

VOJNY MÁGOV

Frédéric Guérard
Sylvain Aublin

Ciel' hry

Musíte sa stať najbohatším zo všetkých temných mágov!

Príprava hry

Rozdelenie hradov a goblinov: hráči si zvolia svoju dosku hradu. Pokiaľ sa nemôžete dohodnúť, zamiešajte dosky hradu a náhodne ich po jednej rozdaťte každému hráčovi. Zamiešajte karty goblinov a každému hráčovi dajte dve. Zvyšné karty goblinov vráťte do škatule, v tejto hre ich už nebudete potrebovať. Hráči umiestnia obe svoje karty goblinov:

- ◆ naľavo od svojho hradu, pokiaľ chcú vylepšiť svoje schopnosti výroby a prieskumu.
- ◆ napravo od svojho hradu, pokiaľ chcú vylepšiť svoje schopnosti útoku.

Tieto vylepšenia vykonáte zasunutím karty pod dosku tak, aby boli vidieť iba goblinove vybrané schopnosti.

Príklad: Hráč sa rozhodol umiestniť jedného goblina naľavo a druhého napravo od svojho hradu. Ale pokiaľ chce, môže umiestniť oboch goblinov naľavo alebo oboch napravo.



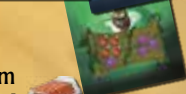
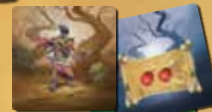
Úvod

Hráči v úlohe temných mágov verbujú hordy príšer, od jednoduchých goblinov po desivé draky, a každej z nich prideli úlohu vo svojom panstve. Niektoré vám budú získavať suroviny a preskúmavať okolie, iné sa stanú súčasťou vašej armády, aby útočili na ľudské kráľovstvá a ostatných hráčov. Zbierajte truhly s pokladom a staňte sa tým najbohatším a najmocnejším mágom, ktorý kedy žil!



Hra obsahuje

- ◆ 5 dosiek hradu
- ◆ 25 kariet osád
 - ◇ 1 kartu hostinca
 - ◇ 7 kariet statku
 - ◇ 7 kariet dediny
 - ◇ 10 kariet mesta
- ◆ 76 kariet netvorov
 - ◇ 10 kariet goblinov
 - ◇ 46 kariet zlých príšer
 - ◇ 20 kariet ultra zlých príšer
- ◆ 50 žetónov truhly s pokladom
 - ◇ 20 žetónov drevených truhiel
 - ◇ 20 žetónov kovových truhiel
 - ◇ 10 žetónov zlatých truhiel
- ◆ 1 zásobník na bonusové žetóny
- ◆ 45 bonusových žetónov
 - ◇ 20 žetónov štítu
 - ◇ 17 žetónov prehodenia
 - ◇ 8 žetónov magického štítu
- ◆ 1 zásobník na žetóny surovín
- ◆ 60 žetónov jedla, rún a súdkov
 - ◇ 30 žetónov jedla
 - ◇ 20 žetónov rún
 - ◇ 10 žetónov súdkov
- ◆ 1 hracia kocka



Ľudské kráľovstvá:

Zostavenie balíčka ľudských kráľovstiev závisí od počtu hráčov:

- ◆ 2 hráči: vezmite náhodne 3 karty statku, 3 karty dediny a 10 kariet mesta.
- ◆ 3 hráči: vezmite náhodne 4 karty statku, 4 karty dediny a 10 kariet mesta.
- ◆ 4 hráči: vezmite náhodne 6 kariet statku, 6 kariet dediny a 10 kariet mesta.
- ◆ 5 hráčov: vezmite všetky karty kráľovstiev.

Všetky nevyužitú karty vráťte do škatule.

Umiestnite kartu hostinca lícom nahor do stredu stola.

Vezmite karty kráľovstiev pripravené v predošlom kroku a každý druh kariet zamiešajte zvlášť. Potom ich položte na jednu kôpku tak, aby karty mesta boli naspodku, karty dediny uprostred a karty statku navrchu balíčka a aby všetky karty boli lícom nadol.

