



RŮZNÉ POVAHY BOJOVÉHO STŘETNUTÍ

Přepadení – první postava aktivovaná v tomto boji odhodí ihned po aktivaci všechny karty z ruky až na jedinou.

Nápor – první postava aktivovaná v tomto boji utrhá ihned po aktivaci 2 .

Defenzivní – každá první bojová karta vyložená během kroku 2 tvé aktivace (Vykládání karet) přidává do bojové bilance o 1 ukazatel méně.

Rychlý – každá postava může vyložit nejvýše 2 bojové karty za aktivaci.


Lest – libovolnému  způsobenému během kroku 3 (Útok protivníka) nelze nijak předejít (je tzv. nevyhnutelné).

Strážce – pokud ve střetnutí s tímto tvorem nevíte, bude se potulovat po mapě (viz oddíl Strážci v těchto pravidlech hry).

Horda – během každého kroku Útok protivníka, odhodí aktivní postava 2 bojové karty z vrchu svého bojového balíčku.

Opportunista – pokud postava během kroku 2 nevyloží alespoň 2 bojové karty, spustí se příležitostný útok.

Zuřivost – během tohoto střetnutí vyhodnocujte krok 3 (Útok protivníka) dvakrát.

Lupič – pokud během tohoto střetnutí klesne  všech členů družiny na 1 či méně, přichází o všechny své **cennosti** a odhodí všechny své předměty. Poté toto střetnutí ukončíte a vraťte ho do spod příslušného balíčku.

Drtivý – po skončení tohoto střetnutí odhodí všichni členové družiny všechny předměty (nikoli tajemství) označené klíčovým slovem „zbraň“, jež v tomto střetnutí použili.

Pomalý – na začátku boje si každý člen družiny dobere jednu bojovou kartu navíc. Během fáze Konec tahu si každý člen družiny dobere jednu bojovou kartu navíc.



UKÁZKA BOJE

Beor si táhne šedé střetnutí – je to „Tulák“. Toto střetnutí má povahu *rychlý* – znamená to, že hráč může vyložit maximálně dvě bojové karty za tah.





TAH 1

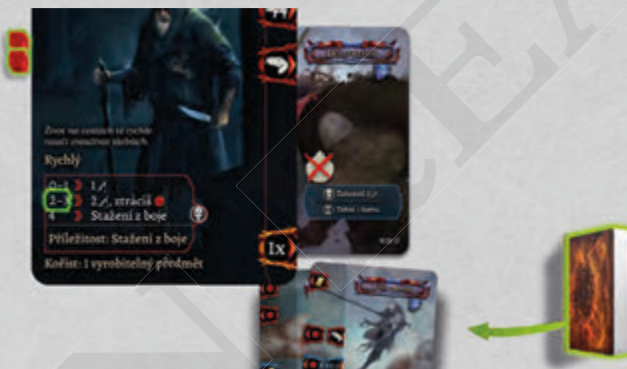
Hráč ovládající Beora si ze svého balíčku boje dobere 3 karty a vyloží kartu „Útok“.



Beor má 2 , takže se zámek s  propojí s bonusem, který přidá 1 ukazatel do bojové bilance. Volný zámek se rovněž propojí – hráč do bojové bilance umístí další ukazatel.



Jelikož si je vědom, že může vyložit pouze dvě karty (kvůli povaze střetnutí karty tuláka – *rychlý*), vyloží hráč kartu „Do střehu!“ a propojí její zámek čar zaplacením 1 bodu **čar**. Propojením tohoto zámku čar aktivuje bonus (), jenž je podmínkou při vykládání dalších karet.



Na kartě se rovněž nachází symbol , hráč na ni tedy položí žeton času. Nyní nastal čas protivníkovu útoku.





Hráč se podívá do bojové tabulky karty střetnutí. Aktuální hodnota bojové bilance je 2. To znamená, že protivník způsobí 2  a odstraní 1 ukazatel z bojové bilance. Karta „Do střehu!“ však útok upraví: sníží  o 2. Nakonec tedy útok Tuláka dosáhne pouze odstranění 1 ukazatele z bilance boje.

Hráč si dobere 1 kartu.




TAH 2

Hráč z karty „Do střehu!“ odstraní  a dobere si 1 kartu. Poté hráč vyloží kartu „Vrh zbraní“. Jde o první kartu tohoto tahu, hráč tedy nepotřebuje bonus .



Zámek s  a volný zámek se propojí (hráč si chce ušetřit **čary**, takže nepropojí zámek čar). Karta přidá celkem 3 ukazatele do bojové bilance: 1 díky zámku s  a 2 díky volnému zámku (s násobitelem 2×). Schopnost karty umožňuje hráči vrhnout Beorovu zbraň či štít, Beor však ani jedno z toho nevlastní.



Následně hráč vyloží kartu „Zuřivost“, zaplatí 1 bod **čar**, aby propojil zámek čar. Jeho bonus potřeboval, aby mohl tuto dodatečnou kartu vyložit. Žádné další zámky nejsou propojené. Díky schopnosti této karty, jež se spustí ihned po vyložení (), ztratí Beor 1  a přidá do bojové bilance 1 ukazatel za každý propojený zámek s . V celém bojovém sledu se nachází 2 propojené zámky uvedeného typu, hráč tedy do bojové bilance umístí další 2 ukazatele. Bojová bilance tedy nyní obsahuje 6 ukazatelů, což přesahuje hodnotu tohoto střetnutí. Beor vítězí!

Hráč získává kořist a odměnu uvedenou na kartě střetnutí a vrátí kartu do spod balíčku šedých střetnutí. Veškeré bojové karty použité či odhozené v boji se vrací do balíčku boje. Hráč poté balíček zamíchá a odloží zpět nalevo od Beorovy desky.



DIPLOMACIE

Tuto kapitolu nalistujte, kdykoliv si nebudete vědět rady v některém diplomatickém střetnutí. Pokud jste si diplomacii ve hře Tainted Grail ještě nevyzkoušeli, doporučujeme začít kartou střetnutí nazvanou „Tvoje první střetnutí“.

Ve hře Tainted Grail nekončí všechna setkání bojem. K dispozici v ní máte také samostatný modrý balíček střetnutí obsahující diplomatické výzvy a společenské konfrontace, se kterými si bude muset vaše postava poradit. Tato setkání fungují podobně jako boj. Víte-li tedy, jak probíhají bojová střetnutí, zvládnout diplomacii pro vás bude snadné.



