

CESTOU NECESTOU



PRAVIDLA HRY

PUSTINY ARZIA



V hloubi zpustošené krajiny Arzia leží Ztracené město, které podle pověsti ukrývá artefakt, jenž dokáže vyplnit ty nejhlubší tužby.

Polohu tohoto města se snaží najít osm poutníků. Dál je žene touha po vykoupení, slávě, lásce nebo setkání s blízkými. Prozkoumávají blízké i vzdálené kouty světa v touze nalézt stopy vedoucí ke Ztracenému městu. Dokážou však překonat svoji hamižnost a vnitřní demony?



V tomto světě, plném pozůstatků dávno zaniklé civilizace, musejí poutníci spoléhat na místní obyvatele, kteří znají každý kout a vědí, jak zde přežít. Nomádi nabízejí zboží a znají bezpečné stezky, psanci hledají ukryté poklady, a když je potřeba, umí se bránit. Mystikové znají stará učení a dokážou léčit rány. Ještěřáci vyrábí a opravují rozbité stroje a jsou nejstaršími obyvateli tohoto světa.

VÍTEJTE VE HŘE CESTOU NECESTOU

*Putování světem plným prastarých rozvalin,
ukrytých pokladů a zapomenutých divů.*



Cestou necestou je příběhová hra, v níž budete procházet světem Arzia a při svém putování si budete číst z knihy příběhů. U každého příběhu závisí jeho vyústění na vašem rozhodnutí, takže máte svůj osud ve vlastních rukách.

Cestou necestou je hra s atlasem, neobsahuje tedy jeden herní plán, ale knihu složenou z několika map, které říkáme atlas. Při každé hře budete využívat jinou mapu s novými příběhy a výzvami a celý svět tak budete prozkoumávat v několika herních partiích.



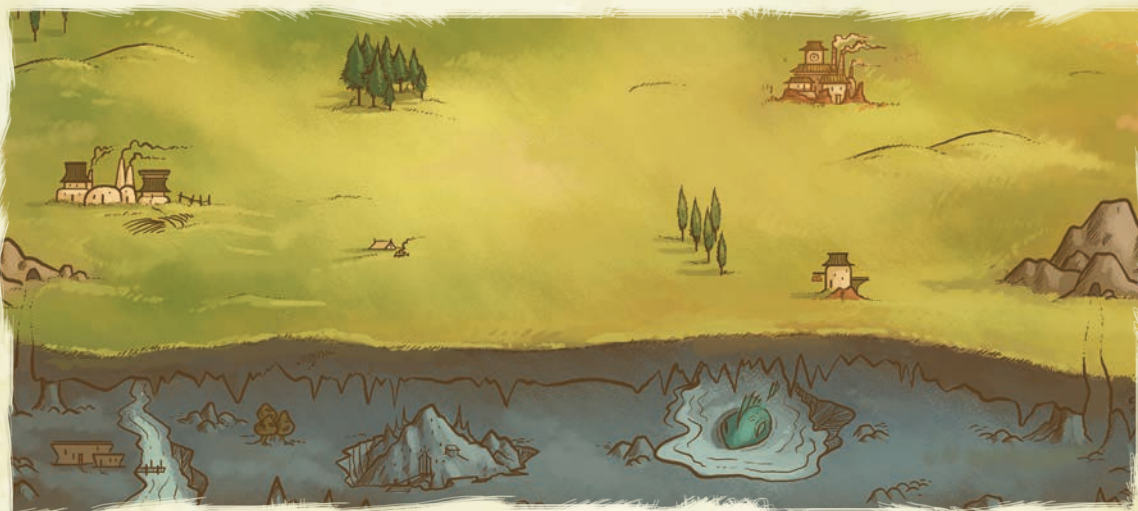
Cestou necestou je výpravná hra.

Jakmile se naučíte pravidla, můžete si vytvořit vlastní postavu a provázet ji souvislým příběhem. Každá postava má svůj jedinečný, rozvětvený příběh a každá postava má své poslání. Vy jako hráči máte v rukou osud vaší postavy a také její vylepšování v průběhu několika po sobě jdoucích her.

*Díky obsáhlé kolekci map jsou vaše možnosti takřka neomezené.
Objevujte svět a jeho obyvatele!*

JAK MŮŽETE HRÁT CESTOU NECESTOU?

Cestou necestou je možné hrát čtyřmi rozdílnými způsoby, každý s jinou hloubkou příběhu a jiným rozsahem.



PRVNÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Doporučeno pro hráče, kteří jsou ve světě Cestou necestou nováčky.

- V prvním dobrodružství si představíme základní mechaniky a příběhy. Ideální způsob, jak se naučit pravidla hry.
- Hra využívá mapu 1 v atlasu: Jeskyně glogů.
- Budete číst setkání týkající se mapy 1: Jeskyně glogů.
- Přečtete si základní pravidla a prozatím ignorujte texty v **těchto rámečcích** – tato pravidla budou využita v jiných variantách.



PUTOVÁNÍ

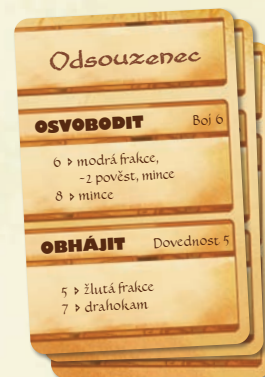
Rozsáhlý příběh odehrávající se na všech mapách v atlasu.

- Putování provede hráče celým širým světem hry **Cestou necestou**.
- Hráči začnou na mapě 2: Pusté pláně a skončí na mapě 11: Ztracené město.
- Během putování budete číst jednotlivá setkání z knihy příběhů.
- Pro vaši postavu budete získávat body zkušeností, dovednosti, slova a příběhy.
- Budete muset znát základní pravidla a také všechna pravidla v **těchto rámečcích**, označených jako **Putování**.

RYCHLÁ HRA

Krátká hra s jednoduchými rozhodnutími bez prvků putování.

- V této variantě jsou krátká dobrodružství.
- Hra probíhá na libovolné mapě (1–11).
- Hra využívá karty pro rychlou hru místo knihy příběhů.
- Tento způsob hry je vhodný, pokud zrovna nemáte chuť číst setkání, nebo jste je už četli mnohokrát a chcete hru trochu oživit.
- Hra využívá základní pravidla a všechna pravidla v **těchto rámečcích** označených jako *Rychlá hra*.



ROZVOJ POSTAVY

Hledání Ztraceného města s předpřipravenou postavou, se kterou si hráči projdou celý příběh.

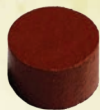


- Hráči hrají za jednu z 8 předpřipravených postav a pokouší se ji přivést až ke *Ztracenému městu*.
- Hra probíhá na třech nebo více mapách (vybraných z map 2–10).
- Závěrečná část se vždy odehraje na mapě 11: *Ztracené město. Závěrečná část začne, jakmile všichni hráči dokončí první 8 setkání.*
- Z knihy příběhů budete číst setkání týkající se konkrétních postav.
- Pro sledování dokončených setkání, zkušeností, dovedností a slov budete využívat karty postav.
- Hra využívá základní pravidla a všechna ostatní pravidla v **těchto rámečcích** označených jako *Rozvoj postavy*.

HERNÍ KOMPONENTY



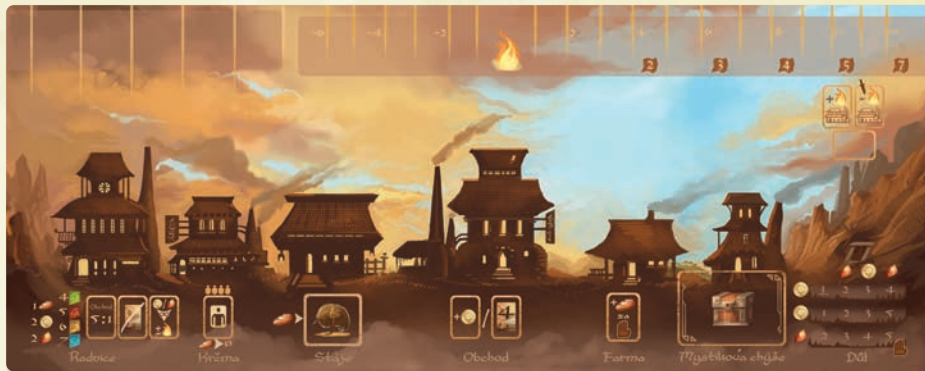
4 kostky



4 ukazatele zdraví



4 karty velitelů



1 deska města (oboustranná)



4 desky hráčů



5 žetonů zvířecích společníků

(4 kočky/psi, 1 ptakopysk)



36 žetonů dobrodruhů (oboustranných)



30 žetonů drahokamů (+30 plastových drahokamů)



30 žetonů mincí (24 hodnoty jedna a 6 hodnoty pět)



18 žetonů setkání



21 žetonů jídla (12 chlebů, 6 ryb, 3 slaniny)



33 žetonů frakcí (8 od každé barvy, 1 bezbarvý)



40 karet rychlé hry



12 žetonů nákladních kiviů (oboustranných)



8 žetonů pověsti

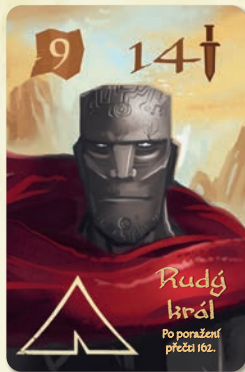
Nevyobrazené:
Plátěný pytlík (na žetony dobrodruhů)
Pravidla hry
Tužka
Blok listů postav
Karta se symboly



Tábory (20 od každé barvy)



31 karet prostředí



4 karty padouchů
(používají se na konci Putování na
mapě 11 - viz strana 39)



4 přehledové
karty



8 figurek postav
a 8 plastových
stojánek



55 karet artefaktů
(38 základních, 17 vylepšených)



32 karet postav
(4 pro každou z 8 postav)



36 karet
pokladů



12 karet
nepřátel



1 atlas



1 kniha příběhů



Žeton
začínajícího
hráče

PŘÍPRAVA HRY

1a. Desku města položte doprostřed stolu stranou se soumrakem nahoru. 3 žetony nákladních kiviů položte na vyznačené místo ve stájích. Karty pokladů zamíchejte a takto vytvořený balíček položte na vyznačené místo v mystikově chýši.

1b. Oddělte žetony zvířecích pomocníků od dobrodruhů. Všechny žetony dobrodruhů vložte do plátěného pytlíku a položte jej vedle plánu města. Z pytlíku vytáhněte 5 žetonů dobrodruhů a vyložte je na vyznačená místa v horní části plánu města. Čtyři karty velitelů položte vedle herního plánu, lícem nahoru.



OBOUSTRANNÉ ŽETONY DOBRODRUHŮ:

Žetony mají na každé straně rozdílné symboly, jedna strana je pro hru *Cestou necestou* a druhá strana jde použít ve hře *Above and Below* (nevyšla v češtině). Pravidla pro použití najdete na straně 37. Při hraní *Cestou necestou* použijte stranu znázorněnou na tomto obrázku.



2. Otevřete atlas na mapě 1: Jeskyně glogů a položte jej pod plán města.

Rychlá hra

Vyberte jakoukoli z map 1–11. Speciální pravidla pro jednotlivé mapy najdete na straně 39.

Rozvoj postavy

Vyberte jakoukoli z map 2–10. Jakmile všichni hráči úspěšně dokončí prvních 8 setkání, přejděte na závěrečnou mapu 11: Ztracené město. Speciální pravidla pro jednotlivé mapy najdete na straně 39.

Putování

Hrajte postupně na mapách 2–11. Každou novou hru začněte na následující mapě. Speciální pravidla pro jednotlivé mapy najdete na straně 39.



3. Na mapu rozmístíte žetony setkání. V každé hře použijte 3 žetony za každého hráče plus jeden žeton navíc, tedy:

- Při hře **dvou hráčů** použijte **7 žetonů setkání**.
- Při hře **tří hráčů** použijte **10 žetonů setkání**.
- Při hře **čtyř hráčů** použijte **13 žetonů setkání**.

Tyto žetony náhodně rozložte na políčka s ikonou otevřené knihy na mapě. Na jednom políčku nesmí být více než jeden žeton a ne všechna pole s ikonou otevřené knihy budou mít na sobě položený žeton. Žetony úkolů pokládejte tak, aby nepřekrývaly ikonu uprostřed kruhu (mohou však překrývat číslo nebo písmeno v ikoně knihy nad kruhem).

Doporučení: Žetony se snažte rozmístit rovnoměrně, tak aby byly poblíž města a také na vzdálených místech.

Putování

Při prvním hraní putování: Pokud je pod políčkem s otevřenou knihou uveden také název tohoto políčka, vždy na něj umístěte žeton setkání.

Každý hráč si položí zvířecího společníka na kterékoli vyznačené místo v horní části desky. Tato čtyři místa představují hráčovu družinu.



Ukazatel zdraví
položte na stupnici zdraví.

