

The Guardians of Haversack

Mezi zeměmi na Severu, ovládanými čarodějnicí Ester Morganou, a královstvím Haversack panoval po desetiletí křehký mír. Vše se ale změnilo, když se v haversackých panstvích náhle zjevily čarami opředené víly. Od té chvíle bylo všem jasné, že čarodějka ze Severu celou dobu osnovala plán, jak napadnout a obsadit mírumilovné sousedy. A součástí zlotřilého plánu byla také kletba uvržená na království. Jednoho rána propukl v Haversacku čirý chaos. Obyvatelé se proměnili na příšery a jali se ničit vlastní vesnice.

Ve světle nastalé katastrofy se král obrátil na vás. Musíte sestavit skupinu hrdinů, kteří budou sloužit jako Strážci, hrdinní obránci království. Vaším úkolem je porazit příšery, zbavit obyvatele prokletí, opravit zničené vesnice a navrátit do království řád a klid. Zprvu se zdá splnění úkolu takřka nemožné, naštěstí ale nejste sami. Do vašich řad se každý den přidávají další a další Strážci. Navíc můžete využít sílu pokladů, které najdete na svých cestách. A nezapomínejte na čarovné víly. Pokud je polapíte, mohly by převážitisky vah ve váš prospěch. Ale neotálejte! Do boje s příšerami se vrhají i další zástupy Strážců a zdá se, že ani při záchraně království si nelze odpustit soupeření o slávu!

Máte 5 dní a nejlepším zachráncem království může být jen jeden z vás!

ÚVOD A CÍL HRY

Každý hráč představuje vůdce skupinky Strážců, která bude putovat napříč haversackým královstvím ve snaze zlomit kletbu seslanou čarodějnicí Ester Morganou. Máte hned několik cílů: porazit příšery a zbavit je tak kletby, najít mocné poklady, opravit vesnice či polapit víly... Ať se rozhodnete pro kterýkoli z nich, vždy jako odměnu získáte slávu. Na konci každého kola získáte za slávu vítězné body a mince na naverbování nových Strážců, kteří vylepší váš pytlík expedice. Na konci hry se stane vítězem hráč s největší počtem vítězných bodů.

HERNÍ MATERIÁL



1 bodovací deska



88 žetonů Strážců

12 objevitelů, 24 válečnic, 16 zlodějů,
16 kněží, 10 druidů a 10 lovkyň



112 figurek

konkrétně 28 víl a 84 příšer
(52 lišáků, 16 krokodýlů a 16 prasat)



6 oboustranných destiček
Strážců (den/noc)



28 mincí

20 x hodnota 1
8 x hodnota 5



12 žetonů táborů



28 karet průzkumu

7 víl, 13 lišáků, 4 krokodýli
a 4 prasata



4 sady hráčského materiálu (1 sada pro každého hráče), kterou tvoří:



1 oboustranná deska
dobrodružství (léto/zima)



1 pytlík expedice
v barvě hráče



10 žetonů vesnic



10 truhel v barvě
hráče



1 bodovací žeton
v barvě hráče

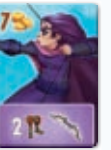


Příprava hry

★ Bodovací desku umístěte doprostřed stolu **1**. Destičky Strážců umístěte poblíž bodovací desky **2**. Destičky Strážců jsou oboustranné a na každé straně najdete jinou schopnost daného Strážce. Náhodně vyberte stranu každé destičky (den/noc).

První hra: Otočte všechny destičky Strážců na stranu den.

Pokud jsou všichni hráči zkušení, můžete se během přípravy hry dohodnout, na jakou stranu jednotlivé destičky otočíte.



Strana den

★ Každý hráč si vezme sadu herního materiálu hráče ve zvolené barvě (v sadě je 1 deska dobrodružství, 1 bodovací žeton, 10 žetonů vesnic, 10 žetonů truhel a 1 pytlík expedice). Nyní se musíte s ostatními hráči dohodnout, jakou stranu desek dobrodružství použijete (léto nebo zima). Všichni hráči musí hrát na stejné straně **3**.

