

HRA TRŮNY

KARETNÍ HRA

DRUHÁ EDICE



PŘEHLED PRAVIDEL

JEDINÁ HRA, NA KTERÉ ZÁLEŽÍ

*„Až příliš mnoho cizích tváří, pomyslel si Tyrion,
příliš mnoho nových hráčů. Hra se změnila,
zatímco jsem ležel a hnil na loži, a nikdo mi neráčil
sdělit nová pravidla.“*

– George R. R. Martin, *Píseň ledu a ohně*

POZOR!

Nejprve si přečtete průvodce hrou. Pokud budete mít při hře dotazy k pravidlům, použijte tento přehled jako referenci. Jakmile si zahrajete výukovou hru, je vhodné si projít dodatky začínající na straně 24.

Tento dokument obsahuje detailní popis všech pravidel hry, ale není vhodný pro naučení hry. Hráči by se nejprve měli seznámit se hrou pomocí průvodce hrou a tento přehled použít až v případě potřeby během hraní hry.

Hlavní část tohoto přehledu představuje rejstřík, který obsahuje abecedně seřazený výklad termínů a situací, se kterými se hráči mohou při hře setkat. Pokud máte nějaké dotazy k pravidlům, v rejstříku byste měli hledat nejdříve.

Další část tohoto přehledu obsahuje dva dodatky. První dodatek je časový diagram, který detailně zobrazuje průběh celého herního kola a podrobně vysvětluje, jak provést každý jednotlivý zobrazený krok. Druhý dodatek obsahuje podrobný popis struktury každého typu karet.

ZLATÁ PRAVIDLA

Pokud je text v tomto přehledu pravidel v přímém rozporu s textem v průvodci hrou, má přednost text z tohoto přehledu.

Pokud je text na kartě v přímém rozporu s textem v tomto přehledu pravidel nebo v průvodci hrou, má přednost text na kartě.

REJSTRÍK

Tato kapitola obsahuje abecedně seřazená hesla týkající se pravidel, termínů a situací, které mohou v průběhu hry nastat.

Akce

Akce je spouštěná schopnost, která je uvozena tučně vytištěným slovem „**Akce**“. Tyto schopnosti může hráč provést pouze během okna akcí. Podrobnosti o tom, kdy nastává okno akcí v průběhu kola, naleznete v dodatku I.

Některé akce mají vedle slova „**Akce**“ uveden i název fáze. Taková schopnost se stále bere jako akce, jen je její provedení omezeno na akční okno v uvedené fázi.

Každá akce musí být kompletně provedena předtím, než může být provedena další akce.

Související hesla: Ve hře a mimo hru

Aktivní hráč

V některých fázích hra vytváří aktivního hráče, který má v danou chvíli možnost provést uvedenou úlohu.

✦ Ve fázi vykládání aktivní hráč shromažďuje příjem a může z ruky vyložit postavy, lokace, doplňky a duplikáty karet.

✦ Ve fázi výzev může aktivní hráč zahájit výzvy.

Související hesla: Fáze vykládání, Fáze výzev

Balíček, dobírací balíček

Pokud se v pravidlech nebo v textu karty objeví samotné slovo „balíček“, odkazuje na hráčův balíček s kartami doplňků, postav, lokací a událostí. Tento balíček se také nazývá „dobírací balíček“.

Pokud se pravidlo nebo schopnost odkazuje na balíček plánů, používá přímo termín „balíček plánů“.

Související hesla: Balíček plánů

Balíček plánů

Každý hráč používá svůj vlastní balíček plánů. Hráčův balíček plánů začíná hru přesně se sedmi kartami. Jedna z vybraných karet plánů může mít v balíčku jednu další kopii (dle názvu karty). Všechny ostatní karty plánů mohou být v balíčku pouze jedenkrát.

Související hesla: Karty plánů, Omezení balíčku plánů: X, Tvorba vlastních balíčků

Bitva

Bitva je hra tří nebo více hráčů.

- ✦ Bitva používá karty titulů a jejich odpovídající systémové kroky (viz dodatek I, sekce 1.4 a 7.4).

Související hesla: Karty titulů, Klání

Ceny

Cena karty ve zlaťácích je číselná hodnota, která musí být zaplacená, aby byla karta vyložena nebo zahrána.

Některé schopnosti karet jsou popsány ve tvaru „X, abys Y“. V takovém případě je „X“ považováno za cenu (před slovem „abys“) a „Y“ (za slovem „abys“) je efekt.

- ✦ Pro placení ceny nelze použít herní součásti soupeřů.

- ✦ Pokud je pro zaplacení ceny vyžadována herní součást, která není ve hře, hráč platící cenu může využít pouze herní součásti ve své oblasti mimo hru a svou zásobu zlaťáků.

- ✦ Pokud jedna karta vyžaduje více plateb, musí být všechny zaplacené současně.

- ✦ Pokud je zabráněno jakékoli části platby v okamžiku jejího placení, je zahájení schopnosti nebo vyložení/zahrání karty ihned ukončeno bez dalšího vyhodnocení. (Karta zůstane nezahraná v ruce jejímu majiteli.)

- ✦ Pokud vyhodnocení efektu neovlivní hru, nelze danou schopnost zahájit (a ani zaplatit její cenu).

Související hesla: Ve hře a mimo hru, Vlastnění a ovládání

Cíl

Slovo „vybrat“ značí, že pro vyhodnocení schopnosti je nutné vybrat cíl. Hráč vyhodnocující efekt musí vybrat herní součást (obvykle kartu), která splňuje požadavky na cíl dané schopnosti.

- ✦ Hráč ovládající takovou schopnost vybere všechny cíle pro daný efekt, pokud není výslovně uvedeno něco jiného.

- ✦ Pokud schopnost vyžaduje vybrat cíl (nebo cíle) a žádný vhodný cíl není k dispozici (nebo není vhodných cílů dostatečný počet), nelze schopnost zahájit. Tato kontrola se provede ve stejnou chvíli jako kontrola herních omezení dané schopnosti.

- ✦ Ve chvíli, kdy je vybírán cíl, je možné zvolit jakýkoli vhodný cíl. (Tato volba není omezená na cíle, které byly k dispozici při kontrole zahájení schopnosti.)

- ✦ Pokud má jeden hráč vybrat více cílů, vybere je současně.

- ✦ Jakýkoli efekt, který vyžaduje výběr „libovolného počtu“ cílů, nebude úspěšně vyhodnocen (a nezmění stav hry), pokud není vybrán žádný cíl.

- ✦ Vyhodnocení některých efektů (jako jsou efekty uvedené za slovem poté nebo zpožděné efekty) vyžaduje výběr cíle poté, co je efekt zahájen. Takové cíle není třeba kontrolovat při kontrole herních omezení a rozhodování, zda lze nebo nelze celou schopnost zahájit. Pokud ve chvíli kontroly cílů nejsou vhodné cíle k dispozici, daná část efektu při vyhodnocení selže.

- ✦ Karta není vhodným cílem pro schopnost, pokud vyhodnocení schopnosti cíl nijak neovlivní. (*Např. klečící postava nemůže být vybrána jako cíl pro efekt s popisem „vyber postavu, která poklekne“.*)

Související hesla: Poté, Zahájení schopnosti, Zpožděné efekty

Další hráč

Viz „Pořadí hráčů“ na straně 13.

Dobráni karet

Viz "Tažení karet" na straně 18.

Drancování

Drancování je klíčové slovo týkající se vyhodnocení výzev. Jakmile hráč vyhraje výzvu, může odhodit 1 kartu z vrcholu balíčku poraženého soupeře za každou postavu s klíčovým slovem drancování, kterou ovládá a která se zúčastnila výzvy.

Související hesla: Fáze výzev, Klíčová slova

Duplikáty

Hráč může použít další kopie (dle názvu) libovolné své unikátní karty (označené symbolem ⊕ vedle svého názvu), kterou ve hře ovládá, jako duplikáty. Jakmile do hry vstoupí karta jako duplikát, položí se lícem nahoru pod svou kopii ve hře, aby byla částečně překrytá (tedy částečně viditelná).

Duplikát poskytuje hráči, který ho ovládá, následující spouštěnou schopnost: „**Přerušení:** pokud by měla unikátní karta překrývající duplikát opustit hru, odhod její duplikát a tím tuto kartu zachrániš. (Nelze zrušit.)“

- ❖ Pro vyložení karty jako duplikátu není třeba platit žádnou cenu.
- ❖ Duplikáty se neberou jako doplňky. Duplikáty nejsou ovlivněny a nijak nereagují s textem, který se odkazuje na doplňky.
- ❖ Duplikáty nemají žádný text, název, charakteristiky, typ ani určení. Dokud jsou duplikáty ve hře, považují se za prázdnou „duplikovanou kartu“.
- ❖ K jedné kartě může být ve hře více duplikátů.
- ❖ Různé verze unikátní karty lze použít jako duplikáty dané karty. Aktivní vždy bude ta verze karty, která byla ve hře jako první, i po připojení duplikátů. Hráč nemůže vyměnit kartu s jejím duplikátem.
- ❖ Vyložení duplikátu se nebere jako vyložení karty toho typu, který je vytištěn na duplikátu. Bere se to pouze jako „vyložení duplikátu karty“.

Související hesla: Unikátní karty, Vlastnění a ovládání, Zachránit

Efekty

Efekt karty je jakýkoli efekt, který vznikne při vyhodnocení na ní vytištěné nebo jinak získané schopnosti. Systémový efekt je jakýkoli efekt, který vznikne při vyhodnocení systémové události.

- ❖ Efekt karty může být uvozen cenou, spouštěcí podmínkou, herním omezením a/nebo herním povolením. Tyto prvky se za efekt nepovažují.
- ❖ Jakmile je efekt zahájen, hráči musí vyhodnotit tolik jeho aspektů, kolik jen mohou, pokud ovšem efekt nepoužívá slovo „můžeš“.
- ❖ Pokud efekt bez cíle ovlivňuje více prvků (jako např. „táhni 3 karty“ nebo „prohledej horních 10 karet svého balíčku“), než kolik jich je v příslušné herní oblasti, efekt ovlivní tolik prvků, kolik jen může.
- ❖ Pokud vyprší přetrvávající efekt (nebo je ukončeno působení trvalé schopnosti), nebere se to jako změna stavu hry efektem karty.

Související hesla: Ceny, Herní omezení a povolení, Možnost, Podmínky spuštění, Přetrvávající efekty, Schopnosti, Zahájení schopnosti, Zpožděné efekty

Fáze dobírání karet

Viz dodatek I, kapitola „2. Fáze dobírání karet“ na straně 27.

Fáze nadvlády

Viz dodatek I, kapitola „5. Fáze nadvlády“ na straně 29.

Fáze plánování

Viz dodatek I, kapitola „1. Fáze plánování“ na straně 26.

Fáze vykládání

Viz dodatek I, kapitola „3. Fáze vykládání“ na straně 27.

Fáze výzev

Viz dodatek I, kapitola „4. Fáze výzev“ na straně 27.

Fáze zdanění

Viz dodatek I, kapitola „7. Fáze zdanění“ na straně 29.

Fáze zvednutí

Viz dodatek I, kapitola „6. Fáze zvednutí“ na straně 29.

Frakce, Karta frakce

Ve hře je osm frakcí zobrazených v tabulce níže.

Karta frakce určuje, kterou frakci si hráč ve svém balíčku zvolil jako hlavní. Karty frakce nesou loajální nebo neloajální symbol frakce, který odpovídá symbolu na kartě frakce, které přísluší.

Podrobný popis karty frakce naleznete v dodatku II.

Související hesla: Loajální, Pro tvou frakci, Tvorba vlastních balíčků

Frakce	Loajální	Neloajální	V textu
Rod Starků			
Rod Lannisterů			
Rod Baratheonů			
Rod Greyjoyů			
Rod Tyrellů			
Rod Martellů			
Rod Targaryenů			
Noční hlídka			

Herní omezení a povolení

Mnoho karet a schopností obsahuje konkrétní instrukce, které určují, kdy a jak mohou nebo nesmí být použity, nebo popisují podmínku, která musí být splněna, aby je bylo možné použít. Aby bylo možné takovou schopnost použít nebo vyložit/zahrát takovou kartu, musí být tato omezení splněna.

Povolení je volitelné herní omezení, které umožňuje hráči zahrát/vyložit kartu nebo použít schopnost mimo standardní časování nebo nad rámec pravidel hry.

Související hesla: Karty událostí, Zahájení schopnosti/ Vyložení karty

Hledat

Pokud má hráč najít určitou kartu, může se podívat na všechny karty v hledané oblasti, aniž by je však odhalil soupeřům.

- ✦ Pokud efekt způsobí prohledání celého balíčku, musí být po dokončení hledání celý balíček důkladně zamíchán, dokud nebudou všichni soupeři spokojeni.
- ✦ Hráč není povinen hledaný objekt nalézt, ani když prohledávané karty obsahují kartu, která splňuje požadavky hledání.
- ✦ Pokud by měl efekt hledání přidat kartu s určitou charakteristikou do skryté herní oblasti, hráč provádějící hledání musí tuto kartu nejprve ukázat soupeřům, aby dokázal, že splňuje požadovaná kritéria.
- ✦ Dokud jsou karty prohledávány, neberou se, jako by opustily svou původní herní oblast.

Související hesla: Balíček

Hodnota rezerv

Každá karta plánu obsahuje hodnotu rezerv. Ve fázi zdanění každý hráč porovná počet svých karet v ruce (jinak též velikost ruky) s touto hodnotou rezerv na své odhalené kartě plánu (se započtením všech aktivních modifikátorů rezerv). Pokud má v ruce více karet, než je jeho hodnota rezerv, musí vybrat a odhodit tolik karet, aby mu jich v ruce zbylo nejvýše tolik, kolik je jeho hodnota rezerv. Tento úkon provedou všichni hráči postupně dle pořadí hráčů.

Související hesla: Modifikátory plánů

Hromádka použitých plánů

Viz „Karty plánů“ na straně 7.

Hromádka mrtvých

Hromádka mrtvých je oblast mimo hru. Je oddělená od odhazovací hromádky.

- ✦ Jakmile je postava „zabita“, přesune se její karta lícem nahoru na vrchol hromádky mrtvých jejího majitele.
- ✦ Hráč nemůže vyložit, umístit do hry nebo převzít ovládnání nad kopií unikátní (♣) karty, kterou má ve své hromádce mrtvých.
- ✦ *Jediný* výskyt unikátní karty v hráčově hromádce mrtvých nezabrání efektu, který může přesunout karty z hromádky mrtvých do hry. Takový efekt totiž odstraní jediný výskyt dané karty z hromádky mrtvých.
- ✦ Hromádka mrtvých představuje veřejnou informaci a kdokoli se může kdykoli podívat na hromádku mrtvých jakéhokoli hráče.
- ✦ Pořadí karet na hromádce mrtvých nelze měnit, pokud to hráči výslovně neumožní schopnost karty.
- ✦ Pokud je v jednu chvíli zabito více postav současně, vlastník karet je může umístit na svou hromádku mrtvých postupně v libovolném pořadí.

Související hesla: Odhazovací hromádka, Opustit hru, Unikátní karty

Hrozba nebo hodnota hrozby

Hrozba představuje důsledky, kterým hráč musí čelit, pokud prohraje výzvu jako bránící se hráč.

Hodnota hrozby na odhalené hráčově kartě plánu (spolu se všemi modifikátory hrozby) určuje možný přínos každé vyhrané výzvy, kterou hráč zahájí.

