




PŘÍRUČKA PRAVIDEL

Vítejte ve hře *Dějiště: Divoký hvozď!*

Chcete-li se hru naučit, otevřete knihu příběhů na stránce prologu zvané „Volání divočiny“ a řiďte se uvedenými pokyny.

Tato příručka pravidel vám bude užitečným pomocníkem poté, co se naučíte, jak hru hrát. Najdete zde přehled jednotlivých komponentů a připomínek, jak pravidla hry fungují.

Česká verze hry:
TLAMA games  Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Tereza Padecká
Korektury: Adam Bednář, Pavel Skalický, Tomáš Tvrď
Grafická úprava: Matěj Uhlíř, Michal Hubáček

KARTY AKCÍ

Luma má 4 karty akcí představující její dovednosti, díky nimž je schopna cestovat temnotou a uzdravovat les. Během fáze Lumy si zvolíte akce, které chcete provést, hodíte kostkami pro získání úspěchů a vyhodnotíte příslušné dovednosti. Všechny akce jsou popsány níže.

SVĚTLO

Vyvolejte záblesk oslnivého světla, který zažene tvory a osvětlí vám cestu.

Chcete-li **osvítit 1 tvora**, musíte získat 1 úspěch za každý ● na kartě daného tvora. Pokud se vám to podaří, přesuňte daného tvora na konec řeky a umístěte na něj žeton omrácení ☀.

Chcete-li **posunout ukazatel světla** ☀, musíte získat 1 nebo více úspěchů. Pokud je získáte, posuňte ukazatel světla o 1 pole doprava za každý takto získaný úspěch.



POMOC

Ne všechny výzvy představují boj ☒ některé spočívají v podání pomocné ruky.

Chcete-li **vyřešit 1 místo pomoci**, musíte získat 1 úspěch za každý ● na daném místě. Pokud se vám to podaří, umístěte na toto místo žeton místa .X. a vyhodnoťte jeho text.

Chcete-li **získat krystaly** ✨, musíte získat 1 nebo více úspěchů. Pokud je získáte, umístěte za každý takto získaný úspěch 1 krystal na jednu ze svých karet akcí.



PRŮZKUM

Divoký hvozd je plný skrytých stezek a tajemství čekajících na odhalení.

Chcete-li **vyřešit 1 místo průzkumu**, musíte získat 1 úspěch za každý ● na daném místě. Pokud se vám to podaří, umístěte na toto místo žeton místa .X. a vyhodnoťte jeho text.

Chcete-li **dobrat karty průzkumu**, musíte získat 1 nebo více úspěchů. Pokud je získáte, doberte si za každý úspěch 1 kartu průzkumu. Vyberte si jednu, kterou si ponecháte, a zbylé karty odhodte.



LÉČENÍ

Osvobozením tvorů od stínů obnovíte rovnováhu v lese.

Chcete-li **vyléčit 1 tvora**, musíte získat 1 úspěch za každý ● na kartě daného tvora. Pokud se vám to podaří, tohoto tvora odhodte a získejte krystaly uvedené na jeho kartě (vpravo dole), každý z nich umístěte na libovolnou ze svých karet akcí.

Chcete-li **získat duševní sílu** ✨, musíte získat 1 nebo více úspěchů. Pokud je získáte, posuňte ukazatel duševní síly o 1 pole doleva za každý získaný úspěch.



KARTY

KARTY LUMA A BROM

Karty Lumy a Broma mají mocné dovednosti, které mohou změnit průběh kapitoly. Tyto dovednosti lze použít kdykoli v rámci efektu uvedeného na kartě.

Dovednost „Luma a Brom“ vám umožňuje umístit kartu Broma na odhazovací balíček karet stínu namísto dobrání poslední karty stínu v každé kapitole. Když tak učiníte, otočte kartu Lumy na stranu „Luma“. Tuto dovednost můžete použít pouze jednou za kapitolu.