První hra: Všichni použijí letní stranu.

Každý hráč promíchá svých 10 žetonů truhel, aniž by se podíval na jejich líc (s pokladem). Poté je rozmístí lícem dolů na 10 příslušných míst na desce **4**.

Každý hráč umístí svých 10 vesnic na 10 příslušných míst podél pravého okraje desky **5**.

Každý hráč umístí svůj bodovací žeton na počítadlo bodů **6** na bodovací desce. Každý hráč vezme svůj pytlík expedice **7** a umístí do něho následující sadu Strážců:



1 objevitele



2 válečnice



1 kněžku



1 zloděje

★ Zbylé žetony Strážců vezměte, roztrďte podle druhu a utvořte z nich společnou zásobu na dosah všech hráčů **8**. Stejným způsobem poté roztrďte figurky a utvořte z nich společnou zásobu **9**. Nakonec utvořte společnou zásobu mincí **10**.

★ Určete hráče, který bude průzkumníkem: tento hráč bude mít celou hru na starost příchod nových příšer. Průzkumník vezme všech 28 karet průzkumu a zamíchá je, aniž by se na ně podíval. Poté je rozdělí lícem dolů před sebe na stůl do 5 hromádek o 5 kartách **11**.

Zbylé 3 karty průzkumu odhalí jednu po druhé lícem vzhůru a umístí odpovídající figurky, v tom pořadí, v jakém byly karty odhaleny, na políčka **1**, **2** a **3** poblíž hradu uprostřed své desky dobrodružství **12**. Ostatní hráči vezmou figurky stejného druhu a umístí je na stejná políčka svých desek dobrodružství. Tím pádem budou všichni začínat se stejnou konfigurací desek a figurek.



3



Průběh hry

Hra potrvá celkem **5 kol**, přičemž každé kolo je rozděleno na **5 fází**:

1 PRŮZKUM

2 DOBRODRUŽSTVÍ

3 SLÁVA

4 VERBOVÁNÍ

5 KONEC KOLA

V každé fázi **hrají všichni hráči naráz**. Není žádné pořadí průběhu hry. Jakmile je odehráno všech 5 fází kola, hráči přejdou ke kolu následujícímu. Pokud nastal konec 5. kola, hra končí. Nastane závěrečné bodování a hráč s **nejvyšším počtem bodů** se stane vítězem.

1 PRŮZKUM

Průzkumník vybere 1 hromádku karet průzkumu, která leží lícem dolů před ním na stole.

Rub karet průzkumu



Jednu po druhé poté odhalí lícem vzhůru všech 5 karet z této hromádky. Pokaždé když odhalí kartu, oznámí, jaká se objevila příšera (lišák, krokodýl, prase) či víla a na jakém políčku. **Každý hráč** vezme daný druh figurky a **umístí ji na příslušné políčko na své desce dobrodružství**.

Umístění příšer a víl

Každá příšera či víla má u sebe vyznačené buďto barevné písmeno, nebo číslo. Barva určuje, v jaké čtvrtině desky se příšera či víla objeví. Písmeno nebo číslo určuje, na jaké políčko desky musíte patřičnou figurku umístit.



Agnes je průzkumník. Odhalí kartu průzkumu a oznámí: „Umístěte prase na žluté doupě R.“



Příšery jsou označeny písmeny a umísťujete je na doupata.



Víly jsou označeny čísly a umísťujete je na studánky.

Pokud máte **umístit příšeru či vílu** na políčko, na kterém se **nachází žeton tábora**, umístěte danou příšeru či vílu do své síně trofejí v levé horní části desky dobrodružství. Tuto příšeru či vílu **započítáte** mezi ostatní ve fázi **3 - SLÁVA** (viz dále).

Jakmile je odhaleno všech 5 karet z hromádky a všechny příšery a víly jsou rozmístěny, průzkumník odhodí právě odhalené karty a hra se posune do další fáze.