14 žetonů tábora rozmístěte tak, aby překrývaly jednotlivé vyobrazené tábory na deskách hráčů.

4. Každý hráč si vezme desku, 1 ukazatel zdraví, 1 přehledovou kartu, 1 zvířecího společníka (kočku nebo psa), 3 mince a 14 žetonů tábora ve zvolené barvě. Každý z hráčů si na svoji desku rozloží tábory tak, aby překrývaly jednotlivé vyobrazené tábory ve spodní části desky (přebytečné tábory zatím vraťte do krabice, budete je potřebovat později). Každý z hráčů položí svůj ukazatel zdraví na políčko 0 na stupnici zdraví. Každý z hráčů si vybere postavu a vezme si její figurku s podstavcem a žeton pověsti. Žeton pověsti položí na políčko 0 na stupnici pověsti na plánu města (toto políčko je označeno plamenem).



Rozvoj postavy, Putování

Každý z hráčů si vezme kartu vybrané postavy nebo list postavy z bloku. Pokud používáte list postavy v *Rozvoji postavy*, zapište na list její jméno (podrobný popis karet postav najdete na stranách 31–32). Chcete začít s novou postavou v průběhu putování? Viz strana 37.

Doporučení při Rozvoji postavy

Střípek a Rin: Tyto postavy mají příběhy daleko delší než ostatní postavy. Pokud hrajete variantu *Rozvoj postavy*, tak tyto dvě nejlépe fungují při hře dvou hráčů. Mnohem více času totiž strávíte čtením.

Ejim a Rin: Tyto postavy mají propojené příběhy, a proto ve variantě *Rozvoj postavy* nehrajte s oběma postavami v jedné hře.

Představení postav: Pokud ve variantě *Rozvoj postavy* hrajete za novou postavu, přečtěte nejprve nahlas její úvodní příběh (najdete jej na začátku kapitoly dané postavy v knize příběhů).

5. Vyberte začínajícího hráče a dejte mu žeton začínajícího hráče.

6. Karty prostředí, žetony frakcí, žetony jídla, mince, drahokamy a kostky položte poblíž plánu města společně s knihou příběhů. Karty prostředí není třeba míchat ani jinak seřazovat.

Pokud v průběhu hry dojde zásoba mincí, jídla, drahokamů, karet postav, žetonů frakcí nebo žetonů tábora, použijte jakoukoli vhodnou náhradu. Počet ostatních komponent je omezený.



Karty prostředí



Drahokamy



Mince



Žetony frakcí



Žetony jídla



Knihy příběhů

Rychlá hra

Knihu příběhů vraťte zpět do krabice se hrou. Zamíchejte karty rychlé hry a takto vytvořený balíček položte vedle atlasu.



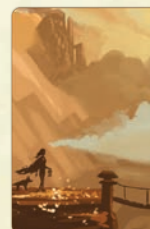
Karty rychlé hry

6a. Karty nepřátel seřadte do balíčku od 4 do 15 (podle čísla uvedeného na kartě vedle meče) a takto vytvořený balíček položte na vyznačené místo pro karty nepřátel na mapě. Balíček položte lícem nahoru tak, aby byla vidět první karta s číslem 4.

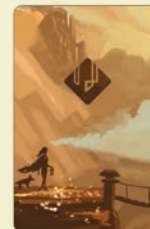


7. Karty artefaktů zamíchejte do dvou balíčků (základní a vylepšené) a každému hráči rozdejte 2 karty vylepšených artefaktů lícem dolů. Stejně tak, lícem dolů, rozdejte každému hráči 5 karet základních artefaktů. Zbylé karty položte vedle plánu města. Každý hráč se může podívat na své karty. Z těchto karet si hráči následně budou vybírat podle pravidel na straně 12.

Všechny nepoužité karty a žetony vraťte do krabice. Pokud nebude výslovně uvedeno, nebudete je potřebovat.



Základní



Vylepšené

8. Hrajete-li ve dvou hráčích, položte jednu ze zbylých figurek postav na radnici (budeme jí říkat neutrální postava). Pokud během hry bude chtít některý z hráčů navštívit tuto budovu, bude muset vyhrát duel, jak je popsáno na straně 17.

Pytlík s dobrodruhy položte sem.



Nepřátelé



Žeton začínajícího hráče



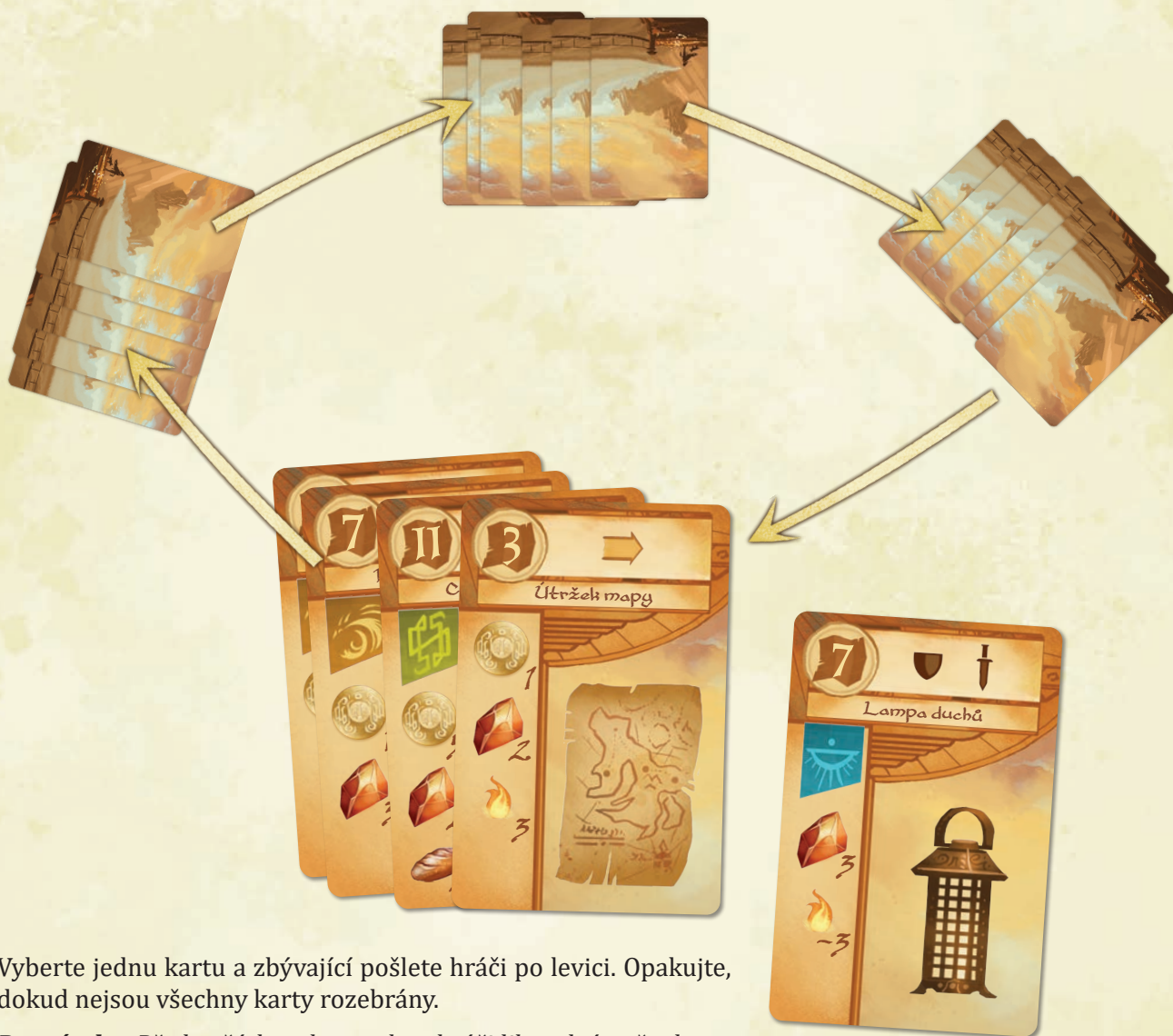
Vybírání karet artefaktů

Každý hráč si vezme do ruky 5 karet základních artefaktů (2 karty vylepšených artefaktů prozatím nechá stranou). Z těchto pěti karet si každý hráč jednu vybere a zbývající čtyři předá hráči po levici. Z nich si následně každý hráč vybere opět jednu kartu a tento postup se opakuje, dokud nejsou rozebrány všechny karty.

Každý hráč tak bude mít vybraných 5 karet základních artefaktů.

Jako další krok **musí** každý z hráčů odložit alespoň jednu ze svých dvou karet vylepšených artefaktů (může odložit obě). Hráči mohou odložit také libovolný počet karet základních artefaktů.

Poznámka: Karty artefaktů mají hráči v ruce, dokud nejsou schopni zaplatit jejich výrobní náklady (vyobrazené v levé části karty). Za pořízené artefakty na konci hry hráči získají body putování. Za artefakty, které zůstanou hráčům v ruce, body putování ztrácí.



Vyberte jednu kartu a zbývající pošlete hráči po levici. Opakujte, dokud nejsou všechny karty rozebrány.

Poznámka: Před začátkem hry mohou hráči libovolný počet karet artefaktů odložit.

PUTOVÁNÍ, ROZVOJ POSTAVY

Dovednosti postav

Po skončení hry a před začátkem následující hry mají hráči možnost nakupovat dovednosti (trvalé vlastnosti použitelné v následujících hrách v průběhu putování), za něž platí body zkušenosti. (Putování začínají hráči s jedním bodem zkušenosti a za každá tři dokončená setkání získají další bod zkušenosti. V Rozvoji postavy hráči začínají s jedním bodem zkušenosti a další bod získají za úspěšné dokončení setkání dané postavy.) Body zkušenosti jsou utraceny trvale, body zkušenosti a dovednosti si hráči zapisují tužkou na kartu/list postavy.

Pokud hráč získá bod zkušenosti, tužkou vyplní symbol hvězdy na kartě/listu postavy.

Pokud hráč bod zkušenosti utratí, tužkou vyplní kruh kolem hvězdy, čímž naznačí, že je daná hvězda utracena.

Vyplněná hvězda představuje bod zkušenosti. Vyplněný kruh okolo vyplněné hvězdy představuje utracený bod zkušenosti.

Získané dovednosti si hráči zapíší na zadní stranu karty/listu postavy. Mohou si tam také zapsat krátký popis efektu dané dovednosti.

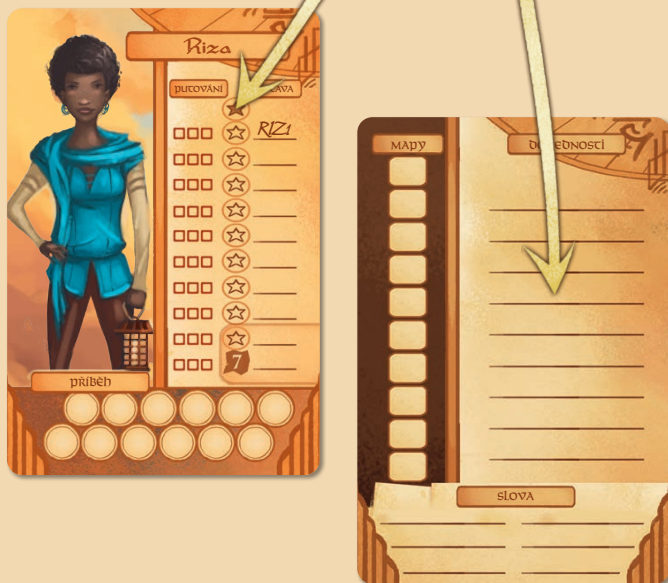
Efekt zakoupené dovednosti platí pro postavu po zbytek všech herních partií.