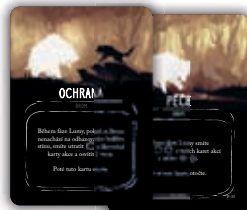
Dovednost „Luma“ vám umožňuje utratit 1 krystal z karty, jejíž akci provádíte a přehodit 1 kostku. Můžete pokračovat v přehazování stejné nebo již dříve hozených kostek, pokud za 1 krystal.

Dovednost „ochrana“ vám umožňuje osvětit 1 tvora utracením 1 krystalu z jakékoli akční karty. Když tak učiníte, přesuňte 1 kartu tvora na konec řeky a umístěte na ni žeton omrácení. Poté otočte kartu vyobrazující Broma na stranu „péče“.

Dovednost „péče“ vám umožňuje získat 2 body duševní síly utracením 2 krystalů z jakékoliv akční karty. Poté otočte kartu vyobrazující Broma na stranu „ochrana“.



Líc Rub

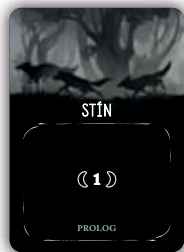


Líc Rub

KARTY STÍNU

Karty stínu odrážejí Lumin vnitřní boj s temnotou.

Kdykoli si máte dobrat kartu stínu, vyhodnoťte její efekt „při vyložení“ a poté ji umístěte lícem nahoru na odhazovací balíček karet stínu.

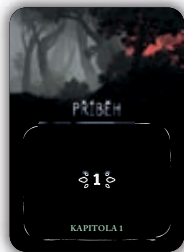


KARTY PŘÍBĚHU

Karty příběhu vyprávějí příběh Lumy a její cesty Divokým hvozdem.

Kdykoli si máte dobrat kartu příběhu, najděte v balíčku kapitoly kartu s odpovídajícím číslem a doberte ji.

- » Pokud není uvedeno jinak, po vyhodnocení efektu „při vyložení“ vraťte kartu příběhu zpět do krabice.



KARTY PRŮZKUMU

Existují dva typy karet průzkumu: požehnání vám ve vaší cestě pomáhají, zatímco prokletí vám ji ztěžují.

V průběhu Luminy pouti budete do svého balíčku průzkumu přidávat další karty, včetně karet společníků a traumat. Novou kartu vždy zamíchejte do balíčku, není-li řečeno jinak.

Kdykoli doberete kartu **požehnání**, umístěte ji na jedno z prázdných polí pro požehnání.

Kdykoli doberete kartu **prokletí**, ihned vyhodnoťte její efekt „při vyložení“.

- » Jsou-li již všechna pole pro požehnání obsazena, můžete si zvolit jakoukoli kartu požehnání, včetně té nově dobrané, a buď vyhodnotit její efekt, nebo ji odhodit, abyste pole uvolnili.
- » Pokud si máte dobrat kartu průzkumu a balíček průzkumu je prázdný, zamíchejte odhazovací balíček průzkumu, umístěte jej na pole PRŮZKUM a poté doberte kartu.
- » Kdykoli cestujete, karty ve vaší oblasti požehnání si berete s sebou. Odstraňujete je pouze tehdy, kdy je máte použít nebo odhodit.
- » Karty traumat zůstávají ve vaší oblasti požehnání a lze je odstranit pouze pomocí akce léčení.



KARTY TVORŮ

Karty tvorů se přidávají do řeky a způsobují ztrátu duševní síly.

Kdykoli je karta tvora dobrána nebo uvedena do hry, ihned vyhodnoťte její efekt „při vyložení“, jenž určuje, na které pole v řece má být tvor umístěn.

Když se tvor aktivuje, ztrácíte duševní sílu v hodnotě uvedené na kartě (pravý horní roh). Poté vyhodnocujete jeho dovednost „po aktivaci“.