Hodnota hrozby určuje: kolik různých postav musí poražený hráč zabít (ve ♣ výzvách), kolik karet je poraženému hráči odhozeno z ruky (v ♠ výzvách) nebo kolik žetonů moci si vítěz vezme z karty frakce poraženého hráče (v ♣ výzvách).

Související hesla: Intrikářská hrozba, Mocenská hrozba, Vojenská hrozba

Imunní

Pokud je karta imunní proti určité skupině efektů (např. „imunní proti efektům karet událostí,“ nebo „imunní proti efektům karet ♣“), nemůže být cílem ani být ovlivněna žádným efektem, který spadá do zmíněné skupiny. Před těmito efekty je chráněna pouze samotná karta, ostatní prvky přidružené k této kartě (jako jsou doplňky, žetony, schopnosti pocházející z imunní karty nebo duplikáty) proti těmto efektům imunní nejsou.

Pokud získá karta imunitu proti efektu, dřívější přetrvávající efekty, které byly použity na danou kartu, tím nebudou odstraněny.

Imunita chrání kartu pouze proti efektům. Nebrání tomu, když je kartou zaplacená cena.

Související hesla: Ceny, Přetrvávající efekt

Iniciativa

Hráčova iniciativa je hodnota iniciativy na jeho odhalené kartě plánu (se započtením všech jeho případných modifikátorů iniciativy).

Jakmile jsou ve fázi plánování odhaleny nové karty iniciativy, hráči porovnají iniciativu. Hráč s nejvyšší hodnotou iniciativy vyhrává iniciativu a určí, který hráč se stane „prvním hráčem“ až do té doby, než bude vybrán nový první hráč.

V případě shodné nejvyšší hodnoty iniciativy u více hráčů z nich vyhrává ten hráč, který má nejméně moci. Pokud stále není rozhodnuto, náhodně z nich vyberte jednoho hráče, který vyhraje iniciativu.

Související hesla: První hráč

Intrikářská hrozba

Jakmile hráč prohraje intrikářskou výzvu (☞) jako bránící se hráč, musí odhodit náhodně tolik karet z ruky, kolik je hodnota hrozby na odhalené kartě plánu útočícího hráče.

Pokud má hráč v ruce méně karet, než je hodnota hrozby, musí odhodit tolik, kolik jen může.

Související hesla: Fáze výzev

Jedinečný

Jedinečný je schopnost karty uvedená jako klíčové slovo, která se objevuje na kartách doplňků. Pokud karta nebo herní součást, ke které je přiložená karta

s klíčovým slovem jedinečný, opustí hru, přiložená jedinečná karta se *nevrací* do ruky svému majiteli, namísto toho je odhozena ze hry.

Související hesla: Karty doplňků, Klíčová slova

Karty agendy

Karty agendy se umísťují poblíž karty frakce a poskytují zvláštní schopnosti a omezení pro balíček hráče. Hráč může při stavbě vlastního balíčku spolu s kartou frakce použít i jednu kartu agendy. Karta agendy je na začátku hry položena vedle karty frakce hráče a odkryje se během přípravy hry.

✦ Karty agendy se neberou, že jsou „ve hře“. Dokud jsou aktivní vedle karty frakce, jejich text ovlivňuje hru z oblasti mimo hru.

✦ Karty s vytištěným typem agenda nelze odstranit ze hry schopnostmi jiných karet.

Podrobný popis karty agendy naleznete v dodatku II.

Související hesla: Tvorba vlastních balíčků, Ve hře a mimo hru

Karty doplňků

Karty doplňků představují zbraně, zbroj, předměty, dovednosti, stavy a tituly. Tyto karty vstupují do hry stojící a přiložené k jiné kartě nebo herní součásti. Poté zůstávají ve hře, dokud nejsou odstraněny schopností nebo dokud karta, ke které jsou přiloženy, neopustí hru. Doplňky nemohou vstoupit do hry, pokud není ve hře žádná vhodná karta nebo herní součást, ke které je lze přiložit.

✦ Doplňky lze přiložit pouze k postavám, pokud text doplňku výslovně neuvádí něco jiného.

✦ K jedné kartě nebo herní součásti lze přiložit libovolný počet doplňků.

✦ Pokud karta s přiloženým doplňkem opustí hru, doplněk se vrací do ruky svému majiteli. K tomu dojde současně ve chvíli, kdy karta, ke které byl doplněk přiložen, opustila hru.

✦ Pokud dojde k situaci, že je doplněk přiložen ke kartě, ke které být přiložen nesmí, doplněk se odhodí.

✦ Doplněk ovládá jeho původní hráč i poté, kdy karta nebo herní součást, ke které je přiložen, přejde pod ovládnutí soupeře.

- ❖ Doplněk může pokleknout nebo se postavit nezávisle na kartě, ke které je přiložen.

Podrobný popis karty doplňku naleznete v dodatku II.

Související hesla: Vlastnění a ovládní

Karty lokací

Karty lokací představují hrady, města, lesy, obchody, krčmy, nevěstince, ulice a další místa, která můžete nalézt ve světě románové ságy *Píseň ledu a ohně*. Tyto karty vstupují do hry do zadní linie herní oblasti hráče a zůstávají ve hře, dokud nejsou odstraněny schopností nebo herním efektem.

Podrobný popis karty lokace naleznete v dodatku II.

Karty plánů

Karty plánů představují určitá strategická rozhodnutí pro dané kolo a záměry, které hráč uskutečňuje v průběhu hry. Hráč začíná hru s balíčkem plánů, který obsahuje přesně sedm karet. Každá karta plánu na sobě nese hodnotu zlaťáků, iniciativy, hrozby a rezerv. Mnoho karet plánů také obsahuje určitou schopnost.

- ❖ Každá karta plánu je vždy v jednom ze tří stavů: v balíčku plánů, odhalená nebo na hromádce použitých plánů.
- ❖ Jakmile hráč odhalí novou kartu plánu, tato karta opouští balíček plánů a stává se odhalenou kartou. Položí se na vrchol hromádky použitých plánů, které byly odhaleny dříve během hry. To rovněž odstraní stávající odhalenou kartu plánu ze hry a nahradí ji novou odhalenou kartou plánu. Všechny karty pod právě odhalenou kartou plánu se považují za hromádku použitých plánů.
- ❖ Hráčova odhalená karta plánu je ve hře a ovlivňuje stav hry.
- ❖ Poté, co hráč odhalí poslední kartu plánu ze svého balíčku plánů a vyhodnotí všechny případné schopnosti „při odhalení“, vrátí všechny své použité karty plánů z hromádky zpět do svého balíčku plánů. Právě odhalená karta plánů zatím není v balíčku použitých plánů, a zůstane tedy na svém místě odhalená.

Podrobný popis karty plánu naleznete v dodatku II.

Související hesla: Balíček plánů, Při odhalení, Ve hře a mimo hru

Karty postav

Karty postav představují lordy, lady, rytíře, armády, žoldáky, stvoření a jiné osoby a skupiny, které bojují o moc ve světě *Píseň ledu a ohně*. Tyto karty vstupují do hry do přední linie herní oblasti hráče a zůstávají ve hře, dokud nejsou odstraněny schopností nebo herním efektem.

Podrobný popis karty postavy naleznete v dodatku II.


Karty titulů, Zásoba titulů (pouze formát bitva)


Karty titulů se používají pouze v bitvě. Každý titul poskytuje svému nositeli unikátní schopnosti a formuje politické vztahy mezi hráči.


Během přípravy hry se vytvoří zásoba titulů. Obsahuje všechny tituly, které nejsou právě ovládané hráči. Hráči si ze zásoby titulů v každém kole ve fázi plánování vyberou titul a ten nesou během celého kola. Pokud hráč nese titul, považuje se tento titul za kartu ve hře pod jeho ovládním.

Navíc ke vztahům rivalů a podpory mezi hráči (a textovým schopnostem nebo symbolům na kartě) přináší každý následující titul pro svého nositele unikátní bonus k síle pro určitou část herního kola.

Titul **Lord regent** přidává svému nositeli bonus +2 k síle pro vyhodnocení nadvlády.

Titul **Pobočník krále** přidává svému nositeli bonus +1 k síle během libovolné  výzvy, ve které ovládá alespoň jednu účastnící se postavu.

Titul **Mistr loďář** přidává svému nositeli bonus +1 k síle během libovolné  výzvy, ve které ovládá alespoň jednu účastnící se postavu.

Titul **Mistr našeptávačů** přidává svému nositeli bonus +1 k síle během libovolné  výzvy, ve které ovládá alespoň jednu účastnící se postavu.

- ❖ Pokud karta titulu opustí hru, vrací se zpět do zásoby titulů.

Podrobný popis karty titulu naleznete v dodatku II.

Související hesla: Bitva, Fáze plánování, Podporovat, Přesměrování, Rivalové

Karty událostí

Karty událostí představují různé taktické akce, záměry, zvraty osudu a jiné neočekávané situace, které se mohou ve hře objevit.

✦ Typ schopnosti karty události, spouštěcí podmínka (pokud je) a herní omezení/povolání (pokud jsou) určují, jak a kdy je možné kartu události zahrát.

✦ Jakmile hráč zahraje kartu události a je zaplacená její cena, její efekt je vyhodnocen (nebo zrušen) a karta se umístí na odhazovací hromádku svého majitele dřívě, než nastane okno reakcí, které následuje za vyhodnocením.

✦ Efekty karet událostí ovlivní stav hry ve chvíli, kdy jsou vyhodnoceny. Pokud karta události vytvoří přetrvávající efekt nad skupinou karet, ovlivní pouze ty vhodné cíle, které jsou ve hře v okamžiku zahrání této karty události. Karty, které vstoupí do hry později, nejsou tímto přetrvávajícím efektem ovlivněny.

✦ Pokud je efekt karty události zrušen, karta se stále bere jako zahráná a její cena zůstává zaplacená. Pouze její efekt je zrušen.

✦ Karta události nemůže vstoupit do hry, kromě případů, kdy schopnost karty, která ji do hry umísťuje, nezmění zároveň i její typ na takový, který se může ve hře vyskytovat.

Podrobný popis karty události naleznete v dodatku II.

Související hesla: Ceny, Herní omezení a povolání, Přetrvávající efekty, Spouštěcí podmínky, Zpožděné efekty, Zrušit

Klání

Klání je hra jeden proti jednomu pro dva hráče.

✦ Karty titulů pro formát bitvy a jejich odpovídající systémové kroky (viz dodatek I, sekce 1.4 a 7.4) se ve hře formátu klání nepoužívají.

Související hesla: Bitva

Klečící, Pokleknout

Karta je častokrát otočena do klečící pozice (tzn. poklekně), aby mohla zaútočit, bránit se nebo použít rozličné schopnosti. Jakmile má karta pokleknout, je otočena o 90 stupňů (na bok). V tomto stavu je karta považována za klečící.

✦ Klečící karta nemůže znovu pokleknout, dokud se opět nepostaví (obvykle v určitém kroku hry nebo díky schopnosti karty).

Související hesla: Stojící, Vstát

Klíčová slova

Klíčové slovo je schopnost karty, které s sebou na danou kartu nese zvláštní pravidla.

✦ Někdy je klíčové slovo následováno vysvětlením vytištěným kurzívou. Vysvětlení je zkrácený popis, jak klíčové slovo funguje, ale nejde o pravidla a nenahrazuje pravidla pro dané klíčové slovo z tohoto přehledu.

✦ Karta může klíčové slovo mít nebo nemít. Jedna karta, která má nebo získá stejné klíčové slovo z více zdrojů se stále považuje za kartu s jedním výskytem tohoto klíčového slova. (Poznámka: výskyty klíčového slova přepadení (X) s různou hodnotou (X) se považují za různá klíčová slova.)

✦ Klíčová slova ve hře jsou: drancování, jedinečný, omezení, plížení, přepadení (X), věhlas, vizionář, zastrašení a žádné doplňky.

Související hesla: Drancování, Jedinečný, Omezení, Plížení, Přepadení (X), Věhlas, Vizionář, Zastrášení, Žádné doplňky.

Kopie (karty)

Kopie karty je určena jejím názvem – jakákoli jiná karta se stejným názvem je považována za kopii, nezávisle na typu karty, textu, obrázku ani na jiné charakteristice karty.

Související hesla: Odkazování na sebe, Tvorba vlastních balíčků, Unikátní karty, Vlastnění a ovládání

Kvalifikátor

Pokud text na kartě obsahuje kvalifikátor následovaný více termíny, platí tento kvalifikátor pro každý termín v uvedeném seznamu, pokud to lze. Např. ve frázi „každá unikátní postava a lokace“ se kvalifikátor „unikátní“ vztahuje na obě další slova, „postavu“ i „lokaci.“

Limity a maxima

„Limit X během [perioda]“ je limit, který se objevuje na kartách, které zůstávají ve hře během vyhodnocení efektů schopností. Každá kopie schopnosti, která obsahuje limit, může být použita nejvýše X-krát během uvedené periody. Pokud karta opustí hru a znovu do hry vstoupí během stejné periody, považuje se za novou kopii dané schopnosti ve hře.

„Limit X kopií na každou [karty/herní prvek]“ je limit, který se objevuje na kartách doplňků a omezuje

počet kopií dané karty (dle názvu), kterou lze přiložit ke každé určené kartě nebo hernímu prvku.

„Nejvýše X během [perioda]“ je omezení, které se objevuje na kartách, které nevstupují nebo nezůstávají ve hře během vyhodnocení svého efektu (jako jsou karty událostí). Toto omezení určuje, kolikrát nejvýše může být spuštěna schopnost ze všech kopií (dle názvu) karty nesoucí danou schopnost (včetně sebe sama) v průběhu uvedené periody. Zahájení schopnosti karty se počítá proti maximu pro všechny kopie dané karty.

- ✦ Všechny limity a maxima se vztahují na daného konkrétního hráče.
- ✦ Pokud je efekt nebo schopnost s limitem nebo maximem zrušen, stále se počítá do daného limitu nebo maxima.

Související hesla: Omezení balíčku, Omezení balíčku plánů

Lícem dolů

Některé schopnosti umísťují karty do hry lícem dolů. Karta ležící lícem dolů nemá žádné zvláštní charakteristiky kromě stavu „ležící lícem dolů“, ale může mít rozličné vlastnosti předané kartou, která ji umístila do hry.

- ✦ Hráč se může kdykoli podívat na druhou stranu karty ležící lícem dolů, která je ve hře a kterou ovládá.

Loajální, Loajalita

Loajalita je omezení při tvorbě balíčků, které určuje karty použitelné i mimo svou frakci. Karta je loajální své frakci, pokud má přes svůj štít rozvinutý svitek pergamentu. Aby bylo možné přidat loajální kartu do balíčku, musí její příslušnost odpovídat příslušnosti karty frakce hráče. Některé schopnosti karet (jako jsou karty agendy *Praporec*) dovolují hráčům použít v balíčku neloajální karty jiné frakce (mimo svou frakci).

Související hesla: Tvorbá vlastních balíčků



*Rod Baratheonů,
loajální*



*Rod Baratheonů,
neloajální*

Mělo by

Slova „mělo by“ se používají při popisu spouštěcí podmínky některých schopností přerušení a značí vyšší prioritu těchto schopností nad přerušeními stejné spouštěcí podmínky, která slova „mělo by“ neobsahují.

