

PRAVIDLA HRY



DĚDICOVÉ TRŮNU



Chtěli bychom poděkovat 12 735 přispěvatelům na Kickstarteru a komunitě na Discordu. Díky nim mohla tato hra vzniknout. Velký dík patří následujícím lidem: Matthew Fikes, Ilia Silantev, James Krawczyk, Dustin Dowdle, Noah Smith, Cole Fehring, Rui Rodrigues, Antti Vähäkainu, Nate Brackett, Jiego Custodio, Chris Copeland, Nacho Larrodera, Andrew Clifton a všem, které nosíme ve svých srdcích.

Autoři hry:

Raphael Stocker, Andreas Müller,
Markus Müller

Ilustrace:

Satoshi Matsuura

Grafická úprava:

Roland MacDonald, Jan Lipiński,
Nacho Larrodera, Raphael
Stocker, Markus Müller

Obsah a příběh:

Andreas Müller

Autorská práva:

2021, BFF Games GmbH

Více informací na:

www.hidden-leaders.com

Kontakt:

info@bffgames.org

Česká verze**Překlad:**

Tommy Pohl, Vladimír Smolík

Grafická úprava:

Vladimír Smolík

Jazyková úprava:

Eliška Pospíšilová

Redakce:

Jan Březina, Martin Hrabálek a Filip X. Kroa



ÚVOD

Ostrovem Oshra zmítá chaos. Po smrti Císaře narůstá konflikt mezi Horaly a Císařskou armádou. Zatímco Vodní lid se snaží mezi těmito odvěkými nepřáteli udržet pořádek a rovnováhu, armáda Nemrtvých usiluje o otevřenou válku. Veškerá naděje na mír leží na bedrech šesti dětí císaře. Kdo z nich uchvátí trůn pro sebe?

CÍL HRY

Ve hře **Dědicové trůnu** se každý hráč ujme role jednoho ze šesti dědiců trůnu. Každý dědic je spojencem dvou ze čtyř frakcí: **Horálů** 🟢, **Císařské armády** 🔴, **Vodního lidu** 🟡 a **Nemrtvých** ⚰.

Během hry budou hráči podporovat a oslabovat vliv **Horálů** 🟢 (zelený ukazatel) a **Císařské armády** 🔴 (červený ukazatel) hraním karet hrdinů.

Hra končí ve chvíli, kdy je zahrán určitý počet karet hrdinů. Pozice červeného a zeleného ukazatele na herní desce určuje vítězství jedné ze čtyř frakcí.

Pokud je pouze jeden z hráčů spojencem dané frakce, vyhrává hru. Je-li těchto hráčů víc, stane se vítězem hráč s nejvyšším počtem karet hrdinů vítězné frakce ve své družině.