STRUČNÉ SHRNUTÍ DIPLOMACIE

Hra Tainted Grail diplomacii zpracovává jako tahový konflikt mezi postavou (či družinou postav) a protivníkem představovaným kartou střetnutí. Postavy společnými silami stavějí dlouhou řadu (sled) karet tak, aby posunuly ukazatel na stupnici náklonnosti dané karty střetnutí úplně nahoru. Protivník však bude ukazatel tlačit opačným směrem a bude různými způsoby reagovat.

Všechna pravidla potřebná pro diplomacii naleznete dále v této kapitole, ve zkratce však lze říci, že většina diplomatických střetnutí probíhá následovně:

- Všichni členové družiny táhnou do ruky své počáteční karty (viz Zahájení diplomacie).
- Členové družiny zvolí postavu, jež se aktivuje jako první (Diplomatický tah, fáze I).
- Aktivní postava může vyložit jednu kartu diplomacie, kterou přidá na konec sledu (Diplomatický tah, fáze II, krok 2).
- Aktivní postava může vyložit tolik dalších karet diplomacie, kolik jí dovolují pravidla (Diplomatický tah, fáze II, krok 2).
- Protivník reaguje na aktivní postavu (Diplomatický tah, fáze II, krok 3).
- Zůstávají-li ještě postavy, jež tento tah nebyly aktivní, jedna z nich se aktivuje. Pokud ne, tento tah končí a začíná nový tah.

Některá diplomatická střetnutí umožňují dva alternativní přístupy či probíhají v několika číslovaných etapách, jimiž musíte postupně projít. Je tedy možné, že budete muset minihru se stupnicí náklonnosti „vyhrát“ ještě jednou (či dokonce dvakrát), pokaždé s jinými podmínkami.

Příklad: Při střetnutí, kdy vás obklíčí rozlíčený dav vinící vás z vraždy, jej možná budete nejprve muset zklidnit pomocí své  a poté dokázat nevinu svou .

Rada: Kromě toho, že z diplomatických střetnutí můžete uprchnout, máte také někdy možnost vyhnout se jim úplně, máte-li dostatečnou **pověst** či zdroje (viz Úprk či vyhnutí se diplomacii).



Příklad diplomatického sledu

Sled se skládá z karet diplomacie, jež během diplomatického střetnutí společně vyložili všichni členové družiny. Každá z postav hraje se svými kartami a přidává je do jediného, společného diplomatického sledu. Karty za všech okolností tvoří jedinou přímou řadu. Zámky jsou vždy zarovnané tak, aby nebyl žádný zámek zakrytý.

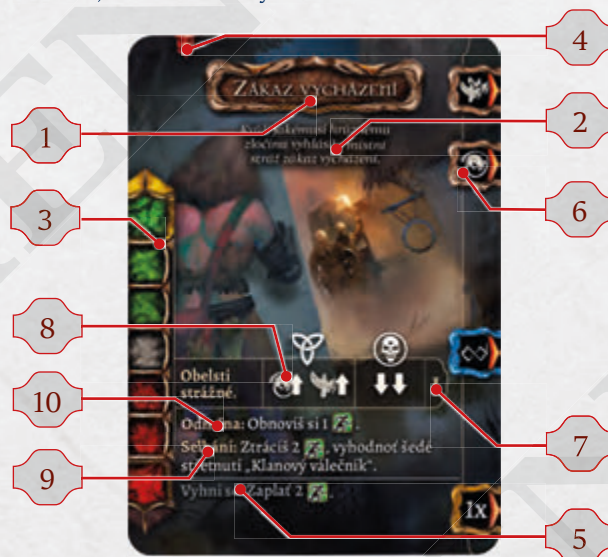
ÚPRK ČI VYHNUTÍ SE DIPLOMACII

Družina má vždy možnost z diplomatického střetnutí uprchnout – stačí pro každého člena družiny uplatnit postih uvedený na kartě v části „Selhání“.

Nachází-li se dole na kartě část „Vyhni se“, můžete se rozhodnout střetnutí obejít. V takovém případě musíte uhradit všechny náklady a splnit všechny požadavky uvedené v části „Vyhni se“. Poté tuto kartu střetnutí vraťte dospod balíčku modrých střetnutí a pokračujte ve hře.

Střetnutí se lze vyhnout pouze před jeho započítím! Jakmile diplomacie začne, nesmíte vyhnutí použít.

V družině: Při vyhodnocování vyhnutí vždy posuzujete nejvyšší úroveň **pověsti** či vlastností (nesčítejte je). Cena za vyhnutí či selhání se uplatňuje pro každého člena družiny odděleně. Pokud se členové družiny na vyhnutí či selhání nedohodnou jednohlasně, musí střetnutí vyhodnotit.



KARTA STRETNUTI

Tato karta představuje typické diplomatické střetnutí. Obsahuje tyto části:

- 1 - **Název karty.**
- 2 - **Doprovodný text.**
- 3 - **Stupnice náklonnosti.** Mnohé efekty mohou posunout ukazatel na této stupnici nahoru či dolů. Některé schopnosti také sledují, zda se ukazatel právě nenachází na zelené či červené pozici.
- 4 - **Obtížnost střetnutí.** Každé diplomatické střetnutí spadá do jedné ze čtyř kategorií obtížnosti, od nejtěžší po nejtěžší.
- 5 - **Vyhnutí se.** Cena a požadavky vyhnutí se některým střetnutím (viz Úprk či vyhnutí se diplomacii).
- 6 - **Zámky vlastností.** Máte-li požadovanou úroveň dané vlastnosti, získáte propojením těchto zámků různé bonusy.

7 – Etapy. V každé etapě budete muset „zvíťzit“ v přetahované na stupnici náklonnosti podle specifických pravidel.

8 – Tabulka diplomacie. Zde zjistíte, jak protivník zareaguje v kroku „Reakce protivníka“.

9 – Selhání. Cena za prohru ve střetnutí. Uplatní se pro každého člena družiny.

10 – Odměna. Odměna za vítězství ve střetnutí. Každý člen družiny získává uvedenou odměnu (není třeba se dělit).

