destička má na sobě 3 hodnoty bodů. Body nejvíce vlevo se udělují za první kolo, body uprostřed za druhé kolo a body nejvíce vpravo za třetí kolo.

Kromě počtu bodů odpovídajících odměně za vítězství v aktuálním kole umístí také hráč s nejvyšší silou v dané oblasti hrad. Každý hráč smí mít v každé oblasti nejvýše jeden hrad. Pokud v dané oblasti vítěz už hrad má, získá pouze bodovou odměnu za vítězství.

Hráč s druhou nejvyšší silou získá z bodovací destičky pro dané kolo polovinu bodové odměny za vítězství.

REMÍZY A OBLASTI, VE KTERÝCH NEBOJUJE VÍCE STRAN

- ☞ Pokud mají 2 nebo více hráčů na 1. místě remízu, každý si sám zvolí, zda získá bodovou odměnu za vítězství, nebo zda si umístí hrad. V tomto případě se neudělují žádná odměna za 2. místo.
- ☞ Pokud mají 2 nebo více hráčů na 2. místě remízu, rozdělí si bodovou odměnu za 2. místo rovným dílem, zaokrouhleno nahoru.
- ☞ V oblasti, ve které bojuje pouze jedna strana, si hráč může zvolit, že získá bodovou odměnu za vítězství, nebo hrad. Na bitvy, ve kterých bojuje pouze jedna strana, se nesází.
- ☞ V případě remízy na 1. místě nemají jakékoli sázky uzavřené v dané bitvě žádný účinek.

V oblasti, ve které bojuje pouze jedna strana, si hráč může zvolit, že získá bodovou odměnu za vítězství, nebo hrad. Na bitvy, ve kterých bojuje pouze jedna strana, se nesází a nelosují se žádné žetony (výjimkou je hra 2 hráčů).

BEZ VÍTĚZE:

Pokud všichni hráči v oblasti přestřelí, nevítězí nikdo.

Splnění úkolů (Viz příklad na str. 20.)

Každá karta úkolu sestává ze 2 částí: skutky a cíle. Část se skutkem na kartě úkolu stanovuje to, čeho máte dosáhnout v bitvě v konkrétní oblasti. Cíle vám stanovují to, co se snažíte splnit v celém průběhu hry, zejména ve fázi čajového dýchánku. Můžete splnit buďto jednu, nebo obě části úkolu. Na konci hry vám každá část karty úkolu za splnění dá 3 VB, a pokud splníte obě části, získáte další 3 VB.



SKUTKY

Každý úkol vám dává skutek, který máte splnit v bitvě v konkrétní oblasti (např. skončit v Huňatém lese, když má váš poslední aktivní žeton hodnotu 1). Pokud na konci bitvy tento požadavek splníte, oznamte, že jste splnili část se skutkem na kartě úkolu a vyložte ji lícem vzhůru do své herní oblasti.

Během každé bitvy smíte splnit část se skutkem pouze z jedné karty úkolu.

CÍLE

Část s cílem z karet úkolů vám naznačuje, co sbírat během čajového dýchánku a jakým směrem rozvíjet svou frakci. Každý cíl stanovuje minimální množství něčeho, co musíte posbírat, nebo čeho musíte dosáhnout (například mít 7 nebo více žetonů tvorů a červených věží).

Cíle se kontrolují na konci hry. Cíle, které započítávají žetony, je započítávají odkudkoli: z vašeho sáčku, z prostoru pro aktivní žetony, z prostoru pro vyčerpané žetony nebo ze stupnice kovárny.

Úkoly vám poskytnou 3 VB, pokud splníte pouze část se skutkem nebo část s cílem, a 9 VB, pokud splníte jak část se skutkem, tak část s cílem.

Schopnosti frakce a obyvatel Říše divů



Všichni hráči v bitvě, kteří nepřestřelili, mohou aktivovat schopnosti své frakce a přítomných obyvatel Říše divů, které se spouštějí na konci bitvy.

Vykování (Viz příklad na str. 20.)

Ze svých žetonů můžete vykovat mocné artefakty. Pokud je na vašem posledním poli bojové stupnice symbol kovárny, můžete jednou vykovat. Můžete jednou vykovat také za každý žeton kovárny ve svém prostoru pro aktivní žetony.



POSTUP VYKOVÁNÍ:

1. Vyberte si 1 libovolný aktivní žeton (včetně žetonu kovárny).
2. Umístěte ho na prázdné pole nejvíce vlevo na libovolné ze stupnic kovárny na své desce hráče.
3. Získejte odměnu za pole, které jste překryli.
4. Pokud jste zaplnili stupnici kovárny, získejte okamžitě artefakt z konce dané stupnice a vložte si ho do sáčku.

K vykování musíte mít dostupný aktivní žeton. Vykování je volitelné – symbol kovárny nemusíte využít.

Většina odměn na stupnicích kovárny má stejné symboly jako jsou na kartách čajového dýchánku. Pár jich však má zvláštní význam:

PŘÍVRŽENCI

Zvyšte si maximální počet přívrženců. Přidejte si přívržence z daného pole do zásoby.

HRAD

Zvyšuje odměnu ve VB na konci hry za každý z vašich hradů. Hrady mají zpočátku hodnotu 3 VP a lze je vylepšit až na 6 VB (ve variantě dvou hráčů až na 7 VB).

VÍTĚZNÉ BODY

Hvězda dává při vykování 4 vítězné body.



Některé odměny se nacházejí mezi 2 stupnicemi kovárny. Abyste tyto odměny zpřístupnili, musíte zaplnit pole nad a pod nimi.

Vyhodnocení sázek

- ☞ Hráči, kteří sázku vyhráli, získají libovolný slabý žeton spojence.
- ☞ Hráči, kteří sázku prohráli, získají úlolek.