Dostupné dovednosti (a jejich cena)

- **Hledání pokladů (3):** Hráč si na začátku hry, po standardním vybrání karet artefaktů, dobere 2 karty artefaktů (libovolného typu) a může si vybrat, které z nich si ponechá nebo odhodí.
- **Hra na piano (4):** Hráč při návštěvě krčmy získá 1 jídlo.
- **Chov zvířectva (3):** Má-li hráč alespoň dva kivi, získá při návštěvě stájí 1 minci. Navíc může kdykoliv ve svém tahu vrátit do zásoby žeton kiviho a za každý vrácený žeton získat 2 body zdraví (z libovolného místa na mapě nebo ve městě).
- **Klenotnictví (2):** Hráč může místo mincí utracet drahokamy (ale ne mince místo drahokamů).
- **Lov odměn (3):** Při přechodu přes pole s nepřítelem může hráč bojovat s libovolným zbývajícím nepřítelem, ne pouze s vrchním.
- **Meditace (4):** Hráč může utracet jídlo jako body zdraví. Jedno jídlo odpovídá jednomu bodu zdraví.
- **Podplácení (2):** Hráč může při vstupu do obsazené budovy zaplatit jednu minci do společné zásoby a vyhnout se souboji.
- **Politikaření (3):** Hráč může nakupovat dovednosti při návštěvě radnice i v průběhu hry. Do radnice může vstoupit i bez souboje.
- **Přesvědčování (2):** Hráč si při návštěvě obchodu dobírá 1 kartu artefaktu navíc. Může ji odložit nebo si ji ponechat.
- **Příprava lektvarů (2):** Hráč při návštěvě mystikovy chýše získá 1 jídlo.
- **Rybolov (1):** Hráč začíná každou hru s 1 jídlem navíc.
- **Těžba (4):** Hráč při návštěvě dolů hodí kostkou. Padne-li 4–6, získá drahokam navíc.
- **Umění boje (2):** +1 k hodům na souboj. (Platí současně s ostatními dovednostmi a schopnostmi.)
- **Vaření (3):** Hráč začíná každou hru se 2 jídly navíc.
- **Vědění (3):** Hráč může na konci hry ignorovat záporné body ze tří nepořízených artefaktů.
- **Vypravování (3):** Hráč získá na konci hry +2 body putování, pokud má nejvyšší pověst.
- **Vysmívání (2):** +1 k hodům na souboj. (Platí současně s ostatními dovednostmi a schopnostmi.)
- **Žebrání (3):** Hráč může mít jeden poklad, i když nemá kiviho nebo želvu. Tuto kartu nechá položenou vedle své desky. Nepočítá se do tří karet, za něž je na konci hry 5 bodů putování.

Symbol bodu zkušenosti

Místo pro zakoupené dovednosti



PRŮBĚH HRY

CÍL HRY

Každý z hráčů se snaží nalézt legendární Ztracené město, ve kterém je možné získat vše, po čem touží. Hráči se vypraví přes zapomenuté a nebezpečné země a po cestě budou najímat pomocníky ze čtyř různých frakcí – psanců (zelený prapor), mystiků (modrý prapor), ještěráků (červený prapor) a nomádů (žlutý prapor). Ztracené město lze najít pouze na mapě 11, ale každá z předchozích map v atlasu obsahuje část skládačky, která se spojuje v jeden epický příběh.

Během procházení budou hráči získávat **body putování**. Na konci každé hry zvítězí hráč s největším počtem bodů putování.



Symbol bodu putování

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají v tazích, v nichž si volí mezi dvěma akcemi: **Návštěvou města**, nebo **Dobrodružstvím**.

Hráči během hry provázejí svoji postavu dobrodružstvími na mapě. Hráči se tak budou pohybovat po mapě, plnit úkoly, stavět tábory a hledat mince a drahokamy.

Dále mohou porážet nepřátele, sbírat poklady a budovat obchodní cesty.

Ve městě budou pořizovat zásoby, hledat pomocníky pro svá putování a bojovat s ostatními hráči.

Během hry také budou mít možnost pořizovat artefakty.

ZDRAVÍ



Každý z hráčů má na své desce stupnici zdraví. Tato stupnice představuje morálku, odvahu, vydrž a celkové zdraví celé družiny. Aktuální zdraví je zaznamenáváno pomocí ukazatele zdraví. Kdykoliv hráč získá bod zdraví, posune ukazatel na vyšší číslo, kdykoli hráč bod zdraví ztratí, posune ukazatel na nižší číslo.

Hráči mohou body zdraví utrácet a přidávat je ke svým hodům ve městě (výjimkou je obránc v souboji, ten zdraví ztrácet nesmí). Každý utracený bod zdraví přidá k aktuálnímu hodu 1. Zdraví hráči utrácejí až poté, co hodí kostkou. Počet utracených bodů zdraví není nijak omezen.

Příklad: Veronika hodila na kostce 4, poté utratila 8 bodů zdraví a její celkový výsledek tak činí 12.

Hráči mohou utrácet body zdraví pouze na zvyšování vlastních hodů kostkou. Měnit hody jiných hráčů není možné.

Body zdraví hráči utrácejí také za **stavění táborů** na polích a také za pohyb přes prázdná, neprozkoumaná pole (pole bez táborů). Pohyb přes neprozkoumané pole stojí 1 bod zdraví, postavení tábora stojí 3 body zdraví.

Poznámka: 0 bodů zdraví nemá žádné okamžité následky ani nevytváří žádný postih.

POVĚST



Každý z hráčů má na stupnici pověsti svůj ukazatel. Kdykoli hráč získá nebo ztratí bod pověsti, zaznamená tuto změnu pomocí ukazatele na této stupnici. Při získání bodu pověsti hráč posouvá ukazatel doprava, při ztrátě bodu pověsti posouvá ukazatel doleva. Hráč nikdy nesmí mít více než 12 bodů pověsti a nikdy nesmí mít méně než -6 bodů pověsti.

PRŮBĚH TAHU

Hráč ve svém tahu může provést **jednu** z těchto akcí: **návštěva města**, nebo **dobrodružství**.

NÁVŠTĚVA MĚSTA



Hráč navštíví město tím, že přesune svoji figurku na jednu z budov na plánu města a provede akci náležející k dané budově.

Hráči by měli své figurky umisťovat na obrázek budovy, aby nepřekrývaly akční pole.

- Hráč může svoji figurku přesunout na libovolnou budovu ve městě. Pokud ji však přesune na budovu obsazenou jiným hráčem, musí jej vyzvat na souboj. Pokud zvítězí, získá možnost provést uvedenou akci. Jediné místo, kde není nutné vyzývat soupeře na souboj, je krčma (viz strana 17).
- Hráč může zůstat ve městě více tahů po sobě, ale nesmí zůstat ve stejné budově. Pokud hráč začne svůj tah ve městě, musí se vydat na dobrodružství nebo se přesunout na jinou neobsazenou budovu ve městě a provést její akci.
- **Důležité:** Hráči se mohou do města vrátit z kteréhokoliv pole na mapě.
- **Poznámka:** Během prvního kola hry musí město navštívit všichni hráči.

AKCE JEDNOTLIVÝCH BUDOV:

RADNICE

Hráč provede libovolné akce ze tří možných. Každou z akcí může provést pouze jedenkrát a akce může provádět v libovolném pořadí.



Popis akcí zleva doprava:

- **Obchod:** Hráč může směnit až 5 ks zboží za jedno nebo jedno zboží za až 5 ks jiného zboží. Hodnota jednotlivých druhů zboží je uvedena v levé části. Celková hodnota získaného zboží nesmí mít větší hodnotu než hodnota zaplaceného zboží. Hráči mohou obchodovat pouze s uvedeným zbožím. Prapory odkazují na žetony frakcí, dobrodružové a vůdcové nemohou být směněni.

Příklad 1: Tomáš zaplatí drahokam, 1 minci a 1 jídlo (v celkové hodnotě 5) a získá žeton červené frakce.

Příklad 2: Denisa zaplatí 1 žeton modré frakce (v hodnotě 7) a získá za něj 3 mince a 1 jídlo.

- Hráč může odložit 1 kartu artefaktu z ruky.
- Hráč může zaplatit jakékoli množství mincí nebo drahokamů a za každý získat nebo ztratit 1 bod pověsti. Získanou nebo ztracenou pověst si hráč zaznamená na stupnici pověsti.

KRČMA

V krčmě hráč může najmout jednoho dobrodruha z nabídky v levé horní části plánu města. Hráč musí zaplatit cenu uvedenou v pravé spodní části žetonu dobrodruha.



Po zaplacení si hráč žeton dobrodruha vezme a položí jej na svoji desku na odpovídající místo ve své aktivní družině. Aktivní družina může obsahovat pouze jednoho dobrodruha od každé frakce a dohromady nejvíce 4 dobrodruhy (včetně zvířecího pomocníka). Pokud hráč má jiného dobrodruha stejné frakce, jako je ten právě zakoupený, musí se rozhodnout, kterého z nich ponechá v aktivní družině. Všechny neaktivní žetony dobrodruhů si hráč ponechá vedle svojí desky. Aktivní členy družiny může hráč měnit později, ale vždy pouze při opuštění města (viz strana 19). Při najímání dobrodruha může hráč libovolně přesunout svého zvířecího společníka a uvolnit tak místo nově najatému dobrodruhovi. Nakonec hráč musí doplnit nabídku tím, že vytáhne z pytlíku nového dobrodruha a položí ho do nabídky.

Sleva na dobrodruhy: Hráč získá slevu 1 minci za každý svůj prapor v barvě frakce dobrodruha. Slevu tak získá za shodné prapory na všech dříve najatých dobrodruzích i na všech žetonech frakcí. Prapor na žetonech vůdců se počítá jako 1, přestože k jeho získání jsou potřeba 4. Cenu dobrodruha není možné snížit pod 0 a získat tak mince.

Důležité: Prapory na vyrobených artefaktech se pro slevu na dobrodruhy nepočítají.

Neomezený počet postav: Hráč může krčmu navštívit kdykoliv, i když jsou v ní jiné postavy (jako připomínka slouží symbol čtyř postav na akci). Hráči se vzájemně mohou vyzývat na souboj, aby získali/ztratili body pověsti.

Obnovení nabídky dobrodruhů: Při návštěvě krčmy hráč může zaplacením 1 jídla obnovit nabídku dostup-

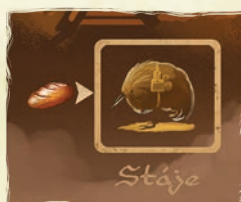
ných dobrodruhů. Z pytlíku vytáhne 4 nové dobrodruhy a nahradí jimi ty současné, které odloží. Nabídku může každý hráč obnovit pouze jednou za tah. Odložené dobrodruhy nevrací do pytlíku ihned, prozatím je ponechá stranou. Po obnovení nabídky může hráč běžným způsobem najmout dobrodruha (pokud už v tomto tahu nenajímá).

Pytlík s dobrodruhy: Pokud žetony dobrodruhů v pytlíku dojdou, vrátí hráči všechny odložené dobrodruhy zpět do pytlíku.

O dobrodruzích více na straně 18.

STÁJE

Zaplacením 1 jídla může hráč ve stáji získat 1 nákladního kiviho. Žeton kiviho si hráč položí na jedno z míst na své desce. **(Hráč může mít nejvýše 3 žetony, jak naznačuje počet míst na desce hráče.)**



Každý nákladní kivi zvyšuje hráčův pohyb o 1 (základní hráčův pohyb je 2, se dvěma žetony nákladních kiviů by tak hráčův pohyb byl 4 pole za jeden tah).

Každý nákladní kivi navíc umožňuje hráči získat kartu pokladu. *Hráč může mít pouze 1 poklad za každého kiviho. Pokud hráč získá kartu pokladu a nemá žádného kiviho, nesmí si kartu pokladu vzít.*

Během jedné návštěvy stáji si hráč může koupit pouze 1 žeton kiviho.

Poznámka: Hráč může odložit jednoho kiviho zpět do zásoby, aby se vyhnul jednomu nepříteli na mapě. Hráč smí kiviho odložit pouze v případě, že prochází přes ikonu nepřítel. Pokud hráč kiviho odloží, ponechá si do konce svého tahu +1 bod pohybu.

OBCHOD

Hráč získá 1 minci.

NEBO

Hráč si dobere 4 karty artefaktů. Může si dobrat libovolnou kombinaci karet základních a vylepšených artefaktů. Počet karet z jednotlivých balíčků však musí oznámit dříve, než se na karty podívá.

Po dobrání se hráč na karty podívá a libovolný počet nově dobraných karet si ponechá. Ponechané karty si přidá do ruky a zbývající odloží. (Později smí hráč odložit artefakty pouze na radnici.)



FARMA

Hráč získá 1 jídlo za každý symbol schopnosti ve své aktivní družině a za každý symbol schopnosti na svých kartách pokladů, pořízených artefaktech a na kartách prostředí.



MYSTIKOVA CHÝŠE

Má-li hráč alespoň jednoho kiviho, může si dobrat jednu kartu pokladu.

Poté co se hráč na kartu podívá, ji smí položit na volné místo pod žetonem kiviho na své desce. Pokud má všechna místa obsazená, může hráč nově dobranou kartu vyměnit za jednu ze starších karet pokladů nebo ji odložit.



Za každý žeton kiviho si hráč smí ponechat jednu kartu pokladu.

Karty pokladů se odkládají lícem nahoru a hráči se kdykoli mohou na karty v odkládacím balíčku pokladů podívat.



DŮL

Hráč může kutat v dole, což spočívá v postavení tábora v dole a zisku odměny.

Důl sestává z 12 čísel, která představují neprozkoumané části dolu. Hráč si musí jedno z těchto čísel vybrat.

Aby hráč na vybrané číslo mohl tábor umístit, musí mít stejný nebo vyšší počet symbolů schopností na dobrodruzích ve své aktivní družině, na kartách pořízených artefaktů, kartách pokladů a kartách prostředí.

Pokud v dole dosud není žádný tábor, musí hráč svůj tábor umístit na podtržené číslo vlevo nahoře (což je vstup do dolu). V opačném případě musí hráč umístit tábor tak, aby sousedil (vodorovně nebo svisle) s jiným, dříve umístěným táborem (libovolné barvy). Hráč si nesmí vybrat číslo, na kterém je již postaven jiný tábor.