2 DOBRODRUŽSTVÍ

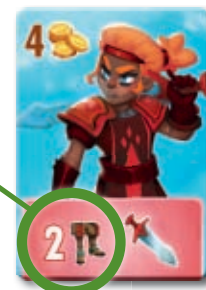
Každý hráč tahá žetony Strážců ze svého pytlíku dobrodružství. Žetony tahejte náhodně a **jeden po druhém** do doby, než je váš pytlík prázdný. Pokaždé když vytáhnete žeton Strážce, umístěte jej na desku dobrodružství a vyhodnoťte jeho pohyb a schopnost. Teprve poté smíte vytáhnout další žeton. Kdykoliv se **smíte podívat do svého pytlíku** a zjistit, jací Strážci vám zbývají, ale poté musíte pytlík promíchat a táhnout náhodně. Jakmile **všichni** hráči vytáhli a vyhodnotili **všechny své žetony Strážců**, hra se posune do další fáze.

Pohyb Strážců

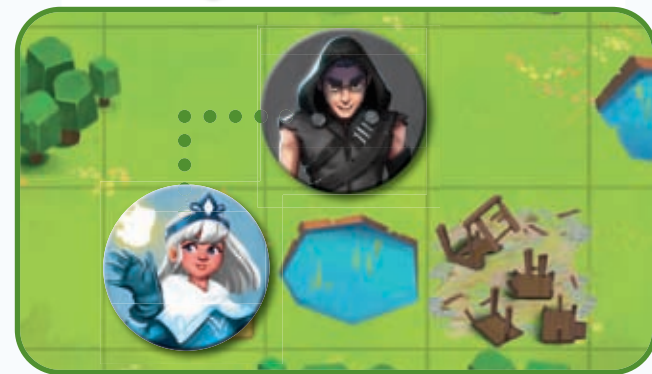
Když hráč vytáhne žeton Strážce, **musí nejprve vyhodnotit jeho pohyb**. Počet kroků každého Strážce je vyobrazen na jeho destičce (uprostřed stolu poblíž bodovací desky).



Bruno vytáhl válečníci, která může provést 2 kroky.



Hráč vybere výchozí bod, kam Strážce umístí a odkud tedy začne svůj pohyb. Výchozím bodem může být: **hrad, žeton tábora nebo žeton jiného Strážce**, který je již na desce. Poté pohne žetonem Strážce.



Bruno pohne kněžkou o 2 kroky od výchozího bodu, kterým je zloděj.

Strážce se musí vždy pohnout alespoň o 1 krok, ale **nemusí využít všechny své kroky**. Pohybovat se smí pouze na **vodorovně a svisle** sousedící pole, nikoliv šikmo. Mezi jednotlivými kroky může Strážce měnit směr. Nesmí vstoupit na pole s jiným Strážcem.

Zvláštní políčka a žetony

Na desce dobrodružství je hned několik druhů zvláštních políček a žetonů, které mají dopad na pohyb a schopnosti Strážců.



Lesy

Jakmile Strážce vstoupí do lesa, **musí okamžitě ukončit svůj pohyb**, i kdyby měl nárok na další kroky.



Jezera

Strážce **nesmí nikdy vstoupit na políčko jezera**.



Truhla

Na políčko s truhlou smí vstoupit libovolný Strážce a smí tu také ukončit svůj pohyb, ovšem otevřít truhlu smí pouze zloděj (viz Schopnosti Strážců dále).



Příšery

Na políčko s příšerou se mohou pohnout pouze válečnice. Jakmile se válečnice pohne na políčko s příšerou, ukončí svůj pohyb (žádné další kroky už neprovede, ani pokud by na ně měla nárok) a porazí příšeru na tomto políčku (viz Schopnosti Strážců dále).

Figurku právě poražené příšery vezměte a umístěte do své síně trofejí v levé horní části desky. Získáte za ni **slávu** ve fázi **3 - Sláva**. S výjimkou válečnice se žádný Strážce **nesmí** pohnout na políčko s příšerou.