Úklid po bitvě

Po získání odměn:

1. Přesuňte si všechny žetony z prostoru pro aktivní žetony do prostoru pro vyčerpané žetony.
2. Vraťte si ukazatel síly na začátek bojové stupnice.
3. Pak začne bitva v další oblasti, která následuje po směru hodinových ručiček. Bitvy pokračují, dokud není dobojováno ve všech oblastech.

Žetony šílenství vám zůstávají na stupnici šílenství.



Konec fáze války

Fáze války končí po vyhodnocení bitvy v každé oblasti. Pokud se jedná o III. kolo, přejděte k závěrečnému bodování. Pokud ne:

1. Hodte kostkou úlomků a posuňte figurku první bitvy po směru hodinových ručiček o tolik oblastí, kolik symbolů úlomků padlo na kostce.
2. Vraťte všechny žetony z oblasti vyčerpaných žetonů a ze stupnice žetonů šílenství do svého sáčku.
3. Všichni přívrženci a obyvatelé Říše divů, kteří nebyli ztraceni v bitvě, zůstávají v oblastech.
4. Umístěte svého velitele do čela stolu na herním plánu.
5. Tři karty obyvatel Říše divů ležící lícem vzhůru zamíchejte do balíčku a vyložte 3 nové karty obyvatel Říše divů lícem vzhůru.
6. Připravte příští čajový dýchánek (str. 6).

Štíty se na konci válečné fáze automaticky neotočí. Rozbité štíty zůstávají rozbité. Nerozbité štíty zůstávají nerozbité.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Po dokončení válečné akce III. kola hra končí a hráči musí spočítat své závěrečné body. Každý hráč vypočítá své body následovně:

ZAČNĚTE SE ZÁKLADNÍMI BODY NA STUPNICI VB

PŘÍČTĚTE 3-6 VB ZA KAŽDÝ HRAD

(Bodování hradu se pohybuje od 3 do 6 VB za hrad dle spodního řádku vaší stupnice kovárny.)

Poznámka: VB pro hru 2 hráčů se liší. Více informací naleznete na str. 21.

PŘÍČTĚTE VB Z KAŽDÉ KARTY ÚKOLU

Skutek = 3 VB

Cíl = 3 VB

Bonus za oba = 3 VB

(Za každou kartu úkolu získáte 3 body, pokud je splněna horní nebo dolní část, a 9 bodů, pokud jsou splněny obě.)

NAKONEC ODEČTĚTE 1 VB ZA KAŽDÝ ÚLOMEK ŠÍLENSTVÍ

ŘÍŠE DIV SE, MÁME VÍTĚZE!

Hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů je vítězem a novým vládcem Říše divů. Může nyní ve skvostných podrobnostech vylíčit, jak by přebudoval Říši divů podle svých představ.

V případě shody vyhrává hráč s menším počtem úlomků. Pokud je stav stále nerozhodný, vyhrává hráč s největším počtem jednotek na herním plánu. Pokud remíza trvá, hráči vítězství sdílejí.

PŘÍKLAD BITVY 1 WITZEND

1. POČÁTEČNÍ SÍLA



$$2 \text{ (meč)} + 0 \text{ (šroub)} = 2$$

KRÁLOVNA je v oblasti, ve které se bojuje, a má sílu velitele 2, umístí tedy svůj ukazatel bojové síly na pole 2 bojové stupnice.



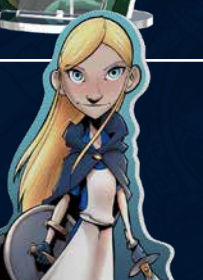
$$0 \text{ (meč)} + 0 \text{ (šroub)} = 0$$

KLOBOUČNÍK není v oblasti, ve které se bojuje, a má pouze přívržence, takže začíná s nulovou bojovou silou.

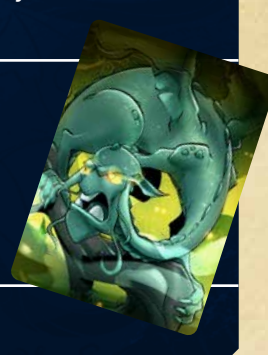


$$3 \text{ (koruna)} + 1 \text{ (mrož)} = 4$$

TLACHAPOUD není přítomen v oblasti, ve které se bojuje, takže nemůže přidat svou sílu velitele. Ve Witzendu má hrad a Mrože, z nichž každý mu dává na začátku bitvy sílu 2, celkem má tedy bojovou sílu 4.



ALENKA nemá v této bitvě žádné jednotky, takže má možnost vybrat si 1 kartu úkolu.



2. DO BOJE!



1. LOSOVÁNÍ

Královna si vylosuje žeton červené věže (3), Kloboučník si vylosuje žeton kovárny a Tlachapoud si vylosuje žeton šílenství. Jejich nová síla je 5, 1 a 4.

2. LOSOVÁNÍ

Královna se rozhodne přestat s losováním, Kloboučník si vylosuje žeton frakce se silou 1 a Tlachapoud si vylosuje žeton svého artefaktu, za což na bojové stupnici obsadí pozice 5, 2 a 7.

3. LOSOVÁNÍ

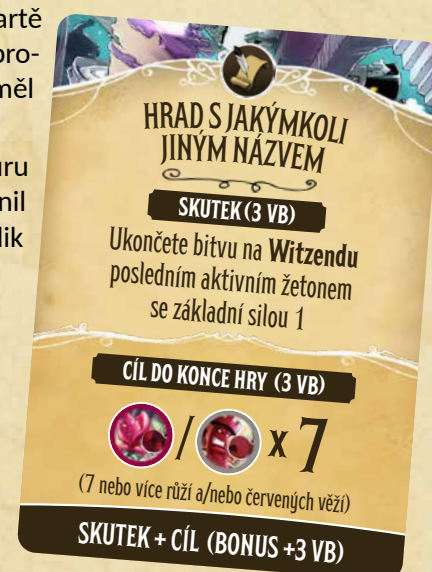
Královna v minulém kole přestala losovat, Kloboučník se také rozhodne skončit a Tlachapoud si vylosuje slabý žeton plameňáka, což je na bojové stupnici posune na pozice 5, 2 a 8.

