

K oslavě rovnodennosti se schází na kraji panenského lesa různí magičti tvorové. Zde se utkají v magických výzvách a porovnají své schopnosti. Jen tři nejlepší z nich vstoupí do legend a bájných příběhů, ostatní upadnou v zapomnění. A jen na vás záleží, kteří to budou.

# REINER KNIZIA Equinox

## Cíl hry

Získat co nejvíce bodů sázením na magická stvoření, která se zúčastní turnaje. Předpověď vytvořená na začátku hry má větší hodnotu, než když vsadíte na poslední chvíli. Ale když se prozradí moc brzy, mohou soupeři vyřadit vašeho oblíbence z boje. Vítězem se stává hráč, jehož sázky mají na konci hry nejvyšší bodovou hodnotu.

## Herní komponenty



**Karty Šampionů (14 ks):** tyto karty představují bytosti, které se rozhodly zúčastnit turnaje. Každý z hrdinů má svou speciální schopnost, která se aktivuje v okamžiku, kdy kartu zahraje hráč, jenž má na toto stvoření nejvíce vsazeno (viz strana 5).

**Bojové karty: (154 ks):** tyto karty se používají na boj mezi hrdiny, jsou na nich stejné bytosti, jako na kartách šampionů. Od každého ze 14 hrdinů je 11 karet s hodnotami od 0 do 11. Toto číslo v levém horním rohu karty reprezentuje sílu karty.



**Karty Chameleonů (11 ks):** tyto karty představují tvory mnoha tváří. Jsou to stvoření, která se oficiálně neúčastní turnaje, ale rozhodla se vnést trochu zmatku do hry. Vezmou na sebe podobu nějaké bytosti a buď jí pomohou, nebo uškodí. Síla těchto karet se pohybuje mezi 0 až 10 a navíc dočasně ruší speciální schopnosti jiných bytostí (viz str.5). **Poznámka:** chameleon nemá svou kartu v balíčku šampionů.

**Stromové karty (3 ks):** tři Prastáři z lesa mají za úkol dohlížet na ozvláštňení průběhu turnaje. Tyto karty spouští zahráním různé efekty (viz str.8).



**Karty řad (6 ks):** označené symboly (A, B, C, D, E, F) určují jednotlivá bojová kola a také ukazují kolik bodů přinese úspěšná předpověď v daném kole.

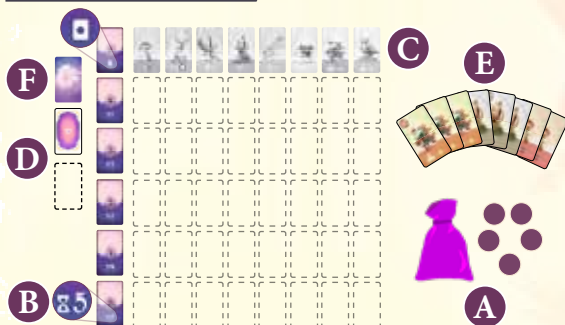


**Karty zapomnění (11 ks):** pomocí těchto karet se označují bytosti, které postupnou eliminací upadly v zapomnění.



**Oblázky sázek (25 ks) a pytlíky (5 ks):** tyto oblázky (5 od každé barvy) se používají na uzavírání sázek na bytosti v turnaji a pokládají se na karty hrdinů, na které hráč vsadil.

## Příprava hry



1. Každý hráč si vybere svou barvu oblázků, pytlík stejné barvy (A), a položí je před sebe. Zbylé komponenty se vrátí zpět do krabice.
2. Vyberte (náhodně, dohodou nebo postupným výběrem) 8 ze 14 karet šampionů, které budou použity v této hře. Zbylé šampiony a jejich bojové karty vraťte zpět do krabice. Tuto hru je nebudete potřebovat.
3. Uprostřed stolu vytvořte sloupec z karet řad (B). Nejvyšší je karta (C), pod kterou jsou postupně karty (D) ve vzestupném pořadí kol od (E) až po (F). Vedle nejvyšší karty (D) vytvořte řadu lícem nahoru 8 vybraných šampionů (C). Na pořadí šampionů nezáleží.
4. Důkladným zamícháním bojových karet vybraných hrdinů, karet Chameleonů a Stromových karet vytvořte dobírací balíček, z kterého si hráči budou brát karty v průběhu hry. Takto vytvořený balíček položte lícem dolů poblíž sloupce karet řad (D). Vedle tohoto balíčku nechte místo na odhazovací hromádku. Každý hráč si vezme 8 karet do ruky tak, aby ostatní hráči neviděli, jaké karty drží (E). Na své karty se hráči mohou dívat.
5. Karty zapomnění (A) položte tak, aby byly při ruce, až budou potřeba (F).
6. Začíná hráč, který má narozeniny nejbližší k následující rovnodennosti - equinoxu.