HERNÍ KOMPONENTY



6 karet dědiců



77 karet hrdinů










1 herní deska
a 2 ukazatele vlivu



6 přehledových
karet

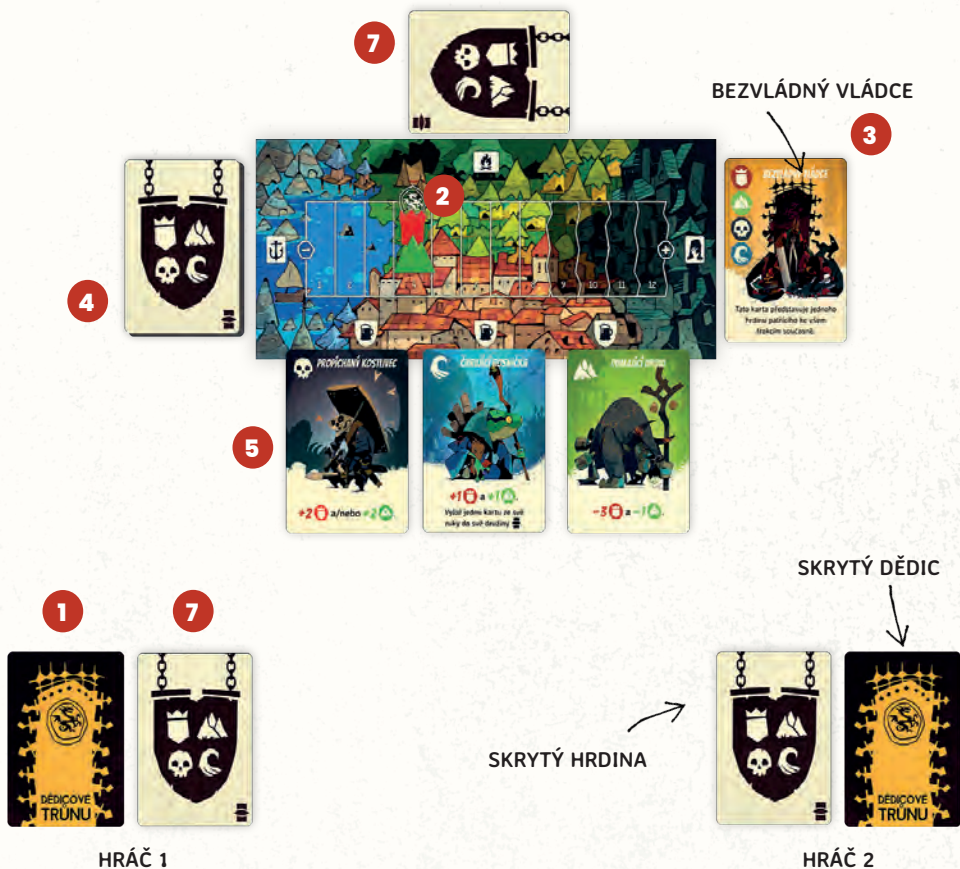
PŘÍPRAVA HRY

- 1** Zamíchejte **6 karet dědiců** a dejte každému hráči jednu, lícem dolů. *Na svou kartu dědice se můžete kdykoliv podívat, nesmíte ji ale ukázat ostatním hráčům. Vaše karta dědice určuje, s jakými dvěma frakcemi jste ve spojení.*
- 2** Položte oba ukazatele vlivu na **počáteční vyznačené místo**  na stupnici vlivu na herní desce.
- 3** Najděte kartu hrdiny **Bezvládný vládce** a položte ji lícem vzhůru na **hřbitov**  vedle herní desky.
- 4** Zamíchejte zbývající karty **hrdinů** a položte je lícem dolů do **přístavu**  vedle herní desky. Tímto utvoříte dobírací balíček.
- 5** Doberte 3 karty z **přístavu**  a položte je vedle sebe pod herní desku lícem vzhůru. To je nabídka **hospody** .
- 6** Náhodně určete začínajícího hráče.
- 7** Každý hráč si dobere **5 karet hrdinů**. Poté, co si je prohlédne, **udělá každý hráč následující kroky:**

- a. Položí jednu z karet před sebe lícem dolů  (do své **družiny**).
- b. Položí jednu kartu lícem dolů do **di-vočiny**  vedle herní desky, čímž se utvoří odhazovací balíček.
- c. Zbývající 3 karty si nechá v ruce.



PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY PRO 2 HRÁČE



Doporučujeme, aby noví hráči udělali následující dvě úpravy. Díky nim bude začátek hry jednodušší.

1. Odeberte ze hry všechny pokročilé karty. Ty mají na levé straně symbol +. V balíčku tak zůstane 53 karet.
2. Hra skončí ve chvíli, kdy je v družině hráče o jednu kartu méně, než je v tabulce na straně 11.

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v několika kolech, po směru hodinových ručiček.

TAH HRÁČE

Během svého tahu udělá hráč 4 kroky v uvedeném pořadí:

1. Zahraje 1 kartu ze své ruky a vyhodnotí její efekty, **NEBO** odhodí až 3 karty do *divočiny* 🔥.
2. Dobere karty z *hospody* 🍷 nebo z *přístavu* ⚓ tak, aby měl v ruce 4 karty.
3. Odhodí karty do *divočiny* 🔥, aby mu v ruce zůstaly právě 3 karty.
4. Doplní všechna prázdná místa v *hospodě* 🍷 kartami z *přístavu* ⚓.

1 Zahrajte 1 kartu z ruky, přidejte ji do své družiny a vyhodnoťte její efekty.

Zahrajte vybranou kartu **lícem vzhůru** před sebe. Všechny karty hrdinů vyložené před vámi tvoří vaši *družinu*. Poté pohněte zeleným nebo červeným ukazatelem vlivu doleva (-) nebo doprava (+) na stupnici vlivu na herní desce tak, jak je určeno na kartě. Vyhodnoťte případné další efekty karty.

Poznámka: Poloha ukazatelů na herní desce je limitována okraji stupnice vlivu.

NEBO

Odhodte ze své ruky až 3 karty do divočiny 🔥.