Víly

Na políčko s vílami se smí pohnout libovolný Strážce. Jakmile se Strážce pohne na políčko s vílou, ukončí svůj pohyb (žádné další kroky už neprovede, ani pokud by na ně měl nárok) a polapí vílu na tomto políčku. Figurku právě polapené víly vezměte a umístěte do své síně trofejí v levé horní části desky. Získáte za ni **slávu** ve fázi

3 - Sláva.



Vesnice

Na políčko s vesnicí se smí pohnout libovolný Strážce. Pokud Strážce ukončí svůj pohyb na políčku s vesnicí, opraví ji. Okamžitě vezměte žeton vesnice, který je aktuálně **nejvýše na stupnici vesnic** u pravého okraje vaší desky, a umístěte jej na políčko právě opravené vesnice (pod žeton Strážce). Za vesnici získáte **slávu** ve fázi **3 - Sláva**.



Cyril pohnul objevitelem na políčko s vesnicí. Vezme žeton vesnice, který je aktuálně nejvýš na stupnici vesnic, a umístí jej pod objevitele.

Strážci se mohou volně pohybovat přes políčka s vesnicemi, ať už jsou opravené nebo ne.



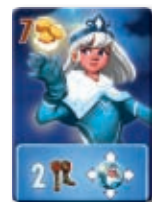
A konečně: Políčka truhel, doupat a studánek, na kterých nejsou žetony ani figurky, nijak neomezují pohyb Strážců.

Schopnosti Strážců

Každý Strážce má svoji zvláštní schopnost, kterou najdete vyobrazenou na destičce daného Strážce, poblíž bodovací desky. Schopnost se mění podle toho, zda je destička otočená na stranu **den** nebo **noc** (kterou poznáte podle pozadí ilustrace).



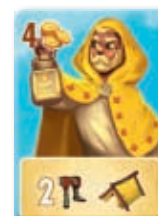
Den



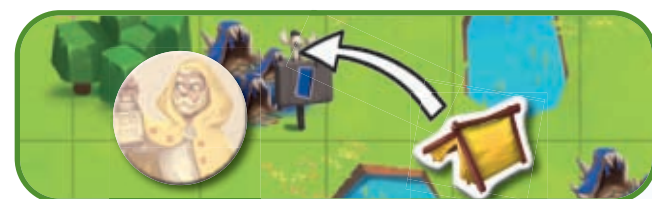
Noc

Nezapomeňte: Stranu každé destičky Strážce vyberete na začátku hry. Schopnost je tedy stejná v průběhu celé partie.

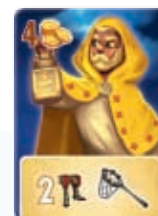
Objevitel



Den: Na konci kola umístěte žeton tábora pod každý svůj žeton objevitele. Tento tábor lze použít jako nový výchozí bod pro Strážce, ovšem **pouze v následujícím kole**.

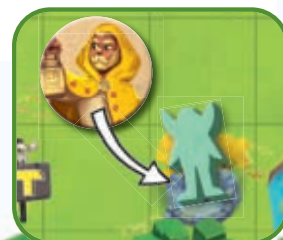


Ditín objevitel ukončil pohyb na políčku s doupětem: na konci kola sem umístí žeton tábora, který tu zůstane až do konce příštího kola.

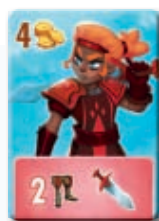


Noc: Jakmile objevitel ukončí svůj pohyb, může polapit vílu, která je vzdálená až o **2 políčka** (políčka spolu musí sousedit vodorovně nebo svisle, nikoliv šikmo). Ignorujte veškeré překážky mezi objevitelem a touto vílou. Objevitel již poté nesmí provést další kroky, ani pokud by na ně měl nárok. **Noční** objevitel neumísťuje žetony táborů.

Ditín objevitel je 2 políčka od víly. Pomocí své zvláštní schopnosti ji může polapit.