\* Equinox: období roku, ve kterém je délka dne a noci stejná. Na severní polokouli je jarní okolo 21. března a podzimní kolem 23. září.

## Průběh hry

Hra je rozdělena na **pět kol** 🎲. V každém kole odehrají hráči jeden nebo více **tahů**. Hru zahájí první hráč a dále se hraje ve směru hodinových ručiček. V každém tahu je do aktuální řady zahrána jedna karta, která může být poslední chybějící v řadě a tím ukončit kolo. Každé kolo vrcholí vyřazením jedné bytosti v aktuální řadě.

**Tah** každého hráče probíhá v **5 fázích**.

1. fáze: nová sázka, nebo odkrytí sázky
2. fáze: zahrání karty z ruky
3. fáze: odhození karet z ruky
4. fáze: dobrání nových karet z balíčku do počtu 8 na ruce
5. fáze: vyřazení šampiona, pokud to situace vyžaduje

### Důležité:

*pokud v prvním kole hry někdo zahraje tajnou předpověď, vynechá fázi 2 a pokračuje rovnou fází 3.*

## Bojová karta



## Průběh tahu

### Fáze 1

### Uzavření nebo odhalení sázky.

Hráč si v této fázi svého tahu může zkusit předpovědět šampiona a doufat, že přežije do konce hry. Čím dříve hráč na šampiona úspěšně vsadí, tím více bodů prestiže vyhraje. V této fázi si hráč musí vybrat jednu ze 4 možností:

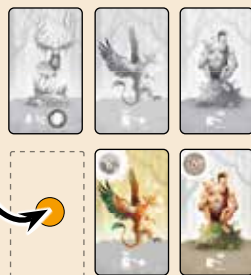
- A) otevřená sázka
- B) tajná sázka
- C) odhalení tajné sázky
- D) vynechání

**A) Otevřená sázka:** vyberte kartu bez obláčku v aktuální řadě (řada právě hrané kola) a ve sloupci šampiona, který je ještě ve hře (nebyl dosud vyřazen) a položte na ni jeden obláček z pytlíku.

- Pokud na vybrané pozici není žádná bojová karta, položte obláček doprostřed. Pokud se zde již nějaká karta nachází, obláček položte do pravého horního rohu bojové karty.
- Na každé pozici smí být jen jeden obláček sázky, na každou bytost se tedy může v každém kole vsadit jen jednou.
- Hodnota každé sázky odpovídá kolu, ve kterém byla učiněna (viz str. 4).
- **Důležité:** každý obláček může být použit jen jednou. Není možné již umístěný obláček přesunout jinam, nebo vzít zpět. Výjimkou je využití schopnosti Mechobra.

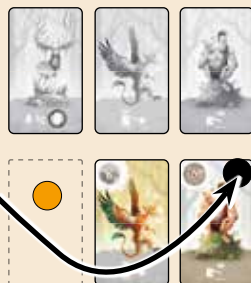
### Příklad:

*Petr si chce vsadit na Jelenčara (předpovědět, že vydrží do konce hry). Položí svůj obláček do sloupce šampiona Jelenčara v právě hrané řadě. Tudíž v tomto kole hry už není možné na tuto bytost vsadit.*




### Příklad:

*Laura si chce vsadit na Dvojčáka, a tak umístí svůj obláček na kartu Dvojčáka v aktuálně hrané řadě. Od tohoto okamžiku na něj již nikdo nemůže v tomto kole vsadit.*



## NEBO

**B) Tajná sázka: JEN V PRVNÍM KOLE**  můžete tajně vsadit na jednoho z šampionů. V tom případě vezměte jednu z **bojových karet** ve své ruce a položte ji zakrytou (obrázkem dolu tak, aby nikdo neviděl bytost na kartě) před sebe. Na ní položte jeden z vašich nepoužitých oblázků.