Všechna přerušení „mělo by X“ mohou být použita před jakýmkoli přerušeními „je X“. To znamená, že přerušení se slovy „mělo by“ (jako např. „pokud by postava měla být zabita“) mají přednost před přerušeními bez těchto slov (jako např. „pokud je postava zabita“).

- ✦ Pokud přerušení spouštěcí podmínky, která by měla nastat, změní nadcházející situaci (např. zachrání postavu, která by měla být zabita), nelze k původní spouštěcí podmínce použít žádná další přerušení, jelikož vyhodnocení této podmínky již nebude následovat.

Související hesla: Nahrazovací efekt, Přerušení, Zachránit, Zrušit

Mimo hru

Viz „Ve hře a mimo hru“ na straně 19.

Místo, Namísto

Viz „Nahrazovací efekt“ na straně 10.

Moc

Cílem hry je získat 15 (nebo více) žetonů moci. Celkový počet žetonů moci hráče odpovídá množství moci shromážděné na ovládaných kartách. Toto množství se sleduje pomocí žetonů moci.



*Žeton
moci*

Související hesla: Vítězství ve hře

Mocenská hrozba

Jakmile hráč prohraje mocenskou výzvu (👑) jako bránící se hráč, musí ze své karty frakce odstranit tolik žetonů moci, kolik je hodnota hrozby na odhalené kartě plánu útočícího hráče, a tyto žetony přesunout na kartu frakce útočícího hráče.

Pokud hráč ovládá méně moci, než je hodnota hrozby, musí jí přesunout tolik, kolik jen může.

Související hesla: Fáze výzev

Modifikátory

Některé schopnosti dovolují hráčům upravit hodnoty. V průběhu hry se neustále kontrolují a (pokud je to nutné) upravují hodnoty všech početných proměnných, které se mění.

Pokaždé, když začne účinkovat nový modifikátor (nebo je odstraněn), spočítá se daná hodnota zcela znovu od začátku, počínaje základní neupravovanou hodnotou a včetně všech aktuálně platných modifikátorů.

✦ Při výpočtu hodnoty platí všechny modifikátory současně. Při počítání výsledku se však vždy nejprve uplatní sčítací a odčítací modifikátory, a až poté násobící a dělicí modifikátory.

✦ Zlomky a desetinná čísla se po započtení všech modifikátorů zaokrouhlí nahoru.

✦ Pokud je hodnota „nastavená“ na určité číslo, modifikátory, které přímo nastavují číslo, mají přednost před ostatními běžnými modifikátory (včetně všech běžných modifikátorů, které se objeví v průběhu trvání nastavené hodnoty). Pokud bude současně působit více modifikátorů nastavujících hodnotu, přednost bude mít vždy poslední použitý modifikátor.

✦ Množství nelze snížit tak, aby reálně bylo pod hodnotou 0 – karta nemůže mít „záporné“ symboly, sílu, určení, cenu ani klíčová slova. Záporné modifikátory snižující aktuální hodnotu mohou být použity, nicméně po započtení všech modifikátorů je jakákoli hodnota nižší než nula považována za nulovou.

Související hesla: Základní hodnota

Modifikátory iniciativy

Viz „Modifikátory plánů“ na straně 10.

Modifikátory plánů

Následující symboly upravují hodnoty různých statistik na odhalené kartě plánu jejich vlastníka. Všechny tyto modifikátory jsou povinné.



Modifikátor
zlatáků



Modifikátor
iniciativy



Modifikátor
rezerv

✦ Všechny aktivní modifikátory plánů pod kontrolou hráče se sčítají a ovlivňují hráčovu odhalenou kartu plánu.

✦ Pokud je text na kartě považován za prázdný, všechny vytištěné modifikátory v textovém rámečku nejsou platné.

Modifikátory rezerv

Viz „Modifikátory plánů“ na straně 10.

Modifikátory zlatáků

Viz „Modifikátory plánů“ na straně 10.

Možnost

Slovo „můžeš“ značí, že konkrétní hráč má možnost volby, co provede dále. Pokud není hráč určen, volba je nabídnuta hráči, který ovládá kartu s danou schopností.

Nahrazovací efekt

Nahrazovací efekt je efekt (obvykle přerušení), který nahradí vyhodnocení spouštěcí podmínky jiným způsobem vyhodnocení stejné spouštěcí podmínky, ale takovým způsobem, že se spouštěcí podmínka stále bere, jako by nastala. Popis takového efektu obvykle obsahuje slovo „namísto“. Jakmile se vyhodnotí všechna přerušení k dané spouštěcí podmínce a je čas vyhodnotit samotnou spouštěcí podmínku, vyhodnotí se namísto ní nahrazovací efekt.

Pokud je proti jedné spouštěcí podmínce spuštěno více nahrazovacích efektů, poslední spuštěný nahrazovací efekt zůstane v platnosti pro vyhodnocení této spouštěcí podmínky.

Příklad: *Benjen Stark má následující nahrazovací efekt: „Přerušen: pokud je Benjen Stark zabit, získáš pro svou frakci 2 žetony moci. Poté ho zamíchej zpět do svého balíčku namísto do hromádky mrtvých.“ Spouštěcí podmínka (tedy zabití Benjena Starka) stále nastane, avšak vyhodnotí se rozdílně oproti normálnímu stavu, protože se karta zamíchá zpět do balíčku svého vlastníka namísto toho, aby se umístila na hromádku mrtvých.*

Související hesla: Přerušení

Nastavit

Viz „Modifikátory“ na straně 10.

Nebráněno, Nebráněná výzva

Výzva je „nebráněná“, pokud má bránící se hráč celkovou obrannou sílu 0 ve chvíli, kdy je určován vítěz výzvy. To může nastat, pokud bránící se hráč neovládá žádné postavy účastníci se výzvy, nebo má bránící se postavy, avšak jejich celková obranná síla je 0.

- ✦ Jakmile hráč vyhraje nebráněnou výzvu jako útočník, získá pro svou frakci 1 žeton moci. To se provede během systémového kroku 4.2.3 (viz dodatek I) a nazývá se to bonus za nebráněnou výzvu.

Nejvýše X (kopií) během (perioda)

Viz „Limity a maxima“ na straně 8.

Nelze, nesmí

Slova „nelze, nesmí“ představují absolutní zákaz a nelze je zrušit jinými schopnostmi.

Neutrální

Některé karty nemají přiřazenu příslušnost k žádné frakci. Tyto karty jsou neutrální. Neutrální karty mohou být v jakémkoli balíčku.

- ✦ Neutrální karty se neberou jako karty své frakce ani jako karty mimo svou frakci.

Související hesla: Frakce, Tvorba vlastních balíčků

Obětovat

Pokud má hráč obětovat kartu, musí vybrat kartu ve hře, kterou ovládá a která splňuje požadavky na obětování, a umístit ji do své odhazovací hromádky.

- ✦ Pokud vybraná karta neopustí hru, oběť se nebere jako splněná.
- ✦ Obětování karty nesplní žádné další požadavky (jako je „zabít“ nebo „odhodit“), kvůli kterým karta opustí hru.
- ✦ Obětované karty nelze zachránit.

Související hesla: Vlastnění a ovládání, Zachránit

Obránce, Bránící se postava, Bránící se hráč

Termín „bránící se postava“ označuje postavu, která se účastní výzvy na straně hráče, který se brání (byl vyzván). Termín „obránce“ se také používá jako zkratka pro „bránící se postavu“.

Termín „bránící se hráč“ označuje soupeře hráče, který zahájil výzvu (z pohledu útočícího hráče), která se právě vyhodnocuje. Jinak též hráče, který byl vyzván.

Související hesla: Fáze výzev, Účastnit se, Útočník

Odhalit

Pokud má hráč odhalit karty, je povinen ukázat dané karty svým soupeřům. Pokud není určeno, jak dlouho mají karty zůstat odhalené, budou odhalené tak dlouho, dokud se nedostanou na nové místo (určené v popisu dané schopnosti) nebo dokud není schopnost zcela vyhodnocena.

- ✦ Dokud je karta odhalena, stále se považuje za umístěnou v oblasti, ze které byla odhalena (jako je ruka hráče nebo jeho balíček).

Odhalená karta plánu

Viz „Karty plánů“ na straně 7.

Odhazovací hromádka

Odhazovací hromádka je oblast mimo hru. Je oddělená od hromádky mrtvých.

- ✦ Jakmile je karta „odhozena“ (ze hry nebo z oblasti mimo hru, jako je ruka hráče nebo balíček), je umístěna lícem nahoru na vrchol odhazovací hromádky jejího majitele.
- ✦ Odhazovací hromádka představuje veřejnou informaci a kdokoli se může kdykoli podívat na odhazovací hromádku jakéhokoli hráče.
- ✦ Pořadí karet na odhazovací hromádce nelze měnit, pokud to hráči výslovně neumožní schopnost karty.
- ✦ Pokud je v jednu chvíli odhozeno více karet současně, vlastník karet je může umístit na svou odhazovací hromádku postupně v libovolném pořadí.

Související hesla: Hromádka mrtvých, Obětovat, Opustit hru

Odkazování na sebe

Pokud text schopnosti karty odkazuje na název dané karty, vztahuje se to pouze na tuto konkrétní kartu a ne na další kopie (dle názvu) dané karty.

Související hesla: Kopie

Odstranit ze hry

Karta, která byla odstraněna ze hry, se položí stranou a nadále po dobu trvání svého odstranění ze hry nijak hru neovlivňuje.

Pokud není pro odstranění ze hry určeno trvání, je taková karta odstraněna ze hry až do konce dané hry.

Související hesla: Ve hře a mimo hru

Omezení

Omezení je schopnost karty uvedená jako klíčové slovo. Každý hráč může vyložit (nebo zahrát, pokud jde o kartu události) v každém kole nejvýše 1 kartu s klíčovým slovem omezení. Při přípravě hry může každý hráč umístit nejvýše 1 kartu s klíčovým slovem omezení.

- ✦ Karty s omezením, které jsou „umístěny do hry“ pomocí efektu karty, ignorují toto omezení a taktéž se do tohoto omezení nepočítají.

Související hesla: Klíčová slova, Umístit do hry

Omezení balíčku, Omezení balíčku: X

V balíčku hráče mohou být nejvýše 3 kopie (dle názvu) jedné karty. Pokud je na kartě text „Omezení balíčku: X“, může být v balíčku nejvýše X kopií dané karty.

- ✦ Pokud je X 2 nebo méně, znamená to omezení při tvorbě balíčku.
- ✦ Pokud je X 4 nebo více, znamená to povolení zahrnout do balíčku více než standardní 3 kopie jedné karty.

Související hesla: Omezení balíčku plánů: X

Omezení balíčku plánů: X

Pokud je na kartě plánu uvedena fráze: „Omezení balíčku plánů: X,“ může být v balíčku plánů nejvýše X kopií (dle názvu) dané karty.

- ✦ Pokud je X 1, znamená to omezení při tvorbě balíčku. Hráč nesmí do svého balíčku přidat další kopii této karty plánů.
- ✦ Pokud je X 3 nebo více, znamená to povolení zahrnout do balíčku až X kopií této karty, tedy hráč by měl vybrat tuto kartu jako jednu kartu, pro kterou lze do balíčku zahrnout dodatečné kopie.

Opakovat

Jakmile hráč během přípravy hry táhne své počáteční karty (ale předtím, než při přípravě hry umístí jakoukoli kartu), může se tento hráč jednou rozhodnout pro opakování. Pokud to udělá, zamíchá tažené karty z ruky zpět do svého balíčku a táhne sedm nových karet. Tyto karty si již musí ponechat.

- ✦ Hráči se rozhodují, zda budou opakovat nebo ne, dle pořadí hráčů.

Související hesla: Příprava

Opustit hru

Fráze „opustit hru“ znamená každý okamžik, kdy se karta přesune ze hry do oblasti mimo hru.

Pokud karta opustí hru, provedou se současně následující činnosti:

- ✦ Všechny žetony z karty se vrátí zpět do pokladnice.
- ✦ Všechny duplikáty karty jsou odhozeny.
- ✦ Všechny doplňky přiložené ke kartě se vrací do rukou svých majitelů.
- ✦ Všechny přetrvávající a zpožděné efekty, které ovlivňovaly karty ve hře, pro tuto kartu vyprší.

Související hesla: Ve hře a mimo hru

Ovládání

Viz „Vlastnění a ovládání“ na straně 20.

Pasovat

V různých okamžicích hry má hráč možnost jednat (např. provést akci, spustit schopnost nebo provést krok hry), nebo pasovat. Pokud hráč v takové situaci pasuje, vzdá se práva provést v tuto chvíli danou činnost.

- ✦ Některé herní sekvence pokračují tak dlouho, dokud všichni hráči postupně v řadě nepasují. Pokud jeden z hráčů využije svou možnost a provede danou činnost (tedy nepasuje), možnost provést činnost nebo pasovat se posunuje po hráčích postupně po směru hodinových ručiček tak dlouho, dokud všichni hráči v řadě nepasují. Pokud hráč pasuje, může opět jednat při další příležitosti ve stejné sekvenci, až na něj opět dojde řada, a opět tak dlouho, dokud všichni hráči v řadě nepasují.

Plížení

Plížení je schopnost karty uvedená jako klíčové slovo. Jakmile hráč zahájí výzvu, může za každou postavu s klíčovým slovem plížení, kterou ovládá a která je vyhlášena jako útočník, vybrat jednu postavu bránícího se hráče bez klíčového slova plížení. Všechny tyto vybrané postavy se berou jako obejitě plížením a nesmí být vyhlášeny jako obránci v této výzvě.

Související hesla: Fáze výzev, Klíčová slova

Podívat se

Pokud se má hráč „podívat“ na jednu nebo více karet, nesmí tyto karty ukázat svým soupeřům. Karta se nepovažuje za kartu opouštějící hru pro chvíli, kdy se na ni hráč dívá. Podívání se končí, když se karta vrátí do svého původního skrytého stavu nebo dosáhne nového místa.

Podporovat (pouze formát bitva)

Pokud karta titulu hráče „podporuje“ jiný titul, nositel tohoto titulu nesmí zahájit výzvy proti nositeli titulu, který podporuje.

Související hesla: Karty titulů

Pokladnice

Pokladnice se vytvoří při přípravě hry a obsahuje všechny žetony, které nejsou právě ovládány žádným hráčem.

✦ Jakmile hráč získá zlatáky, vezme si je z pokladnice a přidá do své zásoby zlatáků. Jakmile hráč zlatáky utratí, aby vyložil kartu nebo zaplatil za schopnost, vrátí je zpět do pokladnice.

✦ Jakmile opustí hru karta, na které jsou žetony, vrátí se tyto žetony zpět do pokladnice.

Související hesla: Moc, Příprava, Žetony vlivu

Pořadí hráčů

Pokud mají hráči provést určitou sekvenci „dle pořadí hráčů“, provede danou část sekvence nejprve první hráč a po něm postupně ostatní hráči po směru hodinových ručiček. Fráze „další hráč“ se v tomto významu používá pro označení dalšího hráče v pořadí (po směru hodinových ručiček), který v dané sekvenci jedná.

Související hesla: První hráč

Poté

Pokud popis efektu schopnosti obsahuje slovo „poté“, musí být text před tímto slovem úspěšně a zcela vyhodnocen (tedy stav hry se změní tak, aby zahrnul záměr celé první části efektu před slovem poté), a až pak může být vyhodnocen zbytek efektu popsany za slovem „poté“.

✦ Pokud je první část efektu před slovem „poté“ úspěšně a zcela vyhodnocena, musí být proveden pokus vyhodnotit i druhou část efektu za slovem „poté“.