Pokud jsou všechny předchozí podmínky splněny, vezme hráč následující tábor ze své desky a položí jej na zvolené číslo v dole.

Poté získá odměny podle zvoleného umístění. Odměnou mohou být mince anebo drahokamy. Hráč získá odměnu uvedenou nahoře ve sloupci, do něhož tábor umístil, a současně také odměnu uvedenou v řádku, do kterého tábor umístil.



SOUBOJE

Chce-li hráč navštívit budovu obsazenou jiným hráčem, musí tohoto hráče vyzvat na souboj.

Vítězství v souboji hráče opravňuje k zisku nebo ztrátě 1 bodu pověsti a také k provedení akce související s budovou obsazenou soupeřem.

Průběh souboje: Nejprve hráč oznámí, koho na souboj vyzývá a zda bude bojovat **čestně**, nebo **zákeřně**. (Pokud je v budově více soupeřů, musí si hráč zvolit jednoho z nich.) Zákeřný boj hráči přidá +1 k jeho hodů a zároveň představuje jeho volbu ztratit jeden bod pověsti, pokud souboj vyhraje. Pokud se hráč rozhodne bojovat čestně, žádnou výhodu nezíská, ale v případě vítězství získá jeden bod pověsti.

Poté oba hráči hodí kostkou a ke své síle přičtou jeden bod za každou ikonu meče a za případné ostatní úpravy. Hráči počítají pouze sílu ve své **aktivní družině**, na svých pořízených artefaktech, kartách pokladů a kartách prostředí. Aktivní hráč, tedy ten, který soupeře na souboj vyzval, může po započítání všech úprav hodů utratit tolik bodů zdraví, aby vyhrál souboj. **Obránce své body zdraví utratit nesmí.**

Hráč s vyšším celkovým výsledkem souboj vyhraje. V případě shody vyhrává obránce.

Zvítězí-li aktivní hráč, získá 1 bod pověsti, bojoval-li čestně, nebo ztratí 1 bod pověsti, pokud bojoval zákeřně. Aktivní hráč také provede akci budovy obsazené poraženým.

Jestliže aktivní hráč prohraje, souboj končí a aktivní hráč postaví svoji postavu na vězení na desce města (pod stupnicí pověsti). Aktivní hráč nezíská ani neztratí body pověsti.

Je-li na začátku svého tahu hráč ve vězení, může navštívit libovolnou budovu ve městě. Pokud je budova obsazená, nemusí bojovat, pokud nechce.



Při hře ve dvou hráčích: Radnice bude vždy obsazena neutrální postavou a hráči ji vždy při návštěvě radnice musí vyzvat na souboj. Pokud je na radnici i postava druhého hráče, musí na souboj vyzvat hráčovu postavu. Za neutrální postavu hází kostkami druhý hráč a při těchto hodech nesmí používat body zdraví ani body síly.



Aktivní družina
(4 místa)

Nákladní kivi



Neaktivní člen družiny

Karty pokladů
položte sem

Tábory. Z těchto míst hráč odebírá žetony táborů za porážení nepřátel, stavbu táborů nebo kutání v dole. Žetony hráči odebírají nejprve z horní řady, zleva doprava. Pokud hráč odebráním žetonu odkryje mince nebo drahokam, ihned získá vyobrazený zdroj. Na konci hry hráči získají 1 bod putování za každý svůj žeton táboru na mapě, na kartách nepřátel nebo v dole. Pokud se hráči povede rozmístit alespoň 14 žetonů táborů, získá navíc 2 body putování.

Poznámka: Tato aktivní družina hráči poskytuje 4 body schopností, +1 bod pohybu, 3 body průzkumu a 2 body boje. Takže hráč získá +4 bonus k hodům na schopnosti a při stavění tábora získá 3 zdroje. Navíc získá +2 k bojovým hodům. Pohybovat se může až o 4 pole za jeden tah (2 základní body pohybu +1 bod za dobrodruha +1 bod za kiviho).

ZVÍŘECÍ SPOLEČNÍCI

Každý hráč začíná hru se zvířecím společníkem (psem nebo kočkou). Tento společník je považován za dobrodruha, pouze nemá příslušnost k žádné z frakcí a může tak být umístěn na libovolné pozici v aktivní družině. Stejně tak může být přemístěn mezi neaktivní členy družiny. Je-li zvířecí společník v aktivní družině, přidává hráči 1 symbol průzkumu, 1 symbol schopnosti a 2 body zdraví.



Boj: Každý symbol boje v aktivní družině přidává hráči 1 sílu k bojovým hodům (včetně souboje) a při porážení nepřátel na mapě.



Opatrnost: Má-li hráč alespoň jeden symbol opatrnosti ve své aktivní družině, může během pohybu po mapě obcházet nepřátele.



Pohyb: Každý symbol pohybu v aktivní družině přidává hráči 1 bod pohybu.



Průzkum: Každý symbol průzkumu v aktivní družině přidává hráči 1 k celkovému počtu mincí anebo drahokamů získaných při stavbě tábora na poli s mincí anebo s drahokamem.



Schopnosti: Každý symbol schopnosti v aktivní družině přidává hráči 1 k hodům během setkání. Schopnosti hráči využijí také ve městě, na farmě a v dole.



Zdraví: Součet čísel v tomto symbolu v aktivní družině určuje, kolik bodů zdraví hráč získá při opuštění města.

DOBRODRUŽSTVÍ



Dobrodružství se skládá ze dvou kroků: opuštění města a pohyb. Hráč může provést oba tyto kroky v jednom tahu. Pokud je hráčova figurka na mapě na začátku tahu, **nemůže** opustit město a první krok přeskočí (hráčova figurka musí být ve městě, aby mohla provést krok opuštění města).

1. OPUŠTĚNÍ MĚSTA:

Hráč si připraví svoji aktivní družinu, nastaví si body zdraví a postaví svoji figurku postavy na pole města na mapě.

Pokud je hráčova figurka již na mapě, hráč tento krok přeskočí.

V tuto chvíli může hráč libovolně měnit aktivní a neaktivní dobrodruhy ve své družině. Vždy však musí být v družině pouze jeden dobrodruh od každé frakce. Zvířecí společník může být na libovolném místě v družině. V družině mohou vždy být nejvýše čtyři dobrodruzi (včetně zvířecích společníků).



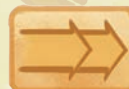
Hráč sečte hodnoty zdraví na jednotlivých dobrodruzích v aktivní družině, na pořízených artefaktech na svých kartách pokladů a kartách prostředí a výsledek zaznamená na stupnici zdraví. Hráč nikdy nesmí opustit město s více než 13 body zdraví. Stupnici zdraví hráč nastavuje pouze při opuštění města. (Body zdraví, které hráči zůstanou z předchozích tahů, jsou ztraceny.)

Hráč poté přesune svoji figurku postavy z desky města na pole města na mapě. Pole měst mají uprostřed symbol zdraví (symbol připomíná hráčům, že při opuštění města si mají nastavit hodnotu zdraví).

Poznámka: Pokud je hráč již na mapě a cestuje na toto pole, stupnici zdraví nenastavuje. Nastavuje ji pouze při opuštění města.

Poznámka: Pro potřeby pohybu se toto pole nepovažuje za prázdné a přechod přes něj nestojí body zdraví navíc.

2. POHYB



Hráči pohybují svými postavami po mapě a rozhodují se, kde se zastaví, zda dokončí setkání (*pokud zastaví na poli s žetonem setkání*) a kde postaví tábor.

Kulatým ikonám na mapě říkáme pole, na většinu z nich je vyobrazena mince nebo drahokam. Na každém poli může stát více postav současně. Pole jsou propojena cestami, vyznačenými přerušovanými čarami. Po těchto cestách mohou postavy cestovat z jednoho pole na druhé. Přesun na sousední pole stojí 1 bod pohybu.



Na některých polích je vyobrazena jedna z ikon obchodních cest (papriky, čajové lístky, součástky a kámen).

Ikony na cestách mezi poli představují nepřátele nebo poklady, na těchto ikonách nemohou hráči ukončit svůj pohyb.

Každý hráč začíná hru se základním pohybem o 2 pole. Na desce hráče je tento základní pohyb naznačen dvěma šipkami.

Každý žeton nákladního kiviho přidá jeho majiteli jeden bod pohybu navíc a zároveň každý dobrodruh se symbolem pohybu v aktivní družině přidává hráči bod pohybu navíc.

Celkový součet bodů pohybu říká, o kolik polí nejvýše se postava v rámci jednoho tahu může přesunout. Postava se může přesouvat přes pole, kterým již ve stejném kole prošla, ale za každý pohyb musí zaplatit body zdraví.

Při přesunu musí hráč zaplatit 1 bod zdraví za **každé prázdné pole** (pole bez tábora libovolné barvy), z něhož postava odejde, kromě pole, na kterém postava svůj pohyb započala. Pole měst se nepočítají jako prázdná a pohyb přes pole města tedy nestojí žádný bod pohybu.



Příklad: Tomáš začíná svůj pohyb na prázdném poli. Odejde z něj a žádný bod zdraví neplatí, protože na tomto poli svůj pohyb začíná. Přesune se o dvě pole. Prostřední pole je prázdné, takže musí zaplatit jeden bod zdraví. Tomáš by žádné body zdraví neplatil, pokud by na prostředním poli ležel žeton tábora nebo pokud by Tomáš na tomto poli svůj pohyb ukončil.

NEPŘÁTELE

Pokud je na cestě mezi dvěma poli symbol nepřítele, musí se hráč s tímto nepřítelem vypořádat, pokud chce po této cestě projít. Hráč může projít po cestě s nepřítelem i vícekrát za tah, ale vždy se musí vypořádat s nepřítelem a zaplatit případný bod zdraví za opuštění prázdného pole.



Jakmile hráči postaví tábor na obou sousedních polích, mezi nimiž je symbol nepřítele, přestane být tento symbol aktivní. Na obrázku výše je symbol nepřítele aktivní, protože tábor je pouze na jednom z polí. Symbol nepřítele na obrázku vpravo je neaktivní, protože na obou polích je postavený tábor.



Poznámka: Při určování, zda je symbol nepřítele aktivní nebo ne, se pole města vždy považuje za pole s postaveným táborem.

Aktivním nepřítelem je karta nepřítele, který je viditelný na vrchu balíčku karet nepřátel. Síla nepřátel se postupně zvyšuje. Nejslabší nepřítel má sílu 4 a postupně se síla zvyšuje až na 15.

BOJ S NEPŘÍTELEM

Při boji s nepřítelem hráč postaví svoji postavu na symbol nepřítele mezi dvěma poli (a v případě, že před soubojem odešel z prázdného pole, na němž nezačínal pohyb, tak zaplatí jeden bod zdraví). Hráč musí hodit kostkou, aby zjistil, zda nepřítele porazí, a poté může dokončit pohyb na následující pole.



Každý nepřítel má sílu odpovídající číslu uvedenému na kartě nepřítele vedle symbolu meče. Pokud se hráči podaří hodit stejně nebo více, než je uvedená síla, hráč nepřítele porazil.

Hráč hodí kostkou a přičte sílu všech svých aktivních členů družiny, sílu z karet pokladů, pořízených artefaktů a karet prostředí. Pokud celkový výsledek není dostatečný k poražení nepřítele, může hráč utratit body zdraví a za každý utracený bod získat jeden bod síly.

Pokud hráč získá sílu dostatečnou k poražení nepřítele, vezme si kartu nepřítele a položí ji nad svoji desku, poté vezme svůj následující žeton tábora a položí jej na kartu právě poraženého nepřítele. Následující karta v balíčku nepřátel se tak stane aktivním nepřítelem. Hráč nyní může dokončit svůj pohyb na následující pole.

Příklad boje s nepřítelem: Hráč prochází přes symbol nepřítele. Aktivním nepřítelem je lupič (se silou 4). Hráč si pořídil artefakt s 1 symbolem meče a v aktivní družině má jednoho dobrodruha s 1 symbolem meče. Celkem má tedy sílu 2. Hodí kostkou a padne mu jednička. Aby lupiče porazil, potřebuje utratit jeden bod zdraví ze své stupnice zdraví. Poté si vezme kartu lupiče, položí ji nad svoji desku a na kartu položí jeden svůj žeton tábora.

Karty poražených nepřátel přinesou hráčům na konci hry body putování. Hráči by měli karty zasouvat pod horní okraj svojí desky tak, aby byl viditelný pouze žeton tábora a body putování.

Pokud se hráč pokusí porazit nepřítele a neuspěje, jeho tah ihned končí a hráč přesune svoji postavu zpět na pole, ze kterého na ikonu nepřítele přišla.

OBEJITÍ NEPŘÍTELE

Existuje několik způsobů, jak nepřítele bez boje obejít. Ve všech těchto případech nikdo nezíská kartu nepřítele. Karta nepřítele zůstane na vrchu balíčku nepřátel.

