



VLÁDCE!

🎲 Hugo FRÉNOY • 🎮 NAÏADE

V tomto království vládne mír již tisíce let – jaké je jeho tajemství? Každý rok zjara si ti, kdo mají touhu uzurpovat trůn pro sebe, naverbují do svých služeb čtyři spojence a utkají se v nezvyklém duelu. Bez armád, bez krve. První, kdo zajme svého rivala, vítězí. Nadešel i tvůj čas... taktická rozhodnutí, risk a strategie odhalí skutečného vládce!

CÍL HRY

Sestav tým jedinečných postav a poraz svého soupeře! Vyhraješ, pokud se ti podaří postavit dvě své postavy vedle protivníkova vládce, tzn. zajmout jej, nebo pokud mazaně obklíčíš protivníkova vládce tak, aby kolem něj nezbylo žádné volné pole.

HERNÍ MATERIÁL



1 HERNÍ PLÁN



18 KARET POSTAV



19 POSTAV S PODSTAVCI



VČETNĚ 2 VLÁDCŮ



2 PŘEHLEDOVÉ KARTY

POZNÁMKA: Před první hrou umístěte postavy na podstavce. Do budoucna už je tam můžete nechat.



PŘÍPRAVA HRY

- 1 ▪ Herní plán položte mezi oba hráče.
- 2 ▪ Postavy umístěte poblíž herního plánu.
- 3 ▪ Každý hráč si vezme vládce a umístí jej na počáteční pole . Každý hráč před sebe umístí odpovídající kartu postavy.

POZNÁMKA: Postavu vždy umístěte tak, aby byla černá strana směrem k vám a bílá strana směrem k protivníkovi.



- 4 ▪ Zamíchejte zbývající karty postav. Vzniklý balíček karet umístěte lícem dolů poblíž herního plánu. Vytvořte nabídku postav tak, že otočíte vrchní tři karty z balíčku lícem vzhůru a vyložíte je do řady poblíž balíčku.
- 5 ▪ Pokud potřebujete přehledovou kartu, položte ji před sebe.
- 6 ▪ Náhodně určete prvního hráče. Hra může začít!

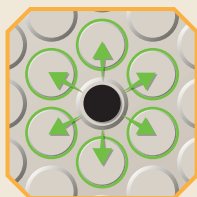


PRŮBĚH TAHU

Když jste na tahu, provedete dvě fáze: **FÁZI AKCÍ**, po níž následuje **FÁZE VERBOVÁNÍ**. Poté je na tahu protivník. Na tahu se takto střídáte až do konce hry. Jakmile máte 5 karet postav (vládce a 4 spojence), přeskočte fázi verbování až do konce hry.

I • FÁZE AKCÍ

Vyberte **JEDNU** akci za **KAŽDOU** vaši postavu:



PŘESUŇTE SE NA SOUSEDNÍ PRAZDNÉ POLE

NEBO



POUŽIJTE AKTIVNÍ SCHOPNOST (pokud ji máte)

Pokud chcete tuto fázi ukončit ještě předtím, než všechny vaše postavy provedou akci, můžete přejít do fáze verbování.

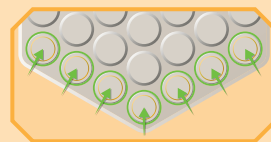
DOPORUCENÍ: Jakmile některá vaše postava dokončí akci, pootočte její kartu postavy. Díky tomu snadno poznáte, která vaše postava už provedla akci. Na začátku dalšího tahu vraťte karty do původní pozice.



II • FÁZE VERBOVÁNÍ

UPOZORNĚNÍ: Pokud již máte 5 karet postav (včetně vládce), tuto fázi přeskočte.

- 1 • Vyberte si jednu ze tří postav z nabídky a umístěte ji před sebe. Vezměte odpovídající figurku postavy. Umístěte ji na volné pole verbování na vaší straně herního plánu.

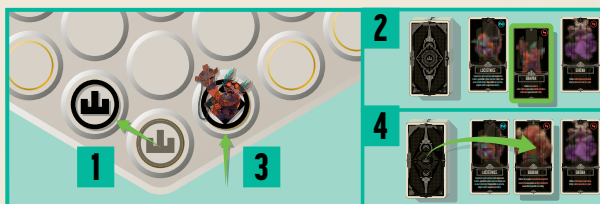


Pole verbování jsou označena zlatým kroužkem. Smíte verbovat pouze na vaší straně herního plánu.