- » Pokud si máte dobrat kartu tvora a balíček tvorů je prázdný, zamíchejte odhazovací balíček karet tvorů, umístěte jej lícem dolů na pole TVOR a doberte kartu.
- » Pokud vám efekt umožní odhodit kartu tvora, nezískáte krystaly uvedené na kartě ☒ ty získáte pouze tehdy, pokud se vám tvora podaří vyléčit (viz str. 2).



HERNÍ POJMY

ŘEKA

Čtyři očíslovaná pole („3+“, „4+“, „5+“ a „6+“) a tři prázdná pole („☐“) ve spodní části Knihy příběhů tvoří řeku. Každé pole může obsahovat 1 kartu akce nebo 1 kartu tvora.



Začátek řeky se nachází na poli „3+“, konec řeky je pole bezprostředně napravo od poslední karty v řadě. Během hry se karty v řece často pohybují a posouvají.

Kdykoli mezi kartami v řece vznikne mezera, je třeba **provést spojení řeky**: všechny karty se posunou vlevo tak, aby mezi nimi nezůstala žádná volná pole.

- » Kdykoli má být karta umístěna nebo přesunuta na konkrétní pole v řece, které už obsahuje kartu, vezměte tuto kartu i všechny karty napravo od ní a posuňte je o 1 pole směrem ke konci řeky. Poté vložte novou kartu na uvolněné pole.
- » Kdykoli se karta přesune na sousední pole v řece, vymění si místo s kartou, která se tam nachází.
- » Pokud je v řece už 7 karet a máte si dobrat kartu tvora, tuto kartu ihned odhodte a ztratíte tolik bodů duševní síly, kolik je uvedeno na kartě.

HÁZENÍ KOSTKAMI




Při provádění akcí házíte kostkami, abyste získali úspěchy. Hru začínáte s pěti osmistěnnými kostkami. Některé efekty vám umožní přidat desetistěnnou a dvanáctistěnnou kostku po zbytek kapitoly.



- » Při provádění akce musíte hodit alespoň 1 kostkou.
- » Pokud používáte dovednost, která umožňuje přehazovat kostky, můžete přehodit libovolné kostky a použít nový výsledek.
- » Pokud se vám při pokusu o horní dovednost na kartě akce nepodaří získat dostatek úspěchů, můžete se rozhodnout vyhodnotit namísto ní spodní dovednost s již získaným počtem úspěchů.
- » Pokud nezískáte žádné úspěchy, pokus zcela selže. Místo toho posuňte kartu akce na konec řeky a proveďte spojení řeky.

MÍSTA

Každé dějiště obsahuje několik míst představující lokace, které Luma během své pouti navštíví.

Dějiště obsahují jak **místa průzkumu** , tak **místa pomoci** , která jsou odlišena symbolem a barvou. Chcete-li místo vyřešit, použijte odpovídající kartu akce a získáte tolik úspěchů, kolik  je zobrazeno ve spodní části daného místa. Pokud se vám to podaří, umístíte na místo žeton místa a vyhodnotíte efekt místa.

Některá místa vyžadují, aby byl ukazatel světla na prostředním poli stupnice Divokého hvozdu, než je budete moci řešit. Tato místa jsou označena ikonou Divokého hvozdu (viz příklad).

- » Místa spojená čarou musíte řešit zleva doprava. Abyste mohli vyřešit místo spojené čarou, musíte nejprve vyřešit všechna místa, která jsou s ním spojena zleva.
- » Některá místa mají podmínky, které musíte splnit, než se místo pokusíte vyřešit. Tyto podmínky jsou v textovém poli uvedeny jako první a jsou vyznačeny *kurzívou*.
- » Místa označená žetonem místa nelze po vyřešení řešit znovu.



STUPNICE DIVOKÉHO HVOZDU

Stupnice Divokého hvozdů zobrazuje postup Luma i stínu.



Kdykoli **posouváte** ukazatel světla nebo stínu **vpřed**, posuňte ho o 1 pole směrem ke středu stupnice. Kdykoli je **posouváte zpět**, posuňte je o 1 pole směrem od středu.