- 1. Obětování kiviho.** Hráč může do zásoby vrátit svůj žeton nákladního kiviho, aby mohl nepřítele obejít bez boje.
- 2. Opatrný dobrodruh.** Má-li hráč aktivního dobrodruha se symbolem štítu ve své družině, může ignorovat nepřítele a bez boje přes ně přecházet.
- 3. Karty.** Má-li hráč kartu pokladu, prostředí nebo pořízeného artefaktu, která umožňuje ignorovat nepřítele, může přes nepřítele procházet bez nutnosti bojovat. Pokud je na kartě uvedena podmínka pro ignorování nepřítele, musí ji hráč nejprve splnit.

VŠICHNI NEPŘÁTELE PORAŽENÍ

Pokud hráči porazí všechny nepřítele v balíčku nepřátel, musí všechny symboly nepřátel na mapě ignorovat, již není možné s žádnými nepřáteli bojovat.

POKLADY

Pokud je na cestě mezi dvěma poli symbol pokladu, dobere si hráč při přechodu přes tento symbol jednu kartu pokladu. (Hráč může projít po cestě s pokladem i vícekrát za tah, ale vždy musí zaplatit případný bod zdraví za opuštění prázdného pole. Při každém přechodu přes tento symbol si dobere 1 kartu.)



Poznámka: Hráč potřebuje nákladního kiviho pro každou kartu pokladu.

Pokud na obou polích sousedících s pokladem leží žeton tábora, považuje se poklad za sebraný a další kartu pokladu již nelze na této cestě získat. Na obrázku nahoře je poklad stále možné získat, protože žádné ze sousedních polí na sobě nemá položený žeton tábora. Na obrázku níže je poklad sebraný a už není možné další získat, protože na obou polích sousedících s pokladem jsou položeny žetony tábora.

Poznámka: Pole města se v tomto případě vždy považuje za obsazené táborem.



SETKÁNÍ

Pokud hráč ukončí pohyb na poli s žetonem setkání, může se pokusit dokončit setkání. Pokud se mu to podaří, získá odměny spojené s tímto setkáním.



Číslo setkání

Hráč po levici se stává vypravěčem, vezme si knihu příběhů a najde v ní setkání s číslem nebo písmenem napsaným nad políčkem na mapě v atlasu.

Vypravěč přečte příběhový odstavec (což je text ihned pod číslem setkání). Poté přečte možnosti, každá z možností je v samostatném rámečku. Vypravěč přečte pouze text napsaný tučným písmem v horní části každého rámečku. Tento text obsahuje krátký popis a případné schopnosti nebo bojovou sílu potřebnou k úspěšnému dokončení. Vypravěč nečte běžný text nebo odměny za splnění (tučným písmem na konci odstavce).

Pole na obrázku nahoře vede k setkání 35, které by mohlo vypadat takto:

35 □

Cesta tě zavede k vysokému útesu, ze kterého visí staré lano. Několikrát za lano zatáhneš a vypadá, že je nahoře pevně uvázané. Tvoje mapa říká, že máš stále pokračovat stejným směrem.

Schopnost 5

POKUSIT SE ÚTES OBEJÍT

Strávil jsi dva dny obcházením masivu, a konečně se ti podařilo najít cestu. Podél ní rostly borůvkové keře, ze kterých sis utrhl několik chutných plodů.

5 > **žlutá frakce**

7 > **mince**

Schopnost 7

VYŠPLHAT PO LANĚ NAHORU


Stálo tě to hodně sil, ale lano vydrželo a dokázal jsi vyšplhat nahoru. Nahoře byla cesta, která pokračovala dál a vedle cesty ležela batoh. Byla na něm cedulka s nápisem „Pro znavené poutníky“.


7 > **zelená frakce, 2 jídla**


9 > **drahokam**

— Brenna Asplund

Poté co vypravěč dočte, zvolí si aktivní hráč jednu z nabízených možností a oznámí svůj výběr vypravěči. Poté hodí jednou kostkou a přičte případné modifikace. Aby uspěl, musí být hráčův výsledek stejný nebo vyšší, než je uvedená hodnota setkání.

Začíná-li setkání slovem **Schopnost**, hráč si sečte všechny symboly schopností ve své aktivní družině a na všech svých kartách pokladů, prostředí a pořízených artefaktů. Po hodu kostkou může také utratit body zdraví ze své desky, každý utrácený bod zdraví přidá 1 k jeho výsledku. 

Začíná-li setkání slovem **Boj**, hráč sečte body síly (symboly mečů) ve své aktivní družině a na všech svých kartách pokladů, prostředí a pořízených artefaktů. Po hodu kostkou může také utratit body zdraví ze své desky, každý utrácený bod zdraví přidá 1 k jeho výsledku. 

Je-li hráčův výsledek stejný nebo vyšší, než je požadovaná hodnota, hráč uspěl. Vypravěč hráči přečte celý odstavec týkající se jeho volby a aktivní hráč získá uvedenou odměnu. 

Pokud je jeho celkový výsledek vyšší o 2 nebo více bodů, získá aktivní hráč také dodatečnou odměnu (napsanou pod běžnou odměnou).

Příklad: Jana si zvolí možnost „Pokusit se útes obejít“ a hodí 7. Získá tak žlutou frakci a minci.

Hráč odebere žeton setkání z mapy a vrátí ho do zásoby. Po zbytek hry už nebude potřeba.

Pokud je hráčův celkový výsledek nižší, než je požadovaná hodnota, hráč neuspěl. Vypravěč nic dalšího nepřečte a aktivní hráč nezíská žádnou odměnu. Žeton setkání musí tak jako tak odebrat a vrátit do zásoby.

Poznámka: Některá z rozhodnutí požadují navíc také platbu zdroje. Pokud je například u setkání uvedeno „-1 mince“, musí hráč, pokud tuto možnost zvolí, před hodem kostkou zaplatit jednu minci.

Více o setkáních naleznete na straně 35 a také na straně 3 v Knize příběhů.

MOŽNÉ ODMĚNY ZA DOKONČENÁ SETKÁNÍ

- Zisk/ztráta bodů pověsti
- Žetony frakcí
- Poklady
- Karty prostředí
- Mince
- Drahokamy
- Jídlo
- Body zdraví
- Dobrodruzi
- Kivi

Zdraví: Pokud hráč jako odměnu získá body zdraví, může hodnota zdraví překročit celkovou hodnotu zdraví aktivní družiny.

Pověst: Pokud hráč jako odměnu získá nebo ztratí pověst, musí ji získat nebo ztratit (nemůže tuto odměnu ignorovat).

Kartu prostředí lze získat pouze dokončením některých setkání. Ihned po získání ji hráč vyloží před sebe a karta zůstává po zbytek hry aktivní.



PUTOVÁNÍ

PŘÍBĚH

Některá setkání hráčům otevrou cestu k novým příběhům. Tyto příběhy jsou uvedeny jako odměna za dokončená setkání (např. S2).

Hráč si uvedené číslo zaznamená do jednoho z volných kroužků ve spodní části karty postavy a příště, až bude plnit setkání, vypravěč mu přečte tento příběh namísto setkání uvedeného na mapě. Po dokončení si hráč číslo přeškrtně a žeton setkání z mapy odstraní.

Všechny příběhy jsou v *Knize příběhů* a jsou označeny písmenem S a číslem.

ROZVOJ POSTAVY, PUTOVÁNÍ

ZÁPIS BODŮ ZKUŠENOSTÍ

Pokaždé když hráč dokončí setkání v módu *Rozvoj postavy*, tužkou si vyplní hvězdu na kartě postavy. Každá taková hvězda představuje 1 bod zkušenosti. Hráč získá zkušenost, i když při setkání neuspěje.

Pokaždé když hráč v módu *Putování* dokončí 3 setkání (vyškrtně 3 pole v řadě na kartě postavy), vymaluje také hvězdu vedle zaplněné řady. Každá vyplněná hvězda představuje 1 bod zkušenosti. Hráč vyškrtně pole, i když při setkání neuspěje.

Pokud se hráči podaří zaplnit všechna volná pole na kartě postavy, další zkušenosti již nezíská. Může však stále dokončovat setkání.

Poznámka: Více o postavách naleznete na straně 31.

ROZVOJ POSTAVY

SETKÁNÍ POSTAVY

V tomto módu si nebudete číst běžná setkání v knize příběhů, ale budete číst setkání náležející přímo k postavě daného hráče.

Hráči tak projdou celým příběhem dané postavy od začátku do konce. Příběh se bude odvíjet podle hráčových rozhodnutí a může vést k několika rozdílným koncům.

První setkání každé postavy bude to, které je napsané na kartě postavy (například RIZ1). Poté příběh pokračuje podle rozhodnutí hráče na další setkání (například RIZ3). Číslo tohoto setkání si hráč zapíše do dalšího volného řádku na kartě postavy a při příštím setkání bude číst toto setkání.

Pokaždé když hráč během rozvoje postavy dokončí setkání, vymaluje si jednu hvězdu na kartě postavy. Každá vymalovaná hvězda představuje jeden bod zkušenosti.

Důležité: Pokud v tomto módu hráč neuspěje při dokončení setkání, nezíská žádnou odměnu, ale přečte si celý odstavec a zapíše si číslo následujícího setkání. Bod zkušenosti získá pokaždé.

Poslední dvě setkání své postavy si může hráč přečíst pouze, pokud je v poslední hře Rozvoje postavy na mapě Ztracené město (mapa 11). Pokud by se stalo, že je hráč na jiné mapě a zbývají mu poslední dvě setkání, může místo toho použít karty pro rychlou hru. Za setkání z těchto karet hráč nezíská bod zkušenosti.

RYCHLÁ HRA

KARTY RYCHLÉ HRY

Rychlá hra je varianta, jak hrát bez *Knihy příběhů*.

Hráči zamíchají karty pro rychlou hru a položí je poblíž herního plánu. Když se hráč pokouší dokončit setkání, hráč po jeho levici vezme kartu pro rychlou hru, přečte její název, dvě možnosti, jak setkání dokončit, a požadavky na dokončení.

Aktivní hráč si jednu možnost vybere a hodí kostkou. K výsledku hodu přičte symboly schopností, boje nebo body zdraví. Pokud hráč uspěje, získá odměnu. Pokud uspěje o více než 2 nad požadovaný výsledek, získá navíc bonusovou odměnu.

Pokud hráč neuspěje, nezíská nic (a žeton setkání musí odložit do zásoby).

Karta rychlé hry je poté odložena.

Rozvoj postavy, Putování

SLOVA

Některá setkání dají hráčům jako odměnu slovo. Toto slovo si hráč zapíše na zadní stranu karty postavy a v dalším průběhu hry může toto slovo poskytnout více možnostmi, jak při některých setkáních pokračovat.

Viz strana 35.

STAVBA TÁBORŮ

Pokud hráč dokončí pohyb na místě, na kterém není tábor, může se, po případném dokončení setkání na daném poli, pokusit tábor postavit. Pokud chce, může setkání ignorovat.

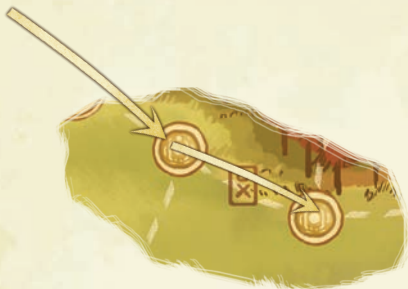


Za postavení tábora musí hráč zaplatit 3 body zdraví. Poté vezme následující tábor ze své desky a položí jej na políčko na mapě.

Pokud hráč postaví tábor na poli se symbolem mince nebo drahokamu, získá množství dané odměny odpovídající počtu **symbolů průzkumu** ve své aktivní družině.



Příklad stavby tábora:



Jana zaplatí jeden bod zdraví, aby mohla přeskočit jedno prázdné pole s mincí (a do zásoby vrátí kiviho, aby se mohla vyhnout nepříteli). Poté utratí 3 body zdraví a postaví tábor na prázdném poli. Ve své aktivní družině má momentálně 3 symboly průzkumu, takže získá 3 mince.

V tahu, ve kterém hráč postaví tábor, se již nesmí pohnout.

OBCHODNÍ CESTY

Na osmi polích nejsou ani mince ani drahokamy. Místo toho je na nich jeden ze čtyř jiných symbolů. Pole s těmito symboly tvoří obchodní cesty.



Obchodní cesta je tvořena dvěma poli se stejným symbolem na jedné mapě (viz příklad na následující straně). Aby obchodní cesta byla kompletní, musí být na obou dvou polích postavený tábor.

Poznámka: Za postavení tábora na polích obchodních cest hráči nezískají mince ani drahokamy.

Pokud některý z hráčů postaví své tábory na obou polích, získá kontrolu nad touto obchodní cestou.

Pokud je na každém z polí tábor jiného hráče, mají nad touto obchodní cestou kontrolu oba hráči.