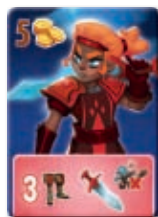


Válečnice

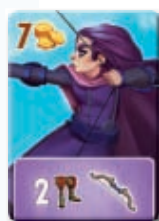


Den: Válečnice je jediný Strážce, který se smí pohnout na políčko s příšerou. Jakmile se válečnice pohne na políčko s příšerou, válečnice ukončí svůj pohyb a porazí příšeru na tomto políčku. Figurku právě poražené příšery vezměte a umístěte do své síně trofejí v levé horní části desky. Získáte za ni **slávu** ve fázi **3 - Sláva**.

Noc: Podobně jako denní válečnice, noční válečnice smí vstoupit na políčka s lišáky a krokodýly a porazit je. Ovšem nesmí vstoupit na políčka s prasaty, takže je nedokáže porazit. Smí je i nadále porazit pomocí meče nebo luku nalezeného v truhle, stejně jako ostatní Strážci.



Lovkyně

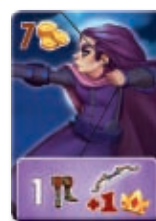


Den: Jakmile lovkyně ukončí pohyb, může vystřelit šíp na příšeru a porazit ji. Šíp poletí vodorovně nebo svisle (nikdy šikmo) dokud nezasáhne příšeru nebo není zablokován. Šíp je zablokován žetony Strážců, vílami, ostatními příšerami, vesnicemi a lesy. Šíp přeletí jezera, doupat, studánky a truhly. Lovkyně se nemůže pohnout na políčko s příšerou. Musí střílet na dálku.

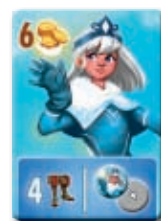


Ervínova lovkyně může vystřelit na lišáka nad sebou a porazit jej. Krokodýla napravo zasáhnout nemůže, protože v cestě stojí víla. Vílu také nemůže zasáhnout, protože víly je potřeba polapit, nikoliv porazit.

Noc: Jakmile lovkyně ukončí pohyb, může vystřelit šíp na příšeru a porazit ji stejně jako denní lovkyně. Pokaždé když lovkyně takto na dálku porazí příšeru, majitel lovkyně okamžitě získá **1 vítězný bod**.

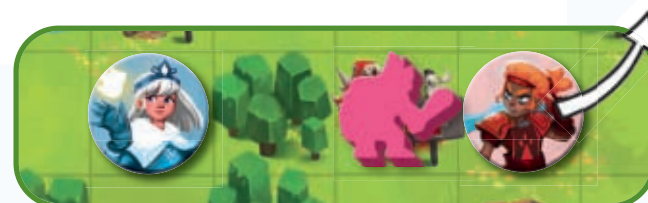


Kněžka



Den: Namísto pohybu se může kněžka teleportovat na políčko s libovolným Strážcem (kromě další kněžky), kterého máte na desce. Strážce na tomto políčku vrátíte do pytlíku expedice a kněžka zaujme jeho místo. Vraceného Strážce tedy zahrajete později v tomto kole znovu. Když vytáhnete kněžku, musíte si vybrat mezi pohybem a její zvláštní schopností. Nelze provést obojí.

Noc: Jakmile kněžka ukončí pohyb, smíte vrátit do pytlíku expedice libovolného Strážce (kromě další kněžky), který je ve stejném sloupci nebo řádku jako tato kněžka. Překážky, víly a příšery ignorujte. Vraceného Strážce tedy zahrajete později v tomto kole znovu. Pokud ve sloupci ani řádku s kněžkou není žádný Strážce, její zvláštní schopnost je bez efektu.



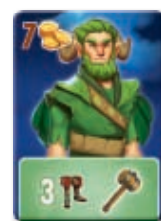
Kněžka ukončila pohyb. Felix použije její schopnost a vrátí válečnici zpět do pytlíku.

