



LORDS
OF
RAGNARÖK

PRAVIDLA

HERNÍ MATERIÁL



OBOUSTRANNÝ HERNÍ PLÁN

KARTONOVÝ MATERIÁL



AKČNÍ KRUH



7 KARTONOVÝCH FIGUREK CHRÁMŮ
(S PLASTOVÝMI STOJÁNKY)

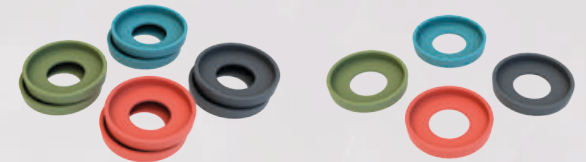


4 HRÁČSKÉ DESKY



5 DESTIČEK HRDINŮ

OSTATNÍ



8 VELKÝCH PODSTAVCŮ



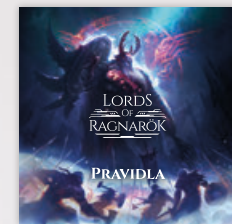
4 PODSTAVCE
PRO HRDINY



80 UKAZATELŮ
NADVLÁDY



KOSTKA NESTVŮR



PRAVIDLA



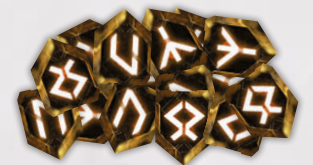
2 ŘÍŠE PRO 2 HRÁČE



24 ČÍSELNÍKŮ
PRO ARMÁDY



6 ŽETONŮ KOVÁREN



36 ŽETONŮ RUN



6 ŽETONŮ ZABIJÁKŮ



12 UKAZATELŮ
VLASTNOSTÍ



6 ŽETONŮ ŘÍŠÍ

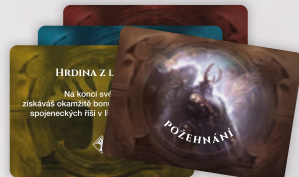
KARTY



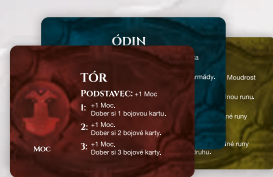
21 KARET UDÁLOSTÍ



35 BOJOVÝCH KARET



36 KARET POŽEHNÁNÍ



3 KARTY BOHŮ



6 VELKÝCH KARET NESTVŮR



14 KARET ÚTOKŮ NESTVŮR



6 KARET PŮVODU



10 KARET PŘEDZVĚSTÍ RAGNARÖKU



2 STUPNICE CHRÁMŮ



3 ARTEFAKTY BOHŮ



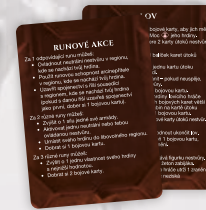
6 ARTEFAKTŮ NESTVŮR



4 PŘEHLEDOVÉ KARTY Č. 1



4 PŘEHLEDOVÉ KARTY Č. 2



4 PŘEHLEDOVÉ KARTY Č. 3



VELKÁ KARTA ARCINEPŘÍTELE (LOKI)

PLASTOVÉ FIGURKY



FREYJIN MONUMENT (ROZEBRANÝ)



5 FIGUREK HRDINŮ



24 FIGUREK ARMÁD



ÓDINŮV MONUMENT (ROZEBRANÝ)



6 FIGUREK NESTVŮR




4 FIGURKY DRAKKARŮ



TÓRŮV MONUMENT (ROZEBRANÝ)



1 FIGURKA ARCINEPŘÍTELE (LOKI)

 Herní materiál pro sólovou hru je uveden v samostatných pravidlech.

Chybí vám komponenta nebo máte některou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!

KLÍČOVÉ PRVKY

CÍL HRY

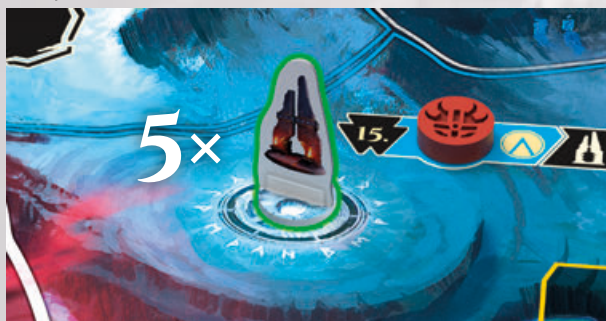
Ve hře Lords of Ragnarök ztělesňují hráči hrdiny ze severských mýtů, kteří dobývají území, bojují se zuřivými nestvůrami a staví monumenty severským bohům. Postupně se střídají v tazích po směru hodinových ručiček, dokud některý z nich nesplní jednu ze tří podmínek nutných pro vítězství NEBO hra neskončí Ragnarökem.

TŘI PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

VELKÝ JARL – Hráč okamžitě zvítězí, jestliže získá nadvládu nad všemi regiony na 3 územích.



VELKÝ GODI – Hráč okamžitě zvítězí, jestliže ovládne 5 regionů s postavenými chrámy. Pokud ovládá 4 regiony s chrámy, může tuto podmínku splnit, když ovládne další region s chrámem nebo postaví chrám v jednom ze svých regionů, kde dosud žádný není.



Ve hře 2 hráčů postačuje k vítězství ovládnout 4 regiony s chrámy (místo 5).

ZABIJÁK NESTVŮR – Hráč okamžitě zvítězí, jestliže skolí arcinepřítele (Lokiho). Arcinepřítele může lovit pouze hráč, který již skolil dvě jiné nestvůry.



Ve hře 2 hráčů postačuje k zahájení lovu na Lokiho skolení 1 nestvůry (místo 2).

ARCINEPŘÍTEL

Arcinepřítel je mocná bytost, která mění pravidla hry. Než začnete, ujistěte se, že všichni chápou pravidla uvedená na kartě arcinepřítele. Pokud některý hráč arcinepřítele skolí, splní tak podmínku vítězství Zabiják nestvůr a okamžitě vyhrává. Pro arcinepřítele platí stejná pravidla jako pro nestvůry, ale on sám **NENÍ** nestvůra, takže s výjimkou lovu se ho efekty vztahující se k nestvůrám netýkají, pokud není výslovně uveden opak (k vyhodnocení lovu více na str. 11.)

V každé hře může být pouze jeden arcinepřítel – hráči si ho vyberou před začátkem partie. **V základní hře je jediným možným arcinepřítelem Loki, další jsou součástí rozšíření (rozšíření nejsou k dispozici v českém jazyce).**

RAGNARÖK

Přichází Ragnarök. Nastala velká zima a tři kohouti jsou připraveni zakorhat. V průběhu hry se budou objevovat různé předzvěsti Ragnaröku. Kdykoli někdo staví monument, měli by hráči zkontrolovat, zda se nenaplnila některá z předzvěstí Ragnaröku. Pokud ano, otočte příslušnou kartu předzvěsti lícem dolů. Jestliže jsou po ukončení zvláštní akce Monument otočeny lícem dolů alespoň 3 karty předzvěstí, nastává Ragnarök.

V takovém případě odehraje každý z hráčů svůj poslední tah. To znamená, že závěrečný tah celé hry provede stejný hráč, který svou zvláštní akci Monument vyvolal Ragnarök. Jestliže žádný hráč ve svém posledním tahu nesplní některou z podmínek vítězství (pokud ano, hra okamžitě končí a dotyčný se stává vítězem), vyhrává ten, kdo ovládá nejvíce regionů sousedících s Yggdrasilem (ústředním bodem celé mapy, na němž se nachází akční kruh). V případě shody vítězí ten hráč, jenž odehrál svůj poslední tah dříve.



HERNÍ PLÁN


Mapa na herním plánu je tvořena třemi druhy oblastí, které jsou od sebe odděleny hranicemi: regiony, říšemi a moři. Kruhová oblast ve středu herního plánu, kde je umístěn akční kruh, představuje Yggdrasil.





ÚZEMÍ A REGIONY


ÚZEMÍ – Sestává ze 3 nebo 4 regionů stejné barvy (a rovněž označených stejným symbolem). Hráč, který ovládá všechny tyto regiony, ovládá zároveň i celé území. Ovládnutí určitého počtu území může představovat některou z předzvěstí Ragnaröku, nebo dokonce splnění podmínky vítězství Velký Jarl.

REGIONY – Jedná se o neobvyklejší oblasti ve hře. Mají čísla od 1 do 21 (resp. od 1 do 16, pokud se používá mapa pro 2 hráče). Každý z nich má hodnotu populace a obsahuje jeden či více symbolů:



MONUMENT  – Ve hře se objevují 3 regiony s monumenty. Monument představuje čtyřdílná figurka, která se během hry postupně kompletuje (staví). Hráči mohou k monumentům vysílat své kněze, aby zvýšili vlastnosti svých hrdinů či získali od bohů jiné výhody. Každý monument začíná hru na 0. úrovni (podstavec) a lze ho vystavět až na 3. úroveň. S každým monumentem je rovněž spojena karta jedinečného božského artefaktu, která obsahuje stejný symbol jako příslušný region. Hráč, která ovládá region s monumentem, získává rovněž příslušný artefakt.