Místo hraní 1 karty hrdiny odhodte ze své ruky až 3 karty do *divočiny* 🔥 a pokračujte krokem 2.



2 Doberte karty z hospody 🍷 a/nebo z přístavu ⚓ tak, abyste měli v ruce 4 karty.

Tyto karty si můžete brát v libovolném pořadí z nabídky *hospody* 🍷, nebo skrytě z balíčku *přístavu* ⚓. **Poznámka:** Prázdná místa v hospodě zatím nedoplňujte kartami z přístavu. To provedete až v kroku 4.

3 Odhod'te karty z ruky do divočiny 🔥.

Odhod'te karty lícem dolů do *divočiny* 🔥 tak, aby vám poté v ruce zůstaly 3 karty hrdinů.

4 Dopln'te prázdná místa v hospodě 🍷.

Karty dopln'íte dobíráním karet z *přístavu* ⚓ a položíte je lícem vzhůru na prázdná místa v *hospodě* 🍷.

Poznámka: Pokud v *přístavu* ⚓ dojdou karty a musíte dobrat další, zamíchejte všechny karty v *divočině* 🔥 a utvořte nový *přístav* ⚓.

DIVOČINA 🔥
Odhazovací balíček karet lícem dolů.

STUPNICE VLIVU
Pozice červeného a zeleného ukazatele na této stupnici určuje vítěznou frakci.

PŘÍSTAV ⚓
Dobírací balíček obsahující karty hrdinů lícem dolů.

HOSPODA 🍷
Nabídka 3 karet lícem vzhůru.

ROZLOŽENÍ ROSOLU
-10. nebo -10.
Pohřbí jednu libovolnou.

MĚČNÝ JEŠTĚŘKA
Pokud je jeden z ukazatelů spředu.
-1 ukazatel spředu, nebo
-3 ukazatel spředu.

VYVĚTĚ AMAZONKA
+10. nebo -10.
Vyber jednoho. Musí pohřbit jednu ze svých.

POUNÍ SOMELIÉR
+10.
Vezmi si všechny karty z družiny z nich vyjdi do své družiny. Ostatní odhod.

HŘBITOV
Balíček pohřbených karet lícem vzhůru. Pouze vrchní karta balíčku je viditelná.


EFEKTY HRDINŮ



Efekt hrdiny se provede ihned poté, co je zahrán do vaší *družiny*. To zahrnuje pohyb ukazatelů vlivu po stupnici na herní desce a případné jiné efekty popsané na kartě. Pokud efekt hrdiny nebo jeho část nemůže být zahrán, ignorujte jej. Hrdina je ale přesto zahrán do *družiny*.


Příklad: „Pohřbi nemrtvého hrdinu.“ Tuto kartu můžete zahrát, i když v žádné *družině* není žádný nemrtvý hrdina k pohřbení. Pokud však ve hře alespoň jeden nebo více nemrtvých hrdinů je, musíte jednoho z nich vybrat. I kdyby to byl váš vlastní hrdina. Karta může cílit i sama na sebe.


Dober: Hráč vždy dobírá buď horní kartu z uvedeného balíčku, nebo **náhodnou** kartu z ruky jiného hráče.

Náhodně: Hráč zamíchá cílové karty a poté náhodně jednu dobere.

Odhod: Hráč položí karty lícem dolů na balíček *divočiny* .

Otoč: Hráč otočí kartu hrdiny v *družině* lícem dolů , případně lícem vzhůru  (záleží na aktuálním stavu karty).


Pohřbi: Hráč položí kartu z *družiny* lícem vzhůru na balíček *hřbitova* , pokud karta výslovně neříká něco jiného.

Polož: Hráč umístí kartu kamkoliv do herní oblasti (do *družiny*, do *hospody*  atd.) bez spuštění jejího efektu, pokud karta výslovně neříká něco jiného.

Vyměň: Hráč vymění pozici dvou karet mezi sebou **bez spuštění jejich efektů a bez jejich otáčení**, pokud karta výslovně neříká něco jiného.