V tomto případě již nehrajte kartu do aktuální řady. Přeskočte 2. fázi tahu hráče.

- Bytost na této bojové kartě je ta, na kterou je vsazeno.
- Tajně je možné vybrat bytost, na kterou již dříve někdo vsadil normální, regulérní sázku.
- Tajná sázka přinese 5 bodů, pokud šampion, na kterého byla zahrána, vydrží ve hře až do konce hry.
- Každý hráč může mít jen **jednu tajnou sázku** za celou hru.
- **Připomínka:** karty Chameleonů a Stromové karty nejsou bojové karty, a proto nemohou být použity pro tajné sázky.


### Příklad:

*Martin by si rád tajně vsadit na Dvojčáka.*

*Vybere kartu z ruky a dá ji lícem dolů před sebe. Na tuto kartu pak položí jeden svůj oblázek.*



## NEBO

**C) Odhalení tajné sázky:** místo zahrání nové sázky můžete odhalit kartu své tajné předpovědi. Hráč otočí tajnou bojovou kartu z pod oblázků, ukáže ji ostatním a odloží ji na balíček odhozených karet lícem dolů. Takto uvolněný oblázek pak položte na kartu šampiona  v nejvyšší řadě.

Odhalení tajné předpovědi může pomoci získat kontrolu nad šampionem (str. 4), a tak využít jeho speciální schopnosti. **Odhalená předpověď má hodnotu 5 bodů.**

- Zahráním Stromové karty Prastarého můžete hráče donutit odhalit tajnou předpověď. A to klidně i mimo jejich tah.
- Odhalení tajné sázky není důvodem vynechání 2. fáze tahu hráče. Musíte zahrát kartu z ruky.
- Může se stát, že více hráčů tajně vsadí na stejného šampiona. Proto může být na horní kartě šampiona více oblázků, pokud takto odhalí více hráčů stejné tajné předpovědi (na bojové kartě může být jen jeden).

### Příklad:

*Janka se rozhodla odhalit kartu své tajné sázky.*



*Oblázek přesune na kartu šampiona a ostatním pro kontrolu ukáže otočenou kartu.*



*Odhalenou bojovou kartu položí na odkládací balíček.*




## NEBO

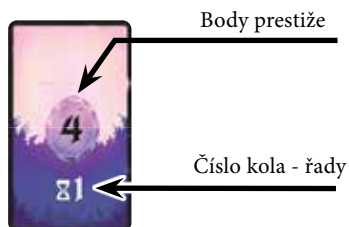
**D) Vynechání.** Můžete si také vybrat, že nezahrajete ani neodhalíte žádnou sázku, v této chvíli neuděláte nic a pokračujete v tahu fázi 2.

## Hodnoty sázek

Každý hráč má 5 obložků, a tak může 5x za hru vsadit. Po 5 kolech, na konci hry, obdrží hráči body prestiže za každou úspěšnou sázku (předpověď). Úspěšná sázka je ta, která předpověděla, že daný šampion vydrží ve hře až do konce a nebude eliminován. Hodnota úspěšné předpovědi je dána řadou, ve které byla zahrána.

Na koci hry mají obložky tajné sázky umístěné na kartách šampionů  hodnotu 5 bodů, ale pouze v případě, že daná bytost turnaj dokončila.

## Karta řady



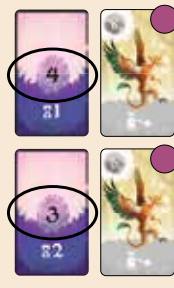
## Vládce

Hráč vládne bytosti, pokud má v jednom sloupci s kartou tohoto šampiona aktuálně nejvíce bodů.

- Pokud má více hráčů stejný počet bodů prestiže u jedné bytosti, tak ji nikdo neovládá.
- Neodhalená sázka se do tohoto skóre nepočítá, přináší 0 bodů.