OSADA  – Jestliže hráč aktivuje armádu v regionu s osadou, může se rozhodnout zvýšit její sílu. Rovněž tak smí v daném regionu pomocí zvláštní akce Posily naverbovat novou armádu.


SVATYNĚ  – Pokud se v regionu nachází svatyně, může do něj hráč, jenž daný region ovládá, umístit pomocí jedné ze zvláštních akcí chrám. V každém regionu se svatyně se může nacházet vždy pouze jeden chrám.

KOVÁRNA  – Na začátku hry hráči náhodně umístí do takto označených regionů žetony kováren. Každý z nich udává, jaký druh runy je zde možné získat. Ke každé kovárně se umístí jeden žeton příslušné runy na začátku hry a poté vždy, když někdo staví monument. Runy z kovárny mohou sebrat hrdinové v kroku modlitby nebo je mohou hráči získat ze svých regionů, jestliže staví monument. Žetony kováren se z herního plánu nikdy neodstraňují.

RUNY

Hráči mohou v průběhu hry získat runy různými způsoby. Ve hře se vyskytují tři druhy run, každá s vlastním symbolem: uruz , othila  a algiz .

Runy většinou sbírají hrdinové během kroku modlitby, ale hráči se k nim mohou dostat i jinými způsoby. Jestliže hráč získá runu z kovárny, vezme si příslušný žeton a umístí ho do své zásoby. Pokud má hráč získat runu jiným způsobem, vezme si žeton runy z banku (ve většině případů si může vybrat její druh) a umístí ho do své zásoby.

Všechny získané runy se nachází v hráčově osobní zásobě a lze je používat při runových akcích. Počet run, jež může hráč mít ve své zásobě, je limitován Moudrostí  jeho hrdiny.

HODNOTA POPULACE A OVLÁDNUTÍ REGIONŮ

Regiony mohou být neutrální nebo ovládané některým z hráčů. V takovém případě jsou považovány za jeho a označeny jeho ukazateli nadvlády. V každém regionu se mohou nacházet armády pouze jednoho hráče (s výjimkou bitvy). Jestliže má na konci některého kroku hráč v neutrálním regionu armády s celkovou silou větší nebo rovnou místní hodnotě populace, daný region okamžitě ovládne. Umístí sem svůj ukazatel nadvlády tak, aby zakryl hodnotu populace – ta nebude mít ve hře nadále význam, pokud nedojde k odstranění ukazatele nadvlády a region se tak nestane znovu neutrálním (například díky útočnému efektu některé nestvůry).



1. Zelený hráč aktivuje armádu a přesune ji do sousedního regionu č. 19. Protože síla této armády je 4 a hodnota populace regionu také, zelený hráč daný region automaticky ovládne a zakryje hodnotu populace svým ukazatelem nadvlády.

S ovládnutými regiony zacházejte tak, jako by měly hodnotu populace 0. To znamená, že jakákoli armáda může tento region ovládnout již jen tím, že do něj vstoupí. Pokud už se zde nachází armáda jiného hráče, dojde k bitvě. V závislosti na jejím výsledku buď daný region změní svého vládce, nebo zůstane pod kontrolou původního hráče.

ŘÍŠE A MOŘE

Vedle regionů se na mapě nachází ještě dva další druhy oblastí: **MOŘE** – Mořské oblasti lemují celou mapu. Na mořích se mohou objevit a pohybovat pouze drakkary. Drakkary různých hráčů se mohou nacházet na stejném moři. Moře nelze ovládnout a mezi drakkary nedochází k bitvám.

Hráč může přesouvat své armády a hrdiny z jednoho přímořského regionu do druhého, pokud je mezi nimi moře s jeho drakkarem. Jinými slovy, pro účely pohybu armád a hrdiny (ale jen pro ně) se regiony sousedící s mořem, kde má daný hráč svůj drakkar, považují z jeho hlediska za sousedící.



Zelený hráč může přesunout armádu pomocí drakkaru do všech vyznačených regionů.

ŘÍŠE – Jedná se o oblasti, jež nejsou součástí žádného území. Do říší nelze nic umístit ani přesouvat s výjimkou ukazatelů nadvlády, které značí, že hráči s danou říší uzavřeli spojení. S jednou říší může mít uzavřeno spojení více hráčů a každý hráč může být spojencem všech říší.


UZAVÍRÁNÍ SPOJENECTVÍ


Hráči mohou uzavírat spojení s říšemi, aby od nich při zvláštních akcích získali bonusy. Základní způsob, jak to udělat, je mít hrdinu v regionu, který s vybranou říší sousedí, a zaplatit příslušnou runu (viz Runové akce dále). Aby bylo zřejmé, že hráč má s určitou říší uzavřené spojení, umístí do ní svůj ukazatel nadvlády. Jestliže se jedná o prvního hráče, který s danou říší uzavřel spojení (tj. nenachází se zde dosud žádný ukazatel nadvlády), dobere si tento hráč navíc 1 bojovou kartu. Každý hráč smí s každou říší uzavřít spojení pouze jednou a uzavřené spojení přetrvává až do konce hry.


HRDINOVÉ

Hrdinové a jejich rozvoj představují jednu z hlavních součástí hry. Každý hrdina má na své destičce uvedenou jedinečnou zvláštní schopnost a bonus za původ z karty, již si hráč vybere na začátku hry. Zvláštní schopnost funguje během celé hry, zatímco bonus za původ se uplatní pouze jednorázově na začátku partie.

Každý hrdina má tři vlastnosti, které začínají na hodnotě 2 a lze je zvýšit až na maximum 6:

AUTORITA  – Určuje počáteční sílu každé armády, kterou hráč v průběhu hry naverbuje.

MOC  – Udává, kolik bojových karet si hráč dobere na začátku každého lovu. Zároveň určuje, jaké regiony lze zabrat pomocí zvláštní akce Uzurpace. Hrdinové mohou uzurpovat pouze regiony s hodnotou populace (v případě neutrálních regionů) nebo celkovou silou armád (v případě regionů jiných hráčů) nižší nebo rovnou jejich moci.


MOUDROST  – Porovnává se během lovu se slabinami nestvůry. Zároveň určuje maximální počet bojových karet a run, jež může hráč mít v jakémkoli okamžiku ve své zásobě. Limit se počítá zvlášť pro bojové karty a zvlášť pro runy. To znamená, že hráč hrdiny s Moudrostí 2 může mít současně ve své zásobě až 2 bojové karty A ZÁROVEN 2 runy. Kdykoli by hráč získáním bojové karty nebo runy překročil svůj povolený limit, vezme si je, ale ihned poté musí příslušný počet karet/run odhodit lícem dolů, aby dodržel své maximum. Jedinou výjimku představuje lov. V jeho průběhu může mít hráč libovolný počet bojových karet; k případnému odhazování na základě povoleného limitu dochází až po skončení lovu.

DALŠÍ HERNÍ MATERIÁL PRO HRÁČE

HRÁČSKÁ DESKA – Deska se stupnicemi vlastností a místo pro destičky hrdinů, karty původu, kněze a runy, jež hráči mají ve své osobní zásobě.

ARMÁDA – Každá armáda je představována figurkou se silou od 1 do 6, která je znázorněna na číselníku na jejím podstavci. Tuto hodnotu lze během hry zvýšit při aktivaci armády nebo jinými způsoby. Může se rovněž snížit v důsledku prohraných bitev a utrpěných ztrát, efekty bojových karet, poklesem morálky způsobeným nestvůrami, útoky nestvůr na regiony atd. Jestliže síla armády klesne pod 1, je zničena a hráč ji musí vrátit z herního plánu zpět do své zásoby. Součet sil všech armád jednoho hráče v určitém regionu se nazývá *vojenská síla*.

DRAKKAR – Figurka, která se může pohybovat pouze po mořích. Armády a hrdinové mohou využívat drakkar jako most, tj. všechny regiony, které sousedí s mořem, kde se hráčův drakkar nachází, se pro účely pohybu jeho hrdiny a armád považují za sousedící.

KNĚZ  – Každý kněz je představován figurkou. Hráči získávají kněze ve své barvě z banku do své zásoby (na desku hráče) za stavění chrámů a monumentů nebo jako odměnu při lovu. Kněží z hráčovy zásoby mohou být umístěni během kroku modlitby na jakýkoli monument (daný hráč nemusí region s monumentem ovládat nebo tam mít svého hrdinu) s volnou pozicí pro kněze. Kněží se nikdy neumísťují na jiná místa na herním plánu.