Položte túto kôpku naľavo od karty hostinca. Otočte toľko kariet kráľovstiev, koľko je v hre hráčov a vyložte ich lícom nahor napravo od karty hostinca.

Kôpky kariet príšer: Zamiešajte zvlášť karty zlých príšer a ultra zlých príšer, potom tieto dve kôpky položte lícom nadol nad kráľovstvo ľudí. Otočte prvé dve karty každej kôpky a umiestnite ich do radu pod ich príslušné kôpky.

Truhly s pokladom: Zamiešajte zvlášť všetky druhy žetónov truhiel (drevené truhly, kovové truhly a zlaté truhly). Vytvorte z každého druhu truhly kôpku. Skontrolujte, že nie sú vidieť hodnoty žetónov.

Žetóny: Oba zásobníky žetónov (bonusových žetónov a žetónov surovín) umiestnite v dosahu všetkých hráčov.

Hru začína najdesivejší hráč, alebo ten najstarší. Pri hre sa označuje ako kapitán. Vezme si kocku a hra začína!

Príklad pre hru 4 hráčov.





Príklad prípravy hry pre 4 hráčov.

Pravidlá hry

Hra sa hrá na kolá. Každé kolo predstavuje jeden deň.

Každý deň sa skladá z niekoľkých udalostí, ktoré je treba vykonať v nasledujúcom poradí:

1. Zvoľte aktívnu tlupu
2. Nazbierajte suroviny
3. Zvolajte prieskumníkov
4. Zaútočte
5. Naverbujte príšery
6. Koniec kola

Priebeh kola

1) Zvoľte si aktívnu tlupu

Možno ste všemocný temný mág, ale ani vy nedokážete donútiť k práci všetky príšery naraz!

Kapitán hodí kockou. Číslo na kocke určuje, ktorá tlupa bude dnes pracovať. To znamená, že hodené číslo rozhoduje, ktorý rad schopností vyobrazený vedľa hradu platí pre zvyšok dňa. To je aktívna tlupa. Číslo platí pre všetkých hráčov!

Začínajúc kapitánom a potom v smere hodinových ručičiek môže každý hráč kúpiť jednu rundu pitia za jeden žetón súdku, aby prinútil kapitána opakovať hod kockou a zmeniť tak aktívnu tlupu. Kapitán môže použiť kúzlo prehodenia ALEBO žetón súdku. Potom, čo kapitán zopakoval hod kockou, môžu všetci hráči znova kúpiť ďalšiu rundu. To sa vždy vykonáva v smere hodinových ručičiek, začínajúc kapitánom. Tento krok končí až vtedy, keď žiadny z hráčov neprinúti kapitána k opakovanému hodu kockou.



Kúzlo prehodenia: Pokiaľ má kapitán kúzlo prehodenia, môže ho použiť k zmäteniu ostatných hráčov a hodiť opäť kockou vo svoj prospech. Kúzlo môže použiť iba kapitán. Aby tak učinil, musí otočiť žetón kúzla tak, aby bola vidieť strana s preškrtnutým symbolom. Kúzlo prehodenia sa tým pre toto kolo stáva neaktívne, ale možno ho opäť použiť ďalší deň, keď je tento hráč kapitánom. Hráč môže mať v skladisku pred sebou niekoľko kúziel prehodenia a pokiaľ chce, smie použiť všetky v jednom dni.



Zakúpenie rundy pitia: Každý hráč smie kúpiť jednu rundu za jeden žetón súdka, aby prinútil kapitána znova hodiť kockou. Žetón súdka sa odloží späť do zásobníka žetónov. Počet rúnd kúpených v jednom dni nie je obmedzený.

Napríklad: pokiaľ na začiatku tejto fázy voľby tlupy pri hode kockou padlo číslo 2, tak je aktívnou tlupou po celý deň pre všetkých temných mágov tlupa v 2. rade (rad začína naľavo od hradu a pokračuje vpravo od neho).

2) Nazbierajte suroviny

Všetci hráči si zo zásobníka žetónov vezmú jedlo a runy nazbierané aktívnou tlupou ich hradu. Tie potom položia pred svoj hrad.