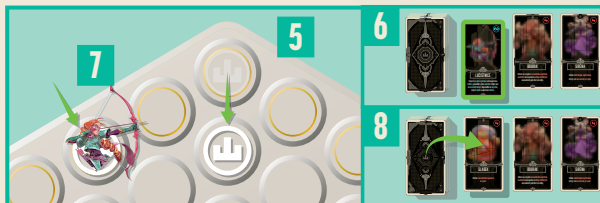
- 2 • Otočte novou kartu postavy z balíčku, aby byly v nabídce opět 3 karty postav.
- 3 • Pokud jste druhý hráč v pořadí a jedná se o vaše první verbování v této hře, musíte provést dvě fáze verbování za sebou.

POZNÁMKA: Vyrovná se tím nevýhoda druhého hráče v pořadí.

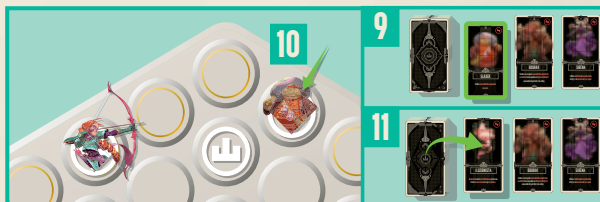
PŘÍKLAD: Agnes je první na tahu. Přesune vládce o 1 pole (1) a přejde do fáze verbování. Vybere si Drapáka (2) a umístí jeho figurku na volné verbovací pole (3). Následně otočí novou kartu postavy z balíčku, čímž nahradí kartu, kterou právě získala (4).



Její protivník, Bruno, je na tahu. Také přesune vládce o 1 pole (5). Pak zahájí fázi verbování a vybere si postavu Lucištnice (6 a 7). Její kartu nahradí novou kartou z balíčku (8).



Protože Bruno odehrál svůj první tah a je zároveň druhý hráč v pořadí, provede v tomto tahu 1 verbování navíc. Vezme si Sládku (9 a 10). Otočí novou kartu z balíčku, aby nahradil právě získanou kartu (11). Agnes pokračuje dalším tahem.



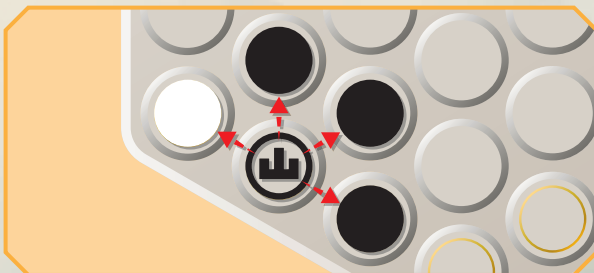
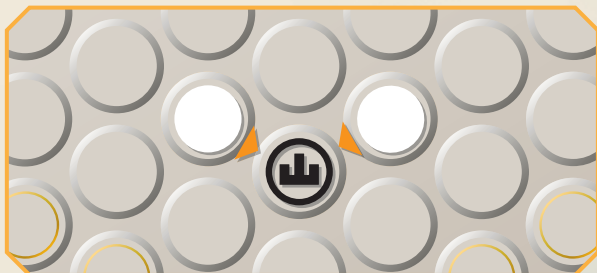
KONEC HRY

Hra skončí **OKAMŽITĚ** po fázi akcí nebo verbování, v níž nastane jedna z těchto situací:

VLÁDCE JE ZAJAT: Dvě nepřátelské postavy sousedí s vládcem.

NEBO

VLÁDCE JE OBKLÍČEN: Všechna pole kolem vládce jsou obsazena jinými postavami, ať už jsou spojenecké nebo nepřátelské.



UPOZORNĚNÍ: Na konci svého tahu nesmíte dobrovolně vytvořit situaci, kdy bude váš vládce **zajat** nebo **obklíčen**.



PODĚKOVÁNÍ AUTORA: Díky Arturovi, mému bratrovi a celoživotnímu playtesterovi. Díky Cyprien Delpuech za předávání rad. Díky Naiade a týmu Studia H (Hicham, Kahina, Vincent, Thibault). Jejich zásluhou hra září. Konečně díky také Florence a Olivierovi, mým rodičům, kterým vděčím za mnohé.

KLÍČOVÁ SLOVA:

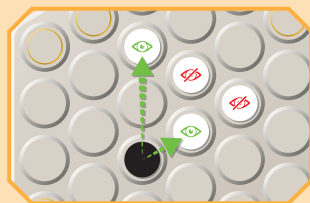
Postavy: Spojenci a nepřátelé, včetně vládců.

Nepřátelé: Protivníkovy postavy, včetně vládce.

Spojenci: Vaše postavy, včetně vládce.