POHYB

Většina figurek se během hry může pohybovat. To se týká hrdinů, armád, drakkarů, nestvůr a arcinepřítelů. Zbývající figurky (jako monumenty nebo kněží) se pohybovat nesmí. Pro různé druhy figurek platí různá pravidla pro pohyb.

POHYB HRDINY – Hrdinové se mohou přesunout do libovolného sousedního regionu bez ohledu na jakékoli zde přítomné figurky nebo na to, kdo ho ovládá. Smí při pohybu využívat drakkar a zpravidla se pohybují v kroku hrdiny.

POHYB ARMÁDY – Armády se mohou přesunout do libovolného sousedního regionu bez ohledu na jakékoli zde přítomné figurky nebo na to, kdo ho ovládá. Jestliže se armáda přesune do regionu, kde se nachází armády jiného hráče, na konci daného kroku dojde k bitvě (viz Vyhodnocení bitvy na str. 12). Armády smí při pohybu využívat drakkar a zpravidla se pohybují v kroku manévru nebo jestliže hráč provede zvláštní akci Mobilizace. Armády se nemohou přesunout do regionu, kde se zdržuje Loki (jedná se o zvláštní pravidlo tohoto arcinepřítelů).

ÚSTUP – Armády jsou někdy nuceny ustoupit. To znamená, že jejich vlastník je musí přesunout z jejich aktuální pozice do některého sousedního regionu, který sám ovládá. Pokud žádný takový region neexistuje, jsou dané armády zničeny (vrací se z herního plánu do zásoby svého hráče). Během ústupu smí armády využít drakkar. Ve většině případů musí armády ustoupit po prohrané bitvě, ale k ústupu je mohou přimět i některé nestvůry nebo další efekty. Ústup se z hlediska herních mechanismů nepovažuje za pohyb.

POHYB DRAKKARU – Drakkar se mohou přesunout na sousedící moře bez ohledu na jiné drakkar. Zpravidla se pohybují v kroku hrdiny.

POHYB NESTVŮRY – Nestvůry se mohou přesunout do libovolného sousedního regionu bez ohledu na jakékoli zde přítomné figurky nebo na to, kdo ho ovládá. Nestvůry NESMÍ při pohybu využívat drakkar. Pohybují se během své aktivace.

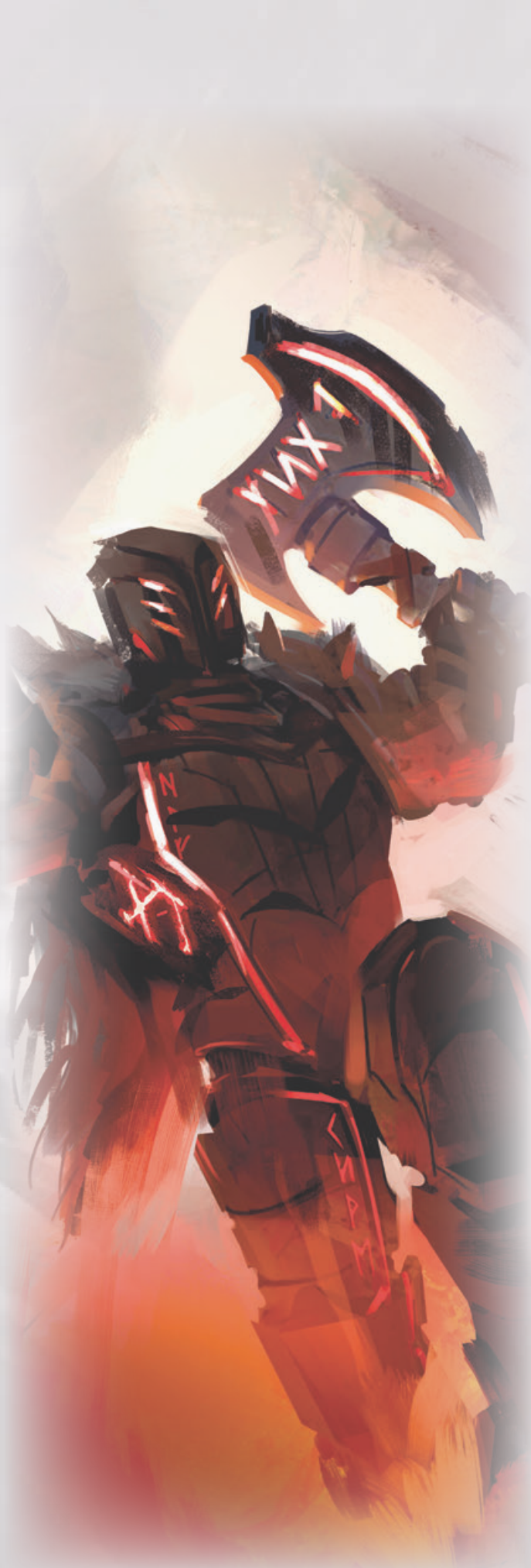
POHYB ARCINEPŘÍTELE – Každý arcinepřítel má svá pravidla pro pohyb, která jsou uvedena na jeho kartě.

POHYB A UMÍSTĚNÍ

Některé herní efekty hráčům říkají, že mají něco „umístit“ na herní plán. Umísťování se nepovažuje za pohyb, takže jakákoli pravidla vztahující se k pohybu se zde neuplatní. V případě „umístění“ hráč jednoduše vezme příslušnou věc (z hráčské desky, banku nebo osobní zásoby) a přidá ji na herní plán na místo určené daným pokynem.







VLASTNICTVÍ A ZÁSoba HRÁČŮ

Ve hře Lords of Ragnarök mohou hráči vlastnit spoustu různých věcí. Hráči vlastní vše ve své zásobě. To se vztahuje na neumístěné armády, kněze a runy (ale nikoli ty v banku), stejně jako na bojové karty, jež mají v ruce, a karty artefaktů a požehnání získané během hry. Hráči rovněž vlastní všechny komponenty na herním plánu, které jsou pod jejich kontrolou: regiony s jejich ukazateli nadvlády a nestvůry s podstavci v jejich barvě. Hráči nemohou vlastnit říše, moře, monumenty (na rozdíl od regionů, kde se nachází) a arcinepřítelů. Všechny herní materiál, který se nenachází na herním plánu nebo v zásobách hráčů, patří do společného banku. Pokud narazíte v textu na slovní spojení „region nestvůry“ (např. Grendelův region), jedná se o region, kde se daná nestvůra momentálně nachází (ale neovládá ho).



PŘED SAMOTNOU PARTIÍ

PŘÍPRAVA HRY

- Umístěte herní plán nahoru tou stranou, která odpovídá počtu zúčastněných hráčů. Strana pro 2 hráče je označena .
- Položte žetony říši na příslušná místa. Žetony Niflheimu a Jötunheimu jsou odlišné pro hru 2 hráčů a 3–4 hráčů, takže se ujistěte, že používáte ty správné.
- Umístěte akční kruh na Yggdrasil nahoru tou stranou, která odpovídá aktuálnímu počtu hráčů, aby uvedené akce ukazovaly na příslušné říše.
- Vezměte kartu se stupnicí chrámu odpovídající aktuálnímu počtu hráčů, vyberte si jednu její stranu (strana se 2 poli s nápisem „VÝBĚR“ je doporučena pro první hru) a položte ji poblíž herního plánu. Postavte na ni chrámy tak, aby všechna pole stupnice byla zaplněná. Nadpočetné chrámy vraťte do krabice.
- Náhodně umístěte žetony kováren lícem nahoru na příslušná místa do regionů se symbolem kovárny. Ke každé kovárně položte žeton s příslušnou runou.
 Ve hře 2 hráčů použijte 3 kovárny s různými druhy run a jednu další vybranou náhodně ze zbývajících.
- Umístěte podstavce monumentů do regionů s odpovídajícími symboly vlastností: Ódinovi přísluší Autorita , Tórovi Moc  a Freyje Moudrost . Zbylé části monumentů položte poblíž příslušných regionů s podstavci. Karty bohů a božských artefaktů položte na herní plán nedaleko odpovídajících monumentů.
- Připravte si 6 karet nestvůr. Každá karta má v pravém horním rohu symbol runy. Vezměte 2 karty nestvůr se stejnou runou a náhodně umístěte jednu nad druhou. Totéž proveďte s druhým párem nestvůr se stejnou runou a nakonec i se třetí dvojicí. Ke každé kartě poté umístěte figurku a artefakt příslušné nestvůry.
- Kartu a figurku arcinepřítele (Lokiho) umístěte vedle herního plánu.
- Zamíchejte odděleně bojové karty, karty útoku nestvůr, karty požehnání a karty událostí. Položte je jako balíčky lícem dolů vedle herního plánu.
 Ve hře 2 hráčů vytříděte před mícháním karet událostí všechny karty s čísly 17 a výše a vraťte je zpět do krabice.
- Všechny žetony run dejte vedle herního plánu jako společný bank.
- Položte 5 karet předzvěstí Ragnaröku v závislosti na aktuálním počtu hráčů (viz symboly na kartách) lícem nahoru do řady nad herní plán.
- Každý hráč si vezme 3 přehledové karty (č. 1–3), 3 ukazatele vlastností a všechny komponenty ve vybrané barvě (hráčskou desku, 6 figurek armád, 4 figurky kněží, 1 figurku drakkaru, 20 ukazatelů nadvlády, 2 velké podstavce a 1 podstavec pro hrdinu). Kněze umístěte do banku a zbylý materiál na desku hráče.
- Otočte vrchní kartu z balíčku událostí a postavte figurku Lokiho do regionu, jehož číslo je uvedeno na kartě události; tu následně položte na odhazovací hromádku karet událostí.
- Nyní otáčejte karty z balíčku událostí, abyste na herní plán umístili nestvůry. Počet karet, jež je třeba takto otočit, odpovídá počtu hráčů. Otočte první kartu a podívejte se na runu, která je uvedena v části „UMÍSTĚNÍ“. Poté vezměte figurku nestvůry se stejnou runou na její kartě a postavte ji do regionu z karty události. Pokud jsou mimo herní plán dosud obě nestvůry s touto runou, umístěte tu horní. Jestliže jsou na herním plánu naopak již obě nestvůry s touto runou, nedělejte nic. Bez ohledu na to, zda byla nestvůra umístěna nebo ne, se daná karta počítá do limitu karet, jež se musí otočit. Otočenou kartu položte na odhazovací hromádku karet událostí. Tento postup opakujte, dokud neotočíte tolik karet událostí, kolik je hráčů.
- Proveďte výběr hrdinů popsany na následující straně.

