

ZÁKON HRY

ROOT



Jak používat tuto knihu

Hra ROOT obsahuje dvě knihy s pravidly: tato pravidla s názvem Zákon hry ROOT a pak Průvodce hrou. Pokud vám více vyhovuje konverzační styl učení a máte rádi příklady, přečtěte si Průvodce hrou. Pokud se pravidla raději učíte z přesně definovaných, formálně psaných pravidel ve zhuštěné formě, přečtěte si tento sešit. Průvodce hrou obsahuje také instrukce pro použití zimní mapy a pro hru s různými kombinacemi frakcí v různém počtu hráčů.

Text psaný KAPITÁLKAMI definuje klíčové pojmy, text v kurzívě obsahuje připomenutí a vysvětlivky. Symboly jednotlivých herních frakcí označují pravidla, která jsou upravena v části pravidel a schopnosti jednotlivých frakcí.

1. Zlatá pravidla

1.1 KONFLIKT PRAVIDEL

- 1.1.1 **Přednost.** Pokud jsou v rozporu text na kartě a text v Zákonu hry ROOT, má karta přednost. Pokud jsou v rozporu text v Průvodci hrou a text v Zákonu hry ROOT, má Zákon přednost.
- 1.1.2 **Použití slova „nesmíte“.** Pravidlo, které zahrnuje slovo „nesmíte“, je absolutní. Žádné jiné pravidlo jej nesmí změnit, pokud to není výslovně uvedeno.
- 1.1.3 **Současné efekty.** Pokud nastanou dva herní efekty současně, hráč, který je právě na tahu, zvolí pořadí, ve kterém se efekty vyhodnotí, pokud situace není upravena jinými pravidly.
- 1.1.4 **„Považováno za“.** Pokud vám pravidla nařizují, abyste věc A „považovali za“ věc B, věc A přebírá všechny vlastnosti věci B. *(Pokud tedy např. způsobíte pobouření, a přitom jste považováni za jiného hráče, tento hráč musí odevzdat kartu.)*

1.2 VEŘEJNÉ A SOUKROMÉ INFORMACE

- 1.2.1 **Karty v ruce.** Hráči mohou ukázat karty ze své ruky pouze tehdy, pokud je to výslovně uvedeno. Počet karet, které mají v ruce, je však veřejnou informací. 🗨️
- 1.2.2 **Odhazovací balíček.** Odhazovací balíček může být kdykoli prozkoumán kterýmkoli hráčem.

1.3 VYJEDNÁVÁNÍ A DOHODY

- 1.3.1 **Úmluvy.** Hráči mohou během hry volně diskutovat, takto dohodnuté úmluvy však nikdy nejsou závazné.
- 1.3.2 **Karty.** Hráči si mohou předávat karty pouze tehdy, když je to výslovně uvedeno.

1.4 HRÁČI A FRAKCE

Pro zjednodušení Zákon vždy popisuje akce hráčů, ne frakcí. Herní efekty *(jako např. schopnosti a troalé efekty)* jsou však vlastnostmi frakcí a ne hráčů. Pokud hráč ovládá komponenty jiné frakce, platí pro něj v tu chvíli pravidla dané frakce, pokud není výslovně uvedeno jinak.

1.5 STRUKTURA HRÝ

Tah každého hráče se skládá ze tří fází: Rozbřesk, Bílý den a Večer. Poté, co hráč dokončí všechny tři fáze, začíná tah dalšího hráče v pořadí. Hra takto pokračuje, dokud některý z hráčů nezvítězí (3.1).

2. Klíčové pojmy a koncepty

2.1 KARTY

Každá karta má symbol (pták, liška, zajíc nebo myš). Většina karet má také efekt, který můžete vyrobit (4.1).