### Příklad:

*Janka má vsazeno na Lišakýnu v 1. a 2. kole. Dohromady tedy má 7 bodů prestiže (4 z prvního a 3 z druhého kola).*



$$4 + 3 = 7$$

*Žádný z hráčů nemá u Lišakýny více bodů prestiže, proto Janka kontroluje speciální sílu této bytosti. Pokud zahraje bojovou kartu Lišakýny, může použít její schopnost.*



## Fáze 2

### Zahrání karty z ruky

V každém kole hrajete bojové karty hrdinů z ruky do aktuální řady a do odpovídajícího sloupce daného šampiona.

V každém kole má šampion konkrétní místo kam hrát jeho kartu. Vrchní karta hromádky na tomto místě udává sílu šampiona v tomto kole. Do řad můžete hrát i karty chameleonů. V druhé fázi si můžete vybrat jednu z těchto možností.

- A) Zahrání bojové karty bytosti
- B) Zahrání karty Chameleona
- C) Zahrání Stromové karty
- D) Vynechání (nezahrání karty)

**Poznámka:** pokud hráč v předchozí fázi tohoto tahu uzavřel tajnou sázku, nevyloží žádnou kartu a musí tuto fázi 2 vynechat.

**A) Zahrání bojové karty bytosti:** z karet v ruce položte bojovou kartu do aktuálně hrané řady a sloupce odpovídajícího šampiona na hrané kartě.

- Nesmíte zahrát kartu vyřazené bytosti.
- Pokud je na zvolené pozici už nějaká karta, novou položte na ni a tím ji překryjte. Pouze vrchní karta hromádky určuje aktuální sílu dané bytosti.
- V případě, že chce hráč zahrát kartu na místo, kde leží obložek, zasune ji pod něj.
- Nikdo si nesmí prohlížet zakryté karty. Vždy je vidět jen vrchní karta.

**Poznámka:** pokud na pozici už nějaká karta leží, novou položte na ni a tím ji překryjete.

### Speciální schopnosti

Jakmile hráč vyloží **bojovou kartu BYTOSTI, KTERÉ VLÁDNE**, může ihned využít speciální schopnost této bytosti. Seznam schopností najdete na konci pravidel. Zde jsou obecná pravidla pro hraní.

- Speciální schopnosti mohou porušovat pravidla. Pokud je použití speciální schopnosti v rozporu s pravidly, má tato schopnost vždy přednost.
- Speciální schopnosti může využít jen vládce bytosti, který ji kontroluje, nikdo jiný.
- Vládce smí využít speciální schopnost bytosti jen když vyloží její bojovou kartu z ruky. **Karty Chameleonů, nebo bojové karty** zahrané díky spuštění nějaké schopnosti **neaktivují speciální schopnost** bytosti.

## NEBO

**B) Zahrání karty Chameleona:** zahrajte kartu Chameleona do odpovídajícího sloupce v aktuální řadě jako bojovou kartu bytosti.

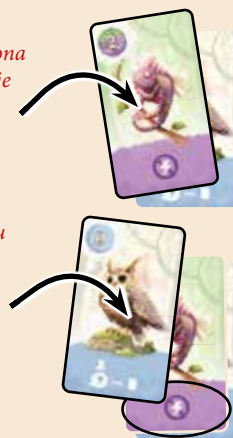
- Není možné zahrát chameleona do sloupce vyřazeného šampiona.
- Zahrání karty Chameleona nespustí speciální schopnosti bytosti.
- I karta Chameleona se musí hrát na vrch již dříve odehraných karet. Chameleon svým číslem mění sílu šampiona v tomto kole.
- Navíc vždy, **když hráč zahrane bojovou kartu přímo na kartu Chameleona, nesmí využít speciální schopnost bytosti. Chameleon je blokuje.**



#### Příklad:

*Janka hraje kartu Chameleona do sloupce Houkala a zakryje již dříve hranou kartu.*

*V dalším tahu hraje Martin (Vládce Houkala) na stejnou pozici kartu Houkala na chameleona. Nemůže však využít jeho speciální schopnost.*