Druid



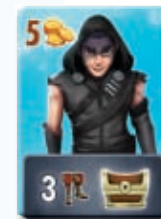
Den: Při pohybu ignoruje překážky. Nemusí se zastavit v lese a může vstoupit na jezera. Dokonce smí na jezeře ukončit svůj pohyb. Nesmí vstoupit na políčko s příšerou.

Noc: Jakmile druid ukončí svůj pohyb, může opravit vesnici, která je vzdálená až o 2 políčka (políčka spolu musí sousedit vodorovně nebo svisle, nikoliv šikmo). Ignorujte veškeré překážky, víly a příšery mezi druidem a touto vesnicí. Druid již poté nesmí provést další kroky, ani pokud by na ně měl nárok. Noční druid podléhá stejným omezením pohybu jako ostatní Strážci: nesmí vstoupit na políčko s jezerem a musí se zastavit v lese.



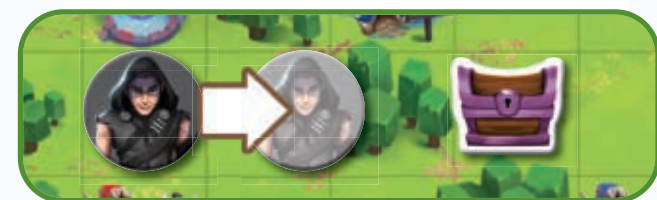
Díky své schopnosti může druid opravit vesnici i na dálku.

Zloděj



Den: Zloděj je jediný Strážce, který dokáže otevřít truhly. Pokud zloděj ukončí svůj pohyb na políčku s žetonem truhly, vezměte ji, otočte lícem vzhůru a umístěte poblíž své desky. Zloděj již poté nesmí provést další kroky, ani pokud by na ně měl nárok. V každé truhle je předmět, který můžete používat po zbytek hry (popis předmětů najdete na následující straně). Navíc vám každá otevřená truhla přinese **2 vítězné body** na konci hry, nezávisle na tom, zda její předmět použijete nebo ne.

Noc: Zloděj i nadále otevírá truhly, ale může se pohybovat pouze po přímce (vodorovně i svisle). Po přímce se smí posunout libovolně daleko, ale musí dodržet pravidla pohybu. Nesmí vstoupit na políčka s jezery a příšerami (kromě víl) a musí ukončit pohyb v lese.



Zloděj nemůže otevřít tuto truhlu, protože ho zastavil les.

Truhly a předměty

Předměty, které zloděj objeví v truhlách, můžete použít hned, jakmile vytáhnete následujícího Strážce, nebo si je můžete ponechat na později. Každý předmět můžete použít pouze jednou za hru. Jakmile předmět použijete, otočte jej lícem dolů. Jeden Strážce může použít i více předmětů.



Pokud použijete boty, aktuálně tažený Strážce se může pohnout o 2 kroky navíc. Noční zloděj nemůže použít boty.



Pokud použijete meč, aktuálně tažený Strážce může vstoupit na pole s příšerou a porazit ji stejně jako válečnice. Po použití meče nesmí Strážce provést další kroky.



Pokud použijete luk, aktuálně tažený Strážce může porazit příšeru na dálku stejně jako lovkyně. Platí stejná omezení a po použití luku nesmí Strážce provést další kroky.



Pokud použijete pírko, aktuálně tažený Strážce se může pohybovat bez terénních omezení stejně jako denní druid.



Pokud použijete kladivo, aktuálně tažený Strážce může opravit vesnici vzdálenou až 2 políčka stejně jako noční druid. Po použití kladiva nesmí Strážce provést další kroky.



Pokud použijete sítku na motýly, aktuálně tažený Strážce může polapit vílu vzdálenou až 2 políčka stejně jako noční objevitel. Po použití sítky nesmí Strážce provést další kroky.



Ve fázi **3 - Sláva** na konci kola, ve kterém najdete grál, přičtete ke své celkové slávě 2 **slávy**.

Jakmile všichni hráči zahráli všechny Strážce z pytlíků, hra se posune do další fáze.

3 SLÁVA

Každý hráč sečte **slávu**, kterou získal v předchozí fázi.