SKRYTÍ HRDINOVÉ

- Během přípravy hry položíte jednoho z pěti hrdinů ve své ruce lícem dolů  do své družiny. Toto je skrytý hrdina.
- Během hry mohou efekty některých karet přidávat skryté hrdiny do vaší družiny, otáčet skryté hrdiny lícem vzhůru, případně se dívat na skryté hrdiny jiných hráčů.
- **Pokud je skrytý hrdina odhalen** (otočen lícem vzhůru), svůj efekt nepustí, pokud na kartě není výslovně uvedeno něco jiného.
- Skrytí hrdinové se **nepočítají** do celkového počtu hrdinů, kteří jsou **potřeba pro skončení hry**. Nicméně se počítají během vyhodnocení remízy při určování vítěze.
- Karty skrytých hrdinů se mohou v družině lehce překrývat. Musí ale být na první pohled patrné, v jakém pořadí byly vyloženy. Karty skrytých hrdinů se nemíchají, pokud tak neřekne efekt karty.
- Na své karty skrytých hrdinů se můžete kdykoliv podívat. Nazpět je ale musíte položit ve stejném pořadí.

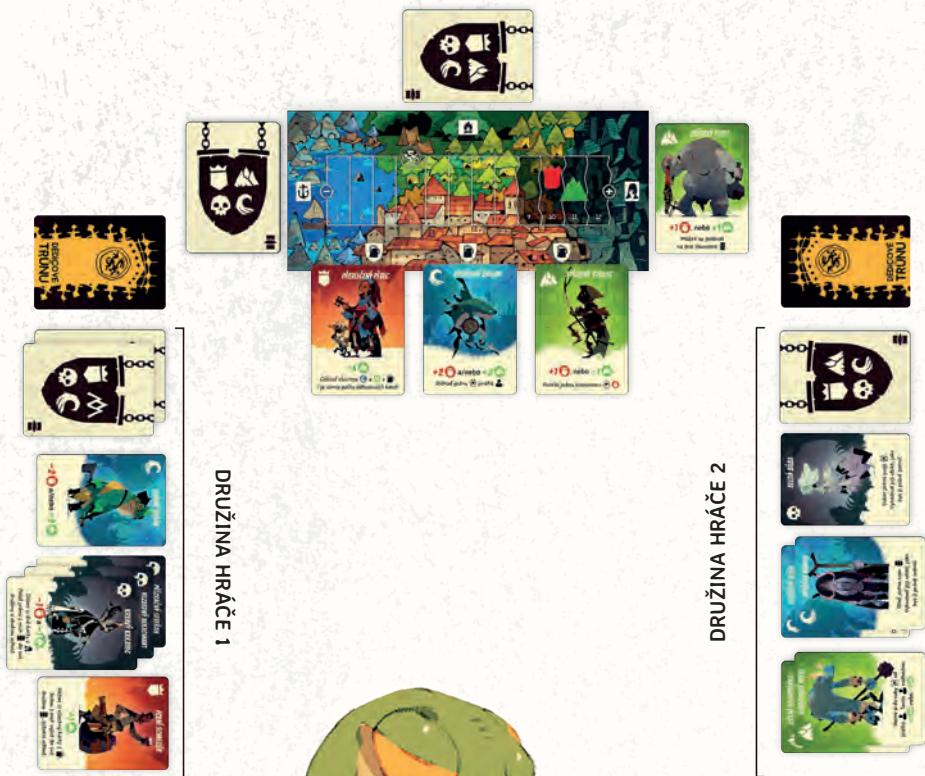


Odhalený hrdina je
v družině lícem vzhůru




Skrytý hrdina je
v družině lícem dolů





Takto může vypadat rozehraná partie dvou hráčů po pátém kole.

KONEC HRY

Hra končí na konci tahu, během kterého má některý hráč ve své družině následující počet odhalených  hrdinů:

2 HRÁČI	8  hrdinů
3 HRÁČI	7  hrdinů
4 HRÁČI	7  hrdinů
5 HRÁČŮ	6  hrdinů
6 HRÁČŮ	5  hrdinů



Skrytí hrdinové  se nepočítají.

Poznámka: Je možné, že na konci tahu bude mít cílový počet hrdinů jiný hráč než ten, který je zrovna na tahu (kvůli efektům karet). I v tomto případě se spouští konec hry.

*Příklad konce hry: Při hře čtyř hráčů konec hry nastává vyložением sedmého hrdiny do družiny kteréhokoliv hráče. Honza má 5 odhalených hrdinů, Tomáš 6, Martin 4 a Michal 5. Michal ve svém tahu zahrave **Šaškujícího šamana** a otočí jednu skrytou kartu v Tomášově družině. Tímto má Tomáš 7 odhalených hrdinů a nastane konec hry.*

V jiném případě by mohl Michal ukončit hru zahráním karty **Tápající páter**, který by mu umožnil zahrát dalšího hrdinu. Tímto by jich měl 7 a na konci svého tahu ukončil hru.