Tlachapoud je jediný, kdo ještě neskončil. Protože je ve vedení, musí skončit a bitva okamžitě končí. Pokud je hráč jediným zbývajícím aktivním hráčem a není ve vedení, může pokračovat v losování, dokud nedosáhne vedení nebo nepřestělí.

TLACHAPOUD VÍTĚZÍ.

3. PLNĚNÍ ÚKOLŮ

- ☉ Kloboučník splní část se „skutkem“ na kartě úkolu „Hrad s jakýmkoli jiným názvem“, protože v bitvě na Witzendu skončil, když měl jeho poslední aktivní žeton základní sílu 1.
- ☉ Kloboučník vyloží kartu úkolu lícem vzhůru před sebe. Na konci hry zkontroluje, zda splnil část s „cílem“ na kartě úkolu a určí tak, kolik VB za něj získá.



	1. LOSOVÁNÍ	2. LOSOVÁNÍ	3. LOSOVÁNÍ	KONEC
KRÁLOVNA	2 Postoupí na bojové stupnici o 3 pole.	5 Rozhodne se skončit a přestane losovat žetony.	5	2. MÍSTO Skončí v bitvě druhý: +3 VB
KLOBOUČNÍK	0 Postoupí na bojové stupnici o 1 pole.	1 Postoupí na bojové stupnici o 1 pole.	2 Rozhodne se skončit a přestane losovat žetony.	3. MÍSTO
TLACHAPOUD	4 Ztratí 1 jednotku. Zvolí si přívržence.	4 Postoupí na bojové stupnici o 3 pole.	7 Postoupí na bojové stupnici o 1 pole.	VÍTĚZ Zvítězí v bitvě: +6 VB Umístí hrad do oblasti Hradu Srdcové královny Zvítězí v bitvě v oblasti s Mrožem: +3 VB



4. KDYŽ NA TO MÁŠ, TAK JE VYKOVEJ!

SRDCOVÁ KRÁLOVNA

Srdcová královna skončila na symbolu kovárny, ale rozhodne se nevykovat svou červenou věž.

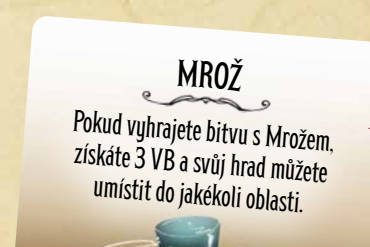
KLOBOUČNÍK

Kloboučník má mezi svými aktivními žetony 1 žeton kovárny a také skončil na symbolu kovárny, takže provede 2 akce vykování.

Kloboučník se rozhodne vykovat oba své aktivní žetony (žeton kovárny a žeton frakce se silou 1).

První žeton umístí do řádku „síly velitele“ a postoupí se svým ukazatelem síly velitele o 1.

Poté umístí druhý žeton na první pole řádku přívrženců, přesune daného přívržence do své zásoby a dobere si 1 kartu úkolu.



Mrož dává +3 VB za vítězství v bitvě v oblasti, kde se nachází.

Tlachapoud už má ve Witzendu hrad, takže nemůže umístit další. Místo toho využije schopnost Mrože a umístí svůj hrad do oblasti Hradu Srdcové královny.

PŘÍKLAD BITVY 2

HRAD SRDCOVÉ KRÁLOVNY

1. POČÁTEČNÍ SÍLA



$$3 \text{ (meč)} + 0 \text{ (šilt)} = 3$$

ALENKA umístí svůj ukazatel na bojovou stupnici na pole 3, protože je v oblasti, ve které se bojuje, a její aktuální síla velitele je 3.



$$0 \text{ (meč)} + 2 \text{ (gryf)} = 2$$

SRDCOVÁ KRÁLOVNA umístí svůj ukazatel na bojovou stupnici na pole 2. Královna osobně **není** v oblasti, ve které se bojuje, takže nemůže přidat svou sílu velitele, ovládá však Gryfa, který se v oblasti nachází a má sílu 2.



UŽITEČNÝ TIP!

Seskupte své jednotky v různých oblastech k sobě, aby se snáze identifikovaly!

2. DO BOJE!

1. LOSOVÁNÍ

Alenka si vylosuje žeton frakce se silou 2 a Srdcová královna si vylosuje žeton kovárny, takže Alenka postoupí na pole 5 a královna na pole 3.

2. LOSOVÁNÍ

Alenka si vylosuje žeton kovárny. Srdcová královna si vylosuje žeton šilenství a rozhodne se přijít o Gryfa.

I když Srdcová královna přišla v bitvě o Gryfa, neztrácí bojovou sílu, kterou jí Gryf přidal na začátku bitvy. Umístí Gryfa do své zásoby a může ho znovu umístit během příštího čajového dýchánku.

Stupnice šilenství Srdcové královny je nyní zcela zaplněna (4 žetony šilenství). Vráť si všechny své vyčerpané žetony a všechny své žetony šilenství do sáčku. Aktivní žeton jí zůstane na stupnici aktivních žetonů.



3. LOSOVÁNÍ

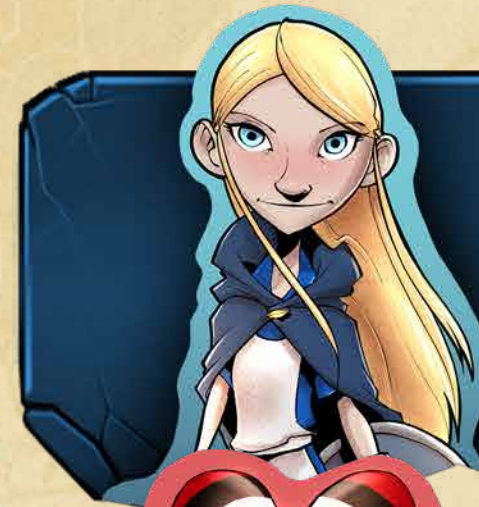
Alenka si vylosuje žeton růží. Srdcová královna si vylosuje žeton šilenství a měla by přijít o svého posledního přívržence, rozhodne se však použít svůj štít. Otočí ho z nerozbité strany na rozbitou stranu a vrátí si žeton šilenství do sáčku.