Některá pole na stupnici mají ikony, které spouštějí různé efekty stínu, jež jsou popsány v přípravě dějiště. Kdykoli ukazatel stínu postoupí na pole s efektem, vyhodnoťte tyto ikony zleva doprava.

- » Ukazatele světla ani stínu se nikdy nesmí posunout mimo stupnici nebo za středové pole.
- » Pokud ukazatel stínu posunete zpět, žádné z efektů stínu se na daném poli nevyhodnocují.

KRYSTALY

Krystaly představují vděčnost tvorů a stvoření, se kterými se Luma setkává.



Kdykoli získáte krystal (🔮), umístěte ho na libovolnou ze svých 4 karet akcí. Pokud získáte více krystalů najednou, můžete je rozdělit mezi různé karty akcí.

Po hodu kostkami a získání alespoň 1 úspěchu můžete utratit krystaly a získat za každý utracený krystal 1 dodatečný úspěch. Krystaly je možné utratit pouze z karty akce, kterou právě vyhodnocujete.

- » Na každou kartu akce se vejdu maximálně 3 krystaly.
- » Krystaly se pohybují společně se svou kartou akce a zůstávají na ní i mezi dějišti.

DUŠEVNÍ SÍLA

Duševní síla představuje Lumino ubývající odhodlání čelit temnotě.



Kdykoli získáte duševní sílu (🧠), posuňte ukazatel duševní síly o daný počet polí doleva. Pokud dosáhne pole stupnice duševní síly úplně vlevo, každá další získaná duševní síla se ignoruje.

Kdykoli ztratíte duševní sílu, posuňte ukazatel o daný počet polí doprava. Pokud máte ztratit více duševní síly, než kolik polí vám na stupnici zbývá, pokračujte přebytečnou ztrátou od začátku stupnice a poté si doberte kartu stínu.

ŽETONY OMRÁČENÍ

Omráčení tvora poskytuje Lumě krátký okamžik úlevy od nebezpečí.



Pokud má tvor na sobě žeton omračení, neztrácíte při jeho aktivaci žádnou duševní sílu. Přesto ale vyhodnoťte jeho efekt „po aktivaci“. Poté vraťte žeton omračení na příslušné pole pro tyto žetony.

Každý tvor může mít nejvýše 1 žeton omračení.

ÚSPĚCHY V DĚJI

Horní strana každého dějiště popisuje dva způsoby, jak děj může skončit: buď zvítězí Luma, nebo zvítězí stín.

V části „Zvítězila Luma“ je uvedeno, co je třeba udělat pro úspěšné dokončení děje. Jakmile toto splníte, vyhodnoťte tuto část.

Pokud se ukazatel stínu dostane na středové pole stupnice Divokého hvozdů (i kdyby tam již byl ukazatel světla), vítězí stín. Ihned vyhodnoťte část děje „Zvítězil stín“.