✦ Pokud je první část efektu před slovem „poté“ neúspěšně vyhodnocena, nesmí být proveden pokus vyhodnotit i druhou část efektu za slovem „poté“.

Povinná přerušení/Povinné reakce

Ačkoli je většina spouštěných schopností volitelná, některé přerušení a reakce jsou uvozeny slovem „Povinné.“ Takové schopnosti musí být vyhodnoceny ihned poté, kdy nastane spouštěcí podmínka uvedená v textu schopnosti.

✦ Při jakékoli spouštěcí podmínce mají povinná přerušení přednost a zahájí se dříve než nepovinná přerušení. Taktéž povinné reakce mají přednost a zahájí se dříve než nepovinné reakce.

✦ Pokud se mají zahájit dvě povinné schopnosti ve stejnou chvíli, první hráč určí pořadí, ve kterém se zahájí, nezávisle na tom, kdo ovládá karty nesoucí tyto schopnosti.

✦ Každou povinnou schopnost je nutné úplně vyhodnotit předtím, než je možné zahájit další povinnou schopnost spouštěnou stejnou podmínkou.

Související hesla: Přerušení, Reakce

Prázdný

Pokud je vytištěný textový rámeček na kartě považován kvůli libovolné schopnosti za „prázdný“, bere se tento rámeček, jako kdyby neobsahoval žádný vytištěný obsah. Text a symboly získané z jiného zdroje se za prázdné nepovažují.

✦ Textový rámeček karty může obsahovat: určení, klíčová slova, text a schopnosti karty, obecné symboly (jiné než výzvy, jako jsou modifikátory zlatáků, iniciativy a rezerv).

Související hesla: Vytištěný

Priorita současného vyhodnocení

Pokud jeden efekt ovlivňuje více hráčů současně, avšak tito hráči musí provést určitou volbu při vyhodnocení tohoto efektu, první hráč provede volbu jako první, a po něm postupně další hráči dle pořadí hráčů. Jakmile jsou všechny nezbytné volby provedeny, efekt je vyhodnocen současně nad všemi ovlivněnými prvky.

- ✦ Pokud se má vyhodnocení dvou nebo více schopností při odhalení, zpožděných efektů nebo povinných schopností provést současně ve stejné chvíli, první hráč určí pořadí, v jakém se dané schopnosti vyhodnotí, nezávisle na tom, kdo ovládá karty s těmito schopnostmi.
- ✦ Pokud nelze dvě nebo více trvalých schopností nebo přetrvávajících efektů použít současně, první hráč určí pořadí, ve kterém jsou uvedené schopnosti použity.

Související hesla: První hráč

Pro tvou frakci

Fráze „pro tvou frakci“ se používá, když má hráč umístit právě získanou moc na svou kartu frakce.

Proti

Během fáze výzev se útočící hráč a bránící se hráč účastní výzvy jeden „proti“ druhému.

První hráč, Žeton prvního hráče

Během přípravy hry se náhodně zvolí první hráč. V každé fázi plánování zvolí nového prvního hráče ten hráč, který vyhrál iniciativu. Zvolený hráč zůstane prvním hráčem tak dlouho, dokud není zvolen nový první hráč. K označení prvního hráče se používá žeton prvního hráče.

- ✦ První hráč se stane jako první aktivním hráčem ve fázích vykládání a výzev.
- ✦ Během všech systémových událostí, v oknech akcí, reakcí a přerušení má první hráč možnost v daném okamžiku hry jako první zahájit schopnosti akce, přerušení nebo reakce.
- ✦ Při jakýchkoli nejasnostech, kdo by měl jako první jednat nebo provést rozhodnutí, pokud není přímo uvedeno pořadí v pravidlech nebo na kartě, jedná první hráč jako první a ostatní po něm dle pořadí hráčů.
- ✦ Pokud je první hráč vyřazen ze hry, stává se prvním hráčem další hráč po jeho levici.

Související hesla: Aktivní hráč, Fáze plánování, Iniciativa, Priorita současného vyhodnocení, Příprava

Přepadení (X)

Přepadení je schopnost karty uvedená jako klíčové slovo. Hráč může jako svou akci ve fázi výzev zaplatit tolik zlaťáků, kolik je hodnota (X) karty s klíčovým slovem přepadení a umístit tuto kartu z ruky do hry. Karty, které do hry vstoupí pomocí klíčového slova přepadení, se neberou, jako kdyby byly vyloženy.

- ✦ Pokud je na kartě více výskytů klíčového slova přepadení pokaždé s jinou hodnotou (X), hráč ovládající kartu se může rozhodnout, který konkrétní výskyt klíčového slova použije pro umístění karty do hry.

Související hesla: Klíčová slova, Umístit do hry

Přerušení

Přerušení je spouštěná schopnost, jejíž text je uvozen tučně vytištěným slovem „**Přerušení**“. Schopnost přerušení přeruší vyhodnocení své spouštěcí podmínky, zruší ji nebo změní její vyhodnocení. Vždy nejprve vyhodnotte přerušení spouštěcí podmínky předtím, než vyhodnotíte důsledky samotné spouštěcí podmínky.

Na rozdíl od akcí, které lze zahájit během okna akcí, každé přerušení může být zahájeno pouze *jednou* pokaždé, když nastane jeho určená spouštěcí podmínka, jak je popsáno v textu daného přerušení.

Jakmile nastane spouštěcí podmínka (ale předtím, než se začne vyhodnocovat), otevře se okno přerušení pro danou spouštěcí podmínku.

V tomto okně přerušení má vždy první hráč jako první možnost zahájit odpovídající přerušení (k dané spouštěcí podmínce), nebo pasovat. Dle pořadí hráčů mají postupně další hráči možnost zahájit přerušení nebo pasovat, a to tak dlouho, dokud všichni hráči po sobě nepasují. Poté se dané okno přerušení zavírá. Pokud hráč pasuje, může dané přerušení zahájit později během stejného okna, až na něj opět dojde řada.

Jakmile se okno přerušení zavře, není možné zahájit žádné další přerušení k dané spouštěcí podmínce. Spouštěcí podmínka se nyní vyhodnotí (pokud ovšem nebyla zrušena).

- ✦ Jednou spouštěcí podmínkou je možné zahájit více přerušení. Každé přerušení se musí zcela vyhodnotit dříve, než je možné zahájit další přerušení.

- ✦ Pokud lze v jedné spouštěcí podmínce zahájit více kopií stejného přerušení, každá kopie může být proti dané spouštěcí podmínce zahájena pouze jednou.

Související hesla: Mělo by, Povinná přerušení/Povinné reakce, První hráč, Vnoření schopností, Zrušit

Přesměrování (pouze formát bitva)

Karta titulu Lord regent může být použita k přesměrování jedné výzvy v každém kole. Tato schopnost se použije poté, co byla výzva zahájena, avšak před jakoukoli reakcí, kterou by zahájení výzvy mohlo spustit.

Pokud je výzva přesměrována, hráč, který ji zahájil, si musí ihned vybrat nového soupeře, kterého vyzve. Útočící hráč taktéž může zvolit nové cíle plížení (ovládané novým bránícím se hráčem), pokud chce. Všechny původně zvolené cíle plížení se nadále neberou, jako by byly obejitě plížením. Nově zvolené cíle jsou obejitě plížením.

Výzva se stále bere, jako by byla zahájena proti původnímu hráči, avšak vyhodnotí se proti novému soupeři.

Přesměrovaná výzva nesmí být zahájena proti stejnému hráči jako před přesměrováním.

Jakýkoli efekt, který by mohl zabránit zahájení výzvy proti určitému hráči, nezabrání přesměrování výzvy na tohoto hráče. (To znamená, že přesměrovaná výzva se může vyhodnotit proti soupeři, kterého útočící hráč podporuje.)

Při přesměrování výzvy nesmí hráč, který výzvu zahájil, změnit postavy, které určil jako útočníky, ani typ dané výzvy.

Související hesla: Bitva

Přesun

Některé efekty dovolí hráčům přesunout karty nebo žetony.

- ✦ Jakmile se má herní prvek přesunout, nesmí se přesunout do svého původního (stávajícího) umístění. Pokud není žádné místo, kam by se mohl přesunout, nelze přesun provést.

Přesun moci

Některé efekty (jako je mocenská hrozba) dovolí hráčům přesunout žetony moci z jedné karty na jinou. Takto přesouvaná moc není považována za „získanou“.

- ✦ Moc, která se přesune na kartu ovládanou jiným hráčem, se počítá do podmínek vítězství tohoto hráče.

Související hesla: Mocenská hrozba, Získat

Přetrvávající efekty

Některé schopnosti karet vytvářejí efekty nebo podmínky, které ovlivňují herní stav po určenou dobu (jako je „do konce výzvy“ nebo „do konce fáze“). Takové efekty se označují jako přetrvávající efekty.

- ✦ Přetrvávající efekt trvá i po vyhodnocení schopnosti, která ho vytvořila, a to tak dlouho, jak je uvedeno v popisu efektu. Efekt pokračuje v ovlivňování herního stavu po určenou dobu nezávisle na tom, jestli karta, která ho vytvořila, stále je nebo není ve hře.
- ✦ Přetrvávající efekt vyprší, jakmile nastane okamžik určený v popisu efektu. To znamená, že efekt „do konce kola“ vyprší těsně předtím, než lze zahájit schopnosti „na konci kola“.
- ✦ Jakýkoli efekt „do konce X“, který by se měl zahájit poté, co trvání X skončí (např. vyhodnocením schopnosti přerušení nebo reakce, která nastane při skončení trvání X), by vypršel ihned bez vlivu na hru, proto selže již jeho zahájení.

Při odhalení

Schopnost při odhalení je uvozena tučně vysázenou frází „**Při odhalení:**“. Tato schopnost musí být vyhodnocena, jakmile je karta plánu s touto schopností odhalena.

Viz krok časování „1.3 Odhalení plánů“ na straně 26.

Příjem

Jakmile se hráč stane ve fázi vykládání aktivním hráčem, shromáždí svůj příjem tak, že si vezme takový počet zlatáků z pokladnice, který odpovídá hodnotě příjmu na jeho odhalené kartě plánu (spolu se započtením všech případných modifikátorů zlatáků).

Související hesla: Fáze vykládání, Modifikátory zlatáků, Zlatáky

Příprava

Hru připravíte ke hraní provedením následujících kroků v uvedeném pořadí:

- 1. Vyberte formát hry a balíčky.** Hra dvou hráčů používá formát klání. Hra tří nebo více hráčů používá formát bitvy.
- 2. Určete prvního hráče.** Při přípravě hry náhodně zvolte, kdo bude označen jako první hráč. Tento hráč si položí před sebe žeton prvního hráče.

3. Oznamte frakce a agendy (pokud jsou použity). Dle pořadí hráčů každý hráč oznámí, jakou kartu frakce a kartu agendy (pokud je použita) má ve svém balíčku, a tyto karty položí lícem nahoru do své herní oblasti.

4. Vytvořte pokladnici. Položte všechny žetony zlaťáků, moci a vlivu na hromádky v dosahu všech hráčů. Tyto hromádky se nazývají pokladnice.

5. Umístěte balíčky plánů. Každý hráč položí balíček svých sedmi karet plánů lícem dolů poblíž své karty frakce.

6. Zamíchejte dobírací balíčky. Každý hráč zamíchá svůj dobírací balíček, dokud nebudou všichni soupeři spokojeni.

7. Vezměte si počáteční karty. Každý hráč táhne ze svého dobíracího balíčku 7 karet. Každý hráč dle pořadí hráčů se může poté rozhodnout, že chce jednou opakovat – zamíchá tyto karty zpět do svého balíčku a táhne 7 nových karet.

8. Vložte počáteční karty. Každý hráč postupně dle pořadí hráčů může vyložit karty postav, lokací a doplňků v celkové ceně až 8 zlaťáků z ruky do hry jako své počáteční karty. Počáteční karty umístí každý hráč lícem dolů do své herní oblasti. Při vykládání počátečních karet je třeba dodržet následující pravidla:

- ♦ Nelze vyložit karty s celkovou cenou vyšší než 8.
- ♦ Nelze vyložit více než jednu kartu s klíčovým slovem „Omezení“.
- ♦ Lze vyložit pouze karty postav, lokací a doplňků.
- ♦ Každý vyložený doplněk musí být možné přiložit ke vhodné kartě vlastněné stejným hráčem ve chvíli, kdy je v dalším kroku odhalen.
- ♦ Další kopie unikátních karet mohou být umístěny během přípravy hry zdarma a v dalším kroku odhaleny jako duplikáty.

9. Odhalení počátečních karet. Všichni hráči otočí své připravené počáteční karty lícem nahoru. Pokud je třeba přiložit karty doplňků nebo duplikáty, každý hráč to dle pořadí hráčů provede. *Poznámka: karty se v tomto případě nepovažují za vyložené, zahrané, umístěné do hry, ani že vstoupily do hry, když byly odkryty během přípravy hry. Schopnosti karet, které se k těmto situacím vztahují, se při přípravě hry ignorují. Tyto karty se považují za karty „ve hře“ od začátku hry.*

10. Doplňte karty v ruce. Každý hráč táhne tolik karet, aby jich měl v ruce právě sedm.

Související hesla: Duplikáty, Opakovat, Dodatek II: Přehled karet

Reakce

Reakce je spouštěná schopnost, jejíž text je uvozen tučně vysázeným slovem „**Reakce**“. Vždy nejprve vyhodnotte spouštěcí podmínku, dříve než zahájíte jakékoli reakce na tuto spouštěcí podmínku.

Na rozdíl od akcí, které se vyhodnocují během okna akcí, může být každá reakce *jednou* zahájena na každé splnění uvedené spouštěcí podmínky, jak je popsáno v textu dané reakce.

Jakmile je vyhodnocena spouštěcí podmínka, otevírá se okno reakcí na tuto spouštěcí podmínku.

V tomto okně reakcí má vždy první hráč jako první možnost zahájit odpovídající reakci (k dané spouštěcí podmínce) nebo pasovat. Dle pořadí hráčů mají postupně další hráči možnost zahájit odpovídající reakci nebo pasovat a to tak dlouho, dokud všichni hráči po sobě nepasují. Poté se dané okno reakcí zavírá. Pokud hráč pasuje, může odpovídající reakci zahájit později během stejného okna, až na něj opět dojde řada.

Jakmile se okno reakcí zavře, není možné zahájit žádné další odpovídající reakce k dané spouštěcí podmínce.

♦ Jednou spouštěcí podmínkou je možné zahájit více reakcí. Každá reakce se musí zcela vyhodnotit dříve, než je možné zahájit další reakci na stejnou spouštěcí podmínku.

♦ Pokud lze v jedné spouštěcí podmínce zahájit více kopií stejné odpovídající reakce, každá kopie může být proti dané spouštěcí podmínce zahájena pouze jednou. Každá odpovídající reakce může být na vhodnou spouštěcí podmínku zahájena pouze jednou. (Pokud je více vhodných kopií reakce k dané spouštěcí podmínce, každá kopie může být použita jednou.)

Související hesla: Přerušení, Vnoření schopností

Rivalové (pouze formát bitva)

Pokud má hráč kartu titulu, na které je uveden jiný titul jako „rival“, získá tento hráč 1 žeton moci pro svou frakci poté, co vyhraje výzvu proti soupeři, který nese uvedený titul rivala. To se provede v systémovém kroku 4.2.3 (viz dodatek I) a je to nazýváno bonus za rivalitu.