- 2.1.1 **Ptáci jsou žolíci.** Kartu se symbolem ptáka vždy mů-

žete považovat za kartu jiného symbolu, a to i tehdy, pokud musíte použít, vzít si nebo odevzdat více karet stejného symbolu. 😊

- I. **Vynucený efekt.** Pokud jste donuceni odhodit kartu lišky, zajíce nebo myši, musíte své karty ptáku považovat za karty požadovaného symbolu.
- II. **Náhrada v opačném směru.** Pokud musíte použít, vzít si nebo odevzdat kartu ptáka, nesmíte ji nahradit kartou jiného symbolu.
- 2.1.2 **Dobírání karet.** Kdykoli jste donuceni DOBRAT kartu, berete si ji ze společného balíčku. Pokud je tento balíček prázdný, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte nový dobírací balíček.
- 2.1.3 **Používání a odhazování karet.** Kdykoli jste donuceni POUŽÍT nebo ODHODIT kartu, položte ji do společného odhazovacího balíčku, pokud se nejedná o kartu dominance (3.3). 😊
- 2.1.4 **Odhalení karet.** Kdykoli jste donuceni ODHALIT kartu, položte ji do svého herního prostoru (2.6).
- 2.1.5 **Karty přepadení.** Existuje pět KARET PŘEPADE- NÍ: jedna myš, jedna zaječí, jedna liščí a dvě ptačí. Tuto kartu můžete využít pro její symbol, ale nelze z ní nic vyrobit. Můžete ji také použít v bitvě, abyste udělili zásahy (4.3.1).
- 2.1.6 **Karty dominance.** Existují čtyři KARTY DOMINANCE odpovídající čtyřem symbolům. Můžete kartu dominance použít jako její symbol, ale nelze z ní nic vyrobit. Můžete s její pomocí trvale změnit svou vítěznou podmínku (3.3).

2.2 MÝTINY A CESTY

Mapa Lesní říše se skládá z mnoha MÝTIN spojených CESTAMI.

- 2.2.1 **Sousedství.** Mýtina sousedí se všemi dalšími mýtinami, se kterými je přímo spojená cestami. 🗨️
- 2.2.2 **Symbol.** Každá mýtina má SYMBOL myši, zajíce nebo lišky.
- 2.2.3 **Pozice.** Každá mýtina má určitý počet POZIC vyznačených bílými čtverci. Kdykoli budete stavbu, umístíte ji na volnou pozici. Na mýtině, kde není volná pozice, se nedá stavět.
- 2.2.4 **Ruiny.** Pozice označené písmenem „R“ začínají hru obsazené žetony RUIN. Ruiny mohou být odstraněny pouze Tulákovou akcí Průzkum (9.5.3).

2.3 ŘEKY

Mnoho mýtin je propojeno ŘEKAMI. Ty se běžně nepovažují za cesty, pravidla to však mohou změnit *(musí to být výslovně uvedeno)*. Řeky nerozdělují mýtiny ani lesy. 🗨️

2.4 LESY

Oblasti na mapě ohraničené cestami a mýtinami se označují jako LESY.

- 2.4.1 **Sousedství.** Les sousedí se všemi mýtinami, které se jej dotýkají, aniž by musela být překročena cesta. Sousedí také se všemi lesy, od kterých ho dělí právě jedna cesta.

2.5 HERNÍ KOMPONENTY

Každá frakce má k dispozici sadu HERNÍCH KOMPO-

NENT, vypsáných na zadní straně své desky frakce. KOMPONENTY jsou omezeny obsahem krabice. Pokud musíte umístit, vzít si nebo odstranit HERNÍ KOMPONENTU, ale nemůžete, umístíte, vezmete si nebo odstráňte její maximální možný počet.

- 2.5.1 **Bojovníci.** Pokud jste donuceni umístit bojovníka, berete jej ze své zásoby. Pokud je některý z vašich bojovníků odstraněn, vraťte jej do své zásoby. (*Figura Tuláka není bojovníkem a nemůže být odstraněna z mapy.*) 🧡👉
- 2.5.2 **Stavby.** Pokud jste donuceni umístit stavbu, vezměte žeton stavby nejvíce vlevo z její stupnice na vaší desce frakce. Pokud je některá z vašich staveb odstraněna, vraťte ji na místo nejvíce vpravo na její stupnici.
- 2.5.3 **Žetony.** Pokud jste donuceni umístit žeton, vezměte žeton nejvíce vlevo z jeho stupnice na vaší desce frakce, pokud stupnici má (nebo jej vezměte ze své zásoby). Pokud je některý z vašich žetonů odstraněn, vraťte jej na místo nejvíce vpravo na jeho stupnici, jestli ji má (nebo do své zásoby). 🧡👉
- 2.5.4 **Předměty.** Pokud jste donuceni vzít si předmět, vezměte si jeho žeton ze společné zásoby na mapě a položte jej do prostoru označeného jako Vyrobené předměty na své desce frakce. Pokud jste donuceni odstranit předmět, vraťte jej do krabice – ve hře se jej již nepodaří vyrobit. 🧡👉
- 2.5.5 **Ostatní.** Pokud jste donuceni využít jakoukoli jinou komponentu (*figuru, žeton atd.*), řiďte se příslušnými instrukcemi.