ZAHÁJENÍ DIPLOMACIE

Diplomacie ve hře Tainted Grail začíná ve chvíli, kdy jste vyzváni, abyste si vytáhli či vybrali kartu z balíčku modrých střetnutí a tažená karta má u pravého okraje alespoň jeden otevřený zámek.

Po tažení karty střetnutí položte na herní plochu tak, aby napravo zůstal dostatek místa pro vykládání karet diplomatického sledu.

Poté se všichni členové družiny ujistí, že nepoužívají víc než jeden předmět od každého z následujících klíčových slov: zbraň, štít, zbroj, společník, relikvie (viz Předměty a Tajemství). Členové družiny se také mohou rozhodnout některé své předměty při tomto střetnutí nepoužít. Tyto nepoužité předměty odložte po dobu trvání tohoto střetnutí stranou. Jakmile zahájíte diplomacii, není možné si přidávat žádné další předměty!

Po kontrole svého vybavení každý člen družiny táhne několik karet ze svého balíčku diplomacie:

- 3 karty, účastní-li se střetnutí 1–3 postavy,
- 2 karty, účastní-li se střetnutí 4 postavy.

Pokud by se vám vaše počáteční karty nelíbily, můžete je odhodit a táhnout znovu, tentokrát však o jednu kartu méně. Toto můžete opakovat až do chvíle, kdy vám v ruce zůstane jediná karta.

Když mají všichni členové družiny své počáteční karty, zahájí se diplomacie – na šedou pozici stupnice náklonnosti položte ukazatel a přejděte k fázi I diplomatického tahu popsané na následující straně.



KARTA DIPLOMACIE

Toto je příklad karty diplomacie, jež vám pomůže zvíťzit v diplomatickém střetu s protivníkem.

1 – Zámky vlastností. Každý z těchto zámků je otevřený a může se propojit s jedním zámek s bonusem na následující kartě sledu. Symboly vyobrazené na zámcích vlastností odpovídají vlastnostem na desce postavy. Nemáte-li danou vlastnost na požadované úrovni, zámek této vlastnosti se nepropojí!

2 – Zámky s bonusy. Každý z těchto zámků může být propojen s jedním zámek vlastnosti na předchozí kartě sledu.

3 – Zámek čar. Tento zámek se propojí, pokud se setká jeho levá a pravá část A ZÁROVEŇ utratíte 1 bod čar.

4 – Volný zámek. Tento zámek se vždy zdarma propojí a poskytne vám bonus určený druhou polovinou zámku. Každý z bonusů je podrobně popsán v rámečku Diplomatie bonusy. Je-li druhá polovina tohoto zámku prázdná, neobdržíte nic.

5 – Schopnost. Textová část karty uvádějící zvláštní pravidla, jež mohou mít různé načasování. Za aktivní se považují pouze schopnosti, jež jsou viditelné (a nejsou zakryté dalšími kartami sledu). Pasivní karty (viz níže) nejsou nikdy zakryté, takže jejich schopnosti zůstávají ve hře po celou dobu střetnutí.

6 – Číslo karty. Pro snadnější hledání karet a stavění balíčků je každá karta boje a diplomacie opatřena svým vlastním číslem. Písmeno za číslem označuje balíček a barvu, k níž karta náleží (U – modrá, G – zelená, B – hnědá, Y – šedá).

PASIVNÍ KARTY DIPLOMACIE



Schopnosti pasivních karet diplomacie musí být, na rozdíl od běžných karet diplomacie, ve sledu vždy viditelné. Z tohoto důvodu se jejich zámky nacházejí na opačných okrajích karty.

Náboj: Text na některých kartách říká, že získáváte náboj – použijte univerzální ukazatele a položte je na kartu. Schopnost „Zaplať x nábojů“ můžete využít kdykoliv (pokud je jejich text neomezuje pouze na některou fázi).

V družině: Náboje na kartách smí využít pouze aktivní postava, musí k tomu však mít souhlas majitele karty.



DIPLOMATICKÝ TAH

Diplomatické střetnutí obvykle probíhá v několika tazích. Každý z těchto tahů prochází následujícími fázemi:

I. VÝBĚR AKTIVNÍ POSTAVY

Členové družiny se dohodnou, která postava se aktivuje jako další. Mohou si vybrat kteroukoli postavu, jež nebyla tento tah aktivována (na její desce není žádný žeton času). V případě, že se hráči nedokážou jednohlasně shodnout, aktivní se stane postava s nejnižším číslem postavy, jež ještě nebyla tento tah aktivována.

Na desku postavy, jež se právě stala aktivní, položte žeton času. Budete si tak pamatovat, že tuto postavu nesmíte v tomto tahu znovu aktivovat.

Pamatujte, že všechny herní efekty (, utržení , účinky schopnosti karet), jež nastanou během fáze Aktivace postavy, se týkají pouze této aktivní postavy!

II. AKTIVACE POSTAVY

1. ZPOŽDĚNÉ SCHOPNOSTI

Z každé karty diplomacie ve sledu, na níž leží žeton času, jeden žeton času odstraňte. Pokud jste z karty odstranili poslední žeton času, vyhodnoťte ihned její schopnost označenou spouštěčem s žetonem času (viz Spouštěče a symboly na kartách diplomacie). Tyto schopnosti se spouští pouze jednou!

Přejděte ke kroku 2.

2. VYKLÁDÁNÍ KARET

Nyní nastává okamžik uskutečnění vašeho plánu – budete vykládat karty z ruky a přidávat je do sledu. Pokud se nacházíte ve stavu paniky (viz Panika), může se také stát, že budete k vyložení karty donuceni.

Při provádění tohoto kroku se řiďte následujícím seznamem:


a) Vyložte jednu kartu diplomacie. Při vykládání úplně první karty diplomacie vaší aktivace **nemusíte splňovat žádné zvláštní požadavky!** Tato karta nemusí propojovat žádné bonusy ani zámky. Musí být pouze řádně zarovnaná s předcházející kartou sledu, tak aby se její spodní zámek setkal se spodním zámek předcházející karty. Po vyložení karty:


- Zkontrolujte, zda jsou některé ze zámků vlastností propojené se zámek s bonusem. Využijte těchto bonusů. Pamatujte na to, že k propojení těchto zámků potřebujete mít danou vlastnost na úrovni, kterou udává zámek.