♦ Hráč může v každém kole získat za vyhranou výzvu nejvýše 1 bonus za rivalitu za každého soupeře s titulem rivala.

Související hesla: Bitva, Karty titulů

Schopnosti

Schopnost je zvláštní herní text, který karta přináší do hry. Schopnosti karet se dělí na následující typy: akce, trvalé schopnosti, přerušení, klíčová slova, reakce nebo schopnosti při odhalení.

- ❖ Provedení akce, přerušení a reakce je volitelné. Slovo „můžeš“ představuje pro hráče volbu při vyhodnocení schopnosti. Hráč, který kartu ovládá, taktéž určuje, zda se její volitelná schopnost v danou chvíli použije, nebo ne.
- ❖ Provedení těchto typů schopnosti je povinné: trvalá schopnost, schopnost při odhalení, povinné přerušení a povinná reakce.
- ❖ Provedení jakéhokoli klíčového slova, které má ve svém popisu „můžeš“, je volitelné. Provedení všech ostatních klíčových slov je povinné.
- ❖ Schopnosti karet mohou pouze ovlivňovat a přímo cílit na karty, které jsou ve hře, pokud text přímo neodkazuje na oblast nebo prvek mimo hru. Schopnosti karet na postavách, lokacích a doplňcích mohou být provedeny nebo ovlivnit hru, pouze pokud jsou ve hře, pokud na nich není přímo uvedeno, že je lze použít z místa mimo hru, nebo že vyžadují, aby jejich karta byla mimo hru pro provedení své schopnosti. Karty událostí a karty agendy standardně ovlivňují hru, když jsou mimo hru, jak je uvedeno v pravidlech pro daný typ karet.
- ❖ Schopnost karty lze zahájit pouze tehdy, pokud má její efekt šanci hru ovlivnit. Tato šance se posuzuje bez uvažování následků placení ceny karty nebo jiných vzájemných působení.
- ❖ Schopnost karty lze provést pouze tehdy, pokud je možnost, že její cena (po uplatnění modifikátorů) může být plně zaplacená.

Související hesla: Akce, Ceny, Efekty, Klíčová slova, Povinná přerušení/Povinné reakce, Přerušení, Přetrvávající efekty, Při odhalení, Reakce, Spouštěné schopnosti, Trvalé schopnosti, Ve hře a mimo hru, Zpožděné efekty

Síla, Modifikátory síly

Síla postavy představuje efektivitu dané postavy ve výzvě. Čím je její síla vyšší, tím je postava efektivnější. Síla postavy je vytištěna na její kartě v symbolu štítu nalevo od jména.

Celková útočná síla je součet síly všech účastníků se postav na straně útočníka plus všechny odpovídající modifikátory.

Celková obranná síla je součet síly všech účastníků se postav na straně obránce plus všechny odpovídající modifikátory.

Hráč nemůže zvítězit ve výzvě, pokud má celkovou útočnou nebo obrannou sílu rovnou nule.

Související hesla: Fáze výzev

Spouštěcí podmínky

Spouštěcí podmínka je určitá situace, která nastane během hry. Na schopnostech karet představují spouštěcí podmínky část popisu schopnosti, která udává přesný okamžik, kdy je možné schopnost použít. Popis spouštěcí podmínky obvykle následuje za slovem „pokud“ (pro schopnosti přerušení) nebo „poté“ (pro schopnosti reakce).

Pokud jedna situace vytvoří více spouštěcích podmínek (jako třeba zabití dvou postav současně kvůli hrozbě 2 ve vojenské výzvě), tyto spouštěcí podmínky se provedou ve sdíleném okně přerušení/reakcí, ve kterém mohou být použity schopnosti odkazující se na libovolnou spouštěcí podmínku vytvořenou touto situací.

Pokaždé, když ve hře vznikne spouštěcí podmínka, se provede následující sekvence možných příležitostí k přerušením a reakcím.

1. Spouštěcí podmínka se stane očekávanou. (Jinými slovy: není zrušená, změněná ani není předcházena schopnostmi přerušení, tedy spouštěcí podmínka je nejbližší následující věc, která se ve hře přihodí.)
2. Mohou být použity schopnosti přerušení, které se vztahují k očekávané spouštěcí podmínce se slovy „mělo by“. (Všimněte si, že přerušení „zrušení“ mohou zabránit zahájení efektu a zahájení efektu je samostatná spouštěcí podmínka, která předchází vyhodnocení efektu. Přerušení typu „zrušení“ jsou jediná, která se mohou odkazovat na zahájení efektu.) Pokud je očekávaná spouštěcí podmínka zrušená, neprovede se žádný z následujících kroků. Pokud je spouštěcí podmínka změněná, není již původní spouštěcí podmínka očekávaná, ale je očekávaná nová spouštěcí podmínka (obvykle to nastane, když je karta opouštějící hru zachraňována).
3. Je nutné vyhodnotit povinná přerušení očekávané spouštěcí podmínky v pořadí určeném prvním hráčem.
4. Otevírá se okno přerušení k očekávané spouštěcí podmínce a opět se zavře, jakmile postupně všichni hráči pasují.

- Nastane samotná spouštěcí podmínka.
- Je nutné vyhodnotit povinné reakce spouštěcí podmínky v pořadí určeném prvním hráčem.
- Otevírá se okno reakcí ke spouštěcí podmínce a opět se zavře, jakmile postupně všichni hráči pasují.

Související hesla: Mělo by, Přerušeni, Reakce, Spouštěné schopnosti, Zrušit

Spouštěné schopnosti

Spouštěná schopnost je schopnost uvozená tučně vysázeným specifikátorem s dvojtečkou následovaným popisem schopnosti. To zahrnuje akce, akce omezené na danou fázi, přerušeni, reakce, povinná přerušeni a reakce a schopnosti při odhalení.

Související hesla: Schopnosti, Spouštěné podmínky

Stojící, Postavit

Karta ve vztyčené poloze na výšku, tedy tak, aby její vlastník mohl přečíst její text zleva doprava, se považuje za stojící.

- ❖ Základní stav, ve kterém karty vstupují do hry, je stojící pozice.
- ❖ Pokud stojící karta poklekne, otočí se na bok o 90 stupňů.

Související hesla: Klečící, Pokleknout, Vstoupit do hry

Symboly výzev

Tyto symboly se objevují na mnoha kartách a značí, v jakých typech výzev může být daná postava vyhlášena jako útočník nebo obránce. Symboly výzev jsou tyto:

Výzva	Symbol	Symbol v textu
Vojenská		+
Intrikářská		👁
Mocenská		👑

Systémové efekty a Systémové události

Systémová událost je povinná činnost předepsaná strukturou hry (herním systémem). Systémový efekt je jakýkoli efekt, který vznikne při vyhodnocení systémové události.

Související hesla: Dodatek I: Časování a průběh hry, Efekty

Tažení karet, Dobrání karet

Pokud má hráč táhnout (dobrat) jednu nebo více karet, vezme si tyto karty z vrcholu svého dobíracího balíčku.

- ❖ Pokud má hráč táhnout 2 nebo více karet v důsledku jedné schopnosti nebo kroku hry, všechny tyto karty táhne současně.
- ❖ Tažené karty přidá hráč ke svým kartám v ruce.
- ❖ Počet karet, které může hráč táhnout v každém kole, není nijak omezen.

Související hesla: Hodnota rezerv

Trvalé schopnosti

Trvalá schopnost je schopnost bez klíčového slova, jejíž text není uvozen tučně vytištěným typem schopnosti. Trvalá schopnost se stane aktivní ihned poté, co její karta vstoupí do hry, a zůstává aktivní tak dlouho, dokud je karta ve hře.

- ❖ Některé trvalé schopnosti jsou vázány na určitou podmínku (uvozenou slovy jako „během“, „pokud“ nebo „dokud“). Efekty takových schopností jsou aktivní kdykoli, když je splněna uvedená podmínka.
- ❖ Pokud je ve hře více výskytů stejné trvalé schopnosti, každý výskyt ovlivňuje stav hry.

Související hesla: Ve hře a mimo hru

Tvorba vlastních balíčků

Vytvoření balíčku vhodného pro oficiální turnaj vyžaduje následující:

- ❖ Hráč si musí zvolit přesně 1 kartu frakce.
- ❖ Hráč si může zvolit 1 kartu agendy, nebo se rozhodnout agendu nepoužít.
- ❖ Hráčův balíček plánů musí obsahovat přesně 7 karet. Jedna z vybraných karet plánů může mít v balíčku jednu další kopii (dle názvu karty). Všechny ostatní karty plánů mohou být v balíčku pouze jedenkrát.
- ❖ Hráčův dobírací balíček musí mít alespoň 60 karet.
- ❖ Maximální počet karet v dobíracím balíčku není omezen.

- ✦ Každá karta v dobíracím balíčku může být nejvýše ve 3 kopiích (dle názvu karty).
- ✦ Pokud to přímo nedovoluje nějaká schopnost, musí být každá karta v hráčově balíčku neutrální nebo mít stejnou příslušnost jako hráčova karta frakce.

Související hesla: Balíček, Balíček plánů, Frakce, Kopie, Omezení balíčku

Typy karet

Přehled typů karet naleznete v Dodatku II, kde je detailně popsána jejich struktura. Viz strana 30.

- ✦ Pokud schopnost způsobí změnu typu karty (např. se karta události změní v doplněk), ztratí všechny ostatní typy, ke kterým mohla patřit, a chová se stejně jako ostatní karty z tohoto nového typu.


Umístit do hry

Některé schopnosti karet mohou způsobit, že se karta přímo „umístí do hry.“ Takové schopnosti umístí kartu z oblasti mimo hru přímo do hry.

- ✦ Cena ve zlatácích na kartě „umístěné do hry“ se neplatí.
- ✦ Pokud není výslovně uvedeno jinak u popisu efektu „umístění do hry“, musí být karty vstupující tímto způsobem do hry umístěny do herní oblasti nebo jako připojené doplňky dle běžných pravidel vykládání karet.
- ✦ Karta umístěná do hry se nepovažuje za vyloženou kartu.
- ✦ Pokud je umístěna do hry unikátní karta, kterou hráč již vlastní a ovládá ve hře, vstupuje nově umístěná karta do hry jako její duplikát.

Související hesla: Duplikáty, Hromádka mrtvých, Unikátní karty, Ve hře a mimo hru, Vyloženi

Unikátní karty

Karty se symbolem  před svým názvem jsou „unikátní“. Každý hráč může mít ve hře nejvýše jeden výskyt každé unikátní karty (dle názvu).

- ✦ Hráč může vyložit (nebo umístit do hry pomocí schopnosti karty) další kopie každé unikátní karty, kterou vlastní a ovládá, jako duplikáty k dané kartě za nulovou cenu.
- ✦ Hráč nesmí převzít ovládnutí unikátní karty, pokud ve hře také ovládá nebo vlastní kopii této unikátní karty.

- ✦ Hráč nesmí přivést do hry nebo převzít ovládnutí unikátní karty, pokud má ve své hromádce mrtvých kopii této unikátní karty.

Související hesla: Duplikáty, Hromádka mrtvých, Vlastnění a ovládnutí

Určení

Mnoho karet má na sobě uvedeno jedno nebo více určení, která jsou vytištěna v horní části textového rámečku *tučnou kurzívou*.

- ✦ Určení nemá samo o sobě žádný vliv na hru. Namísto toho se některé schopnosti karet odkazují na konkrétní určení.

Účastnit se

Každá postava, která byla ve výzvě vyhlášena jako útočník nebo jako obránce, se při vyhodnocení výzvy bere, že se účastní dané výzvy.

- ✦ Postava se výzvy buď účastní, nebo neúčastní.
- ✦ Pokud schopnost přímo odstraní postavu z výzvy, tato postava se výzvy dále neúčastní.
- ✦ Pokud se postava účastní výzvy a z nějakého důvodu opustí hru, už se dále výzvy neúčastní.
- ✦ Pokud postava, která se účastní výzvy, ztratí symbol tohoto typu výzvy, *není* tato postava odstraněna z dané výzvy.

Související hesla: Fáze výzev, Obránce, Útočník

Útočník, Útočící postava, Útočící hráč

Termín „útočící postava“ označuje postavu, která se účastní výzvy na straně hráče, který výzvu zahájil. Termín „útočník“ se také používá jako zkratka pro „útočící postavu“.

Termín „útočící hráč“ označuje hráče, který zahájil výzvu, která se právě vyhodnocuje.

Související hesla: Fáze výzev, Obránce, Účastnit se

Ve hře a mimo hru

Karty (obecně postavy, lokace, doplňky, duplikáty a karta frakce), které hráč ovládá v herní oblasti, karta titulu, který hráč nese ve formátu bitva, a odhalená karta plánu hráče se berou, že jsou „ve hře“.

„Mimo hru“ odkazuje na všechny ostatní karty a oblasti, které se účastní hry, což zahrnuje karty v ruce hráče,

balíček, odhazovací hromádku, hromádku mrtvých, balíček plánů, hromádku použitých plánů, agendy a karty, které byly odstraněny ze hry.

- ✦ Karta vstupuje do hry tak, že se přesune ze své původní oblasti mimo hru do hrací oblasti.
- ✦ Karta opouští hru tak, že se přesune ze hry do cílové oblasti mimo hru.
- ✦ Karta frakce hráče nesmí opustit hru.
- ✦ Kromě procesu, kdy hráč odhaluje novou kartu plánu a pokládá ji přes dosud odhalenou kartu plánu, nesmí karty plánů opustit hru.

Související hesla: Balíček, Hromádku mrtvých, Karty plánů, Odhazovací hromádku, Schopnosti

Věhlas

Věhlas je klíčové slovo týkající se vyhodnocení výzev. Jakmile hráč vyhraje výzvu, na každou svou postavu s klíčovým slovem věhlas, kterou ovládá a která se zúčastnila výzvy, může položit 1 žeton moci.

Související hesla: Fáze výzev, Klíčová slova

Vizionář

Vizionář je klíčové slovo týkající se vyhodnocení výzev. Jakmile hráč vyhraje výzvu, může táhnout 1 kartu za každou postavu s klíčovým slovem vizionář, kterou ovládá a která se zúčastnila výzvy.

Související hesla: Fáze výzev, Klíčová slova

Vyhrát výzvu

Každou výzvu vyhraje ten hráč, který si může započíst větší celkovou sílu pro svou stranu ve chvíli, kdy je určován výsledek výzvy.

- ✦ Celková síla hráče je určena součtem síly všech účastníků se postav na straně hráče a všech modifikátorů ovlivňujících sílu, které si může hráč v této výzvě započíst.
- ✦ Hráč může vyhrát výzvu pouze tehdy, pokud má celkovou sílu alespoň 1 a na jeho straně je alespoň 1 postava účastnící se výzvy.
- ✦ Pokud je celková síla obou stran stejná a její hodnota je 1 nebo vyšší (a útočník ovládá alespoň 1 postavu účastnící se výzvy), vyhrává výzvu útočník.

- ✦ Pokud ani jeden hráč nesplní podmínky pro vítězství, žádný z hráčů výzvu nevyhraje (ani neprohraje).

Související hesla: Fáze výzev, Hrozba, Nebráněno

Vítězství ve hře

Ve hře zvítězí ten hráč, který bude mít jako první 15 (nebo více) žetonů moci na kartách, které ovládá. Hra končí ihned poté, co hráč splní vítěznou podmínku (má alespoň 15 žetonů moci).