Hráči, kteří mají kontrolu nad obchodní cestou, získají na konci hry body putování. Množství bodů získaných za kontrolu obchodních cest je uvedeno na každé mapě nahoře. Větší číslo udává počet bodů, pokud hráč sám ovládá obě pole jedné cesty. Nižší číslo udává počet bodů, které získají hráči, pokud každý z nich ovládá jedno pole z obchodní cesty. Pokud je obchodní cesta nekompletní, body nezíská nikdo.



Na této mapě vidíte obchodní cestu s čajovými lístky. Modrý hráč má svůj tábor na jednom z polí s čajovým lístkem. Pokud postaví tábor i na druhém poli, získá kontrolu nad obchodní cestou. Pokud by na druhém poli postavil svůj tábor jiný hráč, získal by kontrolu nad obchodní cestou společně s modrým hráčem. Pokud na druhém poli nepostaví žádný hráč svůj tábor, je tato obchodní cesta nekompletní a body za tuto cestu nezíská nikdo.



VOLNÁ AKCE

POŘÍZENÍ ARTEFAKTU

Kdykoli v průběhu svého tahu si hráč může pořídit kartu artefaktu ze své ruky. Dokud má hráč kartu artefaktu v ruce, nemá z ní žádné výhody ani body. Po pořízení artefaktu položí hráč kartu vedle své desky a získá schopnost a body uvedené na kartě.



Aby si hráč mohl artefakt pořídit, musí do zásoby zaplatit požadované mince, drahokamy, žetony frakcí nebo jídlo, jak je uvedeno na levé straně karty. Symbol frakčního žetonu bez čísla znamená 1 žeton.

Poznámka: Prapory na pořízených artefaktech se nepřičítají k celkovému počtu praporů hráče při získávání velitelů ani neposkytují slevu při najímání nových dobrodruhů.

Pořízení některých artefaktů vyžaduje splnění speciálních podmínek. Tyto podmínky musí hráč při pořizování splnit, ale neplatí je.

Artefakt se symbolem plamene říká, že hráčova pověst musí v době pořízení mít danou hodnotu (kladnou nebo zápornou).



Příklad: V tomto případě hráč musí mít pověst na -3 nebo níže. Pokud by číslo vedle plamene bylo 4, musel by hráč mít 4 body pověsti nebo více.

Pořízené artefakty přinesou na konci hry svému majiteli body putování, uvedené na kartě vlevo nahoře.

Příklad: Karta nalevo na obrázku tak hráči, který si ji pořídí, přinese 7 bodů putování.

Pořízené artefakty poskytují svému majiteli také různé schopnosti. Ty jsou uvedeny v horní části karty.

Příklad: Karta na obrázku vlevo svému majiteli umožňuje ignorovat nepřátele a navíc mu přidává 1 bod síly.

Každá karta artefaktu, která hráčům zůstane v ruce na konci hry, je za -1 bod putování.

Karty artefaktů mohou hráči odložit bez postihu pouze v momentě, kdy je získají, nebo při návštěvě radnice.

Symbyly mečů na kartách artefaktů fungují stejně jako symbyly v hráčově aktivní družině, každý takový symbol přidává 1 bod síly při každém boji nebo souboji.

Body zdraví na kartách artefaktů fungují naprosto stejně jako body zdraví na dobrodruzích v hráčově aktivní družině.

VELITELÉ

Ve hře jsou čtyři žetony velitelů, jeden pro každou ze čtyř frakcí. Psanci (zelený), nomádi (žlutý), mystikové (modrý) a ještěráci (červený).

Každý velitel přidá na konci hry hráči, jenž jej získá, 5 bodů putování.

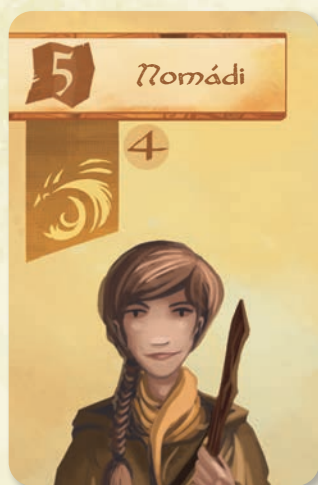
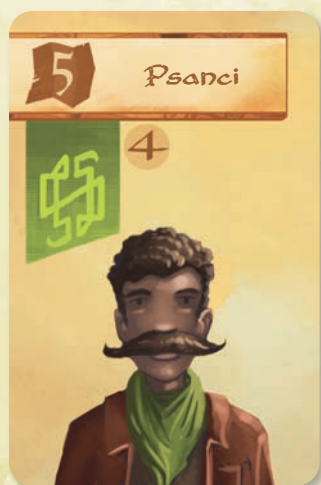
První hráč, který bude mít čtyři prapory od jedné barvy, ihned získá žeton velitele dané barvy.

Hráči počítají prapory na svých dobrodruzích a také na žetonech frakcí.

Jakmile hráč velitele získá, už jej nemůže nikdy ztratit, ani v případě, že by některý z hráčů získal více praporů. I když hráč ztratí prapory frakcí, velitele, kterého díky nim získal, neztrácí.

Při počítání slevy při nákupu dobrodruhů se žeton velitele počítá jako jeden frakční prapor.

Velitel není dobrodruh.



KONEC HRY

Konec hry nastává na konci kola, ve kterém některý z hráčů umístí svůj poslední, čtrnáctý tábor. Nezáleží na tom, zda ho umístí v dole, na kartu nepřítele nebo ho postaví na mapě. Pokud v tento okamžik bude hráč potřebovat další tábory, může použít ty z krabice, případně použít jakoukoliv vhodnou náhradu. Jakmile je dohráno poslední kolo (tedy všichni hráči mají odehraný stejný počet tahů), spočítají si hráči body putování a určí vítěze hry.

Body putování hráči získají za:

- umístěné tábory
- obchodní cesty
- pořízené artefakty
- poražené nepřátele
- ostatní bonusy na kartách
- mince / drahokamy / žetony frakcí / velitele
- body pověsti
- bonusové body na desce hráče



UMÍSTĚNÉ TÁBORY

Každý tábor umístěný na mapě, v dole nebo na kartě nepřítele přinese svému majiteli 1 bod putování.

OBCHODNÍ CESTY

Počet bodů za kompletní obchodní cestu je uveden na každé z map. Větší číslo udává počet bodů, pokud obě pole cesty ovládá jeden hráč. Nižší číslo udává počet bodů, které získají hráči, pokud každý z nich ovládá jedno pole z obchodní cesty. Pokud je obchodní cesta nekompletní, body nezíská nikdo.

ARTEFAKTY

Hráči si přičtou všechny body putování na pořízených artefaktech. Počet bodů je uveden v levém horním rohu karty.

Každý nepořízený artefakt (tedy ten, který zůstal hráči na konci hry v ruce) je na konci hry za -1 bod putování.

NEPŘÁTELÉ

Hráči si přičtou všechny body za poražené nepřátele. Počet bodů je uveden v horní části karty nepřítele.

OSTATNÍ BONUSY NA KARTÁCH

Některé karty artefaktů, pokladů nebo prostředí přidávají body putování za splnění určitých podmínek. Tyto bonusy jsou uvedeny v horní části karty.

MINCE / DRAHOKAMY / ŽETONY FRAKČÍ / VELITELÉ

Každý hráč získá 1 bod putování za každé 2 mince nebo drahokamy, které získal. Hráč získá 1 bod putování za každý nepoužitý žeton frakce, který získal. Hráč získá 5 bodů za každého velitele, kterého získal.

Příklad: Karel získal 3 drahokamy a 2 mince, získá tedy 2 body putování. Marie získala 1 modrý žeton frakce a 1 červený žeton frakce, získá tedy 2 body putování.

Poznámka: Dobrodruhové a jídlo body nepřinášejí.

POVĚST

Každý hráč získá body putování podle toho, v jaké části stupnice pověsti se nachází. Má-li 4–5 bodů pověsti, získá 2 body putování. Při 6–7 bodech pověsti získá 3 body putování. Při 8–9 bodech pověsti hráč získá 4 body atd.

Poznámka: Povšimněte si, že hráč vždy získá pouze nejvyšší dosaženou hodnotu.

BONUSOVÉ BODY NA DESCE HRÁČE

Jak je naznačeno na desce hráče, získá hráč 2 body putování, pokud umístil všech 14 svých táborů. Pokud na konci hry hráč vlastní tři karty pokladů, získá dalších 5 bodů putování.

Po sečtení všech získaných bodů putování zvítězí hráč s nejvyšším výsledkem. V případě shody zvítězí hráč, který získal více bodů pověsti (pokud jiný hráč nemá kartu, která rozhoduje shody v jeho prospěch, text na kartě má vždy přednost před pravidlem o bodech pověsti). Pokud je i nadále shoda, zvítězí hráč který, má více mincí a drahokamů.

Příklad průběhu hry najdete na straně 30.

HERNÍ MÓDY

Zkrácený přehled pravidel pro jednotlivé módy.

PRVNÍ DOBRODRUŽSTVÍ

- Hra probíhá na mapě 1: Jeskyně glogů.
- Hráči dokončují běžná setkání (napsaná na mapě, viz strana 21).

PUTOVÁNÍ

- Hra probíhá postupně na všech mapách (kromě mapy 1: Jeskyně glogů).
- Hráči odehrají hru na deseti mapách, začnou na mapě 2 (Pusté pláně) a skončí na mapě 11 (Ztracené město).
- V průběhu všech deseti her hrají za stejnou postavu.
- Hráči dokončují běžná setkání (napsaná na mapě) a příběhy (viz strana 23).
- Hráči získají 1 bod zkušenosti za každá 3 dokončená setkání. Za získané zkušenosti si mohou kupovat dovednosti (viz strana 13).

ROZVOJ POSTAVY

- Hra probíhá na mapách 2–10, dokud všichni hráči nedokončí 8 svých setkání. Poté se odehraje poslední část na mapě 11.
- Každý hráč hraje při všech hrách za stejnou postavu.
- Hráči čtou pouze setkání svých postav (nečtou běžná setkání ani příběhy, viz strana 23). Poslední 2 setkání každé postavy se dají odehrát pouze na mapě Ztraceného města.
- Za každé setkání hráči získají 1 bod zkušenosti, za něž mohou nakupovat dovednosti (viz strana 13).

RYCHLÁ HRA

- Hra probíhá na libovolné mapě.
- Místo setkání hráči používají karty pro rychlou hru (viz strana 23).

VÍTĚZ PUTOVÁNÍ NEBO ROZVOJE POSTAVY

Po odehrání poslední hry na mapě 11: Ztracené město si hráči sečtou získané body putování, získané při všech hrách. Hráč s nejvyšším celkovým výsledkem se stává šampionem (vítězem) putování.

PŘÍKLAD HRY

Krátký popis prvních několika tahů jednoho hráče na začátku hry:

Tomáš zahajuje hru. Vezme figurku ze svojí desky a postaví ji na krčmu na desce města. Zaplatí dvě mince, aby získal dobrodruha s červených praporem (s 1 symbolem průzkumu, 1 symbolem boje a 2 symboly zdraví). Dobrodruha si položí na svoji desku do oblasti určené pro aktivní družinu.

Tomášovi soupeři postaví své figurky na farmu a na důl. Začíná Tomášovo druhé kolo. Zatím nechce odcházet z města, takže svoji figurku postaví na důl. Rozhodne se bojovat čestně. Tomáš hodí 4 a přidá 1, protože jeho dobrodruh má 1 symbol meče. Jeho soupeř hodí 3 a přidá 1, protože jeho kočka má 1 symbol meče. Tomáš zvítězil, protože jeho výsledek je vyšší a protože bojoval čestně, získá 1 bod pověsti. Zároveň provede akci v dole, položí na něj 1 žeton tábora a získá uvedené odměny. Umístěním svého prvního tábora Tomáš odkryje minci na své desce, takže si jednu ihned vezme ze zásoby.

Ve třetím tahu se Tomáš rozhodne opustit město. Svoji figurku postaví na pole města na mapě. Ve své aktivní družině zrovna má ještěráčího dobrodruha a psa (na místě označeném modrým praporem). Svůj ukazatel zdraví

na stupnici zdraví přesune na číslo 4 (pes i dobrodruh přidávají 2). Ted' se Tomáš může pohybovat po mapě až o 2 pole (má dva body pohybu), ale rozhodne se posunout pouze o 1.

Mezi dvěma poli je symbol nepřítele. Tomáš na kostce hodí dvojku, jeho aktivní družina má 1 meč, takže musí utratit 1 bod zdraví, aby se ubránil nepříteli se silou 4. Poté si vezme kartu nepřítele, položí na ni jeden ze svých táborů a položí ji vedle svojí desky. Umístěním tábora odkryje další symbol mince na své desce, takže si ze zásoby vezme jednu minci.

Tomáš ukončí pohyb na poli s drahokamem. Na tomto poli není žeton setkání, takže se o něj nemůže pokusit. Rozhodne se proto, že na tomto poli postaví tábor. Zaplatí 3 body zdraví, získá 2 drahokamy (díky 2 symbolům průzkumu ve své aktivní družině).