- Jestliže se setkají obě části zámku čar, můžete jej propojit zaplacením 1 čar, a získat tak jeho bonus.

- Propojte spodní, volný zámek a získajte jeho bonus.

- Zkontrolujte schopnost. Pokud se spouští nyní, vyhodnoťte ji (viz Spouštěče a symboly na kartách diplomacie).

b) Vyložte další karty diplomacie. Každá karta diplomacie vyložená v daném tahu následně po první kartě, MUSÍ být propojena zámek s . Nemáte-li žádnou kartu se zámek s tímto bonusem nebo jste nenalezli žádný způsob, jak ji propojit, nemůžete vykládat žádné další karty! Všechny případné další karty se vyhodnocují tak, jak bylo popsáno výše.

Pamatujte prosím, že: Symbol  musí být vyznačen na kartě, již hodláte vyložit (ne na předcházející kartě) a musí být možné jej propojit.

c) Proveďte kontrolu náklonnosti. Podrobnosti najdete v rámečku Kontrola náklonnosti. Poté přejděte ke kroku 3.

KONTROLA NÁKLONNOSTI

Zkontrolujte polohu ukazatele na stupnici náklonnosti.

- **Nachází-li se na nejnižší pozici, střetnutí jste prohráli:** Uplatněte u každého člena družiny pravidla pro selhání a vraťte střetnutí dospod jeho balíčku. Poté zamíchejte svůj balíček diplomacie.

- **Nachází-li se na nejvyšší pozici, zvítězili jste v této etapě střetnutí.** Pokud šlo o poslední etapu, zvítězili jste v celém střetnutí – získáte odměny, vraťte kartu střetnutí dospod příslušného balíčku a zamíchejte svůj balíček diplomacie. Nešlo-li o poslední etapu, začněte následující etapu: přesuňte ukazatel na šedou pozici stupnice náklonnosti, dalším ukazatelem označte splněnou etapu a přejděte ke kroku Kontrola pohotovosti.

3. REAKCE PROTIVNÍKA

Na kartě střetnutí vyhledejte reakci pro aktuální etapu tohoto střetnutí. Uplatněte tuto reakci na aktivní postavu. Poté proveďte kontrolu náklonnosti (viz rámeček Kontrola náklonnosti).

Přejděte ke kroku 4.

4. KONTROLA POGOTOVOSTI

- Zkontrolujte, zda byli v tomto tahu aktivováni všichni členové družiny (a mají tedy na svých deskách žeton času). Nezbývá-li již žádná postava k aktivaci, přejděte k fázi Konec tahu (III).

- Zbývá-li ještě nějaká postava, jež nebyla dosud aktivována, vraťte se zpět k fázi Výběr aktivní postavy (I).

III. KONEC TAHU

- **Odhodte karty.** Každý člen družiny odhodí karty tak, aby mu v ruce zůstaly pouze 3.

- **Doberte kartu.** Všichni členové družiny si doberou 1 kartu ze svého balíčku. Pokud vaše postava propadla panice, žádnou kartu si nedobírejte.

- **Vynulujte aktivace.** Odstraňte všechny žetony času na deskách postav. Toto se netýká žádných žetonů času, jež zůstaly ležet na diplomatických kartách!

- **Začněte nový tah.** Vraťte se zpět na počátek fáze I (Výběr aktivní postavy)!

PROPOJENÉ ZÁMKY

Abyste mohli kterýkoli ze zámků propojit, musí se obě jeho poloviny setkat.



Vaše postava musí disponovat patřičnou úrovní dané vlastnosti.




K propojení tohoto zámku musíte utratit 1 bod čar. Položte tento bod na daný zámek čar, aby bylo zřejmé, že je aktivní. Pokud kartu s propojeným zámek čar musíte odhodit, bod čar použitý k jeho propojení také odhazujete.




Tento zámek se propojí vždy! Volné zámky často obsahují násobitel, díky němuž jsou ještě silnější!


SPOUŠTĚČE A SYMBOLY NA KARTÁCH DIPLOMACIE


Většina karet diplomacie má nějakou schopnost. Ta je obvykle uvedena symbolem spouštěče, jenž jasně ukazuje, kdy se má daná schopnost vyhodnotit.


 **Při vyložení** – tuto schopnost vyhodnotte po umístění dané karty do sledu.

 **Zpožděná** – po vyložení karty na ni položte žeton času. Tato schopnost se spustí, až když z této karty odstraníte úplně poslední žeton času. Schopnost se spustí pouze jednou - po spuštění na ni žeton času nevracíte ani ji v následujících tazích nevyhodnocujete znovu.



Pokud na kartu s žetonem času položíte jinou kartu a zakryjete tím její schopnost, žeton času je ztracen a schopnost se nespustí.


 **Při reakci protivníka** tato schopnost zůstává aktivní v průběhu celého kroku 3 a obvykle upravuje reakci protivníka.


 **Zásah** – tento symbol říká vaší postavě, aby si o uvedené hodnotu snížila své .


 **Propojený zámek vlastnosti** – tento symbol zastupuje počet propojených zámků vlastnosti tohoto konkrétního druhu v celém sledu.


DIPLOMATICKÉ BONUSY

 /  – Přesuňte ukazatel na stupnici náklonnosti nahoru či dolů.


 – Tento bonus určuje karta střetnutí a vlastnost, ke které je připojen. Podívejte se na popis aktuální etapy na kartě střetnutí, zda obsahuje pravidlo pro vlastnost, k níž je tento bonus připojen.


Příklad: V etapě „Odhalte podvod“ by mohly zámky s  posunout ukazatel nahoru.



 – Doberte si jednu kartu.


 – Zámek s tímto bonusem vám dovolí v kroku 2 vaši aktivace vykládat další karty diplomacie (viz Vykládání karet). Vykládáte-li první kartu diplomacie své aktivace, tohoto zámku si nevšímejte.



Tento bonus se nenásobí – pokud je propojený s násobitelem, násobitel ignorujte.

 – Odhodte poslední kartu sledu.

 – Násobí vedlejší symbol.




Příklad:  +  znamená, že posunete ukazatel na stupnici náklonnosti dvakrát.

 – Ruší vedlejší symbol.

Příklad:  +  znamená, že ukazatel na stupnici náklonnosti neposunete.