2.6 HERNÍ PROSTOR

Vášim HERNÍM PROSTOREM je oblast kolem vaší desky frakce. Karty ve vašem herním prostoru mohou být použity, odhozeny nebo jinak využity pouze tehdy, když jste k tomu výslovně vyzváni.

2.7 SOUPEŘ

SOUPEŘEM je každá z frakcí, se kterou nejste v koalici (9.2.8).

2.8 VLÁDCE MÝTINY

Mýtinu OVLÁDÁ hráč s nejvyšším součtem bojovníků a staveb na této mýtině. (*Žetony a figury – v případě Tuláka – se pro ovládání nepočítají.*) Pokud mezi hráči panuje remíza, neovládá tuto mýtinu nikdo. 🧡👉

3. VÍTĚZSTVÍ

3.1 JAK ZVÍTĚZIT

První hráč, který dosáhne počtu 30 vítězných bodů, se okamžitě stává vítězem hry. Pokud dosáhne více frakcí 30 či více bodů současně, vítězí ta frakce, která získá více bodů. Pokud mezi frakcemi stále panuje remíza, vítězí hráč, který je právě na tahu.

3.2 ZÍSKÁVÁNÍ VÍTĚZNÝCH BODŮ

Každá frakce má unikátní způsob získání bodů, všechny však mohou body získávat následujícími dvěma způsoby:

- 3.2.1 **Odstranění staveb a žetonů.** Kdykoli odstraníte soupeřovu stavbu či žeton nebo způsobíte, že soupeř musí stavbu/žeton odstranit, získáte jeden vítězný bod.

- 3.2.2 **Výroba předmětů.** Kdykoli vyrobíte předmět (4.1), získáte tolik vítězných bodů, kolik udává příslušná karta. 🧡👉

3.3 KARTY DOMINANCE

V balíčku karet se nacházejí čtyři karty dominance, které mohou být zahrány pro dosažení vítězství ve hře, aniž by hráč musel nasbírat 30 vítězných bodů.

- 3.3.1 **Aktivace.** Pokud máte během své fáze Bílého dne alespoň 10 vítězných bodů, můžete AKTIVOVAT kartu dominance tím, že ji položíte do svého herního prostoru. Odstraňte svůj bodovací žeton ze stupnice. Nadále už nezískáváte vítězné body. 🧡👉
 - I. **Karty dominance myši, zajíce a lišky.** Vyhráváte hru, pokud na začátku svého Rozbřesku ovládáte tři mýtiny se symbolem odpovídajícím aktivované kartě dominance.
 - II. **Karta dominance ptáků.** Vyhráváte hru, pokud na začátku svého Rozbřesku ovládáte dvě mýtiny v protilehlých rozích mapy.
- 3.3.2 **Aktivované karty.** Aktivovaná karta dominance se nepočítá do hráčova limitu počtu karet v ruce a nemůže být odstraněna ze hry. Aktivovanou kartu dominance nemůžete nahradit jinou kartou dominance.
- 3.3.3 **Použití jako symbolu.** Kartu dominance můžete použít jako její symbol. Namísto jejího odhození do odhazovacího balíčku ji však položte vedle herní desky k označení toho, že je DOSTUPNÁ, a mohou ji tedy získat ostatní hráči. 🧡👉
- 3.3.4 **Braní si dostupných karet.** Během své fáze Bílého dne si můžete vzít do ruky dostupnou kartu dominance použitím karty se stejným symbolem.

