

HERNÍ MATERIÁL



SVÍT LUNY

SVÁRY VLKŮ

Poslední z vlků samotářů, ochránce Posvátné hory, zmizel. Bez vedení se Zaslíbená země stala místem, kde vlčí smečky bojují o rozšíření svého teritoria. Jako vůdce své smečky musíte být odhodlaní udělat cokoli pro její přežití.

Bojujte statečně a strategicky proti svému rivalovi, vysílejte své vlky do boje a získejte tuto zemi pro sebe a svou smečku.

PŘÍPRAVA HRY

• Každý hráč si vybere balíček vlků jedné barvy ① a vezme si příslušnou kartu nápovědy ②. Z karet vlků vytrídíte červené karty vlků samotářů ③.

• Náhodně vylosujete 4 karty schopností vůdce ④ a vyložíte je poblíž herní oblasti.

Tyto karty, stejně jako karty vlků samotářů, se použijí na začátku druhého kola hry.

• Zamíchejte své karty vlků a vytvořte z nich balíček lícem dolů. Doberte si 3 z nich do ruky ⑤.

Na začátku každého kola svůj balíček znovu zamíchejte.

• Ponechte si dostatek prostoru mezi hráči ⑥ na vykládání karet.

Ten, kdo naposledy viděl vlka, se stane začínajícím hráčem.



CÍL HRY

Svít luny je hra o ovládnutí území. Vykládejte strategicky karty vlků a pokuste se předvídat tahy soupeře. **Vítězí hráč, kterému se podaří vyhrát podruhé** a zkompletovat Posvátnou horu. Stane se novým ochráncem Posvátné hory a vládcem zaslíbené země vlků.

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají v tazích. Tah ve hře se dělí na dva kroky:

1 - Vyložení vlka: Hráč na tahu si vybere jednoho ze svých vlků na ruce a vyloží ho do herní oblasti podle pravidel pro vykládání.

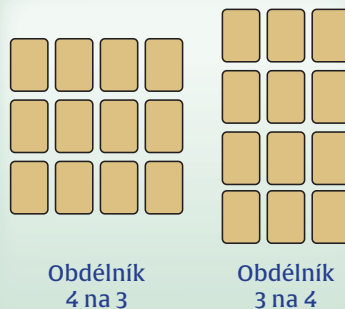
2 - Dobrání karet: Hráč na tahu si dobere jednu kartu ze svého balíčku do ruky.

PRAVIDLA PRO VYKLÁDÁNÍ

1. HERNÍ OBLAST

Karty vlků se budou vykládat jedna po druhé do herní oblasti mezi hráči. Výsledné uspořádání karet v herní oblasti se nazývá **finální tvar** a musí být obdélníkový. Je buďto tvořený 4 × 3, nebo 3 × 4 kartami.

Jakmile do řádku nebo sloupce vyložíte čtvrtou kartu, určíte tím finální tvar po zbytek kola.



2. JAK VYLOŽIT KARTU

Při vykládání karty má hráč 2 možnosti (s výjimkou první vykládané karty v kole):

• **Vyložit ji vedle již vyložené karty** (ortogonálně, protože diagonálně to není dovoleno). Tato karta se musí vejít do finálního tvaru herní oblasti.

• **Vyložit ji na soupeřovu kartu**, a to pouze tehdy, pokud je hodnota vaší karty přesně o 1 vyšší než hodnota překrývané karty (kartou s hodnotou 3 nelze překrýt hodnotu 1).



Karta hodnoty 2 je vyložena na soupeřovu kartu vlka hodnoty 1.

Důležité: Pokud se jedná o poslední viditelného vlka soupeře, nesmíte ho překrýt.

Sledujte karty vykládané vaším soupeřem, protože znáte jejich počty (připomenutí najdete na kartě nápovědy pro hráče).

KONEC KOLA

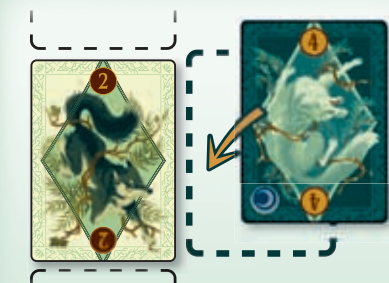
Kolo může skončit 2 způsoby:

• Když je po vyložení karty zcela vyplněn finální tvar v herní oblasti, kolo okamžitě končí.

• Jakmile hráč vyloží svou poslední kartu. Hráči dokončí svůj aktuální tah, poté kolo končí.

Následně hráči spočítají body ② za kolo.

POPIS KARTY



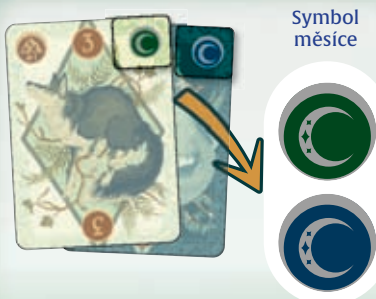
Vlk je vyložen na prázdné místo v herní oblasti

BODOVÁNÍ

Abyste určili své body za kolo, proveďte následující kroky:

1. PŘEVAHA V MĚSÍCÍCH

Hráč, který má na svých vyložených kartách nejvíce viditelných měsíců, získá za kolo bonusové **2 body**. Pokud dojde ke shodě, bonus nezíská nikdo.



Symbol měsíce

2. PŘEVAHA V ŘÁDCÍCH

V každém řádku karet (z pohledu hráče) si každý hráč **sečte všechny hodnoty** na svých viditelných kartách. Hráč s nejvyšším součtem **vyhrává daný řádek**.



V tomto řádku je součet hodnot 4 proti 2.