4. LOSOVÁNÍ

Alenka skončí, zatímco Srdcová královna si vylosuje další žeton šilenství a přijde o svého posledního přívržence, čímž přestřelí. Její bojová síla se změní na 0 a ona v bitvě nezíská žádné body. Protože přestřelila, nemůže použít svou akci vykování ze žetonu kovárny.

Přesune své aktivní žetony do prostoru pro vyčerpané žetony, sníží svou bojovou sílu na 0 a otočí svůj žeton štítu lícem nahoru na nerozbitý.

PRÁVĚ PROBÍHAJÍCÍ KOLO



1. LOSOVÁNÍ 2. LOSOVÁNÍ 3. LOSOVÁNÍ 4. LOSOVÁNÍ KONEC

3	5	6	8	8
Postoupí na bojové stupnici o 2 pole.	Postoupí na bojové stupnici o 1 pole.	Postoupí na bojové stupnici o 2 pole.	Rozhodne se skončit a přestane losovat žetony.	VÍTĚZ Zvítězí v bitvě: +2 VB Umístí hrad do oblasti Hradu Srdcové královny Získá 1 VB za růže
2	3	3	3	X
Postoupí na bojové stupnici o 1 pole.	Ztratí 1 jednotku. Zvolí si Gryfa.	Použije štít, aby si vrátila žeton do sáčku.	Ztratí posledního přívržence. PŘESTŘELILA!	



3. JE ČAS VYLEPŠOVAT!

Alenka ukončí bitvu s žetonem kovárny mezi svými aktivními žetony a rozhodne se vykovat svůj žeton růží (získá tak 2 VB z růží - viz obrázek karty napravo). Umístí ho na poslední pole své stupnice síly velitele a získá tak 1 sílu velitele. Protože naplnila tuto stupnici kovárny, získá také žeton artefaktu své frakce. Vezme si žeton artefaktu (*patří jí Meč naděje*) a vloží si ho do sáčku.



V tomto příkladu získá Alenka 2 odměny za to, že má aktivní žeton růží: 1 VB na konci bitvy a 2 VB za vykování žetonu růží.

Získejte na konci bitvy 1 VB. Při vykování tohoto žetonu získáte 2 VB.

PŘÍKLADY

PŘÍKLAD ÚKOLU 1 (SKUTEK)

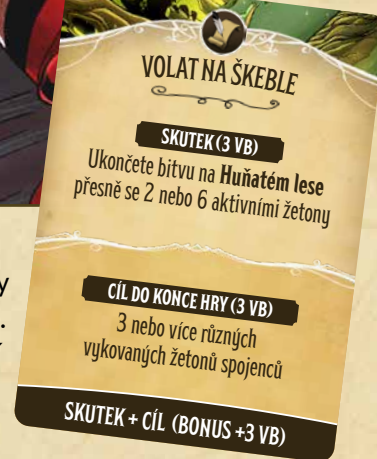
Srdcová královna ukončila bitvu v Huňatém lese se 2 aktivními žetony.



Splní část se skutkem karty úkolu „Volat na škeble“, který se splní, pokud hráč skončí bitvu v Huňatém lese s přesně 2 nebo 6 aktivními žetony.



Vyloží ji lícem vzhůru před sebe, aby ukázala, že splnila část se skutkem. Na konci hry získá 3 body za splnění části se skutkem karty úkolu.



PŘÍKLAD ÚKOLU 2 (CÍL)

Srdcová královna ukončí hru s 5 různými typy žetonů spojenců na svých stupnicích kovárny.



Splní část s cílem karty úkolu „Volat na škeble“, který je splněn, pokud hráč vyková 3 různé žetony spojenců.

Ve výsledku získá celkem 9 VB: 3 VB za splnění části se skutkem, 3 VB za splnění části s cílem (za kompletní sadu žetonů spojenců) a bonus 3 VB navíc za splnění obou částí karty úkolu.

PŘÍKLAD VYKOVÁNÍ

Jak vidíme na příkladu úkolu vlevo, Srdcová královna ukončí bitvu s žetonem kovárny mezi svými aktivními žetony. Vyková ho a umístí ho na poslední pole své 2. stupnice kovárny (síla velitele).



Zvýší svou sílu velitele o 1 za zaplnění daného pole stupnice kovárny.



Získá také odměnu odstranění 1 žetonu šílenství ze svého sáčku za zaplnění polí nad a pod symbolem „odhození 1 šílenství“.

Nakonec získá do svého sáčku žeton artefaktu „válečná sekera“ za zaplnění stupnice kovárny.



PRAVIDLA PRO HRU DVOU HRÁČŮ

PŘÍPRAVA HRU

1. Vyložte náhodně 1 kartu úkolu. Oblast uvedená na této kartě úkolu se v této hře nepoužije. Do této oblasti se nesmějí umísťovat žádné jednotky ani hrady a nedojde zde ani k žádné bitvě. Oblasti sousedící s touto oblastí spolu sousedí navzájem.
2. Odstraňte z balíčku úkolů všechny úkoly týkající se této oblasti.
3. Odstraňte z této oblasti destičku bodování oblasti.
4. Umístěte kartonovou figurku první bitvy do oblasti bezprostředně následující po směru hodinových ručiček za nepoužitou oblast. Poté hodte kostkou úlomků a posuňte kartonovou figurku první bitvy po směru hodinových ručiček o tolik oblastí, kolik symbolů úlomků na kostce padlo, vynechejte přitom nepoužitou oblast.
5. Otočte desku frakce hráče na stranu pro 2 hráče (označenou zlatými rámečky a popiskem „HRA 2 HRÁČŮ“ v levém dolním rohu) se změnami na stupnicích kovárny. Některé frakce mají na straně pro 2 hráče alternativní schopnost frakce.