Pouze jedna ze čtyř frakcí může být vítězná. Když je spuštěn konec hry, určí se vítězná frakce pomocí **následujících kroků**:

- 1 Nemrtví** ☠️ zvítězí, pokud jsou oba ukazatele vlivu na tmavých polích stupnice vlivu. *Poznámka: Vítězství Nemrtvých se vyhodnocuje jako první, bez ohledu na podmínky vítězství ostatních frakcí.*
- 2 Vodní lid** 🌊 zvítězí, pokud jsou oba ukazatele vlivu na stejném políčku na stupnici nebo na polích vedle sebe.
- 3 Císařská armáda** 🏹 zvítězí, pokud je červený ukazatel na stupnici alespoň dvě pole před zeleným ukazatelem.
- 4 Horalé** 🌿 zvítězí, pokud je zelený ukazatel na stupnici alespoň dvě pole před červeným ukazatelem.

Poté všichni hráči odhodí všechny karty v ruce a **odhalí své dědice**.

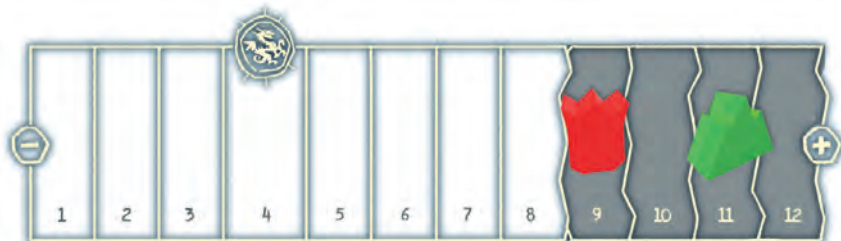
Pokud má **pouze jeden hráč dědice, který je spojencem vítězné frakce**, stane se vítězem.


Pokud mají **2 a více hráčů dědice s vítěznou frakcí**, bude potřeba „Vyhodnotit re-mízu“ podle pravidel na straně 14.

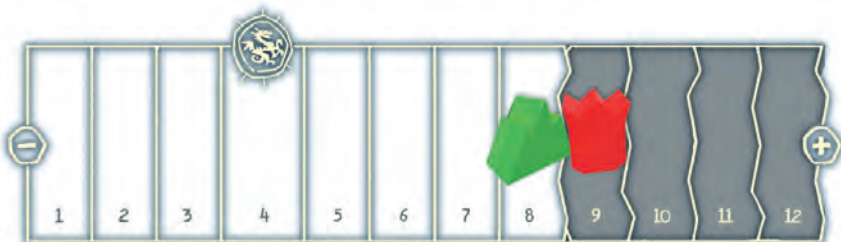
Pokud **žádný hráč nemá dědice s vítěznou frakcí**, nevyhrává nikdo.




PŘÍKLAD URČENÍ VÍTĚZNÉ FRAKCE




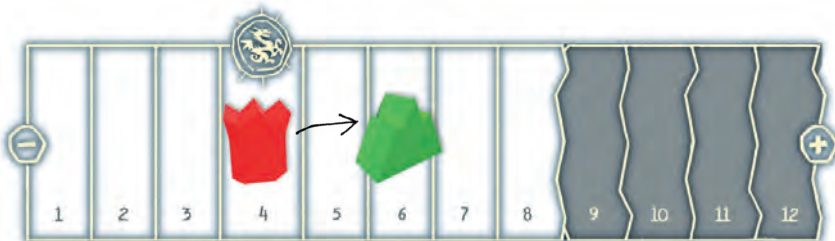
Nemrtví  zvítězí: Oba ukazatele jsou na tmavých polích stupnice.




Vodní lid  zvítězí: Oba ukazatele jsou těsně vedle sebe a oba nejsou na tmavých polích.



Čísařská armáda  zvítězí: Červený ukazatel je před zeleným o více než jedno pole a oba nejsou na tmavých polích.



Horalé  zvítězí: Zelený ukazatel je před červeným o více než jedno pole a oba nejsou na tmavých polích.