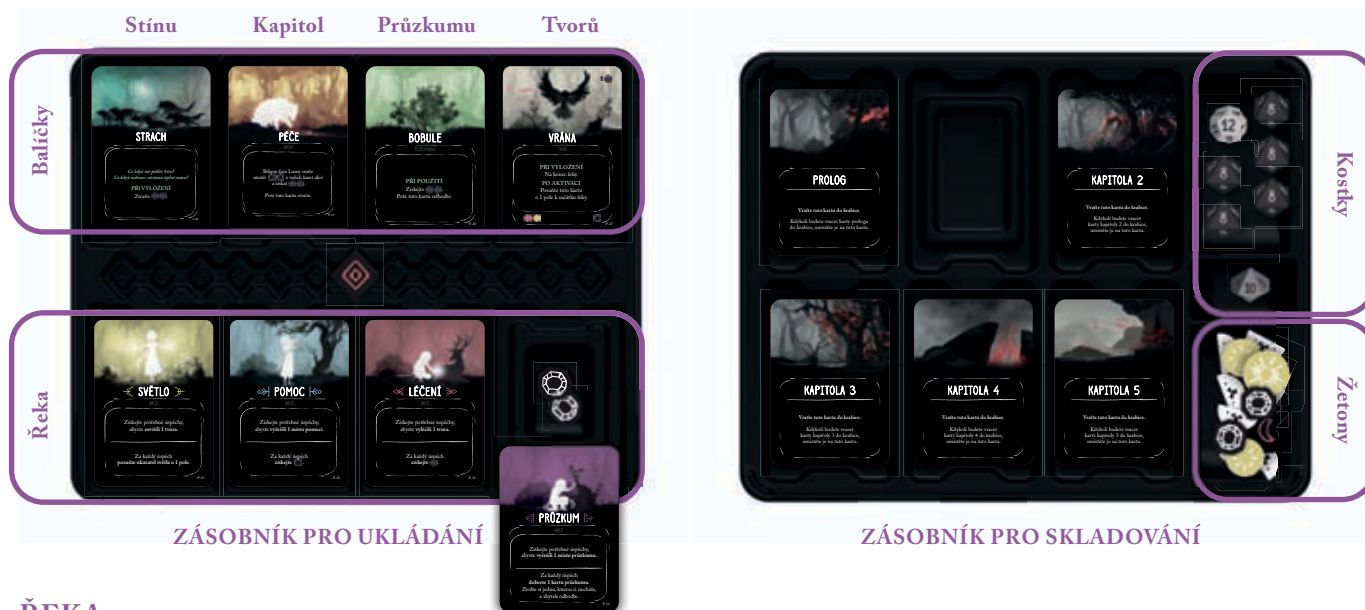
Vyhodnocení části „Zvítězil stín“ však neznamená, že jste prohráli! Ve většině případů vaše pouť pokračuje dál.

UKLÁDÁNÍ HRY

Hru můžete uložit po odehrání libovolného dějiště. Po provedení kroku cestování postupujte namísto přípravy dalšího dějiště takto:

BALÍČKY KARET

1. Umístěte odhazovací balíček karet stínu, průzkumu a tvorů lícem nahoru na jejich odpovídající balíčky ☒ zbytek balíčku bude lícem dolů, tedy pouze odhazovací balíček bude lícem nahoru.
2. Vezměte si kartu Lumy, kartu Broma (pokud je stále na svém místě) a všechny karty ve své oblasti požehnání a umístěte je lícem nahoru na balíček kapitol ☒ ten bude lícem dolů.
3. Balíčky karet stínu, kapitol, průzkumu a tvorů vložte do čtyř vyhrazených přihrádek horní části zásobníku pro ukládání.



ŘEKA

4. Vezměte ze svých karet akcí krystaly a umístěte je do příslušných přihrádek zásobníku pro ukládání, např. krystaly z karty na poli „3+“ dejte do přihrádky označené „3+“ atd.
5. Vezměte 4 karty akcí a umístěte je do odpovídajících pozic v zásobníku pro ukládání ☒ například kartu z pole „3+“ vložte do přihrádky označené „3+“ atd.

ŽETONY A KOMPONENTY

6. Vezměte ukazatel duševní síly a umístěte jej na odpovídající pozici ve střední části zásobníku pro ukládání.
7. Všechny své kostky uložte do zásobníku pro skladování. Pokud jste získali desetistěnnou nebo dvanáctistěnnou kostku, uložte je společně s osmistěnnými kostkami; jinak je uchovejte zvlášť, abyste věděli, které kostky máte k dispozici.
8. Všechny ostatní žetony a ukazatele uložte do zásobníku pro skladování.

KNIHA PŘÍBĚHŮ

9. K zajištění aktuální stránky použijte levou a pravou záložku herní desky ☒ přehněte je dovnitř knihy příběhu na stránku aktuálního dějiště.