4.



9.



11.



10.



8.



7.



PRŮBĚH HRY

VÝBĚR HRDINY

Náhodně určete prvního hráče – ten zahájí výběr hrdiny.

1. Vezme si náhodně 2 destičky hrdinů a 2 karty původu. Rovněž tak si vezme kartu původu Ódinův syn / Ódinova dcera.
2. Poté si z těchto destiček a karet vybere 1 destičku hrdiny a 1 kartu původu. Jestliže si nevybral kartu Ódinův syn / Ódinova dcera, předá ji hráči po své levici. Zbylé karty původu a destičku hrdiny (které si nezvolil) vrátí zpět do banku (zamíchají se zpátky mezi příslušné komponenty, takže si je případně bude moci vzít jiný hráč).

Poté, co si hráč vybere svého hrdinu a svůj původ, provede následující:

3. Vezme si figurku vybraného hrdiny a nasadí ji do podstavce ve své barvě.
4. Položí ukazatele vlastností nahoru „nezraněnou“ stranou (tj. tou, na které není uvedeno „2“) na první pozici na stupnici vlastností. Pozice zakrytá ukazatelem vlastností udává její aktuální hodnotu (počáteční hodnota je tedy 2).
5. Dobere si 1 bojovou kartu.
6. Umístí svůj drakkar na jakékoli moře (dokonce i kdyby se tam již nacházely drakkary jiných hráčů). Poté umístí svého hrdinu a 2 armády se silou 1 do jednoho regionu, který sousedí s mořem s jeho drakkarem. Svého hrdinu a armády nemůže umístit do regionu, kde se již nachází armády nebo ukazatel nadvlády jiného hráče. Jestliže má vybraný region hodnotu populace 2, umístí sem svůj ukazatel nadvlády a převezme nad ním kontrolu.
7. Položí kartu původu na svou hráčskou desku a vyhodnotí její efekty.
8. Položí destičku hrdiny na kartu původu na své hráčské desce.

V pořadí po směru hodinových ručiček provede každý hráč výše uvedené kroky, dokud nebudou mít všichni svého hrdinu.

Hráč, který si vybral kartu původu Ódinův syn / Ódinova dcera, se v dané partii stane začínajícím hráčem. Pokud si tento původ nikdo nezvolil, zůstane prvním hráčem ten, kdo zahajoval výběr hrdiny.

Nyní jsou hráči připraveni pustit se do hry.

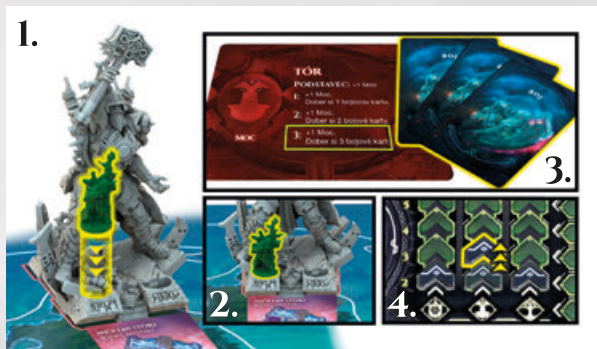
PRŮBĚH TAHU

Hra Lords of Ragnarök probíhá po řadu tahů, které provádějí hráči jeden po druhém v pořadí po směru hodinových ručiček. Hráč, jehož tah právě probíhá, je považován za aktivního hráče. Hráčův tah se dělí na několik kroků, které je třeba provádět v uvedeném pořadí. Jediným povinným krokem je krok zvláštní akce – ostatní kroky lze vynechat, pokud si to aktivní hráč přeje.

I. MODLITBA

Aktivní hráč může provést obojí:

VYSLÁNÍ KNĚZE – Aktivní hráč smí umístit jednoho kněze ze své zásoby k libovolnému monumentu, pokud je u něj alespoň jedna volná pozice. Aby mohl kněze umístit, nemusí region s vybraným monumentem ovládat ani zde mít svého hrdinu. Jakmile je kněz takto umístěn, zůstává u daného monumentu (a blokuje zde jednu pozici pro kněze), dokud někdo neprovede zvláštní akci Monument. Jestliže hráč vyšle kněze k monumentu, získává výhody od boha, jehož daný monument představuje. Vyslání kněze má vždy za následek trvalé zvýšení jedné vlastnosti v závislosti na tom, o jaký monument se jedná, a pokud je alespoň na 1. úrovni, získá hráč další bonusy popsané na kartě příslušného boha. Čím víc se monument blíží k dokončení, tím větší bonusy poskytuje, ale vlastnost se vždy zvyšuje o 1. Aktivní hráč může vyslat svého kněze k monumentu, i když není schopen veškeré bonusy využít.



Zelený hráč vyšle svého kněze ke zcela dokončenému monumentu Tóra a zvýší Moc svého hrdiny o 1 (v tomto případě ze 2 na 3). A protože monument dosáhl 3. úrovně, dobere si navíc 3 bojové karty.

TVORBA RUNY – Pokud se hrdina zdržuje v regionu s kovárnou, u níž se nachází žeton runy, může si ho hráč vzít a přidat do osobní zásoby. Kdykoli by si měl vzít runu a tím překročit svůj povolený limit, vezme si ji, ale ihned poté odhodí libovolnou svou runu, aby dodržel své maximum. Odhozené runy se vrátí zpět do banku.

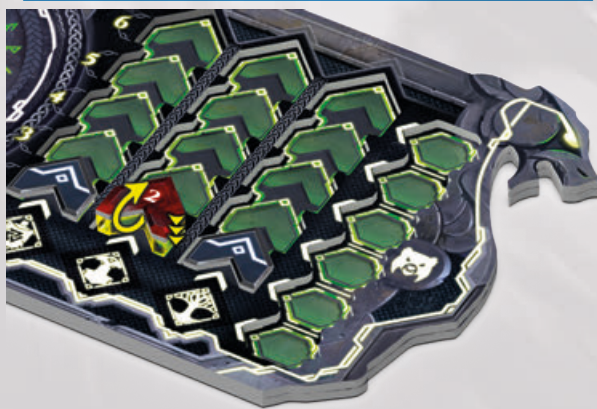
2. HRDINA

V tomto kroku si aktivní hráč může vybrat jednu z následujících možností:

- A. Přesunout svého hrdinu až o dva regiony.
- B. Přesunout svůj drakkar až o dvě moře.
- C. Vyléčit 1 zranění svého hrdiny. V tomto případě hráč otočí jeden ukazatel vlastnosti, který byl dosud nahoru „zraněnou“ stranou. Po vyléčení zůstane ukazatel na stupnici dané vlastnosti na stejné pozici.

ZRANĚNÍ A LÉČENÍ

Jestliže hrdina utrpí zranění, otočte ukazatel jedné vlastnosti „zraněnou“ stranou nahoru, aniž byste měnili jeho pozici na stupnici. Jestliže má hrdina již všechny ukazatele „zraněnou“ stranou nahoru a měl by utrpět další zranění, ignoruje ho. Pokud je ukazatel vlastnosti „zraněnou“ stranou nahoru, je její hodnota 2 bez ohledu na pozici ukazatele na stupnici. Ukazatelem je možné i nadále posouvat, pokud se má hodnota vlastnosti zvýšit nebo snížit. Když se zranění vyléčí, otočí se ukazatel opět nezraněnou stranou nahoru.