## NEBO

**C) Zahrání Stromové karty:** pokud hráč místo bojové karty, nebo karty Chameleona, zahrane Stromovou kartu, vyhodnotí její speciální schopnost a následně kartu odloží na balíček odhozených karet. Jsou dva druhy Stromových karet: Prastaří a Dryády. (**Jejich schopnosti jsou vysvětleny na konci pravidel.**)




## NEBO

**D) Vynechání - nezahrání karty:** může se stát, že nemáte v ruce žádnou bojovou kartu, kterou je možné legálně zahrát (bytosti jsou již eliminované). Protože pravidla neumožňují zahrát kartu eliminované bytosti, hráč ukáže ostatním, že nemá karty na legální tah a kartu nezahrane. Pokud ale drží alespoň jednu kartu, která se může zahrát, musí ji zahrát, i když nechce.

### Fáze 3


#### Odhození karet z ruky

V této fázi může hráč odhodit  z ruky až 3 karty bytostí, které byly eliminovány v předchozích kolech hry. Každou odhozenou kartu ukáže ostatním hráčům pro kontrolu, že opravdu jde o eliminovanou bytost, která ve hře nepokračuje (toto může porušit jen schopnost Carmen).

**Poznámka:** v průběhu hry je zakázáno nakukovat do odhazovací hromádky.

### Fáze 4

#### Dobráni nových karet do počtu 8 na ruce


Pokud má hráč v této fázi tahu na ruce méně než 8 karet , dobere si z dobíracího balíku nové karty do ruky tak, aby znovu držel 8 karet.

Když si hráč dobere poslední kartu z dobíracího balíčku, hra okamžitě končí! V takovém případě se v tomto kole nevyřadí žádný šampion. Může se tak stát, že na konci hry obodujete více než 3 šampiony.

### Fáze 5

#### Eliminace bytosti, pokud je to možné

Na konci svého tahu hráč zkontroluje, zda byla splněna podmínka eliminace některé bytosti z aktuálního kola. Podmínka eliminace je splněna, když všechny pozice neeliminovaných bytostí (pozice bez karet zapomnění) v aktuální řadě mají nějakou bojovou kartu, nebo kartu Chameleona a zároveň má jedna bytost nejmenší sílu ze všech.

- Pokud jsou všechny pozice obsazené, ale dvě nebo více bytostí má stejnou nejnižší bojovou sílu, k eliminaci nedojde a hra pokračuje dále.
- Pokud jsou všechny pozice obsazené a jen jedna bytost má nejnižší bojovou hodnotu, je tato bytost eliminována. Aktuální tah končí a hra pokračuje další řadou a tahem následujícího hráče (v případě pátého kola hra končí). Hra pokračuje a karta eliminované bytosti se v aktuální řadě označí překrytím kartou zapomnění  a hra se připraví na další kolo.

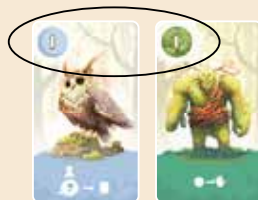
#### Příprava nového kola

V nové řadě položte karty zapomnění na pozice již eliminovaných šampionů, na tyto pozice již není možné karty hrát.

Po skončení této fáze následuje ve hře další hráč na tahu a pokračuje v této nové řadě.

#### Příklad:

Na konci hráčova tahu jsou v každém sloupci ještě karty nevyřazených šampionů. Ale Houkal a Mechobr mají shodnou nejslabší sílu 1. Proto ještě není možné ukončit aktuální kolo.




V dalším tahu byla zahrána karta Houkala se silou 4. Tím se Mechobr stal nejslabším v tomto kole. Kolo končí vyřazením Mechobra a začíná nová řada, nové kolo.




Na začátku nového kola je Mechobrův sloupec označen kartou zapomnění, aby hráči věděli, že je uzavřen.



## Konec hry

Hra končí buď na konci 5 kola , nebo v okamžiku, kdy dojde doplňovací balíček karet.

Pokud jste dohráli páté kolo, zakryjte aktuálně eliminovaného šampiona kartou zapomnění  přímo v aktuální páté řadě. Na konci hry se obvykle herní pole skládá z řady šampionů a pod ní pěti sestavenými řadami bojových karet.