Priestor pred hráčovým hradom je jeho skladisko, obsahujúce suroviny a truhly s pokladom. Všetci hráči musia mať výhľad na suroviny ostatných hráčov, aby si mohli ľahko spočítať, koľko truhiel ostatní hráči vlastnia (ale NIE ich hodnotu).

3) Zvolajte prieskumníkov

Všetci hráči spočítajú **symbole máp** získané aktívnou tlupou ich hradu (ľavá strana). Hráč s najvyšším počtom máp okamžite získava **kovovú truhlu**, ktorú si vezme z odpovedajúcej kôpky žetónov a položí ju pred svoj hrad. Pokiaľ má viac hráčov zhodne najvyšší počet symbolov máp, vezmú si všetci takí hráči namiesto kovovej truhly **truhlu drevenú**. Pokiaľ nikto nezískal mapu, tak tento krok preskočte.



Poznámka: Po získaní žetónu truhly s pokladom sa naň môžete tajne pozrieť, ale musíte ho položiť lícom nadol, aby jeho hodnotu nikdo nevidel.

4) Zaútočte

Začínajúc kapitánom a následne v smere hodinových ručičiek môže každý hráč podniknúť jeden útok, a to výberom z nasledujúcich možností:

- ♦ Útok na ľudské kráľovstvo
- ♦ Útok na hrad iného hráča

Útok na ľudské kráľovstvo:



Každá osada má schopnosť ubrániť sa určitému počtu útočníkov. To je dané číslom na štíte karty. Aby ste zaútočili na jednu z odhalených kariet osady, musí mať aktívna tlupa (na pravej strane dosky hradu) aspoň toľko mečov, aké je číslo na štíte karty osady.

Príklad: pre útok na dedinu na obrázku potrebuje aktívna tlupa aspoň 3 meče.

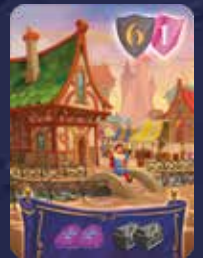
Po útoku na osadu získava útočiaci hráč koristiť zobrazenú na spodnej časti karty osady. Vezme si zodpovedajúci počet surovín a truhiel zo zásoby a umiestni ich pred svoj hrad. Karta osady je potom odložená.



Magické štíty a meče: Niektoré mestá sú chránené magickými štítmí. Tento druh štítu možno poraziť len magickým mečom, ktorý je možné získať iba naverbovaním niektorých príšer. Rovnako ako pri obyčajných štítoch, musí mať aktívna tlupa pre útok na miesto chránené magickým štítom aspoň toľko magických mečov, koľko ukazuje číslo štítu na karte. Namiesto obyčajných mečov možno použiť aj magické meče.

Poznámka: Pre útok na osadu s oboma druhmi štítov musí mať hráč aspoň toľko kúzelných a obyčajných mečov, koľko udáva číslo na karte.


Príklad: Aby hráč mohol zaútočiť na toto mesto, musí mať: 1 kúzelný meč a 6 obyčajných alebo kúzelných mečov (hráči smú kombinovať oba druhy mečov pre dosiahnutie celkového počtu obyčajných mečov).



Útok na hrad iného hráča:

Hráči môžu namiesto útoku na osady (karty ľudských kráľovstiev) zaútočiť na hrad iného hráča. Pre tento útok platia rovnaké pravidlá, ako pre útok na osady. Hrad každého hráča má schopnosť ubrániť sa určitému počtu útočníkov. To je dané súčtom čísla na štíte vytlačenej na doske hradu a čísel na žetónoch štítu, ktoré boli v priebehu hry k hradu pridané. Útočiaci hráč musí mať pre útok aspoň toľko mečov, koľko činí tento súčet.

Pre kúzelné a obyčajné meče platia rovnaké pravidlá ako pre útok na osady.

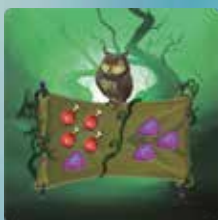
Avšak aby útočník získal korisť, musí byť súčasťou aktívnej tlupy zlodějov  (symbol masky na pravej strane dosky hradu). Každý zlodej môže hráčovi, ktorý je napadnutý, ukradnúť jednu truhlu akéhokoľvek druhu. Pokiaľ má hráč vo svojej aktívnej tlupe viac zlodějov, môže ukradnúť viac truhiel naraz. Pokiaľ hráč nemá žiadnych zlodějov, nemôže na protihráčov hrad zaútočiť.