3. RUNOVÉ AKCE

Aktivní hráč může během tohoto kroku zaplatit runy ze své zásoby, aby provedl JEDNU runovou akci, jež stojí 1 až 3 runy.

Všechny základní runové akce s cenou 1 runa vyžadují zaplacení jedné konkrétní runy. Například pokud chce hráč získat nadvládu nad nestvůrou, musí zaplatit runu, jež se shoduje s runou na její kartě.

Dražší runové akce vyžadují sadu 2 nebo 3 run. V takovém případě se musí jednat o runy různých druhů (s různými symboly na žetonech). Existuje celkem 9 základních runových akcí, ale hráči mohou získat přístup k dalším skrze karty požehnání nebo jiné efekty.

ZÁKLADNÍ RUNOVÉ AKCE:

1 runa (stejná jako na kartě nestvůry/arcinepřítele nebo u říše):

- Hráč použije runovou schopnost arcinepřítele v regionu se svým hrdinou.
- Hráč ovládne neutrální nestvůru v regionu se svým hrdinou (o ovládnutí nestvůr více na str. 10).
- Hráč uzavře spojení s říší, která sousedí s regionem s jeho hrdinou. Navíc si dobere 1 bojovou kartu, jestliže uzavřel s danou říší spojení jako první.

Sada 2 run (různého druhu):

- Hráč zvýší sílu jedné své armády na herním plánu o 1 (tato armáda nemusí být v jeho regionu s osadou).
- Hráč aktivuje jednu neutrální nestvůru nebo nestvůru, kterou ovládá (o aktivaci nestvůr více na str. 10).
- Hráč si dobere 1 bojovou kartu.
- Hráč umístí svého hrdinu do libovolného regionu.

Sada 3 run (různého druhu):

- Hráč zvýší o 1 jednu vlastnost svého hrdiny s nejnižší hodnotou.
- Hráč si dobere 2 bojové karty.

4. MANĚVRY

Aktivní hráč může v tomto kroku aktivovat jednu svou armádu. Pokud na herním plánu dosud žádnou nemá, může místo toho jednu armádu naverbovat.

AKTIVOVÁNÍ A VERBOVÁNÍ ARMÁDY

Aktivování armády – Kdykoli hráč aktivuje armádu, může si vybrat jednu z následujících možností:

- Přesunout svou armádu do sousedního regionu.
- Zvýšit o 1 sílu jedné své armády, pokud se nachází v jeho regionu s osadou.

Naverbování armády – Kdykoli hráč verbuje novou armádu, umístí jednu figurku armády ze své zásoby na herní plán. Tato armáda bude mít sílu rovnou Autoritě jeho hrdiny. Nově naverbovaná armáda může být umístěna do jakéhokoli regionu, jenž sousedí s hráčovým drakkarem, nebo do jeho regionu s osadou. Takto lze umístit armádu do regionu sousedícího s hráčovým drakkarem, i když se zde nachází cizí armáda, ale následně dojde k vyvolání bitvy.

5. ZVLÁŠTNÍ AKCE

V tomto kroku si musí aktivní hráč vybrat jednu zvláštní akci, na jejíž pozici na akčním kruhu umístí svůj ukazatel nadvlády. Aby si mohl danou zvláštní akci zvolit, musí být schopen provést její efekt (nemůže například použít zvláštní akci Posily, jestliže už má všechny své armády na herním plánu). Smí si vybrat i zvláštní akci, na jejíž pozici leží ukazatele nadvlády jiných hráčů, ale ne jeho vlastní. Ukazatele nadvlády umístěné na pozici jedné a téže zvláštní akce na akčním kruhu se pokládají na sebe, čímž postupně vzniká sloupeček z ukazatelů.

Když je na pozici pro zvláštní akci umístěn první ukazatel nadvlády, mohou všichni hráči, kteří mají uzavřené spojení s říší spojenou s touto akcí, získat od dané říše bonusy. Při jejich přidělování se začíná hráčem po levici aktivního hráče, takže aktivní hráč dostane svůj bonus jako poslední.



Zelený hráč umístí svůj ukazatel nadvlády na zvláštní akci Nestvůry. Zelený a červený hráč mohou získat bonusy od říše, protože se jedná o první ukazatel nadvlády umístěný na tuto akci a oba mají uzavřené spojení s říší spojenou s danou akcí (v tomto případě se jedná o Múspellsheim). Červený hráč získá svůj bonus před zeleným.

Pokud se na pozici zvláštní akce nachází více ukazatelů nadvlády, hráč, jehož ukazatel byl právě zakryt, získá z banku 1 libovolnou runu.



Červený hráč položí svůj ukazatel nadvlády na ukazatel zeleného hráče. Zelený hráč proto získá z banku 1 libovolnou runu.

Hráči získávají runy nebo bonusy od říše dříve, než vyhodnotí danou zvláštní akci.

Zvláštní akce Monument představuje výjimku a funguje odlišně. Může si ji zvolit pouze hráč, jenž má už alespoň jeden svůj ukazatel nadvlády na některé pozici pro akce na akčním kruhu. Když se aktivní hráč rozhodne pro zvláštní akci Monument, neumísťuje svůj ukazatel nadvlády. Nepřidělují se proto žádné bonusy od říší (na akčním kruhu není pozice pro tuto akci a ani s ní není spojena žádná říše).

Jakmile hráč vyhodnotí vybranou zvláštní akci, jeho tah končí. Na řadu přichází další hráč v pořadí po směru hodinových ručiček.

ZVLÁŠTNÍ AKCE

V následujícím textu je popsáno 7 zvláštních akcí:

A. POSILY

Aktivní hráč naverbuje 1 armádu (viz Aktivování a verbování armády na předchozí straně).

B. MOBILIZACE


Hráč aktivuje libovolný počet svých armád na herním plánu (ale minimálně jednu). Po vyhodnocení všech aktivací zkontrolujte, zda nezískal nadvládu nad některým regionem, a vyhodnoťte bitvy ve všech regionech, kde se nachází armády dvou hráčů. V případě, že je zapotřebí vyhodnotit více než jednu bitvu, aktivní hráč si volí jejich pořadí.

C. PŘÍPRAVY

Aktivní hráč si vybere dvě z následujících možností (smí si vybrat i jednu možnost dvakrát):

- Vyléčení 1 zranění svého hrdiny.
- Dobráni 1 bojové karty.
- Získání 1 libovolné runy z banku.
- Zvýšení síly jedné své armády o 1, ale pouze tehdy, pokud se nachází v jeho regionu s osadou.

D. CHRÁM

Aktivní hráč si vybere jeden svůj region se svatyní , kde dosud nestojí chrám. Vezme ze stupnice chrámů chrám na poli s nejnižším zakrytým číslem a umístí ho do vybraného regionu. Následně získá z banku 1 kněze. Pokud je po odebrání chrámu na stupnici chrámů viditelné pole s pokynem „VÝBĚR“, nastává výběr požehnání.

VÝBĚR POŽEHNÁNÍ

K výběru požehnání dochází, jestliže někdo postaví chrám a v důsledku toho se objeví na stupnici chrámů pole s pokynem „VÝBĚR“. Hráč, jenž chrám postavil, otočí lícem nahoru z balíčku požehnání o 1 kartu více, než kolik je hráčů, a vyloží je doprostřed stolu. Následně si jednu z nich vybere a položí ji poblíž své hráčské desky. Poté si stejným způsobem vyberou svá požehnání ostatní hráči v pořadí proti směru hodinových ručiček. Jakmile každý získá jednu kartu požehnání, je výběr u konce a zbylá karta požehnání se odhodí.

Požehnání dávají hráčům jedinečné schopnosti, jež fungují od okamžiku získání až do konce hry.

E. NESTVŮRY


Aktivní hráč si vybere jednu z následujících možností:



- Aktivace 1 nebo 2 nestvůr v libovolném pořadí. Aktivovat lze pouze neutrální nestvůry nebo takové, které aktivní hráč ovládá.
- Lov nestvůry, jež se nachází ve stejném regionu jako hrdina aktivního hráče (Vyhodnocení lovu viz str. 10).
- Lov arcinepřítele, pokud se nachází ve stejném regionu jako hrdina aktivního hráče. Toto lze provést pouze tehdy, jestliže aktivní hráč již skolil dvě nestvůry (nebo jednu v případě hry 2 hráčů).

SKOLENÍ NESTVŮR A ŽETONY ZABIJÁKŮ

Pokud je nestvůra skolena, hráč, který jí způsobil poslední zranění, si vezme její figurku a postaví ji poblíž své hráčské desky. Jestliže nějaký jiný hráč má na pozicích pro zranění na kartě skolené nestvůry alespoň 4 své ukazatele nadvlády, získá jeden žeton zabijáka. Figurky nestvůr i žetony zabijáků se počítají v případě, kdy hráč zjišťuje, zda může začít s lovem arcinepřítele. Lovit arcinepřítele tedy může hráč, jenž má dvě figurky nestvůr, nebo jednu figurku nestvůry a jeden žeton zabijáka, nebo dva žetony zabijáků.