KOVÁŘSKÁ MÁNIE

Každý hráč začíná s 1 žetonem kovárny v sáčku navíc.

ODSTRAŇTE KARTY OBYVATEL ŘÍŠE DIVŮ

Ve hře 2 hráčů odstraňte karty obyvatel Říše divů Amulet Vévodkyně a Zajíc Břežňák.

ČAJ PRO DVA

V rámci čajového dýchánku si každý hráč získá 1 kartu navíc (celkem 5), než umístí svého velitele do oblasti.



MÍSTNÍ Hnutí ODPORU

Hráči musejí překonat nebo alespoň dorovnat sílu „místního hnutí odporu“, aby zvítězili na 1. nebo 2. místě a získali bodovou odměnu za vítězství v oblasti a možnost umístění hradu.

Na začátku hry si vezmete 1 z ukazatelů bojové síly frakce nepoužité ve hře a použijte ho jako ukazatel „místního hnutí odporu“.

Na začátku každé fáze války umístíte ukazatel „místního hnutí odporu“ na příslušné pole bojové stupnice pro dané kolo.

PRVNÍ	DRUHÉ	TŘETÍ
3	5	7

Pokud má jednotky v oblasti pouze 1 hráč, bude i přesto bojovat v bitvě. Musí překonat místní hnutí odporu, aby v dané oblasti zvítězil, nebo ji dorovnat, aby remizoval. Pokud jste jediným hráčem, který v bitvě zůstal, a překonal jste na bojové stupnici místní hnutí odporu, bitva okamžitě skončí.

Pokud hráč ukončí bitvu se silou nižší než místní hnutí odporu, nezíská žádné body odměnou za vítězství v oblasti (ani za první, ani za druhé místo). Může však stále plnit úkoly a vykovávat.

Ve hře 2 hráčů se neuzavírají žádné sázky. Efekty a schopnosti, které cílí na soupeře, nemají na místní hnutí odporu žádný vliv. Pokud vyhraje bitvu proti místnímu hnutí odporu, získáte odměnu za vítězství v oblasti a umístíte do dané oblasti hrad.

STAVBA HRADU

Protože máte pouze 1 soupeře, chcete, aby vaše hrady byly větší a parádnější. Abyste vystavěli hrad, musíte v oblasti zvítězit ve 2 bitvách. Po vítězství ve své první bitvě umístíte do dané oblasti svůj hrad naležato. Pokud již máte v oblasti svůj hrad naležato, po vítězství v bitvě ho postavte.

Kartu čajového dýchánku nebo schopnost, která vám umožní umístit hrad, můžete využít k umístění hradu do oblasti naležato, nebo k postavení hradu již umístěného naležato. Hrad umístěný naležato stále poskytuje bonusovou sílu 2 na začátku bitvy.

Na konci hry se bodují pouze postavené hrady.

TVŮRCI HRU

Založeno na původních nápadech Bena Eisnera, Tima Eisnera, Jona Gilmoura, Iana Mosse a Jamese Hudsona.

TVŮRCI

Tim Eisner, Ben Eisner a Ian Moss

ILUSTRACE

Manny Trembley

PŘÍBĚH

Manny Trembley a Ben Kepner

PRODUCENT

James Hudson

GRAFICKÁ ÚPRAVA

Matt Paquette & Co.

VÝVOJÁŘSKÝ TÝM

Derek Funkhouser, Ben Kepner, Matt Faulisi, Dan Stong, Aris Bionat a James Hudson

VEDOUcí PRODUKCE

Kate Finch

REDAKCE PRAVIDEL

Jonathan Cox, Maya Coleman a Christina Ha

TESTEŘI VELITELŮ FRAKcí

Jessica Dickens Waters, Carol LM Johnson, KP Michael, Mike Deich, Matt Gould, Corey Coleman a Kyle Wilson

ČESKÁ VERZE HRU

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

REDAKCE

Miroslav Tlamicha

PŘEKLAD

Vojtěch Trmal

KOREKTURY

Marcel Ondrák

GRAFICKÁ ÚPRAVA

Michal Hubáček



SLOVNÍČEK

Čelo stolu

Jedná se o vrchol čajového dýchánku, na kterém začínají všichni velitelé. Pokaždé když velitel dosáhne čela stolu, musí se dočasně zastavit, aby hodil kostkou úlomků a doplnil všechna místa na čajovém dýchánku, která nemají velitele ani kartu.



Dvojitě umístění jednotky

Pokud získáte kartu čajového dýchánku se dvěma různými symboly umístování jednotek, můžete každou sadu jednotek umístit do jiné oblasti.

Jednotka

Přívrženec, obyvatel Říše divů nebo velitel.

Přívrženci

Tyto jednotky vám umožňují bojovat v oblastech, nepřidávají však bojovou sílu.

Soupeř

Jakýkoli hráč s jednotkami (*přívrženci, obyvateli Říše divů, velitelem*) v oblasti během bitvy. Zahnuje i hráče, kteří už skončili.

Sousedící

Oblasti nacházející se vedle sebe se považují za sousedící. Kaluž slz a Witzend se také považují za sousedící.

Typy žetonů

Typy žetonů jsou následující:

- Spojenec – každý se počítá jako svůj vlastní typ, a to včetně žetonů kovárny
- Frakce – zahrnují žetony artefaktů
- Obyvatel Říše divů – každý se počítá jako svůj vlastní typ
- Šílenství
- Otrava

Vyčerpané

Po bitvě jsou vaše aktivní žetony vyčerpané a přesunuté do spodní části vaší desky frakce.

Získat

Karty čajového dýchánku, sázky a vykování vám umožňují získávat žetony. Když získáte žeton, vložte si ho přímo do sáčku, pokud není uvedeno jinak.