V případě shody nezíská řádek žádný z hráčů.

Následně ten, kdo řádek vyhrál, si vezme všechny vrchní karty ve své barvě, které jsou v daném řádku viditelné.

Tento hráč si vezme 2 své karty z řádku, který vyhrál.



Tyto karty se budou počítat jako body za toto kolo. Zbytek karet v řádku se odhodí.

3. BODY ZA KOLO

Jakmile jsou spočítány převahy ve 3 nebo 4 řádcích (podle toho, jaký byl finální tvar oblasti), hráči si spočítají, kolik bodů v tomto kole nahláli.

Každá karta dává hráči 1 bod. Karty hodnoty 3 dávají 1 bonusový bod (viz efekty níže). Připomínáme, že hráč s převahou v měsících si přidá 2 body.

Důležité: Nepleťte si hodnotu karty použitou k výpočtu výhry řádku s body, které za ni získáte na konci kola!

POKRAČOVÁNÍ HRY

Hráč s více body vyhrává kolo a vezme si část své Posvátné hory. Pokud dojde ke shodě, vyhrává kolo hráč s nejvíce nashromážděnými kartami. Pokud shoda stále trvá, nikdo nevyhrává a kolo je nutné sehrát znovu (bez dobrání bonusové karty, viz dále).

Pokud je to první kolo, které daný hráč vyhrál, vezme si úpatí Posvátné hory ve své barvě. Pokud je to druhé kolo, vezme si vrcholek a svou Posvátnou horu zkompletuje.



Žetony úpatí Posvátné hory



Žeton vrcholku Posvátné hory

První hráč, který vyhraje kolo podruhé, vyhrává celou hru.

Pokud není na konci kola rozhodnuto o vítězi, hraje se další kolo:

- Vítěz si vybere jednu ze svých karet vlka samotáře (červených), ukáže ji soupeřovi a přidá do svého balíčku.
- Poté si poražený vybere jednu z dostupných karet schopností vůdce a vyloží si ji lícem nahoru před sebe. Může používat schopnost na této kartě po zbytek hry.

V případě 3. kola si tyto karty mezi jednotlivými koly ponecháte.

Vítěz posledního kola začíná hrát v novém kole. Pokud došlo k nerozhodné shodě, začíná hrát hráč, který v předchozím kole nezačínal.

PODROBNOSTI O KARTÁCH

EFEKTY KARET

Oba dva hráči začínají hru se stejnými 11 kartami vlků, jediným rozdílem je jejich barva.

Některé karty mají efekty, které se uplatňují na konci kola. Pokud byla karta překryta jinou kartou, její efekt už nadále neplatí. Efekty se uplatňují, i když není finální tvar na konci kola zcela vyplněný.

• KARTY HODNOTY 1:

Pokud jsou na konci kola tyto karty vyložené v jednom ze čtyř rohů finálního tvaru, jejich hodnota se násobí 3 (což znamená, že mají hodnotu 3) pro počítání převahy v řádku.



I když je jejich hodnota v rohu 3, je nutné je stále překrýt kartou hodnoty 2 (a nikdy hodnotou 4).

• KARTY HODNOTY 3:

Pokud vyhraje v řádku s jednou nebo více kartami hodnoty 3, získáte za každou 1 bonusový bod (takže 2 body celkem).



KARTY VLKŮ SAMOTÁŘŮ

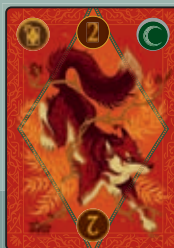
Když vyhraje kolo, přidá se do vašeho balíčku karta vlka samotáře. Řídí se stejnými pravidly jako ostatní karty vlků a mají stejnou barvu rubu jako vaše ostatní karty.

Pokud hrajete 3. kolo, smíte si vybrat stejnou kartu vlka samotáře jako váš soupeř.



- 1 karta hodnoty 1 je identická se dvěma, které již v balíčku máte, s výjimkou toho, že jsou na ní zobrazeny 2 měsíce.

- 1 karta hodnoty 2 má stejný efekt jako karta hodnoty 1. Což znamená, že pokud skončí v jednom z rohů, počítá se při převaze v řádcích její hodnota trojnásobně (takže jako 6). Stále je nutné ji překrýt kartou hodnoty 3.



- 1 karta hodnoty 4 a 1 karta hodnoty 6.



SCHOPNOSTI VŮDCE



Efekty karet schopností vůdce jsou popsány přímo na nich. Když si jednu vyberete, vyložíte si ji lícem nahoru před sebe. V případě 3. kola si ponechejte kartu schopnosti vůdce, kterou jste již získali. Schopnosti je nutné využívat v souladu s pravidly pro vykládání.

Existují 2 typy karet schopností:

JEDNORÁZOVÝ EFEKT „ÚTOK ZE ZÁLOHY“

Po použití je nutné kartu otočit lícem dolů. Efekt lze použít pouze jednou za kolo. Pokud byla použita, pro třetí kolo ji otočte zpátky lícem nahoru, abyste ji v tomto novém kole mohli opět použít.

TRVALÝ EFEKT „VÝDRŽ“

Tato schopnost je stále aktivní.



1x



∞

TVŮRCI HRY

Autoři: Alexandre Aguilar a Thomas Favrelière
Ilustrace: Noémie Chevalier
La Boîte de Jeu, 2025

ČESKÁ VERZE HRY

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

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Vojtěch Trmal

Korektury: Marcel Ondrák, Pavel Skalický, Tomáš

Tvrđý, Eliška Schmucková

Grafická úprava: Matěj Uhlíř, Miroslav Tlamicha

TLAMA games