F. UZURPACE

Aktivní hráč smí tuto zvláštní akci provést pouze tehdy, jestliže se jeho hrdina nachází v regionu, kde nejsou žádní jiní hrdinové. Dále ji může provést, jestliže je Moc  jeho hrdiny větší nebo rovná hodnotě populace daného regionu. Armády jiného hráče, jež jsou přítomné ve stejném regionu, musí ustoupit. Aktivní hráč získává nadvládu nad daným regionem a může zde ihned naverbovat 1 armádu.

Je rovněž možné provést tuto akci v regionu ovládaném jiným hráčem. V takovém případě musí být Moc  hrdiny aktivního hráče větší nebo rovná celkové síle přítomných armád (pokud zde nějaké jsou). Všechny tyto armády musí z daného regionu ustoupit. Pokud hráč ovládající cílový region zde nemá žádnou armádu, lze Uzurpaci provést bez ohledu na hrdinovu Moc . V obou případech získává uzurpující hráč nadvládu nad tímto regionem a může zde ihned naverbovat 1 armádu.



Zelený hráč si zvolí zvláštní akci Uzurpace a umístí svůj ukazatel nadvlády na příslušnou pozici na akčním kruhu. Nyní srovná Moc svého hrdiny s hodnotou populace cílového regionu. Protože obě hodnoty činí 2, umístí zelený hráč do tohoto regionu svůj ukazatel nadvlády a ihned zde naverbuje 1 armádu (se silou odpovídající Autoritě jeho hrdiny).

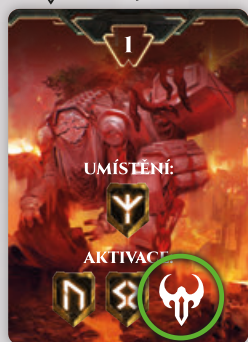
G. MONUMENT (🏰)

Aby si hráč mohl vybrat tuto akci, musí mít na akčním kruhu již minimálně jeden svůj ukazatel nadvlády. Při vyhodnocování této zvláštní akce se postupně provedou tyto kroky v uvedeném pořadí:

1. Aktivní hráč si vybere jeden z monumentů a zvýší jeho úroveň (přípevní na jeho figurku další část). Nemůže si vybrat již dokončený monument, tj. takový, který se již nachází na 3. úrovni.
2. Zkontrolujte všechny karty předzvěstí Ragnaröku, které jsou lícem vzhůru. Pokud se některá předzvěst naplnila, otočte její kartu lícem dolů. Jestliže se lícem dolů ocitnou alespoň 3 karty, nastává Ragnarök (viz Cíl hry na str. 4).
3. Všichni hráči:
 - Odstraní své kněze od všech monumentů a vrátí je do banku (ne do své osobní zásoby).
 - Odstraní své ukazatele nadvlády z akčního kruhu.
 - Dobijí všechny své artefakty.
4. Obnovte všechny kovárny: tam, kde se nenachází žádné runy, doplňte odpovídající žetony.



5. Aktivní hráč získá do své zásoby 1 kněze z banku za každý svůj region s chrámem. Rovněž tak si vezme žetony run ze svých regionů s kovárnami.
6. Otočte a vyhodnoťte jednu kartu události:
 - Aktivní hráč zkontroluje runu na otočené kartě události v části „UMÍSTĚNÍ“. Pokud se nějaká nestvůra s touto runou na své kartě dosud nenachází na herním plánu, přidá se do regionu určeného kartou události (toto neplatí pro nestvůry, které již byly skoleny); tento region je uveden v horní části karty. Jestliže se dosud mimo herní plán nachází obě nestvůry s příslušnou runou, přidejte na herní plán tu, jejíž karta je nahoře (viz Příprava hry, krok 7). Pokud už nezbyla žádná nestvůra s odpovídající runou (obě se již nachází na herním plánu a/nebo již byly skoleny), žádná nová nestvůra se na herní plán nepřidává.
 - Přejděte k části „AKTIVACE“ na otočené kartě události a podívejte se na první symbol runy (nejvíce vlevo). Aktivujte všechny nestvůry s tímto symbolem, které jsou již na herním plánu (začněte tou, jejíž karta je nahoře). Poté proveďte totéž s druhým symbolem runy.
 - Jestliže se na otočené kartě události nachází symbol arcinepřítele (🐉), aktivujte ho.



NESTVŮRY A LOV

AKTIVACE A OVLÁDÁNÍ NESTVŮR

Když je nestvůra aktivována, pohne se nebo zaútočí na region. Jestliže nestvůru ovládá některý hráč, určí, k čemu dojde. Když se rozhodne pro útok na region, musí vyhodnotit všechny jeho efekty, i kdyby se některé z nich týkaly jeho samého. Pokud byla aktivována neutrální nestvůra, musí aktivní hráč hodit kostkou nestvůr, aby určil, co nestvůra udělá. Existují 3 možné výsledky hodu:



- ➦ – Aktivní hráč přesune nestvůru do libovolného sousedního regionu. Tento pohyb může vyvolat pokles morálky.
- 🔥 – Vyhodnoťte útok nestvůry na region. Pokud je třeba učinit nějaká rozhodnutí, provede je aktivní hráč.
- 🎲 – Aktivní hráč rozhodne, zda tento hod vyhodnotí jako ➦ nebo 🔥.

Veškerá rozhodnutí týkající se neutrálních nestvůr činí aktivní hráč. Veškerá rozhodnutí týkající se ovládaných nestvůr činí hráči, kteří je mají pod kontrolou. V obou případech se daný hráč označuje jako *hráč nestvůry*. Tento pojem se používá i pro hráče, který jedná za nestvůru při lovu (viz níže).

POKLES MORÁLKY

Kdykoli se nestvůra přesune do regionu s armádami, snižte sílu jedné z těchto armád o 1. Pokud se zde nachází více armád, rozhodne o snížení síly konkrétní armády hráč nestvůry. Jestliže jde o nestvůru ovládanou hráčem, může se tento rozhodnout, že po pohybu k poklesu morálky nedojde. Neutrální nestvůry způsobí pokles morálky vždy, když vstoupí do regionu s armádami.



Zelený hráč aktivuje drauga a hází kostkou nestvůr, protože tuto nestvůru momentálně nikdo neovládá. Výsledek hodu je pohyb, takže se draug musí přesunout do některého sousedního regionu. Zelený hráč se rozhodne pro region č. 19, kde se nachází armáda červeného hráče. Tento pohyb způsobí pokles morálky, takže síla červené armády se sníží o 1.

OVLÁDÁNÍ NESTVŮR

Ovládnutí nestvůry se znázorňuje podstavcem v barvě příslušného hráče. Každý hráč má k dispozici pouze dva tyto podstavce, což znamená, že může současně ovládat nanejvýš dvě nestvůry. Jestliže má již pod kontrolou dvě nestvůry a chtěl by ovládnout další, musí z jedné stávající ovládané nestvůry přendat svůj podstavec na novou (čímž okamžitě ztrácí nadvládu nad tou předchozí). Hráč nemůže nikdy získat nadvládu nad arcinepřítelem nebo nestvůrou, kterou ovládá jiný hráč. Pokud hráč zahájí lov na nestvůru, kterou sám ovládá, okamžitě nad ní ztrácí kontrolu.

ZAHÁJENÍ LOVU

Lov představuje souboj hrdiny s nestvůrou nebo arcinepřítelem. Aby mohl hrdina lov zahájit, musí se nacházet ve stejném regionu jako nestvůra nebo arcinepřítel. Poté musí hráč, jemuž lovící hrdina patří, provést zvláštní akci Nestvůry. Během lovu neplatí limit bojových karet vycházející z hrdinovy Moudrosti (🧠).



BOJOVÉ KARTY – Tyto karty používají hráči při bitvách mezi armádami nebo při lovu nestvůry či arcinepřítele.

Každá bojová karta obsahuje tyto charakteristiky:

1. Symbol zbraně.
2. Síla.
3. Efekt při lovu.
4. Efekt při bitvě.
5. Symbol ztrát (pouze na některých kartách).



KARTY ÚTOKU NESTVŮR – Tyto karty odrážejí způsob, jakým nestvůry útočí.

Každá obsahuje tyto charakteristiky:

1. Zuřivost.
2. Slabiny.
3. Pokyn k dobírání útočných karet nestvůr.
4. Efekt útoku.



KARTY NESTVŮR – Obsahují všechny důležité informace o nestvůrách.