Přesun: Za přesun se považuje jakýkoli efekt, který způsobí, že se postava přesune nebo jinak změní pozici na herním plánu. Přesun může postava provést sama svojí akcí nebo schopností jiné postavy.

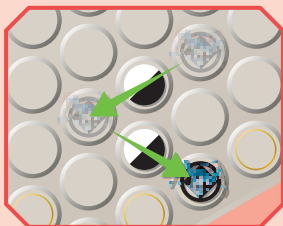
Viditelný: Postava je viditelná pro jinou postavu, pokud jsou tyto postavy na jedné přímce a zároveň mezi nimi není jiná postava.



• AKTIVNÍ SCHOPNOSTI



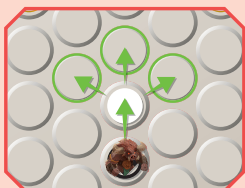
SKOKAN: Přesune se za sousedící postavu v přímce. Může se takto přesunout až dvakrát za sebou.



JEZDEC: Přesune se o 2 pole po přímce. Obě pole musí být prázdná.



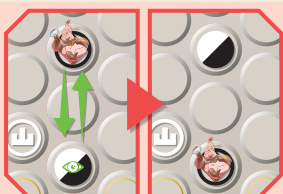
BOURÁK: Je-li to možné, přesune se na pole sousedícího nepřítele, a poté ho odtlačí na jedno ze tří protilehlých sousedních polí dle svého výběru.



STRÁŽNÝ: Přesune se z jakéhokoliv pole na pole sousedící s tvým vládcem. Poté se může přesunout o 1 pole navíc.



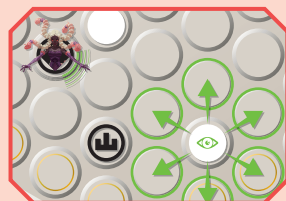
ILUZIONISTA: Vymění si místo s viditelnou postavou, která s ním nesousedí a je v přímce.



DRAPÁK: Přesune se po přímce až k viditelné postavě, NEBO přitáhne viditelnou postavu až k sobě (tak, aby stála vedle něj).



SIRÉNA: Přesune viditelného nepřítele, který s ní nesousedí, o 1 pole.



POLETUCHA: Přesune se na libovolné pole, které nesousedí s nepřítelem.



SLÁDEK: Přesune sousedícího spojence o 1 pole.



• PASIVNÍ SCHOPNOSTI



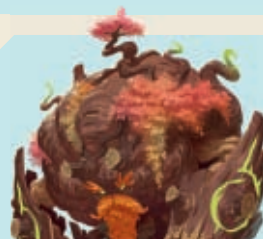
LUČIČNICE: Může pomáhat se zjetím soupeřova vládce, pokud stojí 2 pole v přímce od něj. Pole mezi ní a vládcem nemusí být volné.

ALE: Nemůže pomoci při zjetí, pokud s vládcem sousedí.



ŽALÁRNÍK: Sousedící nepřátelé s aktivní schopností ⚡ ji nesmí použít.

UPOZORNĚNÍ: Přerušení ⚡ neproběhne zpětně ani v průběhu, pokud se postava během své akce dostane vedle Žalárníka (např. Skokan skočí vedle ní), může akci přesto dokončit.



OCHRÁNCE: Nepřátelské schopnosti nesmějí přesunout jeho ani žádného spojence, který s Ochráncem sousedí.



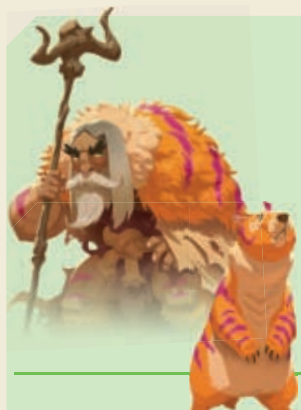
STÍN: Zajme soupeřova vládce, pokud s ním sousedí. (Nepotřebuje druhého spojence.)



VEZÍR: Tvůj vládce se může během své akce přesunout o 1 pole navíc.



• SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI



POUSTEVNÍK A MLÁDĚ:

Když je verbuješ, vezmi obě postavy a polož je na 2 volná verbovací pole (nemusí být vedle sebe).

Při verbování se počítají jako jedna postava.

Během fáze akcí smíš přesunout Poustevníka nebo Mládě, nebo postupně oba.

Mládě nemůže pomáhat se zjetím soupeřova vládce.



NEMESIS: Nemůže provádět žádné akce ve své fázi akcí.

Během tvého nebo soupeřova tahu, kdykoliv se jakkoliv přesune soupeřův vládce (o 1 či více polí), Nemesis se poté **MUSÍ** přesunout o 2 pole.