Po odcudzení truhiel inému hráčovi ich útočiaci hráč položí pred svoj hrad bez toho, aby sa pozrel na ich hodnotu. Akonáhle sú uložené do hráčovho skladiska, môže sa na ich hodnotu pozrieť.

Príklad: máte aktívny 2. rad. Rozhodnete sa pre útok na hrad iného hráča so štítom v hodnote 2. Vaše 2 meče porazia štít a útok je tak úspešný. Vďaka svojmu zlodejovi ukradnete tomuto porazenému hráčovi jednu truhlu.

Pokiaľ má na konci fáze útoku jeden alebo viac hráčov 10 či viac truhiel, potom hra okamžite končí (viď Koniec hry).

Dôležité: zakaždým, keď je hráčovi ukradnutá jedna alebo viac truhiel, získava tento hráč žetón štítu s číslom 1, ktorý zvyšuje celkovú úroveň obrany jeho hradu. Pozor, hráč získava iba jeden žetón štítu i v prípade, že mu bolo ukradnutých viac truhiel.



5) Naverbujte príšery

Všetci hráči môžu verbovať príšery za jedlo a runy. Počet príšer, ktoré hráč môže počas jedného kola naverbovať, nie je obmedzený, hráč musí byť iba schopný zaplatiť cenu za ich naverbovanie.

Cena naverbovania príšer závisí od druhu príšery a je zobrazená na zadnej strane kariet rozdelených na dve kôpky kariet príšer:

- ◆ Naverbovanie zlej príšery stojí 2 žetóny jedla.
- ◆ Naverbovanie ultra zlej príšery stojí 1 runu + 4 žetóny jedla **ALEBO** 3 runy.

Pri verbovaní príšery hráč odloží suroviny, ktorými za ňu platí, do spoločnej zásoby a vezme si jednu z dvoch príšer, ktoré sú odkryté a ktorá zodpovedá zaplateným surovinám. Po naverbovaní príšery okamžite odkryje ďalšiu zo zodpovedajúcej kôpky, aby nahradil tú, ktorá bola práve naverbovaná. Hráč umiestni novo získanú príšeru naľavo alebo napravo od svojho hradu tak, že vsunie kartu do priestoru pod kartami priloženými k hradu tak, aby boli vidieť iba vybrané schopnosti. Hráč si teda musí vybrať, či použije schopnosti príšery pre zisk surovín a prieskum (ľavá strana karty) alebo pre boj (pravá strana karty).



Niektoré príšery pri naverbovaní získavajú svojmu pánovi bonusové žetóny. Tieto bonusové žetóny sú vyobrazené na karte príšery.

Pokiaľ je naverbovaná príšera s bonusovým žetónom, hráč si vezme zodpovedajúci žetón zo spoločnej zásoby a položí ho na svoju dosku hradu.



Bonusové žetóny so štípmi zvyšujú počet útočníkov, ktorým hrad dokáže odolať. Bonusové žetóny s kúzlom prehodenia umožňujú kapitánovi znova hádzať kockou. Bonusové žetóny sú trvalé a nemožno o nich prísť.



Koniec hry

Pokiaľ má hráč na konci fázy útoku 10 alebo viac truhiel, hra končí. Hráči sčítajú hodnoty svojich pokladov a víťazom sa stáva najbohatší hráč.

V prípade remízy vyháva hráč s najvyšším počtom truhiel. Pokiaľ aj tak nastala remíza, podelia sa o víťazstvo hráči s rovnakým výsledkom.

6) Koniec kola

Nahradte karty kráľovstiev, ktoré boli odložené, ďalšími kartami z kôpky. Vždy by malo byť vyložených toľko kariet, koľko je v hre hráčov. Okrem toho je vždy vyložená karta hostinca. Kapitán predá kocku hráčovi po svojej ľavici a ten sa stáva novým kapitánom. Nové kolo môže začať!