- ✦ Pokud dva nebo více hráčů splní tuto vítěznou podmínku současně, první hráč rozhodne, který z těchto hráčů zvítězí.
- ✦ Hráč je vyřazen ze hry, jakmile nemá v balíčku žádné další karty. Pokud jsou všichni soupeři hráče vyřazeni ze hry, poslední zbývající hráč zvítězí. (Pokud by měli být všichni zbývající hráči současně vyřazeni ze hry, první hráč určí pořadí, ve kterém budou vyřazeni.)

Vlastnění a ovládání

Vlastník karty je hráč, v jehož balíčku se karta nacházela na začátku hry.

- ✦ Karty standardně vstupují do hry ovládané svým vlastníkem. Některé schopnosti však mohou ovládání během hry změnit.
- ✦ Hráč ovládá karty ve svých oblastech mimo hru (jako je ruka, balíček, odhazovací hromádku a hromádku mrtvých).
- ✦ Pokud karta vstoupí do oblasti mimo hru hráče, který není vlastníkem této karty, přesune se do odpovídající oblasti mimo hru svého vlastníka. (Pro všechny související schopnosti karet a systémové efekty se to bere, jako kdyby karta vstoupila do soupeřovy oblasti mimo hru, a pouze se pak upraví její fyzické umístění.)
- ✦ Pokud se změní ovládání postavy, která se právě účastní výzvy, je tato postava ihned z dané výzvy odstraněna.

Související hesla: Balíček, Opustit hru

Vnoření schopností

Pokaždé, když je splněna spouštěcí podmínka, se provede následující sekvence: (1) vyhodnotí se libovolné přerušení k této spouštěcí podmínce, (2) vyhodnotí se spouštěcí podmínka a poté se (3) provedou libovolné reakce na tuto spouštěcí podmínku.

Pokud v průběhu této sekvence přerušeni nebo reakce na původní spouštěcí podmínku vytvoří novou spouštěcí podmínku, hra se zastaví a provede se nová sekvence kroků: (1) vyhodnotí se libovolné přerušeni k nové spouštěcí podmínce, (2) vyhodnotí se nová spouštěcí podmínka a poté se (3) provedou libovolné reakce na novou spouštěcí podmínku. Jakmile je tato vnořená sekvence zcela dokončena, hra se vrátí do bodu, ve kterém byla přerušena, a pokračuje se v původní sekvenci.

Je možné, že původní vnořená sekvence vytvoří další spouštěcí podmínku (a následně další vnořené sekvence). Není nijak omezen počet sekvencí, které mohou být takto vnořené, avšak každá další vnořená sekvence musí být dokončena předtím, než se vrátí hra do předchozí sekvence. Ve výsledku jsou sekvence vyhodnocovány v pořadí poslední přišlo, první odejde (LIFO).

V každém okně přerušeni a v každém okně reakcí, ať už vnořeném nebo nikoli, má vždy první hráč možnost jako první zahájit přerušeni nebo reakce.

Související hesla: Přerušeni, Reakce

Vojenská hrozba

Jakmile hráč prohraje vojenskou výzvu (†) jako bránící se hráč, musí vybrat tolik různých postav, které ovládá, kolik je hodnota hrozby na odhalené kartě plánu útočícího hráče, a tyto postavy zabít. Všechny vybrané postavy jsou zabitě současně.

Pokud hráč ovládá méně postav, než je hodnota hrozby, musí jich zabít tolik, kolik jen může.

- ✦ Každá postava může být v jedné vojenské výzvě vybrána pro uspokojení vojenské hrozby nejvýše jednou.
- ✦ Pokud je vybraná postava zachráněna, volba se stále bere jako uspokojení vojenské hrozby.

Související hesla: Fáze výzev, Zachránit

Vstoupit do hry

Fráze „vstup do hry“ znamená každý okamžik, kdy se karta přesune z oblasti mimo hru do hry. Karta může do hry vstoupit dvěma způsoby: vyložením nebo umístěním do hry pomocí schopnosti karty.

Související hesla: Umístit do hry, Ve hře a mimo hru, Vyloženi

Vybrat

Slovo „vybrat“ značí, že hráč musí pro vyhodnoceni schopnosti vybrat jeden nebo více cílů.

Související hesla: Cíl

Vyloženi

Ve fázi vykládání může aktivní hráč (jako akci hráče) vyložit kartu postavy, lokace nebo doplňku (nebo duplikát) z ruky do hry zaplacením ceny karty a umístěním této karty do své herní oblasti. Cenu za kartu zaplatí tak, že vrátí určený počet zlaťáků ze své zásoby zpět do pokladnice.

- ✦ Jakmile je karta vyložena, bere se, jako by právě vstoupila do hry.
- ✦ Karty událostí se nevykládají, pouze je lze zahrát.
- ✦ Schopnosti karet, které umožňují přímo umístit kartu do hry, se nepovažují za vyloženi karty.

Související hesla: Ceny, Duplikáty, Karty událostí, Umístit do hry, Vstoupit do hry, Zahájeni schopnosti/Vyloženi karty

Vyměnit

Některé schopnosti používají slovo „vyměnit“. Aby bylo možné takovou schopnost vyhodnotit, vyměňované předměty musí na obou stranách výměny existovat.

Vytištěny

Slovo „vytištěny“ se odkazuje na text, charakteristiky, symboly nebo hodnoty, které jsou přímo natištěny na kartě.

Související hesla: Prázdný

X (písmeno)

Pokud není ve schopnosti karty nebo volbou hráče určena hodnota, je písmeno X vždy rovno 0. Pro ceny zahrnující písmeno X platí, že hodnota X je určena schopností karty nebo volbou hráče, poté však může být *skutečně zaplacené množství* upraveno efektem bez změny hodnoty X.

Zabít, Zabitý

Postava může být zabita systémovým efektem nebo schopností karty. Jakmile je postava zabita, opouští hru a je odložena lícem nahoru na vrchol hromádky mrtvých svého vlastníka.

Související hesla: Hromádka mrtvých, Opustit hru, Zachránit

Zahájení schopnosti/Vyložení karty

Jakmile se hráč rozhodne zahrát nebo vyložit kartu nebo zahájit spouštěnou schopnost, nejprve oznámí svůj úmysl (a pokud je to nezbytné, ukáže kartu, kterou chce použít). Poté se provedou následující kroky v uvedeném pořadí:

1. Zkontrolujte herní omezení: je možné v danou chvíli kartu zahrát nebo vyložit nebo zahájit spouštěnou schopnost?
2. Určete cenu (nebo ceny, pokud je vyžadováno více cen) za vyložení/zahrání karty nebo zahájení spouštěné schopnosti. Pokud je možné cenu (včetně případných modifikátorů) zaplatit, pokračujte ve zbývajících krocích.
3. Započítejte modifikátory ceny (cen).
4. Zaplatte cenu (ceny).
5. Zvolte cíl(e), pokud je to třeba.
6. Karta je vyložena/zahrána nebo je zahájen efekt spouštěné schopnosti. Schopnosti přerušeni, které zruší spuštění daného efektu, je možné použít v tuto chvíli.
7. Efekt schopnosti (pokud nebyl zrušen v kroku 6) je zahájen a vyhodnotí se.

Přerušeni a reakce lze použít během tohoto procesu jako obvykle, jakmile nastanou jejich spouštěcí podmínky.

Související hesla: Ceny, Cíl, Herní omezení a povolení, Schopnosti, Zrušit

Zachránit

Pokud je karta zachráněna před efektem, který ji měl odstranit ze hry, karta zůstává ve hře i po vyhodnocení tohoto efektu a není považována za zabitou, odhozenou ani jinak odstraněnou ze hry daným efektem.

- ✦ Pokud je karta zachráněna před **+** hrozbou, stále se bere jako vybraná pro **+** hrozbu, a stále se tedy bere jako uspokojení **+** hrozby.
- ✦ Pokud je popis schopnosti, která kartu odstraní ze hry, následován frází „nelze zachránit,“ hráč se nesmí pokusit danou kartu zachránit.
- ✦ Pokud trvalá schopnost nebo přetrvávající efekt vytvoří dlouhodobou podmínku, při které by měla karta průběžně opouštět hru (*např. přetrvávající efekt použitý na postavu po určité době, který zabije postavu, pokud bude mít sílu 0*), každý pokus o záchranu takové karty musí zároveň odstranit tuto podmínku.

V opačném případě je tak po vyhodnocení pokusu o záchranu karta ihned znovu vystavena stále působící podmínce a odstraněna ze hry. Z toho důvodu, pokud pokus o záchranu podmínku neodstraní, nelze ho zahájit, protože nemá šanci ovlivnit stav hry. Taktéž nelze pro záchranu před takovou podmínkou použít duplikát.

Související hesla: Efekty, Mělo by, Vojenská hrozba

Zastrašení

Zastrašení je klíčové slovo týkající se vyhodnocení výzev. Jakmile hráč vyhraje výzvu jako útočící hráč, ve které ovládal postavu s tímto klíčovým slovem, může vybrat a otočit do klečící pozice postavu ovládanou poraženým soupeřem, se silou stejnou nebo menší, než byla síla, o kterou vyhrál danou výzvu. (Je možné vybrat postavu, která se této výzvy neúčastnila.)

- ✦ V každé výzvě je možné vyhodnotit nejvýše jednu instanci zastrašení.

Související hesla: Fáze výzev, Klíčová slova

Základní hodnota

Hodnota určité herní charakteristiky před uplatněním modifikátorů. Obvykle je to přímo vytištěná hodnota.

Související hesla: Modifikátory, Vytištěný

Záporné množství

Viz „Modifikátory“ na straně 10.

Získat

Slovo „získat“ se používá v několika významech.

- ✦ Pokud hráč získá zlaťáky, vezme si určený počet zlaťáků z pokladnice a přidá je do své zásoby zlaťáků.
- ✦ Pokud hráč získá moc pro kartu, kterou ovládá, vezme si určený počet žetonů moci z pokladnice a položí je na určenou kartu.
- ✦ Pokud získá karta novou charakteristiku (jako je symbol, **určení**, klíčové slovo nebo text schopnosti), chová se karta tak, jako kdyby měla určenou charakteristiku. Tato nově získaná charakteristika se nebere, že je vytištěná na kartě.

Související hesla: Moc, Vytištěný, Zlaťáky

Zlaťáky

Zlaťáky predstavujú menu hry a používajú sa pri placení za karty a schopnosti karet. Množstvom zlaťákov, ktoré má hráč k dispozícii v danou chvíľu (čož je verejná informácia), predstavujú jeho žetony zlaťákov, ktoré má ve svojej zásobe zlaťákov.



Žetony zlaťákov

Na začiatku hry jsou zlaťáky v pokladnici. Jakmile hráč získá zlaťáky, vezme si uvedený počet zlaťákov z pokladnice a přidá je do své zásoby zlaťákov. Jakmile zlaťáky utratí, vrátí je ze své zásoby zlaťákov zpět do pokladnice.

Související hesla: Fáze vykládání, Fáze zdanění

Zpožděné efekty

Některé schopnosti karet obsahují zpožděné efekty. Takové schopnosti popisují určitý okamžik v budoucnosti nebo značí budoucí podmínku, která může nastat, a uvádějí efekt, který v takovém případě v daný okamžik nastane.

- ✦ Zpožděné efekty se vyhodnotí automaticky a ihned poté, co nastane daná budoucí podmínka nebo určitý okamžik, předtím, než lze v danou chvíli použít reakce.
- ✦ Když je zpožděný efekt vyhodnocován, nebere se jako nová spouštěná schopnost, i když byl zpožděný efekt původně vytvořen spouštěnou schopností.

Související hesla: Efekty, Schopnosti, Spouštěné schopnosti

Zrušit

Některé schopnosti karet (obvykle schopnosti přerušení) umožňují „zrušit“ určité herní efekty nebo efekty karet. Zrušení přerušuje provádění efektu a zabrání jeho provedení. Z tohoto důvodu mají schopnosti zrušení časovou přednost přede *všemi* ostatními přerušeními efektu, který se právě začíná provádět.

- ✦ Jakmile je efekt zrušen, již nadále nenastane a nelze na něj cílit další přerušení (ani zrušení).
- ✦ Pokud je zrušen efekt schopnosti, schopnost se stále bere jako použitá a její cena je nutné zaplatit.
- ✦ Pokud je zrušen efekt karty události, tato karta se stále bere jako zahraná a umístí se na odhazovací hromádku svého majitele.

Související hesla: Ceny, Limity a maxima, Přerušení, Spouštěné schopnosti, Zahájení schopnosti

Žádné doplňky

Žádné doplňky je schopnost karty uvedená jako klíčové slovo. Karty s tímto klíčovým slovem nesmí mít přiložen žádný doplněk.

- ✦ Pokud je za frází „Žádné doplňky“ uvedené jedno nebo více určení, nesmí mít daná karta přiložené žádné doplňky s alespoň jedním tímto určením, avšak může mít přiložené doplňky bez všech uvedených určení.
- ✦ Pokud je za frází „Žádné doplňky“ slovo „kromě“ a jedno nebo více určení, může mít daná karta přiložené doplňky s alespoň jedním tímto určením, avšak nesmí mít přiložené doplňky bez alespoň jednoho z uvedených určení.
- ✦ Pokud má karta více variant klíčového slova „Žádné doplňky“, pokud alespoň jedna varianta zabrání přiložení doplňku, nesmí se doplněk přiložit.

Související hesla: Karty doplňků, Klíčová slova,

Žetony, jejich nedostatek

Ve hře není nijak omezen počet žetonů zlaťákov, moci ani vlivu, které mohou být v jednu chvíli ve hře. Pokud hráčům dojde některý typ žetonů, mohou použít ostatní žetony, mince nebo jinou náhradu pro zaznamenání stavu hry.

Žetony vlivu

Žetony vlivu jsou univerzální žetony, které se používají na sledování různých herních charakteristik a stavů. Neváží se k nim žádná zvláštní pravidla.

- ✦ Schopnosti karet mohou vytvořit a definovat množství rozličných žetonů, jako jsou „žetony zrady“, „žetony jedu“ a „žetony zvednutí“. Jakmile jsou takovéto žetony zmíněny, použijí se žetony vlivu pro označení jejich přítomnosti ve hře.



Žetony vlivu (oboustranné)

SEZNAM HERNÍCH SOUČÁSTÍ

- | | |
|-------------------------|------------------------------|
| ✦ 28 karet plánů | ✦ 31 neutrálních karet |
| ✦ 20 karet Starků | ✦ 1 karta agendy Věrnost |
| ✦ 20 karet Lannisterů | ✦ 8 karet frakcí/agend |
| ✦ 20 karet Baratheonů | ✦ 6 karet titulů (pro bitvu) |
| ✦ 20 karet Greyjoyů | ✦ 30 žetonů zlaťákov |
| ✦ 20 karet Targaryenů | ✦ 30 žetonů moci |
| ✦ 20 karet Martellů | ✦ 10 žetonů vlivu |
| ✦ 20 karet Tyrellů | ✦ 1 žeton prvního hráče |
| ✦ 20 karet Noční hlídky | |

DODATEK I: ČASOVÁNÍ A PRŮBĚH HRY

Číslované položky uvedené ve hnědých políčkách se nazývají systémové události. Představují povinné situace, které předepisuje struktura hry. Žlutá políčka jsou systémové události, které nastávají pouze ve formátu bitva. Šedá políčka jsou speciální systémové události, které naznačují možnost návratu hry do dřívější systémové události výše v diagramu. Tyto opakované sekvence mohou skončit různým způsobem, např. když všichni hráči provedou daný krok sekvence nebo když hráč provede určité rozhodnutí. Každé šedé políčko vysvětluje, kdy a jak se hra vrátí zpět nebo bude pokračovat do další systémové události.