DALŠÍ PRAVIDLA DIPLOMACIE

PANIKA

Panika nastupuje vždy, když se vaše  dostane výš než vaše aktuální  (ukazatel  se nachází nad křídly omezovače ve tvaru písmene T).

V případě paniky:


● Místo toho, abyste v kroku 2 (Vykládání karet) vyložili první kartu daného tahu z ruky, vyložte vrchní kartu svého diplomatického balíčku. Poté můžete případně vykládat další karty ze své ruky podle běžných pravidel.

● Na konci tahu si nedobírejte novou kartu. Veškeré bonusové či zvláštní karty získané díky zámkům s bonusem, dovednostem či schopnostem karet si nadále dobíráte dle běžných pravidel.

PRÁZDNÝ BALÍČEK

Kdykoli si vaše postava má dobrat karty diplomacie, avšak nemá ve svém balíčku požadovaný počet karet, střetnutí prohráváte. Uplatněte pravidla pro selhání na kartě střetnutí.

UMÍRÁŠ!

Kdykoli vám klesne úroveň  na 0, obdrží vaše postava kartu „Umíráš!“. Tato karta vás, kromě jiného, okamžitě vyloučí z aktuálního střetnutí. Podrobnější pravidla naleznete v textu zmíněné karty.

ODHAZOVÁNÍ Z PRÁZDNÉ RUKY

Kdykoliv máte odhodit kartu z ruky, avšak nedržíte žádné karty, odhodte místo toho horní kartu ze svého diplomatického balíčku.

UKÁZKA DIPLOMACIE

Arev si táhne modré střetnutí s názvem „Plačící sirotek“. Toto střetnutí má dvě etapy. Chce-li jej hráč vítězně projít, musí nejprve splnit etapu I a poté etapu II. Hráč umístí ukazatel na šedou pozici stupnice náklonnosti.



TAH 1

Jde o první tah střetnutí, takže si hráč ze svého diplomatického balíčku dobere 3 karty. Poté vyloží kartu „Prostá pravda“. Arev má 1 , takže získá bonus z propojeného zámku s – jde o symbol .

Hráč se na kartě střetnutí podívá na jeho význam – pro etapu I libovolný posune ukazatel náklonnosti o dvě pozice na stupnici směrem nahoru. Volný zámek karty Prostá pravda se rovněž propojí – obsahuje symbol , hráč tedy ukazatel posune o další pozici směrem nahoru.



Hráč nemá v ruce žádné karty se symbolem , takže nemůže vyložit nic dalšího a ukončí svůj tah.

Ukazatel ještě nedosáhl poslední pozice stupnice, takže přichází čas na reakci protivníka – ten posune ukazatel o 1 pozici dolů. Arev také utrhá 1 .

Hráč si dobere 1 kartu.



TAH 2

Hráč vyloží kartu „Falešný slib“ – chce získat bonus u zámku , utratí tedy 1 . Hráč také získává bonusy z propojeného zámku s a z volného zámku. Hráč si dobere kartu a posune ukazatel o dvě pozice stupnice náklonnosti nahoru. Dosáhl poslední pozice na stupnici, rozhodne se tedy ukončit svůj tah.

Během kroku Kontrola náklonnosti postoupí hráč do následující etapy střetnutí a přesune ukazatel na stupnici náklonnosti zpět na šedou pozici. Tím tah skončil, takže nenastává reakce protivníka. Hráč si dobere 1 kartu.



TAH 3

Hráč vyloží „Pochmurný vtíp“. Jde o první vyloženou kartu, takže hráč ignoruje symbol . Poté si dobere 1 kartu jako bonus za propojený zámek s . Nakonec zkontroluje . Náklonnost se nenachází v zelené pozici, takže hráč ztrácí 1 bod **pověsti**.

Poté hráč na kartu položí 2 náboje, jelikož Arev má 2 .



Nyní hráč utratí 2 náboje z karty „Pochmurný vtíp“, aby vyložil kartu „Smysl pro detail“, jako by byla propojena s . Zámek s se propojí a obsahuje symbol . Hráč se podívá do tabulky na kartě střetnutí a posune ukazatel o 1 pozici na stupnici náklonnosti nahoru.



Přišel čas na reakci protivníka. Arev ztrácí 1 a zničí poslední kartu sledu. Karta „Smysl pro detail“ je odhozena společně se svým žetonem času. Poslední kartou sledu se tak stala karta „Pochmurný vtíp“. Střetnutí pokračuje až do chvíle, kdy se Arevovi podaří ukazatel na stupnici náklonnosti posunout na nejvyšší pozici, a dokončí tak druhou etapu.



ALTERNATIVNÍ REŽIMY A DODÁTKY





V této kapitole pravidel naleznete nestandardní herní režimy, rejstřík a shrnutí pravidel.

PŘÍBĚHOVÝ REŽIM

Přežít v Avalonu není nic jednoduchého! Pokud si chcete s přáteli dopřát o něco uvolněnější zážitek a především si užít příběh hry, aniž byste se museli bát nezdaru, postupujte při přípravě hry a vyhodnocování všech událostí, jež reagují na počet hráčů, tak, jako byste měli v družině o jednu osobu méně.

Příklad: Tři hráči aktivují vyhaslý menhir a přečtou si text: „Nastavte minci na hodnotu 8 (-1 za každého hráče)“. Protože se dohodli, že budou hrát s nižší obtížností, nastaví minci na 6, namísto 5.

Jestliže časem zjistíte, že hru již dobře zvládáte, můžete s těmito úlevami kdykoli přestat.


Při sólovém hraní nelze snížit obtížnost manipulací s počtem hráčů. Místo toho odstraňte ze hry plastový omezovač  a značte si  pomocí běžného ukazatele. Vaše  již nebude omezovat vaši  a nebudete v boji nebo během diplomacie propadávat panice.


REŽIM PRO NÁROČNÉ

Hledá-li vaše skupina pořádnou výzvu a hru již dobře ovládá, můžete si obtížnost ještě zvýšit.

V takovém případě využijte změněná pravidla uvedená níže, jež vám připraví náročnější zážitek. Pamatujte: Hledáte-li o něco mírnější navýšení obtížnosti, můžete použít jen některé z nabízených změn!