ČASTO KLADENÉ OTÁZKY

Pořadí hráčů

Pokud by někdy vyvstala otázka pořadí, v jakém mají hráči vyhodnocovat akce a schopnosti, první je vyhodnocuje hráč s nejméně VB. Pokud má nejméně VB více hráčů, vyhodnocuje své akce a schopnosti nejprve hráč s nejvíce úlomky.

Žetony otravy

Při vylosování ztratíte 1 přívrženec a vrátíte žeton otravy Tlachapoudovi. Žetony otravy lze zablokovat štítem. Pokud žeton otravy zablokujete, nebude mít žádný efekt a vrátíte si ho do sáčku. Žetony otravy se neumísťují na stupnici šílenství.

Pokud si Tlachapoud vezme kartu čajového dýchánku, na které je umístěn žeton otravy, vrátí si ho do zásoby.

Tlachapoud má omezené množství žetonů otravy podle počtu hráčů (4–7). Pokud jsou všechny žetony otravy v sáčkách ostatních hráčů, Tlachapoud nemůže rozdávat žádné další.

Schopnosti frakce

Schopnosti spojenců, obyvatel Říše divů a frakce postupně vykováním neposkytují svůj efekt v téže bitvě. (*Alenčina „Láska k učení“ jí neumožní vrátit si žeton spojence z téže bitvy, ve které si vykováním tuto schopnost zpřístupnila.*)

Odměny z karty čajového dýchánku

Odměny a postihy z karty čajového dýchánku můžete získat v libovolném pořadí. Doporučujeme nejprve umístit jednotky, aby mohl další hráč začít se svým tahem.

Prázdný sáček

Ve vzácném případě, kdy byste měli losovat žeton, ale váš sáček je prázdný, si okamžitě vraťte všechny své vyčerpané žetony a žetony šílenství do sáčku.

Bojové schopnosti

Schopnosti spojenců, obyvatel Říše divů a frakce použité v jedné bitvě se nepřenáší do žádných dalších bitev.

Figurky obyvatel Říše divů

Pokud o obyvatele Říše divů přijdete v důsledku žetonu šílenství, neodečítejte si jeho sílu. Ztracení obyvatelé Říše divů se umísťují během následujícího čajového dýchánku namísto 1 přívrženec. Jejich schopnosti platí pouze v bitvě, ve které jsou přítomní.

Bez přívrženců k umístění

Pokud vám v zásobě nezbyli žádní přívrženci a získáte kartu čajového dýchánku nebo schopnost, která by vám umožnila umístit přívrženec, můžete vrátit přívrženec, kterého ovládáte, z herního plánu a umístit ho do jiné oblasti. Stejným způsobem můžete také vrátit obyvatele Říše divů, které ovládáte.

Cíle na kartách úkolů

Stejné komponenty můžete využít ke splnění více cílů na kartách úkolů (*spodní částí na kartě úkolu*). Například pokud máte 5 žetonů růží, můžete je započítat ke splnění podmínky „Mějte 7 a více žetonů růží a tvorů“ i podmínky „Mějte 7 a více žetonů růží a červených věží“.

Štíty

Štíty se otočí na nerozbitou stranu pouze v případě, že hráč přestřelí, dobere si symbol na kartě čajového dýchánku, nebo využije speciální schopnosti (*Alenka, Valihrachova rukavička*).

Skončení po prvním losování

Hráči mají možnost skončit od začátku svého druhého losování, a to bez ohledu na typ žetonu, který si vylosovali při svém prvním losování.



VYSVĚTLENÍ SCHOPNOSTÍ OBYVATELÉ ŘÍŠE DIVŮ

Bílý králík

Počítejte pouze sílu, jak je uvedena na žetonech.

Srdcový spodek

Počítejte pouze sílu, jak je uvedena na žetonech. Pro tuto schopnost počítejte sílu žetonů šílenství jako nulovou. Pokud si soupeř vylosuje více žetonů, porovnávejte s tím, který zahraje.

Zajíc Březňák

Hráčům nemůže síla klesnout pod nulu.

Amulet Vévodkyně

Pokud má vybraný hráč stupnici šílenství prázdnou, nebude mít žádný efekt.

Spodkova koruna

K tomuto dojde před použitím jakýchkoli jiných efektů. Pokud je dalším žetonem, který soupeř zahraje, žeton šílenství, tento efekt se ignoruje.

Karetní vojáci

Bez ohledu na to, kolik žetonů navíc vylosujete, zahrajete pouze 1 žeton.

Houseňáková dýmka

Pokud se všechny vylosované žetony šílenství vrátí do sáčku štítem, odhodíte úlomek.

Vévodkyně

Pokud přijdete o Vévodkyni, nezískáte VB za žádnou jednotku ztracenou při tomtéž losování.

Mrož

Pokud zvítězíte v oblasti, ve které se nebojuje, stále získáte bonus 3 VB a můžete si zvolit, že umístíte svůj hrad do jiné oblasti, než ve které se nachází Mrož. Pokud na 1. místě remízuje, Mrož svůj bonus neposkytne. Stále platí pravidlo, že každý hráč může mít nejvýše jeden hrad v každé oblasti. Pokud zvítězíte s Mrožem v oblasti, kde již hrad máte, stále jej můžete umístit do jiné oblasti, kde hrad ještě nemáte.

SCHOPNOSTI FRAKCI

Hněv královny

K tomuto dojde při zahrání žetonu, než si jakýkoliv hráč přidá sílu z žetonů. V případě shody hráčů ve vedení si zvolte, od koho 1 VB získáte. Pokud nemá soupeř žádné VB, nemůžete 1 VB získat.

Dvojnásobně rychle

Pokud se pohnete přes jiného velitele a získáte kartu čajového dýchánku s 0 jednotkami, umístíte přívrženec navíc.