Nemůže se vrátit zpět na své původní pole. Pokud se nemůže přesunout o 2 pole, přesune se jen o jedno. Pokud to také nejde, zůstane stát.

PŘIPOMINKA:

- Schopnost Nemesis se může aktivovat víckrát za tahu, pokud se vládce přesune několika různými akcemi (např. vlastní akcí a pak díky Iluzionistovi).
- Nezáleží, o kolik polí se vládce během jedné akce přesune (např. díky Vezírovi ⚡) – Nemesis se vždy přesune jen jednou (o 2 pole), a to hned po ukončení dané akce.

POKROČILÝ REŽIM

Vyzkoušejte tento režim až tehdy, kdy dobře znáte schopnosti jednotlivých postav. **TOHLE JE NEJVYŠŠÍ ÚROVEŇ HRY VLÁDCE:** všechny postavy jsou dostupné hned na začátku. Vyhrává ten, kdo lépe prohlédne plány soupeře a plánuje více dopředu!

Příprava je stejná jako na straně 3, ale místo balíčku rozlože do nabídky všechny karty postav lícem vzhůru a na každou z nich položte odpovídající figurku. Fáze akcí se nemění. Během fáze verbování si hráč vybírá libovolnou dostupnou postavu.

Před prvním tahem prvního hráče probíhá fáze vyřazování postav.

FÁZE VYŘAZOVÁNÍ: Začíná první hráč – oba hráči postupně vyřadí jednu postavu z nabídky. Kartu a figurku dejte do krabice. Tuto postavu nelze v této hře verbovat.

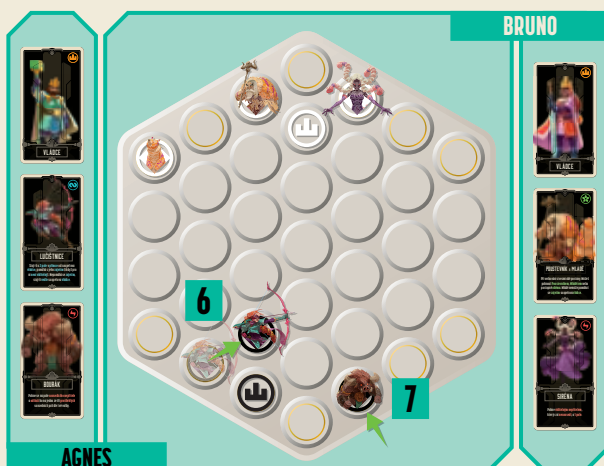
Jakmile mají **OBA** hráči 3 postavy (včetně vládce), proběhne druhá a poslední fáze vyřazování.

PŘÍKLAD: V první fázi vyřazování začne **Agnes** – vyřadí Skokana. **Bruno** odpoví vyřazením Stínu. Obě postavy jsou odstraněny ze hry.

V dalším tahu **Agnes** nepřesune vládce, ale přesune Lučišnici o 1 pole (6). Poté verbuje Bouráka (7).

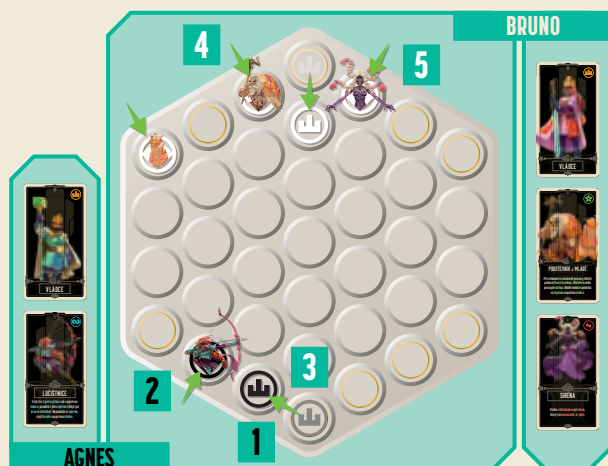


Během prvního tahu **Agnes** přesune vládce (1) a verbuje Lučišnici (2). **Bruno** přesune vládce (3) a vezme Poustevníka s Mládětem (4). Protože je druhý v pořadí, verbuje ještě jednou a bere Sirénu (5).



Na konci jejího tahu mají oba hráči 3 postavy. Oba nyní vyberou po 1 další postavě, kterou vyřadí.

Agnes vyřadí Iluzionistu, **Bruno** vyřadí Nemesis. Obě postavy jsou odstraněny ze hry.



Hraje znovu **Bruno**.

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Adam Bednář, Pavel Skalický, Tomáš Tvrď

Grafická úprava: Matěj Uhlíř, Michal Hubáček