Nyní hráči odhalí své tajné sázky a umístí oblázký z těchto karet na odpovídajícího šampiona.

(Jako u odhalení v průběhu hry na str. 3).



## Závěrečné bodování

Každý hráč si sečte body za všechny bytosti, na které v průběhu hry uzavřel úspěšné sázky, tj. obložky z nevyřazených šampionů. Hráč, který takto získá nejvíce bodů prestiže, je vítězem hry. V případě remízy vítězí hráč, který úspěšně uzavřel více tajných sázek na nevyřazené šampiony. Pokud stále panuje shoda, je vítězem hráč, který má více svých obložků na nevyřazených bytostech v první - nejvyšší řadě. Pokud i zde je shoda, porovnejte druhou, popřípadě třetí, čtvrtou řadu. Pokud je shoda i v páté řadě, je výsledek nerozhodný.



Řada karet šampionů  
Každý obložek zde má hodnotu 5 bodů.

1. řada - 1. kolo hry  
Každý obložek v prvním kole má hodnotu 4 body.

2. řada - 2. kolo hry  
Každý obložek v druhém kole má hodnotu 3 body.

3. řada - 3. kolo hry  
Každý obložek ve třetím kole má hodnotu 2 body.

4. řada - 4. kolo hry  
Každý obložek ve čtvrtém kole má hodnotu 1 bod.

5. řada - 5. kolo hry  
Obložky v pátém kole nepřinášejí žádné body.

**Houboš, Vřískal a Houkal nebyli eliminováni a jsou stále ve hře.**



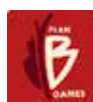
Jen obložky v těchto sloupcích přináší hráči bodový zisk.

$4 + 1 + 5 + 4 + 3 = 17$  bodů prestiže pro **Martina**,  
 $5 + 3 + 3 + 1 = 12$  bodů prestiže pro **Janku**,  
 $4 + 2 = 6$  bodů prestiže pro **Petra**  
2 body prestiže má **Laura**.

Hru vyhrál **Martin!**

## Credits

Designer: Reiner Knizia  
Producer: Sophie Gravel  
Illustrations: Chris Quilliams  
Graphic Designer: Stéphane Vachon and Tarek Saoudi  
Editing: Sophie Gravel and Anh Tú Tran



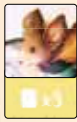
All rights reserved  
© 2021 Plan B Games Inc.  
19 rue de la Coopérative,  
Rigaud, QC J0P 1P0 Canada  
Retain this information for  
your records.  
No part of this product may be  
reproduced without specific  
permission. Made in China

Distributor: Piatník Praha  
s.r.o., K Vypichu 1087,  
252 19 Rudná.  
e-mail: info@piatnik.cz  
www.piatnik.cz



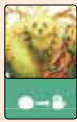
# Speciální schopnosti

## Speciální schopnosti



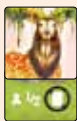
### Vřískal

Vezmi si z dobíracího balíčku přesně 3 karty do ruky. Ani více, ani méně. Pokud tímto dojdou karty v dobíracím balíčku, nastává konec hry.



### Mechobr

Vezmi si zpět do zásoby jeden ze svých použitých oblázků veřejné nebo tajné sázky (tajnou kartu odhod), z bytosti už eliminované či živé. Tento oblázek můžeš znovu použít pro sázku v dalších tazích.



### Jelenčar

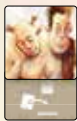
Vyber jiného hráče a náhodně mu vezmi z ruky polovinu karet (zaokrouhlovanou nahoru) a bez prohlížení je polož lícem dolů před tohoto hráče. Tento hráč příští tah hraje jen s kartami v ruce. Tyto odebrané karty si může vzít zpět do ruky až ve třetí fázi svého tahu. Ještě před doplněním do 8 karet na ruce, ale až po případném odhození.



### Suťák

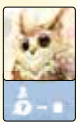
Polož jeden svůj nepoužitý oblázek sázky na jakoukoliv neobsazenou kartu v této anebo vyšší řadě. Vyjma nejvyšší řady šampionů.