1. Pozice pro zranění.
2. Runa.
3. Útok na region.
4. Zvláštní útok.
5. Odměna.

POZICE PRO ZRANĚNÍ A ODMĚNY

Tyto pozice odráží, jak je nestvůra odolná a jak obtížné je ji skolit. Hráči zakrývají tyto pozice svými ukazateli nadvlády, když se jim podaří způsobit během lovu nestvůře zranění. Každá pozice obsahuje symbol zbraně, který musí zahráná bojová karta obsahovat, aby bylo možné nestvůře způsobit zranění. Některé pozice pro zranění jsou spojeny s odměnami. Hráči mohou tyto odměny získat, jestliže způsobí nestvůře příslušné zranění. Existují 4 druhy odměn:

ŘÍŠE – Hráč umístí svůj ukazatel nadvlády do říše, kde ho dosud nemá. Tato odměna se považuje za uzavření spojenectví, takže si příslušný hráč dobere 1 bojovou kartu, jestliže svůj ukazatel nadvlády umístí do říše, v níž se dosud žádný nenachází.

KNĚZ – Hráč získá do své zásoby 1 kněze z banku.

ARMÁDA +1 – Hráč zvýší o 1 sílu jedné své armády (nemusí se nacházet v jeho regionu s osadou).

RUNA – Hráč si vezme 1 libovolnou runu z banku.

ARCINEPŘÍTELOVY POZICE PRO ZRANĚNÍ

Arcinepřítel má u každé své pozice pro zranění vyobrazeny dva symboly zbraní místo jednoho. To znamená, že pokud chce hráč způsobit arcinepříteli zranění, musí zahrát dvě bojové karty s oběma odpovídajícími symboly zbraní.

VYHODNOCENÍ LOVU

Každý lov se dělí na řadu kol, kdy přichází střídavě na řadu hrdina a nestvůra nebo arcinepřítel. V průběhu lovu činí všechna rozhodnutí za nestvůru či arcinepřítel hráč, jenž nestvůru ovládá, případně hráč napravo od lovícího. Než lov začne, měli by hráči provést následující kroky:

1. Zahrát a vyhodnotit všechny efekty, které se vztahují k „začátku lovu“.
2. Lovící hráč si dobere tolik bojových karet, kolik činí Moc jeho hrdiny.
3. Hráč nestvůry zamíchá balíček karet útoků nestvůr a dobere si 2 z nich do ruky.

Nyní začíná lov prvním kolem nestvůry. Lov trvá až do doby, kdy není splněna jedna z podmínek pro jeho zakončení.

Ačkoli arcinepřítel není nestvůra, vztahují se na něj všechna pravidla pro lov, efekty na bojových kartách a efekty na kartách útoků nestvůr týkající se nestvůr, pokud není výslovně uveden opak.

ZAKONČENÍ LOVU

Lov končí úspěšně, pokud byla nestvůra skolená, tj. došlo k zakrytí všech jejích pozic pro zranění.

Lov končí neúspěšně, jestliže:

- A. Hrdina má utřít zranění, ale všechny ukazatele jeho vlastností jsou již otočeny „zraněnou“ stranou nahoru.
- B. Na začátku kola nestvůry je balíček karet útoků nestvůr prázdný.
- C. Efekt karty útoku nestvůry říká, že lov končí.
- D. Lovící hráč nemůže nebo nechce ve svém kole způsobit nestvůře alespoň jedno zranění.

Jestliže lov skončí neúspěšně (nestvůra je stále naživu), utřít hrdina lovícího hráče 1 zranění.

KONEC LOVU ARCINEPŘÍTELE

Pokud hráč během lovu skolí arcinepřítel, hra okamžitě končí a daný hráč vítězí. V opačném případě, tedy pokud je arcinepřítel na konci lovu ještě naživu, okamžitě se zregeneruje – odstraní všechny ukazatele nadvlády z pozic pro zranění na kartě arcinepřítel.

KOLO NESTVŮRY

V tomto kole nestvůra útočí a hrdina se snaží útoku ubránit. U každé nestvůry vyhodnotte následující kroky v uvedeném pořadí:

1. Zkontrolujte, zda není balíček karet útoků nestvůr prázdný. Pokud ano, lov okamžitě končí (neúspěšně).
2. Hráč nestvůry si vybere jednu kartu útoku nestvůry ze své ruky a zahraje ji. Zbylé karty útoku nestvůry odhodí.
3. Hrdina smí hrát bojové karty, aby se ubránil efektům nestvůřiných útoků. Lovící hráč může zahrát tolik bojových karet, kolik chce (případně nemusí hrát žádnou). Aby byla obrana úspěšná, musí být celková síla všech zahráných bojových karet vyšší nebo rovná zuřivosti na kartě útoku nestvůry. Hrdina může místo toho rovněž použít bojovou kartu Štít, který dokáže zablokovat většinu útočných efektů nestvůr a ignoruje hodnotu zuřivosti.
4. Pokud se hrdina úspěšně ubránil, ignorujte útočné efekty z aktuální karty útoku nestvůry. V opačném případě je vyhodnoťte.
5. Lovící hráč si dobere 1 bojovou kartu.
6. Nyní přičtete hrdinovu Moudrost k celkové síle bojových karet zahráných na obranu. Pokud je výsledek vyšší nebo roven hodnotě slabiny na kartě útoku nestvůry, dobere si lovící hráč 1 další bojovou kartu.



Hráč nestvůry se rozhodne zahrát kartu útoku Zvláštní útok. Lovící hráč zahraje 2 bojové karty v celkové síle 4. Nejenže to stačí na úspěšnou obranu, ale zároveň si lovící hráč může dobrat 1 bojovou kartu navíc, protože součet celkové síly použitých bojových karet (4) a Moudrosti jeho hrdiny (3) je stejný jako hodnota slabiny na kartě Zvláštní útok (7).

7. Na konci kola nestvůry si její hráč dobere nové karty útoků nestvůr z balíčku. Jejich počet udává karta útoku nestvůry zahráná v tomto kole. Poté se tato karta odhodí a začíná kolo hrdiny.

BALÍČEK KARET ÚTOKŮ NESTVŮR

Pokud karty v tomto balíčku během lovu dojdou, nikdy nezamíchávejte odhozené karty zpátky. Jestliže už v něm není dostatek karet, které by si měl hráč nestvůry dobrat, dobere si jen tolik, kolik lze. Před každým lovem se všech 14 karet útoků nestvůr zamíchá a vytvoří se nový balíček.

KOLO HRDINY

Ve svém kole se hrdina snaží způsobit nestvůře zranění. Za tímto účelem musí lovící hráč zahrát bojové karty se symboly zbraní, které odpovídají symbolům na dosud nezakrytých pozicích pro zranění na kartě nestvůry. Když hráč zahraje bojovou kartu, může vyhodnotit efekt při lovu a umístit svůj ukazatel nadvlády na zvolenou pozici pro zranění; její symbol se musí shodovat se symbolem na zahráné bojové kartě. Pokud je na zakryté pozici uvedena odměna, lovící hráč ji okamžitě získává.

Lovící hráč může ve svém kole způsobit nestvůře libovolné množství zranění. Kolo hrdiny končí v jednom z následujících tří případů:

1. Hrdina nemůže nebo nechce způsobit nestvůře žádné zranění. V tomto případě lov okamžitě končí neúspěchem.
2. Po způsobení zranění jsou všechny pozice pro zranění na kartě nestvůry zakryté – to znamená, že nestvůra byla skolená a lov okamžitě končí úspěchem.
3. Hrdina se rozhodne ukončit své kolo poté, co nestvůře způsobil alespoň 1 zranění. Lov pokračuje, ale hrdinovo kolo končí a začíná nové kolo nestvůry.

SKOLENÍ NESTVŮRY

Jestliže je zakryta poslední pozice pro zranění na kartě nestvůry, je tato nestvůra skolená. Hráč, který jí způsobil poslední zranění, si vezme její figurku a postaví ji poblíž své hráčské desky. Jestliže nějaký jiný hráč má na pozicích pro zranění na kartě skolené nestvůry alespoň 4 své ukazatele nadvlády, získá žeton zabijáka. Z této karty nestvůry odstraní všechny ukazatele nadvlády a vrátí ji zpět do krabice.

ZRANĚNÍ NESTVŮRY MIMO LOV

Existují způsoby, jak nestvůru zranit i jindy než při lovu. Jestliže hráč způsobí nestvůře zranění mimo lov, nezíská za zakrytí pozice pro zranění odměnu a nemůže rovněž získat artefakt nestvůry. Pokud je však nestvůře způsobeno mimo lov poslední zranění, dojde k jejímu skolení a příslušný hráč dostane její figurku. Stejně tak jakýkoli jiný hráč, který má na kartě skolené nestvůry alespoň 4 své ukazatele nadvlády, získá žeton zabijáka.