OKNA AKCÍ

Akce lze provádět pouze během oken akcí. Okna akcí jsou v diagramu znázorněna červenými políčky. Jakmile se okno akcí otevře, první hráč má jako první možnost zahájit akci, nebo pasovat. Po něm má tuto možnost další hráč dle pořadí hráčů a takto se hráči střídají, dokud všichni hráči postupně po sobě nepasují. Poté se okno akcí zavírá. (Všimněte si, že pokud hráč pasuje, ale jiný jeho soupeř nepasuje, původní hráč může poté opět provést akci, jakmile na něj opět dojde řada.)

Každou akci vždy zcela vyhodnoťte předtím, než bude příležitost zahájit další akci.

REAKCE A PŘERUŠENÍ

Schopnosti reakcí a přerušení mohou přerušit nebo reagovat na vyhodnocení systémové události, pokud je příslušná spouštěcí podmínka dané schopnosti splněna.

Každá reakce nebo přerušení musí být kompletně vyhodnocena předtím, než může být zahájena další reakce nebo přerušení se stejnou spouštěcí podmínkou.

Příklad: schopnost, která je popsána takto: „Reakce: poté, co vyhraješ výzvu ...“, lze zahájit po dokončení systémového kroku 4.2.2 – vyhodnocení výzvy.

1. FÁZE PLÁNOVÁNÍ

1.1 Kolo začíná. Fáze plánování začíná.

1.2 Vyberte karty plánů.

1.3 Odhalte karty plánů.

- I. Spočítejte iniciativu.
- II. Určete prvního hráče.
- III. Vyhodnoťte schopnosti „při odhalení“.

1.4 Vyberte tituly (pouze formát bitva)

OKNO AKCÍ

1.5 Fáze plánování končí.

Pokračujte do fáze dobírání karet

2. FÁZE DOBÍRÁNÍ KARET

2.1 Fáze dobírání karet začíná.

2.2 Každý hráč si dobere 2 karty.

OKNO AKCÍ

2.3 Fáze dobírání karet končí.

Pokračujte do fáze vykládání

3. FÁZE VYKLÁDÁNÍ

3.1 Fáze vykládání začíná.

3.2 Hráči shromáždí svůj příjem (první hráč začíná jako aktivní hráč).

ZVLÁŠTNÍ OKNO AKCÍ

Všichni hráči mohou hrát akce, avšak pouze aktivní hráč může vykládat karty do hry.

3.3 Další hráč se stane aktivním hráčem, dokud nebude aktivním hráčem každý hráč.

3.4 Fáze vykládání končí.

Pokračujte do fáze výzev

4. FÁZE VÝZEV

4.1 Fáze výzev začíná.

OKNO AKCÍ

4.2 Aktivní hráč může zahájit výzev, pokud to lze (první hráč začíná jako aktivní hráč). Pokud aktivní hráč zahájil výzev, přesuňte se do diagramu vyhodnocení výzev.

4.3 Pokud aktivní hráč nezahájil další výzev, stane se aktivním hráčem další hráč dle pořadí hráčů – pokračujte do okna akcí. Pokud již všichni hráči byli aktivními hráčemi, pokračujte do 4.4.

4.4 Fáze výzev končí.

Pokračujte do fáze nadvlády

VYHODNOCENÍ VÝZVY

4.2 Výzva je zahájena.

OKNO AKCÍ

4.2.1 Brání se hráč vyhlášení obrance.

OKNO AKCÍ

4.2.2 Porovnejte sílu a určete vítěze.

4.2.3 Získejte bonusy výzev.

4.2.4 Proveďte hrozbu výzev.

4.2.5 Proveďte klíčová slova týkající se vyhodnocení výzev.

4.2.6 Výzva končí.

5. FÁZE NADVLÁDY

5.1 Fáze nadvlády začíná.

5.2 Spočítejte sílu (a neutracené zlatáky) a odměňte nadvládu.

OKNO AKCÍ

5.3 Fáze nadvlády končí.

Pokračujte do fáze zvednutí

6. FÁZE ZVEDNUTÍ

6.1 Fáze zvednutí začíná.

6.2 Všechny klečící karty otočte do stojící pozice.

OKNO AKCÍ

6.3 Fáze zvednutí končí.

Pokračujte do fáze zdanění

7. FÁZE ZDANĚNÍ

7.1 Fáze zdanění začíná.

7.2 Vraťte neutracené zlatáky zpět do pokladnice.

7.3 Každý hráč odhodi karty z ruky, aby jich měl nejvýše do své bodnoty rezerv.

7.4 Vraťte všechny karty třetího do zásoby (pouze firmát bitu).

OKNO AKCÍ

7.5 Fáze zdanění končí. Kolo končí.

Pokračujte do fáze plánování dalšího kola hry.

PODROBNÝ POPIS SYSTÉMOVÝCH UDÁLOSTÍ.

Tato kapitola podrobně popisuje, jak provést krok každé systémové události uvedené v diagramu hry, v pořadí, v jakém systémové události nastávají během kola hry.

1. Fáze plánování

1.1. Fáze plánování začíná

Tento krok představuje formální začátek fáze plánování. Jelikož jde také o první systémovou událost herního kola, představuje také začátek celého kola hry.

Začátek fáze je důležitý herní milník, který může být zmiňován v textu karet jako okamžik, ve kterém mohou nebo musí být schopnosti vyhodnoceny, nebo jako bod, ve kterém trvalé schopnosti nebo přetrvávající efekty začínají nebo vyprší.

1.2 Vyberte karty plánů

Každý hráč se podívá na všechny své karty v balíčku plánů a vybere si z nich jednu, kterou bude chtít v příštím kroku odhalit. Tuto kartu vezme z balíčku a položí ji lícem dolů na stůl. V tuto chvíli ji ještě neukazuje soupeřům.

Jakmile každý hráč vybere a položí lícem dolů stranou jednu kartu ze svého balíčku plánů, je tento krok dokončen.

1.3. Odhalte karty plánů

Hráči současně odhalí karty plánů, které si vybrali v kroku 1.2, tím, že je otočí lícem nahoru.

Jakmile je karta plánu odhalena, každý hráč ji položí na své dříve odhalené karty plánů. Všechny další karty pod odhalenou kartou plánů se berou jako hromádka použitých plánů.

Samotné odhalení plánů v této systémové události zahrnuje tři kroky, provedené v následujícím pořadí:

I. Spočítejte iniciativu. Hráč s nejvyšší hodnotou iniciativy na své odhalené kartě plánu (se započtením všech odpovídajících modifikátorů) vyhrává iniciativu. V případě shodné nejvyšší hodnoty iniciativy u více hráčů z nich vyhrává ten hráč, který má nejméně žetonů moci. Pokud stále není rozhodnuto, náhodně z nich vyberte jednoho hráče, který vyhraje iniciativu.

II. Určete prvního hráče. Hráč, který vyhrál iniciativu v kroku I, nyní určí prvního hráče. Vybraný hráč si vezme žeton prvního hráče a nechá si ho, dokud nebude

kartou nebo herním efektem (obvykle tento krok v příštím kole) vybrán nový první hráč.

Poznámka: pokud hráč odhalí novou kartu plánu v průběhu kola mimo krok odhalení karet plánů (např. kvůli vyhodnocení schopnosti karty), kroky I a II se přeskakují – neurčuje se nová iniciativa ani se nevybírání nový první hráč.

III. Vyhodnoťte schopnosti „při odhalení“. Všechny schopnosti „při odhalení“ z nově odhalených karet plánů se nyní musí zahájit. Pokud má více hráčů na svých kartách plánů schopnost „při odhalení“, první hráč rozhodne, v jakém pořadí se zahájí. Každou takovou schopnost nejprve zcela vyhodnoťte dříve, než zahájíte další.

Jakmile je tento krok dokončen, hráči dokončili odhalování karet plánů. Pokud hráč nemá žádné karty ve svém balíčku karet plánů, vezme si svou hromádku použitých plánů a vytvoří z ní nový balíček plánů. (Právě odhalená karta plánu však zůstává odhalená a nevrací se zpět do balíčku.)

Poznámka k časování: jakákoli schopnost typu „poté, co odhalíš kartu plánu“ nebo „poté, co hráči odhalí kartu plánu“ může být zahájena až po dokončení kroku III.

1.4 Vyberte tituly (pouze formát bitva)

Pokud se hraje formát bitva, nyní si hráči vyberou tituly pro toto kolo. Ve hře formátu klání se tento krok přeskočí.

Nejprve zamíchejte šest karet titulů lícem dolů a náhodně odstraňte jednu kartu ze zásoby. Při hře tří hráčů odstraňte dvě náhodné karty, při hře šesti a více hráčů neodstraňujte žádnou.

První hráč se podívá na zbývající tituly v zásobě a skrytě si jeden vezme, aniž by ho ukázal soupeřům. Zbývající tituly pokračují dle pořadí hráčů a každý si vždy jeden z nich stejným způsobem vybere. Jakmile si všichni hráči vyberou titul, vraťte všechny zbývající tituly (včetně titulů odebraných na začátku) lícem dolů zpět do zásoby titulů. Hráči své vybrané tituly otočí lícem nahoru a položí je před sebe. Všechny vybrané tituly současně vstupují do hry a berou se jako ve hře a ovládané svým nositelem. Dokud se nevrátí do zásoby titulů, mohou ovlivňovat stav hry.

Pokud hraje bitvu více než šest hráčů a zásoba titulů je prázdná ve chvíli, kdy si má hráč vybrat titul, odehraje toto kolo bez titulu.

1.5. Fáze plánování končí

Tento krok představuje formální konec fáze plánování.

Konec fáze je důležitý herní milník, který může být zmiňován v textu karet jako okamžik, ve kterém mohou nebo musí být schopnosti vyhodnoceny, nebo jako bod, ve kterém trvalé schopnosti nebo přetrvávající efekty začínají nebo vyprší.

2. Fáze dobírání karet

2.1 Fáze dobírání karet začíná

Tento krok představuje formální začátek fáze dobírání karet.

2.2 Dobírání karet

Každý hráč současně táhne dvě karty z vrchołu svého dobíracího balíčku.

Poznámka: hráč je ihned vyřazen ze hry, pokud nemá ve svém dobíracím balíčku žádné karty. Pokud jsou během tohoto kroku všichni zbývající hráči vyřazeni, první hráč určí, kdo se stane vítězem hry.

2.3 Fáze dobírání karet končí

Tento krok představuje formální konec fáze dobírání karet.

3. Fáze vykládání

3.1 Fáze vykládání začíná

Tento krok představuje formální začátek fáze vykládání.

3.2 Aktivní hráč shromáždí svůj příjem

První hráč se v této fázi stane jako první aktivním hráčem.

Aktivní hráč shromáždí svůj příjem, který je roven hodnotě zlatáků na jeho odhalené kartě plánů (se započtením všech odpovídajících modifikátorů). Hráč si vezme výsledný počet zlatáků z pokladnice a přidá je ke své zásobě zlatáků.

Okno akcí fáze vykládání

V tomto akčním okně má první hráč vždy možnost jako první jednat.

Všichni hráči mají možnost zahajovat schopnosti „akce“ a „akce fáze vykládání“, ale pouze aktivní hráč může (když na něj dojde řada) navíc jako akci vyložit postavu, lokaci, doplněk nebo duplikát. Možnost jednat v tomto okně postupuje dle pořadí hráčů, dokud všichni hráči postupně po sobě nepasují.

Poznámka k časování: jakýkoli hráč může také zabýjit schopnost přerušení nebo reakci, jakmile nastane odpovídající spouštěcí podmínka.

Pokud chce hráč vyložit kartu, vrátí zpět do pokladnice tolik zlatáků ze své zásoby, kolik je cena karty ve zlatácích.

Jakmile hráč vyloží kartu postavy, položí ji do přední linie své herní oblasti.

Jakmile hráč vyloží kartu lokace, položí ji do zadní linie své herní oblasti.

Jakmile hráč vyloží kartu doplňku, přiloží ji k jiné kartě nebo herní součásti ve hře. Některé doplňky nesou omezení nebo povolení popisující, k jakému typu karty nebo herní součásti je lze přiložit. Pokud žádné takové omezení nebo povolení na doplňku uvedeno není, může být standardně přiložen k postavě.

Jakmile hráč vyloží duplikát, položí ho lícem nahoru a tak, aby byl částečně překrytý (tedy částečně viditelný) kopií karty ve hře. Za vyložení duplikátu se neplatí žádná cena.

Možnost jednat postupuje po směru hodinových ručiček dle pořadí hráčů, dokud všichni hráči postupně po sobě nepasují. Není zde žádné omezení, kolikrát může aktivní hráč vykládat karty.

3.3 Další hráč se stane aktivním hráčem

Pokud v tomto kroku již všichni hráči byli v této fázi aktivním hráčem, pokračujte krokem 3.4.

Jinak se další hráč (dle pořadí hráčů) stane aktivním hráčem. Vraťte se do kroku 3.2.

3.4 Fáze vykládání končí

Tento krok představuje formální konec fáze vykládání.




4. Fáze výzev

4.1 Fáze výzev začíná

Tento krok představuje formální začátek fáze výzev.



4.2 Aktivní hráč může zabýjit výzvu

První hráč se v této fázi stane jako první aktivním hráčem.

Aktivní hráč může v této fázi zahájit jednu , jednu  a jednu  výzvu (v libovolném pořadí).

Pokud aktivní hráč pasuje možnost zahájit výzvu nebo výzvu zahájit nemůže, postupte do kroku 4.3

Aby aktivní hráč zahájil výzvu, provede následující. Hra považuje tyto činnosti za atomické (provedou se najednou) a pro zahájení výzvy musí být všechny dokončeny.

- ✦ Oznamí typ výzvy, kterou chce zahájit (+, , nebo ).
- ✦ Oznamí, kterého soupeře chce vyzvat (proti kterému výzvu zahájí).
- ✦ Oznamí, které postavy (pod jeho kontrolou) budou vyhlášeny jako útočníci a všechny je současně poklekne. Aby mohla být postava vyhlášena jako útočník ve výzvě, musí mít na sobě symbol, který odpovídá typu zahajované výzvy, a musí stát. Pro zahájení výzvy musí být vyhlášen alespoň jeden útočník. Každá postava, která má klíčové slovo plížení, musí mít také vybraný cíl, proti kterému se plížení použije.

Poznámka k časování: jakmile je výzva zahájena, mohou být zahájeny reakce na libovolné výše uvedené oznámení.

Poznámka k časování: jakmile je výzva zahájena, je považována za vyhodnocovanou, dokud její vyhodnocování neskončí v kroku 4.2.6.

4.2.1 Bránící se hráč vyhlásí obránce

Bránící se hráč nyní může vyhlásit postavy pod svou kontrolou jako obránce a všechny je současně poklekne. Aby bylo možné vyhlásit postavu jako obránce, musí mít tato postava na své kartě symbol odpovídající typu výzvy, která se právě vyhodnocuje, a musí stát. Postava, která byla zvolena jako cíl plížení v kroku 4.2, nesmí být vyhlášena jako obránce.