**Příklad:** pokud je schopnost použita v průběhu 4. kola hry, může hráč díky této schopnosti položit svůj oblázek na Lišákýnu v první řadě, jako by ji tam zahrál již v prvním kole.



### Dvojčák

Okamžitě můžeš zahrát ještě jednu kartu z ruky. Jako by hráč měl znovu druhou fázi tahu. Tato vlastnost se nedá použít více než jednou za tah.



### Houkal

Vyber hráče a šampiona, který je ještě ve hře. Pokud tento vybraný hráč drží kartu jmenovaného šampiona, musí ti ji odevzdat. Pokud nemá tohoto šampiona, tak ti na důkaz musí ukázat své karty. Ostatní hráči tyto karty vidět nesmí, ani je není dovoleno prozradit. Na karty ležící na stole díky efektu Jelenčara nemá Houkal vliv.



### Carmen

Efekt Carmen se využije jen ve třetí fázi. Můžeš odhodit maximálně 3 karty z ruky i kartu šampiona, který je stále ve hře, místo jen eliminovaného. Takto odhozené karty nemusíš ukazovat ostatním hráčům.



### Houboš

Vyber již eliminovaného šampiona a využij jeho speciální schopnost. Není možné vybrat šampiona, který byl vrácen zpět do krabice na začátku hry.

**Poznámka:** pokud takto vyberete Ohnivého tesáka (viz dále), tak si můžete vzít zpět do ruky i Houboše z předchozí řady (předchozího kola).



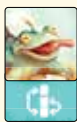
### Kozloděj

Vyber jiného hráče, který má v ruce alespoň 3 karty. Vyber si náhodně 3 karty z jeho ruky a podívej se na ně. Jednu z těchto karet si nech a zbylé 2 mu vrať. Ostatní hráči nesmí vidět o jaké karty se jedná. Karty ležící na stole díky schopnosti Jelenčara jsou proti Kozlodějovi imunní.



### Ohnivý tesák

Vyber si z jakékoliv dřívější, vyšší řady bojovou kartu Ohnivého tesáka a přidej ji do karet ve své ruce.



### Skokan

Ve sloupci ještě nevyřazeného šampiona můžeš prohodit dvě viditelné vrchní bojové karty.

**Příklad:** aktuálně má bytost zahranou kartu se silou 4.

V dřívějším kole měl kartu se silou 8. Tyto dvě karty prohod, silu 4 dej výše a 8 do aktuálního kola řady. Tím zvýšíš aktuální sílu šampiona.



### Lišákýna

V aktuální řadě vyber viditelnou bojovou kartu nebo kartu Chameleona z jakéhokoliv sloupce a odlož ji na odhazovací hromádku. Takto odkrytá karta je novou aktuální kartou šampiona. Pokud odebereš kartu a zjistíš, že je to méně výhodné než původní odhozená karta, máš smůlu, své rozhodnutí nesmíš měnit.



### Ledový silák

Ledový silák nemá žádnou speciální dovednost, ale jeho síla je vždy o 0,5 větší než u ostatních bytostí. Jeho síla je tedy v rozmezí 0,5 až 10,5.

**Poznámka:** zahrání karty Ledového siláka na kartu Chameleona jeho sílu neovlivní.

Pokud je Ledový silák při konečném sčítání stále ve hře, získá každý hráč 0,5 bodu za každý svůj oblázek v daném sloupci.



### Poutník

Vezmi si z libovolné řady zpět do ruky jakoukoliv vrchní kartu Chameleona. Pokud takto odkryješ bojovou kartu, stane se novou aktuální silou dané bytosti.

## SCHOPNOSTI STROMŮ



### Prastarý

Vyber šampiona, který je stále ve hře. Všichni hráči (i ty), kteří na něj mají tajně vsazeno, musí odhalit své tajné předpovědi. Oblázek se přesune na kartu šampiona. Díky tomu se mohou změnit vládci kontrolující dovednosti jednotlivých šampionů.



### Dryáda

Vezmi si z libovolné řady zpět do ruky jednu viditelnou bojovou kartu bytosti, ne chameleona.