Ostrý dráp, Hrozivá tlama a Lysperní jezelení

Pokud nemáte v zásobě žádné žetony otravy, tuto schopnost ignorujte. Můžete si zvolit, že hráči žeton otravy nepředáte, pokud si chcete zajistit, že budete mít alespoň jeden k dispozici na později.

V případě, že schopnost Ostrý dráp vyvolá více hráčů, když má hráč Tlachapouda v zásobě pouze jeden žeton otravy, může si hráč Tlachapouda vybrat, komu svůj žeton předá.

Chvastovzácny sok

Vyhodnoťte ihned po zahrání žetonu, předtím, než si kterýkoliv hráč přidá sílu ze žetonů.

Lysperní jezelení

Žeton otravy navíc můžete umístit na začátku čajového dýchánku, nebo na konci svého kola, pokud k jeho umístění používáte schopnost Hrozivá tlama.

Pomáhat místním

Dobírejte karty z balíčku obyvatel Říše divů, dokud nedoberete kartu s figurkou. Nepoužité karty obyvatel Říše divů zamíchejte zpět do balíčku. Tohoto obyvatele Říše divů můžete umístit do jakékoli oblasti. Máte k dispozici i jeho kartu (*včetně síly a schopnosti*). Kartu obyvatele na konci fáze války odstraňte ze hry.

Všude naráz

Alenku můžete umístit z jakékoli oblasti nebo ze své zásoby.

Můj dýchánek

Nahrazuje normální tah.

Strůjce války

Porovnejte předtím, než kterýkoli hráč přidá sílu. Když si vylosujete dvojitý žeton šílenství, přicházíte o přívrženec postupně po jednom. Po každém ztraceném přívrženci zkontrolujte svou pozici na bojové stupnici.

ŽETONY SPOJENCŮ

KARETNÍ VOJÁCI

SADA B: Sousedící oblasti jsou předchozí a následující v pořadí bitvy.

SADA C: Vyberete si pouze 1 žeton, který zahrajete, i když by se tento efekt měl vyhodnotit vícekrát.

SADA D: Ve hře 2 hráčů se jako hrad pro tento žeton počítají i hrady naležato.

PLAMEŇÁCI

SADA A: Dojde k tomu pouze jednou. Neplatí pro schopnosti, které vám získávají sílu (*Vřelý čaj, Zlomyslný úsměv*), funguje však u schopností, které přímo ovlivňují sílu žetonu (*Chvastovzácny sok, Přetržit na červeno*).

SADA B: Neplatí na žetony vylosované předtím, než jste měli aktivního plameňáka.

SADA C: Zahnuje i symboly kovárny za vámi.

SADA D: Zahnuje i hráče, kteří už skončili.

RŮŽE

SADA A: Bonus 2 VB získáte pouze v případě, že tento žeton vykováte během bitvy.

SADA C: Ignorujete oblast a požadavek části se skutkem na dané kartě úkolu.

ČERVENÁ VĚŽ

SADA A: Tento žeton nemůžete vykovat žetonem kovárny. Můžete ho vykovat tím, že skončíte na bojové stupnici na symbolu kovárny, nebo efektem karty čajového dýchánku.

SADA C: Záporná hodnota tohoto žetonu platí pouze v bitvách, ve kterých máte aktivní žeton červené věže.

SADA D: V případě vítězství vám každá aktivní červená věž dá úlomek a jeden úlomek navíc, pokud se jedná o silný žeton červené věže.

TVOROVÉ

SADA B: Při remíze nezíská odměnu žádný hráč.

SYMBOLY A KLÍČOVÁ SLOVA

Přidejte si zobrazené žetony spojenců do sáčku.



Umístěte hrad do oblasti, ve které dosud žádný nemáte.



Hodte kostkou úlomků a získáte tolik úlomků, kolik na ní padlo. Umístěte si je vedle své desky frakce.



Umístěte uvedené množství jednotek do jedné oblasti.



Zvyšte sílu svého velitele o 1. Pokud je síla vašeho velitele maximální (6), můžete namísto toho odhodit 1 úlolek.



Zpřístupněte 1 ze schopností své frakce. Odstraňte disk ze schopnosti frakce, kterou chcete zpřístupnit.



Natrvalo si ze sáčku odstraňte 1 běžný žeton šilenství. Nesmíte odstranit dvojitý žeton šilenství.



Otočte svůj žeton štítu na nerozbitou stranu. Pokud je váš štít již na nerozbité straně, tato odměna nemá žádný efekt.



Vyberte si jednu z karet obyvatel Říše divů vyložených lícem vzhůru a umístěte ji poblíž své desky.



Tato odměna vám umožní dobrat si 1 kartu úkolu.



Tato odměna vám umožní dobrat si 2 karty úkolů a odhodit 1 kartu úkolu z ruky.



Vyberte si jakýkoli žeton spojence a získáte 1 v uvedené síle: „♦“ označuje slabý žeton spojence s nižší silou, „♦♦“ označují silný žeton spojence.



Odhodte uvedené množství úlomků.



Můžete si zvolit, že hodíte kostkou úlomků a získáte tyto volitelné odměny.

JEDNOTKA

Přívrženec, obyvatel Říše divů nebo velitel.

PŘÍVRŽENCI

Tyto jednotky vám umožňují bojovat v oblastech, nepřidávají však bojovou sílu.

SOUPEŘ

Jakýkoli hráč s jednotkami (přívrženci, obyvateli Říše divů, velitelem) v oblasti během bitvy. Zahrnuje i hráče, kteří už skončili.

VYČERPANÉ

Po bitvě jsou vaše aktivní žetony vyčerpané a přesunuté do spodní části vaší desky frakce.

SOUSEDÍCÍ

Oblasti nacházející se vedle sebe se považují za sousedící. Kaluž slz a Witzend se také považují za sousedící.

ZÍSKAT

Karty čajového dýchánku, sázky a vykování vám umožňují získávat žetony. Když získáte žeton, vložte ho přímo do sáčku, pokud není uvedeno jinak.