PŘÍPRAVA

1) Každý hráč si převrátí plastový omezovač  vzhůru nahoru tak, aby horní část symbolu srdce směřovala dolů.

Všichni tak budete o něco náchylnější k panikaření a ztratíte  kvůli utrženým zraněním. Hra tak bude daleko realističtější. Omezíte tím také schopnost zotavení, kterou budete muset vynahradit lepší spoluprací a předvídáním rizik.

2) Vezměte si na začátku hry kartu tajemství č. 42. Lidé na ostrově vám nedůvěřují a diplomatické střety tak budou obtížnější.

ÚPRK Z BOJE

Můžete se pokusit uprchnout, avšak pouze jednou během aktivační své postavy. Při zahájení úprku ztratíte 1 . Poté budete čelit příležitostnému útoku a následně hodíte minci:

Lebka: Zůstáváte v boji!

Grál: Podařilo se vám prchnout z boje. Pokud byla vaše postava ve střetnutí poslední, vraťte kartu střetnutí zpět dopod příslušného balíčku a zamíchejte svůj bojový balíček včetně odhozených karet.

MENHIRY A UDÁLOSTI

1) Při aktivaci mají všechny menhiry o 1 den kratší dobu trvání.

Na průzkum a shromažďování zdrojů vám tak zbývá méně času!

2) Kdykoli vás hra vyzve k přidání karet náhodných událostí, přidejte o 1 méně, než pokyn udává. Negativní následky se tak dostaví rychleji.

ROZVOJ POSTAVY

Místo obvyklých hodnot zkušenostních bodů potřebných k vylepšení, použijte tuto tabulku hodnot:

5 zk.: Rozvoj balíčku boje či diplomacie (táhněte 2 karty, vyberte si 1).

5 zk.: 1. bod v páru protikladných vlastností.

10 zk.: 2. bod v páru protikladných vlastností.

15 zk.: 3. bod v páru protikladných vlastností.

20 zk.: 4. bod v páru protikladných vlastností.

25 zk.: 5. bod v páru protikladných vlastností.

30 zk.: 6. bod v páru protikladných vlastností.

Každý další bod v páru protikladných vlastností stojí o 5 zk. více, než ten předcházející.

ZDROJE A PŘEDMĚTY

1) Každý z vašich zdrojů je omezen maximálním počtem 20 (vyjma zkušeností).

2) Můžete u sebe mít nanejvýš 5 předmětů (tajemství se do tohoto omezení nepočítají).

MILOST PRAMÁTKY

Režim pro náročné nenabízí žádnou milost! Pokud zemřete, kampaň končí nezdarem.

VOLNÁ HRA

Hráči si smí na začátku hry zvolit libovolnou kombinaci desky a karty postavy, včetně postav, jež nebyly původně určeny pro tuto kampaň. Každý hráč si také může vybrat libovolnou barvu balíčku boje a diplomacie.

Objeví tak mnoho nových, nečekaných kombinací a strategií budování balíčku.

DŮLEŽITÉ: Hráči, kteří si vyberou postavu z odlišného časového období/kampaně nebudou moci procházet osobním příběhem této postavy! Zvláštní schopnosti postav navržené pro určitou kampaň zároveň mohou ulehčovat některé části jiných kampaní, pro něž navržené nebyly.

Příklad: Při hraní příběhu Pád Avalonu jsou klíčové první kapitoly díky Duanině „Smlouvě s ďáblem“ snazší, protože přístup k mocnému „Léčení děsu“ blízko výchozí lokace snižuje riziko plynoucí z používání této schopnosti.