VIHODNOCENÍ REMÍZY

Pokud mají dva nebo více hráčů dědice s vítěznou frakcí, vyhodnotte remízu v následujícím pořadí:

- 1** Hráč s nejvíce **hrdiny v družině, kteří patří k vítězné frakci**, je vítěz. Počítají se odhalení (☞) i skrytí (☛) hrdinové.
- 2** Hráč s nejnižším počtem hrdinů v družině vyhrává (☛ + ☞, nezávisle na frakci).
- 3** Hráči porovnají čísla v levém dolním rohu na kartách dědiců. Hráč s nejvyšším číslem vyhrává.



SLOVNÍČEK

Bezvládný vládce: Jedná se o speciální kartu hrdiny, která začíná na hřbitově. Efekty některých hrdinů ho mohou přivést do družiny nebo do ruky. Pro potřeby cílení efektů karet a pro určení remízy na konci hry se počítá do všech čtyř frakcí. Tento hrdina může být zahrán jako kterákoliv jiná karta, ale nemá žádné efekty a nemůže být tedy kopírován jinými kartami.

Družina: Pokud je zahrána karta hrdiny, je vyložena do družiny příslušného hráče. Družina je prostor před hráčem, kam se vykládají hrdinové odhalení i skrytí.

Dědic: Každý hráč dostane jednoho dědice na začátku hry. Na kartě dědice jsou symboly dvou frakcí, se kterými je ve spojení. Dědicové jsou celou hru skryti před ostatními hráči.

Frakce: Ve hře jsou 4 frakce, každá je reprezentována barvou, symbolem, různými hrdiny a vítěznou podmínkou.

Hrdina: Každý hrdina náleží do jedné ze čtyř frakcí. Ve svém tahu může hráč zahrát jednu kartu hrdiny.

Ukazatele vlivu: Jsou dva, zelený a červený. Pohybují se po stupnici vlivu doleva (-) nebo doprava (+) a určují vítěznou frakci na konci hry.

Ukazatel vpředu/vzadu: Ukazatel vlivu, který je na stupnici více vpravo, je **vpředu**. Ukazatel, který je na stupnici více vlevo, je **vzadu**. *Poznámka: Pokud jsou oba ukazatele na stejném poli, žádný z nich není vpředu ani vzadu.*



SHRNUTÍ

PŘÍPRAVA HRVY (STRANA 4)


- 1 Rozdejte každému hráči skrytě **jednu kartu dědice**.
- 2 Umístěte **dva ukazatele vlivu** na herní desku, 3 karty hrdinů do *hospody* a *Bezládného vládce* na *hřbitov*.
- 3 Každý hráč si dobere 5 karet, jednu odhodí do *divočiny* a jednu položí skrytě do své *družiny*.

TAH HRÁČE (STRANA 6)


- 1 Zahraj jednu kartu z ruky, nebo odhod' až 3 karty do *divočiny*.
- 2 Dober si karty z *hospody*/*přístavu* tak, abys měl v ruce 4.
- 3 Odhod' karty do *divočiny* tak, aby ti zůstaly v ruce 3.
- 4 Doplň karty do *hospody*.



SPUŠTĚNÍ KONCE HRVY (STRANA 11)

Konec hry je spuštěn na konci tahu kteréhokoliv hráče, pokud aspoň jeden z hráčů má v družině cílový počet odhalených hrdinů .

2 HRÁČI

8  hrdinů


3 HRÁČI

7  hrdinů

4 HRÁČI

7  hrdinů


5 HRÁČŮ


6  hrdinů


6 HRÁČŮ


5  hrdinů

URČENÍ VÍTĚZE (STRANA 12)

Nemrtví  zvítězí, pokud jsou oba ukazatele vlivu na tmavých polích stupnice vlivu. Vítězství Nemrtvých se vyhodnocuje jako první.

Vodní lid  zvítězí, pokud jsou oba ukazatele vlivu na stejném poli na stupnici nebo na polích vedle sebe.

Císařská armáda  zvítězí, pokud je červený ukazatel na stupnici alespoň dvě pole před zeleným.

Horale  zvítězí, pokud je zelený ukazatel na stupnici alespoň dvě pole před červeným.

VYHODNOCENÍ REMÍZY (STRANA 14)

Zvítězí spojenec vítězné frakce. Je-li jich více, určete vítěze podle těchto kroků:

- 1 Hráč s nejvyšším počtem *hrdinů* vítězné frakce.
- 2 Hráč s nejmenším počtem *hrdinů* celkem.
- 3 Hráč s nejvyšším číslem na své kartě *dědice*.