Ve čtvrtém tahu by mohl Tomáš pokračovat na mapě, ale rozhodne se pro návrat do města. Vezme svoji postavu z mapy a postaví ji na farmu. Získá tak 1 jídlo, protože v jeho aktivní družině má pouze jeden symbol dovednosti.

Tomáš pokračuje ve hře, dokud jeden z hráčů neumístí svůj čtrnáctý tábor, čímž spustí konec hry.



KARTY POSTAV

PUTOVÁNÍ

Níže je popsáno, jak používat kartu postavy při *Putování*.

Vždy po dokončení setkání hráč označí tužkou následující okénko (postupně shora dolů, zleva doprava).

Vždy když hráč dokončí třetí setkání (označením jedné řady tří okének), zároveň vybarví i hvězdu na konci daného řádku – ta značí získaný bod zkušenosti. První hvězda je již vybarvená (hráč začíná s jedním bodem zkušenosti). Když hráč utratí bod zkušenosti, obtáhne tužkou kruh kolem hvězdy a ta tak zmizí; takto hráči dobře poznají, že bod zkušenosti utratili.

Zde se zapisují získané dovednosti

Tento sloupec se využije pouze při Rozvoji postavy.



Sem si hráči zapisují čísla příběhů. Pokud má hráč číst z *Knihy příběhů*, přečte místo čísla na mapě číslo uvedené zde. Po dokončení příběhu si hráč číslo přeškrtně. Pokud naráží během hry na další příběh, zapíše si nové číslo do následujícího volného pole.

Pokud se hráči podaří zaplnit všechna okénka na své kartě, získá na konci hry (na mapě *Ztraceného města*) 7 bodů putování.

Zde hráči zapíší po každé hře, kolik získali bodů putování. Na konci celého putování tyto hodnoty sečtou, aby zjistili kolik, získali celkem bodů.

Do této části karty si hráči zapisují slova, která během hry získají.

ROZVOJ POSTAVY

Níže je popsáno, jak používat kartu postavy při *Rozvoji postavy*.

Vždy po dokončení příběhu si sem zapište číslo následujícího příběhu.

Vždy když hráč dokončí třetí setkání (označením jedné řady tří okének), zároveň vybarví i hvězdu na konci daného řádku – ta značí získaný bod zkušenosti. První hvězda je již vybarvená (hráč začíná s jedním bodem zkušenosti). Když hráč utratí bod zkušenosti, obtáhne tužkou kruh kolem hvězdy, a ta tak zmizí; takto hráči dobře poznají, že bod zkušenosti utratili.

Zde se zapisují získané dovednosti.

Tato okénka se používají pouze při Putování.

Dokončí-li hráč všechny příběhy svojí postavy, získá na konci hry na mapě 11 (Ztracené město) 7 bodů putování.

Při rozvoji postavy tuto část ignorujte.



Ohraničená oblast na posledních dvou řádcích připomíná, že hráči nemohou dokončit dva poslední příběhy svojí postavy, nejsou-li na poslední mapě Ztraceného města. Pokud má hráč dokončených osm příběhů, není na mapě Ztraceného města a má přečíst další příběh, použije místo toho kartu rychlé hry. Jakmile všichni hráči dokončí svých osm setkání, mohou odehrát poslední hru na mapě Ztraceného města.

Zde hráči zapíší po každé hře, kolik získali bodů putování. Na konci rozvoje postavy tyto hodnoty sečtou, aby zjistili, kolik získali celkem bodů.

Do této části karty si hráči zapisují slova, která během hry získají.

UPŘESNĚNÍ KARET ARTEFAKTŮ

Pořízené artefakty hráčům přinášejí zvláštní schopnosti a také body putování. Dokud je hráči mají v ruce, nemají žádné efekty a body nepřidávají. Aby si hráč mohl pořídit artefakt, musí zaplatit požadovanou cenu a splnit uvedené podmínky. Pořízenou kartu si hráč položí lícem nahoru vedle svojí desky.

V případě rozporu mezi textem na kartě a textem v pravidlech má přednost text na kartě.



Obecné pravidlo schopností „Při návštěvě“: Hráč může navštívit budovu, aniž by provedl související akci, ale stále získá výhodu uvedenou na kartě.

Amulet zlých snů: Je-li v navštívené budově více hráčů, minci musí zaplatit každý z nich.

Hrací kostky: Hráč na konci hry získá 1 bod putování za každého dobrodruha se zeleným praporem. Zelený velitel ani zelené žetony žádné body nepřinášejí.

Hvězdný plášť: Hráč na konci hry získá 1 bod putování za každého dobrodruha s modrým praporem. Modrý velitel ani modré žetony žádné body nepřinášejí.

Koruna krutosti: Je-li v navštívené budově více hráčů, minci musí zaplatit každý z nich.

Koření: *Příklad použití: Pokud se postava pohne o tři pole (tedy projde přes dvě prázdná), utratí hráč 1 bod zdraví namísto dvou.*

Legendární svitek: Hráč na konci hry získá 1 bod putování za každého dobrodruha s červeným praporem. Červený velitel ani červené žetony žádné body nepřinášejí.

Nefritová flétna: Jídlo hráč získá před nákupem kiviho nebo po něm. *Příklad: Tomáš navštíví stáje. Nemá však žádné jídlo. Získá tedy dvě jídla a poté jedno utratí, aby si pořídil kiviho.* Hráč si kiviho koupit nemusí.

Obchodnický kabát: Při návštěvě radnice hráč může dvakrát provést akci obchod. Každá akce musí být provedena samostatně.

Obchodní smlouva: Při použití tohoto artefaktu může hráč dobrodruha stejné barvy umístit na libovolné pole ve své aktivní družině. Celkový počet aktivních dobrodruhů je stále omezen na 4.

Prastarý kompas: Má-li na konci hry více hráčů stejný nejvyšší počet mincí a drahokamů, majitel kompasu 4 body nezíská.

Tajemná smlouva: Hráč na konci hry získá 1 bod putování za každého dobrodruha se žlutým praporem. Žlutý velitel ani žluté žetony žádné body nepřinášejí.

Vozík na zboží: Při obchodování na radnici má hráčovo zboží celkovou hodnotu o jedna vyšší. *Příklad: Tomáš smění modrý frakční žeton. Jeho hodnota je 8. Získá za něj tedy 4 mince.*

Zlatý magnet: Minci hráč získá ze společné zásoby.

Zlodějská sada: Minci hráč získá ze společné zásoby.

Zrcadlový klobouk: Obejití nepřítele na této kartě funguje stejně jako symbol štítu na žetonu dobrodruha.

Žoldácká smlouva: Při pořízení tohoto artefaktu hráč ihned umístí tábor na prázdné pole kdekoli na mapě. Hráč získá minci nebo drahokam, jako při běžné stavbě tábora. Je-li na poli žeton setkání, hráč jej neodstraňuje.

UPŘESNĚNÍ KARET POKLADŮ

Karty pokladů hráčům přinášejí zvláštní schopnosti. Hráči si je berou náhodně z vrchu balíčku karet pokladů. Hráč může mít 1 poklad za každého kiviho. Hráč nikdy nesmí mít více než 3 karty pokladů současně.

V případě rozporu mezi textem na kartě a textem v pravidlech má přednost text na kartě.

Když hráč získá novou kartu pokladu, tak se rozhodne, jestli si ji ponechá a odloží dříve získanou kartu nebo jestli odloží právě získanou kartu a dříve získanou si ponechá.

Když hráč získá novou kartu pokladu, přečte její schopnost ostatním hráčům a kartu položí lícem nahoru na svoji desku.



Obecné pravidlo schopností „Při návštěvě“: Hráč může navštívit budovu, aniž by provedl související akci, ale stále získá výhodu uvedenou na kartě.

Lovecké oko: Při návštěvě mystikovy chýše na desce města ve dne získá hráč pouze 1 jídlo, přestože získal 3 karty pokladů.

Měsíc: Pokud má na konci hry více hráčů nejvíce ne-utracených mincí, majitel měsíce nezíská žádné body.

Rezavý zvon: Se zvonem může hráč při návštěvě dolu provést akci najmutí dobrodruha, jako by byl v krčmě. Zároveň může běžným způsobem provést akci v dole. Obě tyto akce může provést v libovolném pořadí.

Stará lopata: Hráč získá minci nebo drahokam navíc.

Starý deník: Artefakt může hráč odhodit pouze ihned při dobrání. Později jej odhodit nesmí.

Starý recept: Pokud má na konci hry více hráčů nejvíce jídla, majitel receptu nezíská žádné body.

Zatykač: Při shodě získá hráč s nejvyšším počtem poražených nepřátel 2 body putování. Pokud je shoda na druhém místě, žádné body nezíská.

Zápalná bomba: Hráč může bombu použít jedenkrát během každého souboje, boje s nepřítelem nebo během bojového hodu při setkání.



SLOVA

PUTOVÁNÍ, ROZVOJ POSTAVY

U některých setkání je jako odměna uvedeno slovo. Pokud hráč získá slovo, zapíše si jej na zadní stranu svojí karty postavy.

Díky slovům mají hráči více možností při dalších setkáních nebo jim přímo určují, jakým směrem se setkání bude vyvíjet. Má-li hráč slovo uvedené u setkání, **MUSÍ** mu vypravěč přečíst odstavec s tímto slovem (pokud není výslovně uvedeno, že je tato možnost volitelná).

Příklad:

347 □

V silné bouři k tobě přichází zahalená postava s planoucíma očima.

Máš-li slovo **PLANOUCÍ**

Postava přikývne. „Věděl jsem, že splníš naši dohodu, tady je slíbená zbraň,“ zašeptá chraplavým hlasem a podává ti tmavý meč, který je na dotek neobvykle chladný.

+3 pověst, získáváš kartu *Chladné ostří*, S178

Jinak **SOUBOJ 8** **ZAÚTOČIT NA ZAHALENOU POSTAVU**

Jakmile tasíš zbraň, zahalená postava zařve a z úst jí vyletí obří ohnivá koule. S opálenými vlasy se ti podaří utéct do nedaleké jeskyně, kde najdeš kostru a u ní vak s pokladem.

5 ▶ zelená frakce, -3 pověst, 3 mince
10 ▶ drahokam

nebo **SCHOPNOST 6** **PROMLUVIT SI SE ZAHALENOU POSTAVOU**

„Prodávám vzácné artefakty,“ zašeptá chraplavým hlasem a nechá tě nahlédnout do svého vaku, plného vzácných zbraní, prastarých svitků a zlověstně vypadajících náhrdelníků. Koupíš si náhrdelník s rytinou smrtky.

6 ▶ -1 mince, 1 bod zdraví, získáváš kartu *Náhrdelník smrti*
8 ▶ 2 body zdraví

— Ryan Laukat

Má-li hráč slovo „PLANOUCÍ“, MUSÍ mu vypravěč přečíst odstavec s tímto slovem (hráč si nehází kostkami). K dokončení tohoto setkání hráč nepotřebuje žádné schopnosti ani body síly, prostě získá všechny uvedené odměny. V tomto případě to budou 3 body pověsti, karta prostředí *Chladné ostří* a na kartu postavy si napíše číslo příběhu S178.

Pokud by hráč slovo „PLANOUCÍ“ neměl, mohl by si hráč vybrat ze zbývajících dvou možností, u kterých by musel běžným způsobem házet kostkami.

U některých možností jsou uvedena dvě slova, v takovém případě hráč musí mít obě uvedená slova. U většiny setkání, která vyžadují dvě slova, jsou také další možnosti v případě, že hráč má pouze jedno z těchto slov. Vypravěč by měl vždy ověřit všechny možnosti a vybrat tu, která nejlépe odpovídá slovům daného hráče.

MĚSTO VE DNE



Po odehrání několika prvních her mohou hráči vyzkoušet variantu s městem ve dne (vyobrazeným výše). V následujících odstavcích budou popsány změny oproti standardní verzi města za soumraku. Hráči mohou strany města mezi jednotlivými hrami libovolně střídat. Město ve dne je použitelné ve všech variantách hry.

STÁJE

Na zadní straně všech žetonů s nákladním kiviem je nákladní želva. Hráč při návštěvě stáje může běžným způsobem získat kiviho nebo může zaplatit drahokam a získat tak želvu.

Nákladní želva na desce hráče zabírá stejné místo jako kivi, hráč tak může vždy mít nejvýše 3 nákladní zvířata.

Schopnost nákladní želvy: Hráč nemusí každý tah utratit bod zdraví při projití jednoho prázdného pole. Díky želvě má hráč jeden bod pohybu navíc. Má-li hráč více želv, jejich efekt se sčítá.

Příklad: Hráč má 2 nákladní želvy, a může se tak přesunout přes dvě prázdná pole, aniž by utrácel body zdraví.

Hráč může obětovat želvu, aby obešel nepřítele (stejně jako kiviho). Stejně tak každá želva umožní hráči mít jeden poklad navíc.