REJSTŘÍK

- Agresivita (strana 10)
Akce (strana 8)
 Cestování (strana 8)
 Místní akce (strana 8)
 Osobní akce (strana 9)
 Průzkum (strana 8)
 Průzkum menhiru (strana 9)
 Vzdát se tahu (strana 9)
Aktivace menhiru (strana 11)
Aktivní postava (strana 15 a 19)
Baliček rozvoje postavy (strana 6)
Boj (strana 14)
 Aktivní postava (strany 15 a 19)
 Bojová bilance (strany 14 a 16)
 Bojová karta (strana 14)
 Bonusy (strana 16 a 20)
 Kontrola vítězství (strana 15)
 Kořist (strany 14 a 15)
 Náboje (strana 15)
 Odhazování karet (strany 13, 16 a 20)
 Odměna (strany 14 a 15)
 Propojování zámek (strana 16)
 Příležitost (strana 16)
 Stažení z boje (strana 14)
 Úprk z boje (strany 14, 18 a 22)
 Útok protivníka (strana 15)
 Zranění (strana 15)
Bojová bilance (strany 14 a 16)
Bojová karta (strana 14)
Bonusy (strana 16 a 20)
Cennosti (strana 10)
Cestování (strana 8)
Čáry (strana 10)
Deník výpravy (strana 12)
Deska postavy (strana 6)
Diplomacie (strana 18)
 Aktivní postava (strany 15 a 19)
 Bonusy (strany 16 a 20)
 Karta diplomacie (strana 18)
 Kontrola náklonnosti (strana 19)
 Náboje (strana 19)
 Odhazování karet (strany 13, 16 a 20)
 Odměna (strana 18)
 Propojování zámek (strana 19)
 Reakce protivníka (strana 19)
 Úprk z boje (strany 14, 18 a 22)
 Vyhnutí se diplomacii (strana 18)
 Zranění (strana 15)
Dosah menhiru (strany 8 a 10)
Dovednost (strana 12)
Družina (strana 11)
Duchovnost (strana 10)
Emblémy lokace (strana 10)
Empatie (strana 10)
Herní komponenty (strany 5)
Hrůza (strana 10)
Karta diplomacie (strana 18)
Karta postavy (strana 6)
Karta události (strany 8 a 11)
Konec dne (strana 9)
Kontrola náklonnosti (strana 19)
Kontrola vítězství (strana 15)
Kořist (strany 14 a 15)
Kronikář (strana 7)
Lokace (strana 10)
 Dosah menhiru (strany 8 a 10)
 Emblémy lokace (strana 10)
 Místní akce (strana 8)
 Odstranění lokace (strana 13)
 Průzkum menhiru (strana 9)
 Sídlo (strana 10)
 Mapa ostrova (strana 7)
 Menhir (strany 8, 9 a 11)
 Aktivace menhirů (strana 11)
 Dosah menhiru (strany 8 a 10)
 Mince času (strana 8)
 Průzkum menhiru (strana 9)
Milost Pramatky (strana 13)
Mince času (strana 8)
Místní akce (strana 8)
Náboje (strana 15 a 19)
Odhazování karet (strany 13, 16 a 20)
Odměna (strany 14, 15 a 18)
Odpočinek (strana 9)
Odstranění lokace (strana 13)
Odvaha (strana 10)
Omezovač zdraví (strana 6)
Opatrnost (strana 10)
Osobní akce (strana 9)
Panika (strany 10, 16 a 20)
Pokrmy (strana 10)
Povaha střetnutí (strana 17)
Pověst/Pov. (strana 10)
Praktičnost (strana 10)
Prázdný baliček (strany 16 a 20)
Propojování zámek (strany 16 a 19)
Průběh dne (strana 8)
 Akce (strana 8)
 Konec dne (strana 9)
 Odpočinek (strana 9)
 Začátek dne (strana 8)
Průzkum (strana 8)
Průzkum menhiru (strana 9)
Předměty (strany 8 a 12)
Příběhový režim (strana 22)
Příležitost (strana 16)
Příprava hry (strany 6 a 7)
Reakce protivníka (strana 19)
Režim pro náročné (strana 22)
Rozvoj postavy (strany 9 a 12)
Sídlo (strana 10)
Sled (strany 14 a 18)
Smrt (strany 13, 16 a 20)
Sny a noční můry (strana 9)
Stav (strana 12)
Stažení z boje (strana 14)
Stupnice přežití (strany 6 a 10)
Strážce (strana 12)
Střetnutí / Karta střetnutí (strany 12, 14 a 18)
Šílenství (strana 13)
Tajemství / Karta tajemství (strana 12)
Ukládací list (strana 12)
Úkol (strana 11)
Uložení hry (strana 13)
Úprk z boje (strany 14, 18 a 22)
Útok (strana 15)
Útok protivníka (strana 15)
Volná hra (strana 22)
Vlastnosti (strany 10 a 12)
 Agresivita (strana 10)
 Duchovnost (strana 10)
 Empatie (strana 10)
 Opatrnost (strana 10)
 Odvaha (strana 10)
 Praktičnost (strana 10)
Vyčerpání (strana 9)
Vyhnutí se diplomacii (strana 18)
Výdrž (strana 10)
Výprava (strana 11)
Vzdát se tahu (strana 9)
Začátek dne (strana 8)
Základní bojové/diplomatické karty (strana 6)
Zámek (strany 14, 16, 17 a 18)
Záporná vlastnost (strana 6)
Zásah (strana 15)
Zdraví (strana 10)
Zdroje (strana 10)
 Cennosti (strana 10)
 Čáry (strana 10)
 Pokrmy (strana 10)
 Pověst/Pov. (strana 10)
 Zkušenosti/Zk. (strana 10)
Žeton výpravy (strana 11)

SHRNUTÍ PRAVIDEL

PRŮBĚH DNE


D ZAČÁTEK DNE

- Odstraňte vyhaslé menhiry. Nemá-li menhir minci, nyní jej odstraňte.
- Odstraňte lokace mimo dosah menhiru.



Dosah menhirů činí 1 kartu lokace. To znamená, že odstraníte každou lokaci, jež nesousedí (pravoúhle či diagonálně) s lokací s aktivním menhirem.

- Snižte hodnotu mincí u menhirů o 1.

Jestliže již mince ukazovala hodnotu 1, odstraňte místo toho celou minci (menhir nechte na místě!).

- Snižte hodnotu na mincích času a odstraňte .

Jestliže již mince ukazovala hodnotu 1, odstraňte místo toho celou minci.

Z každé karty lokace s  odstraňte 1 .


Nesnižujte hodnoty žádných mincí s žetony výprav!

- Táhněte a přečtěte novou kartu události.
- Přesuňte strážce.

Pro každého strážce na mapě hoďte kostkou strážce a přesuňte jej dle příslušných pravidel.






- Projednejte své plány.
- Jde konečně na kooperativní dobrodružství!
- Vybavte se na cestu.


II) BĚHEM DNE


Každý hráč provede jednu akci, pořadí hráčů je libovolné. Poté, co všichni hráči provedli jednu akci, může každý z nich znovu provést jednu akci. Skupina postav ve stejné lokaci se může dohodnout a provést akci společně jako družina. Akce takto pokračují, dokud se všichni hráči nevzdají tahu nebo nemají žádnou , kterou by mohli utratit.



III) KONEC DNE

- Odpočítejte si.

Snězte 1 **pokrm**. Pokud tak učiníte, obnovte si 1  a 1 . Pokud ne, snižte svou  na 0. Máte-li  již na 0, ztrácíte místo toho 1 .

- Obnovte svou  na plný počet.

Jste-li vyčerpaní, obnovte místo toho 4 .

Nejste-li vyčerpaní, umístěte ukazatel na nejvyšší dostupnou pozici stupnice , určenou omezovačem .



- Vylepšete svou postavu.

Máte-li nějaké body zkušenosti, nyní je můžete utratit.

- Přestavte balíčky své postavy.

Nyní můžete z balíčku boje/diplomacie odebrat nebo do něj přidat karty (minimální velikost balíčku: 15).

- Sněte.

Je-li lokace, ve které se nacházíte, označena , otevřete  a přečtěte sen.

Pokud „Propadáš šilenství“, přečti místo snu noční můru.

STRÁŽCI


Tito obávaní nepřátelé se budou potulovat po kraji i poté, co ze střetnutí s nimi uprchnete (viz Úprk z boje). Pokud jste ze střetnutí se strážcem uprchli, položte jeho kartu do lokace, ve které ke střetu došlo. Na začátku každého dne hoďte kostkou strážce a posuňte jej dle výsledku hodu.

● Pokud by se strážce měl přesunout do neodkryté nebo nepropojené lokace, přesuňte ho místo toho do propojené lokace s nejvyšším číslem.

● Zůstane-li strážce ve stejné lokaci, ve které se zároveň nacházejí postavy, ihned zahajte střetnutí (všechny postavy v této lokaci musí bojovat společně).

● Vstoupí-li strážce do lokace s postavou, dochází ihned ke střetnutí.