ARTEFAKT JAKO ODMĚNA

Jestliže se po skončení lovu (ať již byla nestvůra skolená, nebo ne) nachází u dané nestvůry stále její artefakt (dosud ho nikdo nezískal) a všechny pozice pro zranění bez odměn jsou zakryté, získává hrdina artefakt nestvůry.



BITVY A DALŠÍ PRAVIDLA

BITVY

Bitvu spolu svádí armády dvou hráčů. Bitva musí být vyhodnocena na konci toho kroku v hráčově tahu, v němž se ocitnou armády různých hráčů ve stejném regionu. Jestliže je třeba vyhodnotit více než jednu bitvu, pořadí vyhodnocení určuje aktivní hráč. Hráč, který bitvu pohybem armád vyvolal, se považuje za útočníka, jeho protivník za obránce.

PRŮBĚH BITVY:

- HRANÍ BOJOVÝCH KARET:** Počínaje obránce může každý hráč zahrát jednu bojovou kartu nebo pasovat. Po zahrání bojové karty hráč ihned vyhodnotí její efekt při bitvě a vyloží ji před sebe. Síla všech zahrnutých karet se počítá při určování bitevní síly v následujícím kroku. Karty se symboly ztrát lze hrát pouze tehdy, jestliže celkový počet ztrát na bojových kartách daného hráče v této bitvě nepřekročí jeho vojenskou sílu v regionu, kde se bitva odehrává. Jakmile hráč jednou pasuje, nesmí už během této bitvy hrát žádné další bojové karty. Jeho protivník může v jejich vykládání pokračovat, jak dlouho chce. Jakmile oba hráči pasují, přechází se k následujícímu kroku.
- URČENÍ BITEVNÍ SÍLY:** Každý hráč sečte sílu svých zahrnutých bojových karet, svou vojenskou sílu v daném regionu a další relevantní efekty (za artefakty, požehnání a zvláštní schopnosti hrdinů). Výsledek představuje hráčovu bitevní sílu. Hráč s vyšší bitevní silou vítězí. V případě shody vyhrává obránce.
- ZTRÁTY (PORAŽENÁ STRANA):** Jako důsledek prohrané bitvy musí poražený hráč nejprve přiřadit jednu ztrátu každé své armádě v regionu, kde se odehrála bitva, tj. sníží o 1 sílu každé své armády v tomto regionu. Poté ještě musí snížit sílu svých armád o 1 za každý symbol ztrát na kartách, jež zahrál během bitvy. Hráč se může sám rozhodnout, jakým způsobem rozdělí ztráty ze zahrnutých bojových karet (avšak nikoli ztráty způsobené výše uvedenou porážkou v bitvě) mezi své armády v daném regionu. Ve vzácném případě se může stát, že by armády měly utrpět více ztrát, než by mohl hráč přidělit. V takovém případě jsou všechny hráčovy armády v daném regionu zničeny (vrací se z herního plánu do jeho zásoby) a nadpočetné ztráty se ignorují.
- ÚSTUP:** Poražený hráč musí ustoupit se všemi svými armádami z regionu, kde došlo k bitvě. Všechny armády musí ustoupit do stejného sousedního regionu.
- ZTRÁTY (VÍTĚZNÁ STRANA):** Vítězný hráč musí přidělit svým armádám ztráty ze svých zahrnutých bojových karet stejným způsobem jako poražený ve 3. kroku (neutrpí však pochopitelně žádné ztráty za porážku v bitvě).
- NADVLÁDA NAD REGIONEM:** Nakonec se zkontroluje, zda má bitva dopad na nadvládu nad regionem. Jestliže je v neutrálním regionu vojenská síla vítěze (po započtení případných ztrát) vyšší nebo rovná zdejší hodnotě populace, získá nad ním nadvládu. V případě regionu ovládaného hráčem nadvládu získá, resp. si udrží vítěz bitvy.

ZNIČENÍ ARMÁDY

Pokud má síla armády klesnout pod 1 nebo pokud nemůže ustoupit, odstraňte ji z herního plánu do zásoby příslušného hráče.



Zelený hráč aktivuje svou armádu a přesune ji do sousedního regionu, kde se nachází armáda červeného hráče. Krok manévru zeleného hráče je u konce a nyní je třeba vyhodnotit bitvu. Červený hráč zahraje bojovou kartu *Kopí* (+2 k bitevní síle), zelený kontruje bojovou kartu *Meč* (+3 k bitevní síle). Červený hráč pasuje a zelený rovněž. Zelený hráč v bitvě vítězí s celkovou bitevní silou 7 (bitevní síla červeného hráče je 6). Červený hráč sníží sílu své armády o 1 v důsledku prohrané bitvy a s danou armádou ustoupí. Zelený hráč sníží sílu své armády o 1 za jeden symbol ztrát na své zahrané bojové kartě. Zelený hráč získává nadvládu nad regionem.

ARTEFAKTY

Když hráč získá kartu artefaktu, je tento artefakt nabitý. Hráči mohou své karty artefaktů vyčerpat (otočit kartu o 90 stupňů), aby tak mohli využít jejich efekty. Na každém artefaktu je uvedeno, kdy se jeho efekt uplatňuje.

Ve hře se objevují dva druhy karet artefaktů, jež fungují zcela stejně, ale získávají se odlišným způsobem:

KARTY ARTEFAKTŮ NESTVŮR – Každý z nich je spojen s příslušnou nestvůrou. Hráči mohou získat artefakt nestvůry po skončení lovu (bez ohledu na to, zda je nestvůra stále naživu nebo ne), pokud jsou všechny pozice zranění bez odměn na kartě nestvůry zakryty ukazateli nadvlády a artefakt dosud nezískal někdo jiný.

KARTY BOŽSKÝCH ARTEFAKTŮ – Tyto mocné předměty jsou spojeny s regiony s monumenty. Jestliže hráč tento region ovládne (bez ohledu na stupeň monumentu), získá artefakt spojený s daným monumentem, ať už přímo z regionu, nebo od jiného hráče. V obou případech ho dostane nabitý.

KARTY A ODHAZOVACÍ HROMÁDKY

Ve hře se objevují 4 balíčky: karty událostí, bojové karty, karty útoků nestvůr a karty požehnání. Karty událostí, požehnání a bojové karty se míchají vždy, když je jejich balíček prázdný a je třeba si dobrat další kartu. Vezměte všechny karty z odpovídající odhazovací hromádky, zamíchejte je a vytvořte tak nový balíček. Všechny karty útoků nestvůr se míchají dohromady před každým lovem. Hráči se mohou kdykoli podívat na odhozené karty na jakékoli hromádce.

OMEZENÝ HERNÍ MATERIÁL

Během hry používají hráči nejrůznější komponenty jako vojenské armády, chrámy, kněze apod. Tento materiál je omezený, takže pokud cokoli z toho během hry dojde, není to nadále dostupné pro žádného hráče. Jedinou výjimku představují hráčské ukazatele nadvlády, kterých je neomezené množství. Pokud by nastal nepravděpodobný případ a tyto ukazatele by došly, použijte za ně jakoukoli vhodnou náhradu.



NÁVRH HRY: Adam Kwapiński

VEDOUCÍ HERNÍHO VÝVOJE: Ernest Kiedrowicz

TESTOVÁNÍ A VÝVOJ: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz

PRAVIDLA: Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Adam Kwapiński

VEDOUCÍ VÝTVARNÉHO ZPRACOVÁNÍ: Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

ILUSTRACE: Dominik Mayer, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Piotr Orleański

GRAFICKÝ DESIGN: Adrian Radziun, Michał Lechowski, Klaudia Wójcik, Karolina Łaski, Patrycja Marzec

3D GRAFIKA: Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Michał Lisek, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomiccki

DTP ANGLICKÉ VERZE: Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak

EDITOR: Tyler Brown

KONTROLNÍ ČTENÍ: Tyler Brown, Justin Nnorom

PRODUKCE: Olga Baraniak, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Dawid Przybyła, Michał Matłosz, Witold Chudy

PŘEKLAD: Václav Pražák

VEDOUCÍ ČESKÉ LOKALIZACE PROJEKTU: Marek Vejborný

DTP ČESKÉ VERZE: Marek Jaroš

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ SI ZASLOUŽÍ: Mateusz Gospodarczyk, Piotr Kołodyński, Joanna Kurek, Martyna Machnica, Aleksandra Małek, Paweł Migryt, Michał Sierko, Julia Sinielawicz, Jacek Toboła. Przemysław Kotliński a jeho testovací tým. Ken Cunningham a CodedCardboard za výrobu TTS prototypu. Všichni, kdo věnovali čas a úsilí testování a vývoji hry.

Poznámka překladatele: Pro zápis většiny jmen a pojmů ze severské mytologie byly zvoleny formy a zásady použité v knize Jitky Kadlečkové „Encyklopedie mytologie germánských a severských národů“ (Praha 2006).



Hledáte inspiraci?
Chcete si (nejen) o našich hrách
popovídat s dalšími nadšenými hráči?
Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Albi