4.2.2 Porovnejte sílu a určete vítěze

Abyste určili vítěze výzvy, porovnejte součet síly všech útočníků (spolu se všemi aktivními modifikátory) se součtem síly všech obránců (spolu se všemi aktivními modifikátory).

Hráč, jehož strana má vyšší součet síly, vyhrává výzvu (v případě stejné síly vyhrává výzvu útočící hráč). Pokud nemá tento hráč sílu 1 nebo více nebo nemá na své straně ani jednu postavu účastnící se výzvy, když nastane tento krok, žádný hráč výzvu nevyhrál (ani neprohrál).

Pokud výzvu vyhraje útočící hráč a celková síla na straně obránce byla 0, považuje se výzva za „nebráněnou“.

Poznámka k časování: reakce na výhru/prohru výzvy je možné zahájit po dokončení tohoto kroku.

4.2.3 Získejte bonusy výzvy

Pokud byla výzva dle minulého kroku nebráněná, útočící hráč získá za výhru v nebráněné výzvě 1 žeton moci pro svou frakci. To se nazývá bonus za nebráněnou výzvu.

Pokud hráč ve formátu bitva vyhraje výzvu proti soupeři nesoucímu titul, který je označen jako rival titulu vítězného hráče (a vítěz ještě v tomto kole nezískal moc za porážku tohoto rivala), získá vítěz výzvy 1 žeton moci pro svou frakci. To se nazývá bonus za rivalitu.

Všechny bonusy, které hráč v tomto tahu získá, jsou získány současně.

4.2.4 Proveďte hrozbu výzvy

Pokud výzvu vyhrál útočící hráč, provede se nyní hrozba výzvy. Výsledek hrozby se pro každý typ výzvy vyhodnocuje podle následujících pravidel, přičemž se použije hodnota hrozby z útočnickovy odhalené karty plánu (se započtením všech odpovídajících modifikátorů):

✦ **Vojenská výzva:** bránící se hráč musí vybrat tolik různých postav pod svou kontrolou, kolik je hodnota hrozby, a tyto postavy zabít. (Tyto zabité postavy se nemusí účastnit dané výzvy.)

👁️ **Intrikářská výzva:** bránící se hráč musí odhodit náhodně tolik karet z ruky, kolik je hodnota hrozby.

👑 **Politická výzva:** bránící se hráč vezme z karty svého rodu tolik žetonů moci, kolik je hodnota hrozby, a položí je na kartu rodu útočícího hráče.

Pokud výzvu vyhraje bránící se hráč, hrozba se neuplatní.

4.2.5 Proveďte klíčová slova týkající se vyhodnocení výzvy

V tuto chvíli se vyhodnotí klíčová slova týkající se vyhodnocení výzvy (tedy drancování, věhlas, vizionář a zastrášení). První hráč určí pořadí dle typu klíčových slov, ve kterém se tato klíčová slova vyhodnotí. První hráč vybere jedno z těchto klíčových slov (např.

věhlas) a poté se současně vyhodnotí všechny výskyty v dané výzvě. Poté si vybere další z těchto klíčových slov, vyhodnotí se, a tak dále, dokud se nevyhodnotí všechna klíčová slova, která je třeba v danou chvíli při vyhodnocení výzvy vyhodnotit.

4.2.6 Výzva končí

Tento krok představuje formální konec výzvy. Všechny postavy, které se výzvy účastnily, se již dále výzvy neúčastní. Pokračujte oknem akcí mezi systémovými kroky 4.1 a 4.2.

4.3 Další hráč se stane aktivním hráčem

Pokud aktivní hráč už nechce nebo nesmí zahájit další výzvy, stane se aktivním hráčem další hráč dle pořadí hráčů. Pokračujte do okna akcí mezi systémovými kroky 4.1 a 4.2.

Pokud již v této fázi byli všichni hráči aktivním hráčem, pokračujte do 4.4.

4.4 Fáze výzev končí

Tento krok představuje formální konec fáze výzev.

5. Fáze nadvlády

5.1 Fáze nadvlády začíná

Tento krok představuje formální začátek fáze výzev.

5.2. Určete nadvládu

Každý hráč současně spočte celkovou sílu všech svých stojících postav a připočte 1 za každý zlaták ve své zásobě. Hráč s nejvyšším součtem vyhrává nadvládu v daném kole a získá 1 žeton moci pro svou frakci.

Poznámka: hráč může vyhrát nadvládu, i když nemá žádnou stojící postavu.

Pokud má více hráčů stejný nejvyšší součet, nikdo nadvládu nevyhraje.

5.3 Fáze nadvlády končí

Tento krok představuje formální konec fáze nadvlády.

6. Fáze zvednutí

6.1 Fáze zvednutí začíná

Tento krok představuje formální začátek fáze zvednutí.

6.2 Otočte karty do stojící pozice

Současně postavte všechny klečící karty ve hře.

6.3 Fáze zvednutí končí

Tento krok představuje formální konec fáze zvednutí.

7. Fáze zdanění

7.1 Fáze zdanění začíná

Tento krok představuje formální začátek fáze zdanění.

7.2 Vraťte neutracené zlatáky

Všichni hráči současně vrátí všechny své neutracené zlatáky ze své zásoby zpět do pokladnice.

7.3 Zkontrolujte rezervy

Každý hráč dle pořadí hráčů zkontroluje své rezervy.

Pokud má hráč v ruce více karet, než je hodnota rezerv na jeho odhalené kartě plánu (včetně všech odpovídajících modifikátorů), musí vybrat a odhodit tolik karet z ruky, aby mu jich zbylo stejně, jako je hodnota rezerv na jeho odhalené kartě plánu.

Hráč v tuto chvíli nesmí odhodit karty z ruky, pokud jich má stejně nebo méně, než je jeho hodnota rezerv.

7.4 Vraťte karty titulů (pouze formát bitva)

Každý hráč vrátí svůj titul zpět do zásoby. Všechny karty titulů opustí hru současně. (Ve formátu klání je tento krok vynechán.)

7.5 Fáze zdanění končí

Tento krok představuje formální konec fáze zdanění.

Jelikož je fáze zdanění poslední fáze kola, tento krok zároveň představuje formální konec kola. Všechny přetrvávající aktivní efekty trvající „do konce kola“ v tuto chvíli vyprší.

Jakmile je tento krok dokončen, hra pokračuje začátkem fáze plánování dalšího kola hry.

DODATEK II: PŘEHLED KARET

Tato kapitola detailně popisuje každý typ karty ve hře. Popis každé části karty naleznete ve slovníčku.

LEGENDA POPISU KARET

- Hodnota zlatáků:** nachází se pouze na kartách plánů. Určuje množství zlatáků, které plán poskytuje.
- Hodnota iniciativy:** nachází se pouze na kartách plánů. Používá se pro určení vítěze iniciativy ve fázi plánování.
- Hodnota hrozby:** nachází se pouze na kartách plánů. Používá se k určení následku výzvy, pokud ji hráč vyhraje jako útočník.
- Hodnota rezerv:** nachází se pouze na kartách plánů. Funguje jako omezení počtu karet v ruce během fáze zdanění.
- Cena a typ karty:** cena ve zlatácích pro vyložení nebo zahraniční karty. Typ karty je naznačen pod cenou.
- Název:** jméno karty. Unikátní karty mají před svým jménem symbol \clubsuit .
- Symbol frakce:** značí frakci, ke které karta přísluší. Pokud je karta loajální ke své frakci, má pod svým štítem symbol pergamentu.
- Symbole výzev:** každá postava může mít až tři symbole výzev, které určují výzvy, kterých se může postava účastnit.
- Síla:** hodnota síly dané postavy.
- Určení:** tématické prvky, na které se mohou odkazovat jiné karty.
- Text:** zvláštní schopnosti karty. Příběhový text, který nemá vliv na hru, je vytištěn *kurzívou*.
- Označení sady:** každá produktová sada má svůj vlastní symbol. Číslo v tomto symbolu je číslo karty v rámci dané sady.



Frakce a agendy



Tituly



Postavy



Události



Plány



Lokace



Doplňky

OBSAH

A		K		T	
Akce	2	Karty agendy	6	Tažení karet	18
Aktivní hráč	2	Karty doplňků	6	Trvalé schopnosti	18
B		Karty lokací	7	Tvorba vlastních balíčků	18
Balíček, dobrací balíček	2	Karty plánů	7	Typy karet	19
Balíček plánů	2	Karty postav	7	U	
Bitva	3	Karty titulů, Zásoba titulů	7	Umístit do hry	19
C		(pouze formát bitva)	7	Unikátní karty	19
Ceny	3	Karty událostí	7	Určení	19
Cíl	3	Klaní	8	Účastnit se	19
D		Klíčová slova	8	Útočník, Útočící postava,	
Další hráč	3	Kopie (karty)	8	Útočící hráč	19
Dobráni karet	3	Kvalifikátor	8	V	
Drancování	3	L		Ve hře a mimo hru	19
Duplikáty	3	Limity a maxima	8	Věhlas	20
E		Licem dolů	9	Vizionář	20
Efekty	4	Loajální, Loajalita	9	Vyhát výzvu	20
F		M		Vítězství ve hře	20
Fáze dobírání karet	4	Mělo by	9	Vlastnění a ovládání	20
Fáze nadvlády	4	Mimo hru	9	Vnošení schopnosti	20
Fáze plánování	4	Misto	9	Vojenská hrozba	21
Fáze vykládání	4	Moc	9	Vstoupit do hry	21
Fáze výzev	4	Mocenská hrozba	9	Výbrat	21
Fáze zdanění	4	Modifikátory	10	Vyložení	21
Fáze zvednutí	4	Modifikátory iniciativy	10	Vyměnit	21
Frakce, Karta frakce	4	Modifikátory plánů	10	Vytýstěny	21
H		Modifikátory rezerv	10	X	
Herní omezení a povolení	5	Modifikátory zlatáků	10	X (písmeno)	21
Hledat	5	Možnost	10	Z	
Hodnota rezerv	5	N		Zabit, Zabitý	21
Hromádka použitých plánů	5	Nahazovací efekt	10	Zahájení schopnosti	22
Hromádka mrtvých	5	Nastavit	10	/Vyložení karty	22
Hrozba nebo hodnota hrozby	5	Nebráněno, Nebráněná výzva	11	Zachránit	22
I		Nejvýše X (kopii) během (perioda)	11	Zastrášení	22
Imunní	6	Nelze, nesmí	11	Základní hodnota	22
Iniciativa	6	Neutrální	11	Záporné množství	22
Intrikařská hrozba	6	O		Ziskat	22
J		Obětovat	11	Zlatáky	23
Jedinečný	6	Oběnce, Bránící se postava,	11	Zpožděné efekty	23
		Bílníci se hráč	11	Zrušit	23
		Odhalt	11	Žádne doplňky	23
		Odhalená karta planu	11	Žetony, jejich nedostatky	23

HERNÍ TESTEŘI

Pro testování druhé edice *Hry o třetiny karet* hry jsme shromáždili velké množství hráčů. Naši testeři byli naši strážníci na Zdi a za to jim patří dík

A Grenier, A P. Hynes, Aaron Broderick, Aaron Glazer, Aaron Settler, Adam "Bomb" Cerbone, Adam DeWulf, Adam Zuback, Allen Haav, Alex Esposito, Alex Filewood, Alex Kern, Álvaro Rodríguez, Amy Mangruch, Andrea Gualdoni, Andrea Aldrin, Anette Hall, Antti „WWDrakey“ Korventauska, Ben Comstock, Ben DeWitt, Ben Tully, Ben Wesolowski, Bjorn Jorner, Brad „ELSM“ Andre, Brad Zimmerman, Brandon Zimmer, Bret Kelso, Brian Awelto, Brian Brimmer, Brian Cloonan, Brian Fred, Brian Gerken, Britt Fitch, Brooks Mitchell, Buz Hannon, Caleb „Buildog“ Grace, Cameron Davison, Charles Haring, Chris „Leo“ Gardner, Chris Gerber, Chris Kizer, Chris Schoenthal, Chris Thompson, Christopher Lavin, Colby Cram, Cory Glenn, Curt Shumaker, D. Tremblay, Dakota Zimmer, Damon Stone, Dan „Kid“ Seefeldt, Dan Strouhal, Daniel Ash, Daniel Creed, Darlene Plus, Darryl Loyd, Dennis Harrison, Derrick Billing, Diego Lotti, Doug Knollenberg, Doug Pearson, Eddie Westdal, Elwe, Eric Lawwell, Eric S. Wood, Erick Butzlaff, Erik Dahlman, Evan Craig, Evan Johnson, Eem Tomeny, Federico Pavoletti, G. Rousseau, Greg Atkinson, Gregory Szatrn, Guy Hancock, Hannah Kane, Harold Jean, Hodor!, Ivo „Ie“ Jalonen, Ingrid Henmark, Jaclyn Wilson, Jacob Kern, Jakob Hultman, James Plank, James Randall Barnes, James Speck, James Waumsley, Jamie Bamfield, Jason Aubry, Jason Ceibone, Jeff Molander, Jete Tuovinen, Jeremy Hogan, Jeremy Zusin, Jesse James Slater, Jesse Mariona, Jesse Schingen, Jesse Sutherland, Jessica Hamburgor, Jim Thomas, Jim Lawson, Joe Oberbeck, Joey Huskinson, John Bruno, John Kraus, John R

Barber, John Salas, Jon Lenz, Jonas Henriksson, Jonathan Andrews, Josephine Fowler, Josh Forbes, Jukka Rininen, Julien Menuet Justin Reddick, Justin Tholl, Kai Tai Chan, Caleb Phillips, Keith Wigner, Ken Keller, Kevin McClure, Kyle Szklenski, Lauren Fitch, Lusa Ronkainen, Luu Manfredini, Lukas Litzinger, Luke Whitehurst, M-A. Marcotte, M-L. Lemay, Marin Christensen, Mark Downing-Heese, Mark Larson, Mark Moore, Mark Yocum, Martin Carlsson, Martin Henmark, Mavrimo Lizzori, Mat Armstrong, Matt Jenkins, Matt Marek, Matt Newman, Matt Phillips, Matthew Gelman, Matthew Ley, Matthew Rogers, Matthew Verant, Max Meyer, Michael Clarke, Michael K. Spaulding, Michael Norman, Michael Sibilia, Michael Wallace, Miguel Turin, Mike Hantsch, Morgan Stana, Myron Mychal, Nate Torok, Nathan Tavantelli, Nathaniel Dean, Neil Kimball, Nicolò Merusi, Patrick Brennan, Patrick Haynes, Peter Wilson, Pontus Strömberg, R. E. Hynes, Rachel Houk, Rheece Kennedy, Rich Meade, Richard Skelton, Rob Hayes, Robert Kopp, Ronnie Ruvas Jr., Rowan Gavnin, Roy Rogers, Ryan Jones, Ryan Lenard, Ryan Ritter, Sam Braatz, Samuel Bailey, Scott Awesome, Sean Becker, Sean Clemons, Sean Emberly, Sean Pacen Stringfellow, Shayne Landeman, Stefan Hoard, Stephan Pennington, Stephen McNamara, Steven Cantrell, Steven Francisco, Stuart Wilson, Tabitha Hastie, Tugore Nakornchai, Taheson Solomon, Tasslehoff, Tiny Grimes, Tommy Plus, Tony Retsche, Travis Pinter, Travis White, Tyler Hoickman, Tyson Villa, Vince Acceturo, Will „Kennon“ Lentz a Zach Nichols

Zvláštní poděkování našim betatesterům!