● Vstoupí-li postava či družina do lokace se strážcem, dojde okamžitě ke střetnutí. Nachází-li se v lokaci nachází více strážců, mohou si hráči vybrat, které ze střetnutí nastane jako první.

● Vstoupí-li postava či družina do lokace se strážcem a okamžitou akcí (označenou ) , dojde nejprve ke střetnutí se strážcem a až poté se vyhodnocují pravidla na kartě lokace.


Jakmile je strážce přemožen, vraťte jeho kartu dospod příslušného balíčku.

BOJ/DIPLOMACIE




ZAHÁJENÍ BOJE/DIPLOMACIE

- Táhněte kartu střetnutí.
- Zkontrolujte povahu tohoto střetnutí.
- Zkontrolujte své vybavení.
- Táhněte 3 karty z balíčku boje/diplomacie (1–3 postavy v družině) NEBO táhněte 2 karty z balíčku boje/diplomacie (4 postavy v družině). Poté můžete odhodit své karty a táhnout znovu, tentokrát však o 1 kartu méně.


BOJOVÝ/DIPLOMATICKÝ TAH

- Výběr aktivní postavy. Položte na kartu této postavy , abyste si pamatovali, že byla tento tah aktivována.


AKTIVACE POSTAVY

- Výběr aktivní postavy. Odstraňte 1  z každé karty boje/diplomacie v sledu. Pokud šlo o poslední  na kartě, vyhodnoťte její schopnost označenou spouštěčem .
- Schopnosti se vyhodnocují od první karty sledu (nalevo) po poslední (vpravo).


VYKLÁDÁNÍ KARET

- Vyložte jednu kartu boje/diplomacie.
 - Po této první kartě můžete vyložit další karty boje/diplomacie, jež však MUSÍ být propojené zámekem s .
 - Jste-li v boji, zkontrolujte příležitostný útok.
 - Proveďte kontrolu vítězství/náklonnosti.

ÚTOK/REAKCE PROTIVNÍKA

Uplatněte odpovídající  (podle stavu bojové bilance/etapy diplomatického střetnutí). Zkontrolujte vítězství/náklonnost.



KONTROLA POKHOŤOVOSTI

- Zkontrolujte, zda byly aktivovány všechny postavy (mají na své kartě ) a proveďte kontrolu vítězství/náklonnosti.
- Pokud byly aktivovány všechny postavy, pokračujte fází Konec tahu.
 - Zbývá-li ještě nějaká postava, jež nebyla dosud aktivována, vraťte se k fázi Výběr aktivní postavy.

KONEC TAHU

- **Odhoďte karty.** Odhoďte karty tak, aby vám v ruce zůstaly 3 karty.
- **Doberte kartu.** Všichni členové družiny si doberou 1 kartu ze svého balíčku. Pokud vaše postava propadla panice, žádnou

kartu si nedobírejte (viz Panika). Nemáte-li žádné karty k obráně, přečtěte si odstavec Prázdný balíček.

● **Vynulujte aktivace.** Odstraňte všechny  na deskách postav. To se netýká žádných , jež zůstaly ležet na bojových kartách!




KONTROLA VÍTĚZSTVÍ (BOJ)

Spočítejte množství ukazatelů v bojové bilanci. Je-li jejich počet vyšší než cílová hodnota uvedená na kartě střetnutí nebo vyšší, vyhráli jste! Vezměte si případné odměny, podělte se o případnou kořist a vraťte kartu střetnutí zpět dospod jejího balíčku. Zamíchejte svůj balíček boje (i se všemi odhozenými či vyloženými kartami).

KONTROLA NÁKLONNOSTI (DIPLOMACIE)

- Zkontrolujte polohu ukazatele na stupnici náklonnosti.
 - Nachází-li se na nejnižší pozici, střetnutí jste prohráli: uplatněte u každého člena družiny pravidla pro selhání a vraťte střetnutí dospod jeho balíčku. Poté zamíchejte svůj balíček diplomacie (včetně všech odhozených či vyložených karet).
 - Nachází-li se ukazatel na nejvyšší pozici stupnice náklonnosti, zvítězili jste v této etapě střetnutí.
 - Pokud šlo o poslední etapu, zvítězili jste v celém střetnutí: získáte odměnu, vraťte kartu střetnutí dospod jejího balíčku a zamíchejte svůj balíček diplomacie (včetně všech odhozených či vyložených karet).
 - Nešlo-li o poslední etapu, začněte následující etapu: Přesuňte ukazatel na šedou pozici stupnice náklonnosti, dalším ukazatelem označte splněnou etapu a přejděte ke kroku Kontrola pohotovosti.

PANIKA

Panika nastupuje vždy, když se vaše  dostane výš než vaše aktuální  (ukazatel na stupnici  se nachází nad křídly omezovače ve tvaru písmene T). V případě paniky:


● Místo toho, abyste v kroku 2 (Vykládání karet) vyložili kartu z ruky, vyložte vrchní kartu svého balíčku diplomacie/boje. Poté můžete vykládat další karty ze své ruky podle běžných pravidel.

● Na konci tahu si nedobírejte novou kartu. Veškeré bonusové či zvláštní karty získané díky zámekům s bonusem, dovednostem či schopnostem karet si nadále dobíráte dle běžných pravidel.

PRÁZDNÝ BALÍČEK

Kdykoli si vaše postava má dobrat karty, avšak nemá ve svém balíčku boje/diplomacie požadovaný počet karet, jste donuceni uprchnout (boj) či selhat (diplomacie).

UMÍRÁŠ!

Kdykoli vaše  klesne na 0, připojte k desce své postavy kartu „Umíráš!“. Tato karta vás, kromě jiného, okamžitě vyloučí z aktuálního střetnutí. Podrobnější pravidla naleznete v textu karty.

ODHAZOVÁNÍ Z PRÁZDNÉ RUKY

Kdykoliv máte odhodit kartu z ruky, avšak nedržíte žádné karty, odhoďte místo toho horní kartu ze svého balíčku boje/diplomacie.

ZÁPORNÁ BOJOVÁ BILANCE

Kdykoliv byste měli odstranit ukazatel z bojové bilance, v níž není dostatečný počet ukazatelů, odhoďte místo toho ze své ruky jednu kartu za každý chybějící ukazatel.