Hráč může mít současně kiviho i želvu.

Dovednost „chování zvířectva“ funguje s želvou i s kivim.

MYSTIKOVA CHÝŠE

Když postava navštíví mystikovu chýši, hráč si dobere 3 karty a ponechá si jednu z nich.

DŮL

Některá čísla v dole mají vedle sebe malý symbol pověsti. Bude-li hráč kutat na jednom z těchto míst, získá navíc jeden bod pověsti (tyto body jsou vždy kladné).

POVĚST

Má-li hráč na konci hry zápornou pověst, může ztratit body putování. Má-li -3 nebo -4 body pověsti, ztratí jeden bod putování. Má-li -5 nebo -6 bodů pověsti, ztratí 2 body putování.

VĚZENÍ

Prohraje-li hráč v souboji a jde do vězení, získá 1 jídlo.

PTAKOPYSK – ZVÍŘECÍ POMOCNÍK

Použití ptakopyska: Hráč, jenž získal v poslední hře nejméně bodů putování, si může jako zvířecího pomocníka vybrat ptakopyska (místo obvyklého psa nebo kočky).

Ptakopysk ve všech případech funguje stejně jako ostatní zvířecí pomocníci.

POUŽITÍ DOBRODRUHŮ VE HŘE ABOVE AND BELOW

Žetony dobrodruhů z této hry mohou hráči použít také ve hře *Above and Below* (nevyšla v češtině). Při jejich použití budou při přípravě hry vyloženy čtyři žetony dobrodruhů do řady nad vesničany ze hry *Above and Below*.

Dobrodruhy z této hry mohou hráči běžným způsobem vytrénovat, cena je však uvedena na žetonu dobrodruha. Při doplňování vesničanů se doplní také dobrodruzi.

Dobrodruzi se od vesničanů liší v několika věcech. Především dobrodruzi mají každý svoji

ikonu postele. Když dobrodruzi prozkoumávají, nehází kostkou na počet luceren, ale jednoduše mají počet uvedený ve spodní části žetonu.

Někteří dobrodruhové na sobě mají symboly slaniny a chleba. Ty vyjadřují jejich schopnost uvedený pokrm vyrobit. Na konci hry hráči získají body za každou sadu chleba a slaniny. Každá sada na konci hry bude za 5 bodů.

PŘIDÁNÍ NOVÉ POSTAVY DO PUTOVÁNÍ

Pokud mají hráči odehráno již několik her a chce se k nim přidat nový hráč s novou postavou, je třeba začínat od začátku?

Ve většině případů ne.

Ve variantě **Putování** mohou hráči přidat novou postavu jednoduše tak, že postava získá navíc body zkušeností. Hráč dostane postavu a vyplní si na kartě řádky, za které neodehrál. Tyto body zkušenosti může hráč běžným způsobem před hrou utratit za dovednosti.

Varianta **Rozvoj postavy** funguje lépe, pokud se do ní postavy během rozehraného příběhu nepřidávají. Pokud hráči chtějí i přesto přidat novou postavu do hry, žádné zkušenosti za neodehrané hry nezíská. Hráč pouze dostane novou kartu postavy a začne s méně body zkušeností než ostatní hráči. Pokud ostatní hráči během hraní splní své osmé setkání, budou při dalších setkáních využívat karet pro rychlou hru. Jakmile své osmé setkání dokončí všichni hráči, budou následující hru pokračovat na mapě 11: Ztracené město.

VARIANTA VÍCE SETKÁNÍ

Pokud chcete hrát hru s více příběhy, použijte tuto variantu. Hra se tak výrazně prodlouží.

Během přípravy hráči na mapu položí 4 žetony úkolů za každého hráče.

Při hraní **Putování** postavy získají body zkušeností rychleji, takže bude třeba vynechat tři mapy podle výběru hráčů. Celkem tedy hráči odehrají sedm map místo deseti.

Ve variantě **Rozvoj postavy** bude hráčům k dokončení osmi setkání stačit většinou odehrát pouze dvě mapy. Poté budou pokračovat na mapu 11: Ztracené město.

PRODLOUŽENÁ VARIANTA

Pokud chtějí hráči odehrát prodlouženou hru, dostanou na začátku hry o dva tábory ve své barvě více. Tyto tábory si každý hráč položí na svoji desku před začátek horní řady táborů. Hráči budou nejprve odebírat tyto dva tábory navíc.

Tato varianta je vhodná pro hráče, kteří chtějí často útočit na nepřátele.

MAPY

1. Jeskyně glogů: Země ze hry *Above and Below*.

2. Pusté pláně: Trávou porostlá oblast s mnoha zříceninami zpola pohřbenými pod zemí. Tuto oblast za dávných časů ovládal šílený kamenný král.

3. Rudý hvozd: Lesy stromů s rudými listy. V těchto lesích rostou podivné bílé květiny.

4. Meteorické hory: Hornatá oblast plná kráterů a bohatá na podivnou rudu.

5. Jedová poušť: Rozpálená země, v níž je veškerá voda otrávená. V jeskyních pod povrchem žijí obrovské nestvůry s chapadly.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO: Pokud hráč přejde pole se symbolem vody nebo se na něm zastaví, ztratí jeden bod zdraví, protože zdejší voda je otrávená. Stejně pravidlo platí i v případě, že zde stojí tábor. Pokud hráč bod zdraví nemá, nemůže na toto pole vstoupit a musí se vrátit na pole, ze kterého přišel.

6. Oblačné údolí: Údolí zaplněné hustými, žlutými mraky. Půda pod mraky je kamenitá, vyschlá a pokrytá mechem. Říká se, že tu přebývají ztracené duše.

7. Vyschlé moře: Kdysi tu bylo moře, teď zde jsou jen skalnaté ostrovy a písečné kaňony, z nichž ční kostry obřích ryb.

8. Lávová delta: Tuto zemi pustoší válka a také spalující potoky lávy, které vytékají ze zdejších sopek.

9. Rozeklané ostrovy: Skalnaté souostroví v rozbouřeném moři.

10. Pravěký prales: Hustý prales je domovem obrovských šestiokých mamutů s krátkou hnědou srstí.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO: Hráči, kteří na konci hry nebudou mít postavený tábor na poli s mamutem, ztratí 8 bodů putování. *Pravěcí mamuti mají velké znalosti historie a dokážou poradit s nalezením Ztraceného města.*

11. Ztracené město: Ztracené město je ukryté a obsahuje pozůstatky kdysi slavné civilizace Arziánů. Jsou v něm ukryty ty nejhlubší tužby každého z nás, nebo je v něm něco docela jiného?

PUTOVÁNÍ: KARTY PADOUCHŮ

Do Ztraceného města pronikla čtveřice padouchů, kteří se pokoušejí využít jeho pradávnou sílu k ovládnutí světa. Cílem hráčů je tyto padouchy zastavit a zabránit tak propuknutí války!

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA PRO MAPU 11: Na začátku hry hráči položí 4 karty padouchů lícem nahoru vedle atlasu. Hrají-li pouze tři hráči, dají zpět do krabice kartu „Hledač pokladů Zak“. Při hře dvou hráčů vrátí do krabice také „Kapitánka Šreja“.

Pokud během hry musí hráč bojovat s nepřítelem, může si zvolit, zda bude bojovat s horním nepřítelem z balíčku karet nepřátel, nebo s jedním padouchem.

Porazí-li hráč padoucha, vezme si jeho kartu a na konci hry získá uvedený počet bodů putování. Na herní plán poté položí svůj tábor, jako po porážení nepřítele. Poté hráč navíc přečte odstavec v Knize příběhů, jehož číslo je uvedené na kartě padoucha.

Zůstane-li na konci hry některý z padouchů neporažen, všichni hráči hru prohrají. V tom případě mohou hru opakovat, dokud neuspějí.

AUTOŘI

AUTOR HRY *Ryan Laukat*

ILUSTRACE *Ryan Laukat*

AUTOŘI KNIHY PŘÍBĚHŮ *Ryan Laukat, Brenna Asplund, Alf Seegert, Malorie Laukat*
VÝVOJ HRY *Ryan Laukat, Malorie Laukat, Brenna Asplund, Andrew Frick, Craig Knight*

TESTOVÁNÍ *Malorie Laukat, Brenna Asplund, Craig Knight, Brandon Laukat, Andrew Frick, Daniel Peckham, Rick George, Tim Fowers, David Short, Seth Jaffee, Robert Schiewe, Alf Seegert, Barbara Allen, Matt Allen, Mike Risley, Ryan Dalton, August Larson, Brandon Crowthers, Conan Gustafson, Aaron Gustafson, Steven Stroup, Matthew Holmes, Bryan O'Daly, Travis Cooper.*

Velký dík náleží všem, kteří se podíleli na vzniku této hry!

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ *Rodney Smith*

Copyright © 2017 Red Raven Games

PŘEKLAD HRY

PŘEKLAD PRAVIDEL *Vladimír Smolík*

PŘEKLAD SETKÁNÍ *Tomáš Kořínek & Jan Březina*

GRAFICKÁ ÚPRAVA *Black Light Studio & Vladimír Smolík*

JAZYKOVÁ ÚPRAVA *Eliška Pospíšilová*

REDAKCE PŘEKLADU *Kamil Smola, Martin Hrabálek a Michal Požárek*

REJSTŘÍK

Aktivní družina	9, 15, 18
Bodování	28
Body putování	14, 26, 28
Body zdraví	14, 17, 18, 19, 24
Body zkušenosti	13, 31–32
Boj	18, 20, 22
Deska hráče	18
Dobrodruh	15, 18, 24
Dobrodružství	19–25
Dovednosti	13
Drahokam	9, 15, 24, 26, 28
Družina	9, 15, 18
Důl	17, 36
Farma	16
Frakce	15, 18, 26, 28
Jídlo	15, 16, 26
Karta artefaktu	12, 26, 33
Karty pokladů	18, 21
Karty postav	13, 31–32
Karty prostředí	22
Kivi	16, 18
Knihy příběhů	21–23, 35, 39
Komponenty	6–7
Konec hry	28
Krčma	15
Mince	9, 15, 2, 26
Mystickova chýše	16, 36
Módy	4–5, 9, 23, 29
Město	15–16, 36
Město ve dne	36
Najímání	15
Nepřítel	20, 28
Návštěva města	15–17
Náčelníci	27, 28
Obchod	16
Obchodní cesta	24, 25, 28
Obtížnost	21–22
Odměny	21–23
Opuštění města	19
Pohyb	18, 19
Pole	19, 21, 24
Pověst	14, 36
Prapor frakce	15, 27
Prapory	15, 26, 27
První dobrodružství	4, 29
Putování	5, 9, 13, 23, 29, 31
Příprava	8–11
Radnice	15
Rozvoj postavy	5, 9, 13, 23, 29, 32
Rychlá hra	5, 10, 23, 29
Schopnosti	18, 21–22
Setkání	21–23, 31–32, 35
Souboje	17
Soumrak	8
Stavba tábora	24
Stáje	16, 36
Symbol boje	18, 20
Variety hry	4–5, 9, 23, 29
Volná akce	26
Vybírání karet	12
Vězení	17, 36

PRŮBĚH TAHU

AKCE

V každém kole hráč provede jednu z těchto akcí:

NÁVŠTĚVA MĚSTA

Návštěva jedné budovy ve městě a provedení jejích akcí.

DOBRODRUŽSTVÍ

1. Opuštění města – příprava družiny, nastavení bodů zdraví, umístění postavy na pole města na mapě.



2. Pohyb – dokončení setkání a případně stavba tábora (v tomto pořadí).

VOLNÁ AKCE – POŘÍZENÍ ARTEFAKTU

Kdykoli v průběhu tahu hráče (v neomezeném počtu).

SYMBOLY



Boj: Každý symbol boje v aktivní družině přidává hráči 1 sílu k bojovým hodům (včetně souboje) a při porážení nepřátel na mapě.



Body putování: Hru vyhraje hráč s nejvyšším počtem.



Město na mapě: Tento symbol připomíná, že při opuštění města si hráč nastaví počet bodů zdraví. **Poznámka:** Při zjišťování, zda je aktivní nepřítel nebo symbol pokladu, se toto pole považuje za pole s táborem.



Opatrnost: Má-li hráč alespoň jeden symbol opatrnosti ve své aktivní družině, může během pohybu po mapě obcházet nepřátele.



Pohyb: Každý symbol pohybu v aktivní družině přidává hráči 1 bod pohybu.



Pověst: Při pořizování některých artefaktů je důležitá její hodnota.



Průzkum: Každý symbol průzkumu v aktivní družině přidává hráči 1 k celkovému počtu mincí anebo drahokamů získaných při stavbě tábora na poli s mincí anebo s drahokamem.



Schopnosti: Každý symbol schopnosti v aktivní družině přidává hráči 1 k hodům během setkání. Schopnosti hráči využijí také ve městě na farmě a v dole.



Zdraví: Součet čísel v tomto symbolu v aktivní družině určuje, kolik bodů zdraví hráč získá při opuštění města.