TYPY ŽETONŮ

Typy žetonů jsou následující:

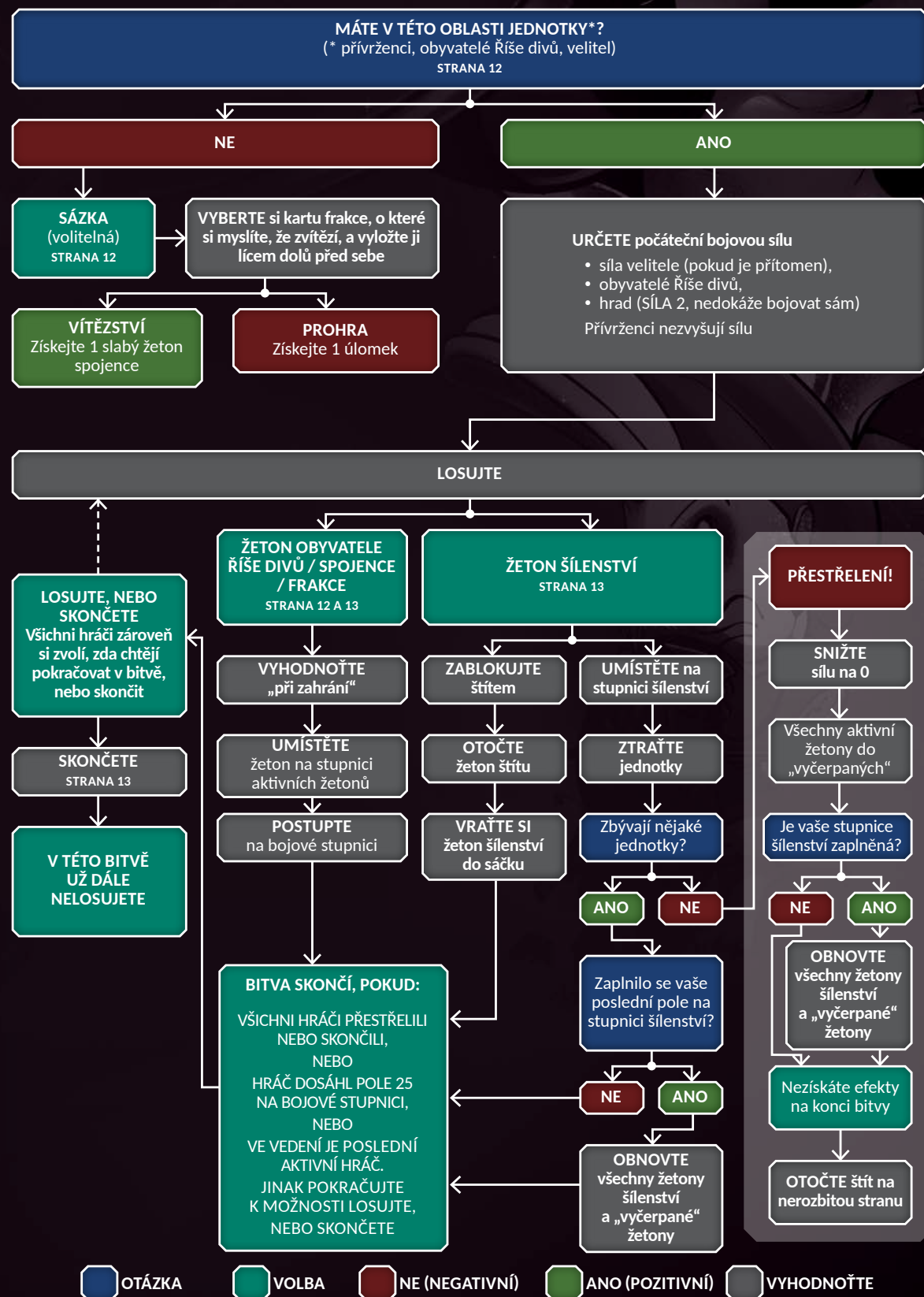
- spojenec
- frakce
- obyvatel Říše divů
- šilenství
- otrava

ČELO STOLU

Jedná se o vrchol čajového dýchánku, na kterém začínají všichni velitelé. Pokaždé když se velitel pohne do čela stolu, musí se dočasně zastavit, aby hodil kostkou úlomků a doplnil všechna místa na čajovém dýchánku, která nemají velitele ani kartu.

VEDENÍ VÁLKY

K BITVĚ DOJDE JEDNOU V KAŽDÉ OBLASTI, POČÍNÁJE OBLASTÍ, VE KTERÉ SE NACHÁZÍ KARTONOVÁ FIGURKA PRVNÍ BITVY, A DÁLE PO SMĚRU HODINOVÝCH RUČÍČEK.



WARNING: This game contains small parts and could be a choking hazard.

WARNUNG: Dieses Spiel enthält kleine Teile und kann eine Erstickungsgefahr darstellen.

AVERTISSEMENT: ce jeu contient de petites pièces et peut présenter un risque d'étouffement.

ATTENZIONE: questo gioco contiene piccole parti e potrebbe rappresentare un pericolo di soffocamento.

WAARSCHUWING: Dit spel bevat kleine onderdelen en kan verstikkingsgevaar opleveren.

VARNING: Detta spel innehåller små delar och kan utgöra en kvävningsrisk.

VAROITUS: Tämä peli sisältää pieniä osia ja voi olla tukehtumisvaara.

OSTRZEŻENIE: Ta gra zawiera małe części i może grozić zadławieniem.

RABHADH: Tá páirteanna beaga sa chluiche seo agus d'fhéadfadh sé a bheith ina ghuais tachtadh.

FIGYELEM: Ez a játék apró alkatrészeket tartalmaz, és fulladásveszélyt jelenthet.

UPOZORNĚNÍ: Tato hra obsahuje malé části a mohla by představovat nebezpečí udušení.