POKRAČOVÁNÍ VE HŘE

KNIHA PŘÍBĚHŮ

1. Rozložte knihu příběhů. Panely herní desky by měly být přeložené na vašem aktuálním dějišti.

BALÍČKY KARET

2. Vezměte 4 balíčky karet z horní části zásobníku pro ukládání a umístěte je na jejich příslušná pole. Je to balíček stínu, balíček kapitol, balíček průzkumu a balíček tvorů.
3. Karty lícem nahoru na balíčcích karet stínu, průzkumu a tvorů vložte na odpovídající odhazovací balíčky.
4. Karty lícem nahoru na balíček karet kapitol umístěte na jejich příslušná pole: pole pro Lumu, pole pro Broma a vaši oblast požehnání.

ŘEKA

5. Vezměte 4 karty akcí a umístěte je na jejich odpovídající pole v řece.
6. Vezměte krystaly uložené v přihrádkách zásobníku pro ukládání a umístěte je na odpovídající karty akcí v řece.

ŽETONY A KOMPONENTY

7. Vezměte ukazatel duševní síly a umístěte ho na odpovídající pozici na levém panelu herní desky.
8. Vezměte osmistěnné kostky (a desetistěnnou či dvanáctistěnnou kostku, pokud jsou uloženy s nimi) a umístěte je na pole pro použité kostky.
9. Všechny ostatní žetony a ukazatele umístěte na jejich příslušná pole.



RYCHLÝ PŘEHLED

FÁZE LUMY

1. **Vezměte si všechny kostky z pole pro použité kostky.**
2. **Prove te akce.**
 - a. Vyberte si kartu akce, dovednost a cíl.
 - b. Hodte libovolným počtem dostupných kostek.
 - c. Spočítejte úspěchy a utrácejte krystaly.
 - d. Vyhodnoťte dovednost.
 - Pokud horní dovednost selže, můžete místo ní vyhodnotit spodní dovednost.
 - e. Vraťte použité kostky.
 - f. Přesuňte kartu akce na konec řeky.
 - g. Spojte řeku.
3. **Fázi Lumy můžete kdykoli ukončit.**

FÁZE STÍNU

1. **Aktivujte tvory zleva doprava.**
 - » Ztraťte duševní sílu.
 - Pokud je tvor omráčený, odstraňte namísto toho žeton omráčení.
 - » Vyhodnoťte efekt „po aktivaci“.
2. **Posu te ukazatel stínu.**
 - » Posuňte ukazatel stínu o 1 pole doleva.
 - » Vyhodnoťte ikony efektu stínu na tomto poli zleva doprava.

CESTOVÁNÍ

1. **Odho te všechny karty tvorů z řeky.**
2. **Spojte řeku.**
3. **Odstra te z dějiště ukazatele.**
4. **Otočte na následující dějiště.**
 - » Uložte hru nebo pokračujte přípravou dějiště.
 - » Po přípravě dějiště začněte novou fází Lumy.

UKLÁDÁNÍ HRU

Hru můžete uložit po odehrání libovolného dějiště. Po provedení kroku cestování můžete namísto přípravy dalšího dějiště následovat tyto kroky k uložení hry (viz str. 6):

Balíčky karet

1. Umístěte odhazovací balíčky navrch jejich příslušných balíčků.
2. Umístěte karty Lumy, Broma a karty z oblasti požehnání navrch balíčku karet kapitol.
3. Uložte balíčky.

Řeka

4. Uložte krystaly.
5. Uložte karty akci.

Žetony a komponenty

6. Uložte ukazatel duševní síly.
7. Uložte kostky.
8. Uložte žetony.

Knihy příběhů

9. Uložte stránku a zavřete knihu.

POKRAČOVÁNÍ VE HŘE

Knihy příběhů

1. Knihu otevřete a rozložte.

Balíčky karet

2. Umístěte balíčky na herní desku.
3. Umístěte odhazovací balíčky.
4. Umístěte karty Lumy, Broma a karty z oblasti požehnání.

Řeka

5. Umístěte karty akci.
6. Umístěte krystaly.

Žetony a komponenty

7. Umístěte ukazatel duševní síly.
8. Sesbírejte si kostky.
9. Sesbírejte si žetony.