★ Příšery v siní trofejí na vaší desce mají následující hodnoty **slávy**: 1 za lišáky, 2 za krokodýly a 3 za prasata. Jakmile sečtete slávu za příšery, přesuňte je jednu po druhé na stupnici lovu u horního okraje desky (příšery umísťujte vždy na volné políčko co nejvíce vlevo). Na konci hry za ně získáte **vítězné body**.



★ Víly ze siní trofejí přesuňte na patřičná políčka pod siní trofejí. Víly umísťujte jednu po druhé, vždy na volné políčko co nejvýš. Za umístěnou vílu získáte tolik **slávy**, kolik je vyobrazeno vedle políčka, na které byla umístěna.

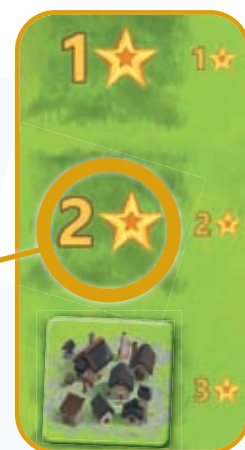
Cyril polapil vílu. Přesune ji na nejvyšší volné políčko určené pro víly a získá za ni 2 slávy.



★ Vesnice vám přinesou tolik **slávy**, kolik je vyobrazeno u nejnižšího odkrytého políčka u pravého okraje desky (slávu u výše odkrytých políček ignorujte). Na rozdíl od víl a obyčejných

příšer, za které získáte slávu jednorázově, vám vesnice přinesou slávu v každém kole, i pokud se vám v aktuálním kole nepodařilo opravit žádnou vesnici.

Cyril zatím opravil 2 vesnice a v tomto kole se mu nepodařilo opravit další. U nejnižšího odkrytého políčka je hodnota 2, takže získá 2 slávy.



★ Pokud se vám v tomto kole podařilo otevřít truhlu s grálem, přičtete 2 **slávy** ke svému celkovému součtu slávy. Poté otočte truhlu lícem dolů.



Následně se podívejte na tabulku odměn na bodovací desce. Najděte řádek se **slávou**, které se vám v tomto kole podařilo dosáhnout. Nejprve získáte tolik **vítězných bodů**, kolik je vyobrazeno na tomto řádku. Posuňte svůj ukazatel bodů po počítadle bodů. Poté získáte tolik mincí, kolik je vyobrazeno na tom samém řádku.



Cyril dosáhl 10 slávy, takže získá 9 mincí a 4 vítězné body.

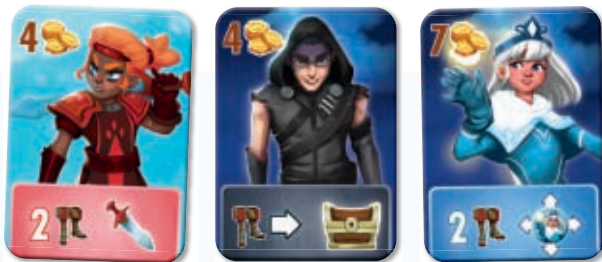
Každá získaná **sláva** nad hodnotu **15** vám automaticky přinese **1 vítězný bod**. Za **slávu** nad hodnotu **15** nezískáte mince navíc.

Pokud je toto páté (poslední) kolo, hra v tuto chvíli končí. Následuje závěrečné bodování. V opačném případě se hra posune do další fáze.



Tato fáze neproběhne v pátém kole.

Nyní hráči za mince naverbují nové Strážce. Cena každého žetonu Strážce je vyobrazena na desičce daného Strážce, poblíž bodovací desky. Smíte nakoupit **libovolný počet** nových žetonů v libovolné kombinaci, dokud vám na ně zbývají mince. Pokaždé když koupíte žeton Strážce, vezměte tento žeton a **vhoďte jej do svého pytlíku expedice**. Jakmile již nemůžete nebo nechcete koupit další žetony, přebytečné mince si ponecháte do dalšího kola.



Za 8 mincí by Dita mohla naverbovat 1 válečníka a 1 zloděje, ale rozhodne se raději naverbovat 1 kněžku a ušetřit 1 minci do dalšího kola.

Pokud nastane situace, kdy je zásoba žetonů některého Strážce již téměř prázdná, hráči mohou verbovat Strážce v pevně daném pořadí, aby nebyl zvýhodněn rychlejší hráč. Pokud tak chcete učinit, hráči **verbuji** žetony jeden po druhém, v pořadí od hráče s **nejnižším** počtem **vítězných bodů**, po hráče s **nejvyšším** počtem **vítězných bodů**. Pokud nastane shoda, náhodně ji rozřešte vhodnou metodou. Jakmile hráči nechtějí nebo nemohou dále nakupovat, hra se posune do další fáze.

Tato fáze neproběhne v pátém kole.

Pokud je ve hře **denní** objevitel, hráči nyní **odstraní z desek žetony táborů**. Poté umístí nové **žetony táborů pod objevitele**, které mají na deskách. Žetony táborů mohou ležet na libovolném políčku, včetně jezer. Táboři představují nový výchozí bod pro Strážce.



Poté všichni hráči sesbírají své **žetony Strážců** z desek a vhodí je zpět do pytlíku expedice. Pytlík dobře promíchejte.

Figurky **víl**, které nebyly polapeny a zůstaly na deskách dobrodružství, nyní **odstraňte ze hry** a vraťte do zásoby příšer. Zmizely a již je **nelze polapit**.



Příšery, truhly a vesnice zůstanou na svých políčkách do příštích kol.



Konec hry

Konec hry na stane po fázi **3 - SLÁVA** v pátém kole. Každý hráč získá vítězné body za následující kategorie:



2 vítězné body za každou otevřenou truhlu, kterou vlastní. **Nezáleží na tom, zda byl její předmět použit nebo ne.**



Vítězné body vyobrazené na stupnici lovu. Získáte pouze nejvyšší číslo, kterého se vám podařilo na stupnici dosáhnout.

Hráč s nejvyšším počtem **vítězných bodů** se stane vítězem. Pokud nastane shoda, vyhrává hráč s vyšším počtem poražených příšer. Pokud shoda i nadále trvá, hráči ve shodě se o vítězství dělí.

Tipy a triky

Před první partií je raději přečtete všem hráčům.

★ Když umísťujete Strážce, mějte na paměti Strážce, kteří vám zbývají v pytlíku. Například pokud máte v pytlíku zloděje, možná by stálo za to dostat jiného Strážce co nejblíže k truhle.

★ Přestože lesy zastaví vaše Strážce, představují rychlý přístup do nových oblastí desky. Tábor umístěný v lese navíc otevírá celou řadu možností.

★ Někdy je lepší vzdát se okamžitého zisku a raději si připravit půdu pro lepší tah v pozdější části kola.

★ Vždy za mince kupte nové Strážce. Vzpomeňte si, co vám v minulém kole dělalo potíže, a zkuste je vyřešit patřičnými Strážci.

★ Pokud je ve hře denní objevitel, zvažte, zda se nevyplatí nakoupit jich víc. Umístění hned několika táborů naráz je velice užitečné.

★ Ve hře je pouze 7 **víl**. V závislosti na kartách průzkumu bude jejich polapení snazší nebo těžší. Zkuste své tahy uzpůsobit tak, abyste je polapili.

★ Umístění tábora na doupe nebo studánku dokáže obrátit průběh hry ve váš prospěch. To platí dvojnásob ke konci partie.

Autoři:

Catch Up Games

Návrh hry: *Frédéric Guérard*

Ilustrace: *Sabrina Miramon*

Dodatečná grafika: *Christine Alcouffe, Manoël Verdiel*

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.cz

Redakce: *Miroslav Tlamicha*

Překlad: *Ondřej Polák*

Korektury: *Marcel Ondrák*

Grafická úprava: *Michal Hubáček*

TLAMA
games