4. Základní akce

4.1 VÝROBA

Můžete VYROBIT většinu karet ze své ruky, čímž získáte okamžitý či trvalý efekt.

- 4.1.1 **Cena.** Na výrobu karty musíte AKTIVOVAT výrobní prostředky podle symbolů uvedených v levém dolním rohu karty. Symbol výrobního prostředku odpovídá mýtině. Každý výrobní prostředek smí být aktivován pouze jednou za tah hráče. Tříbarevný otazník označuje výrobní prostředek libovolného symbolu. 🧡👉
- 4.1.2 **Okamžité efekty.** Jakmile hráč vyrobí kartu s okamžitým efektem, vyhodnoťte tento efekt a poté kartu odhodte. Pokud je na kartě vyobrazen předmět, vezměte žeton předmětu ze zásoby a položte jej na místo pro vyrobené předměty na své desce frakce. Pokud je na kartě vyobrazen předmět, který není v zásobě, není možné kartu vyrobit. 🧡👉
- 4.1.3 **Trvalé efekty.** Jakmile vyrobíte kartu s trvalým efektem, položte kartu do svého herního prostoru. Od té chvíle můžete efekt používat způsobem uvedeným na kartě.
- 4.1.4 **Zákaz duplikátů.** Nesmíte vyrobit kartu s trvalým efektem, pokud již máte stejný efekt aktivní ve svém herním prostoru.

4.2 POHYB

Když se POHYBUJETE, můžete vzít libovolný počet svých bojovníků (*větší než nula*) nebo svou figuru z jedné mýtiny a přesunout je na sousedící mýtinu.

- 4.2.1 **Musíte ovládat mýtinu.** Pro pohyb je nutné, aby hráč ovládal mýtinu, odkud odchází, mýtinu, kam se přesouvá, nebo obě tyto mýtiny. 🗡️👤
- 4.2.2 **Bez omezení pohybu.** Jeden bojovník či figura se může pohybovat i opakovaně během jednoho tahu hráče. Pokud jste nuceni udělat několik pohybů, můžete pohnout stejnou či jinou skupinou bojovníků.

4.3 BITVA

Když chcete BOJOVAT, vyberte si mýtinu, na které se nacházejí vaši bojovníci. Budeme jí říkat BITEVNÍ MÝTINA. Jste ÚTOČNÍKEM a jeden vámi vybraný soupeř na této mýtině je OBRÁNCEM.

- 4.3.1 **Krok 1: Obránce může podniknout přepadení.** Obránce může použít jednu kartu přepadení se symbolem shodujícím se se symbolem bitevní mýtiny. Pokud přepadení není zmařeno, může obránce ihned udělit dva zásahy. Poté obránce kartu přepadení odhodí. Pokud po vyřešení přepadení nezůstane na bitevní mýtině žádný bojovník útočníka, bitva okamžitě končí.

- I. **Zmařené přepadení.** Poté, co obránce zahraje kartu přepadení, může útočnick přepadení zmařit tím, že sám zahraje kartu přepadení se symbolem odpovídajícím symbolu bitevní mýtiny. (*Obránce i tak musí svou kartu přepadení odhodit jako zahanou.*)

- 4.3.2 **Krok 2: Hodte kostkami a přidejte dodatečné zásahy.** Hodte oběma kostkami. Útočnick udělí obránci tolik zásahů, kolik ukazuje vyšší z čísel na obou kostkách. Obránce udělí útočnickovi tolik zásahů, kolik udává nižší z obou čísel. Pokud padnou na obou kostkách stejná čísla, udělí si obránce i útočnick navzájem stejný počet zásahů. (*V tomto kroku se počet zásahů pouze zjišťuje. Uděleny budou až v kroku 3.*) 🎲

- I. **Maximum hosených zásahů.** Maximální počet zásahů, které můžete udělit prostřednictvím hodu kostkou, je roven počtu vašich bojovníků na bitevní mýtině. To se týká obránce i útočníka. 🗡️
- II. **Dodatečné zásahy.** Po zjištění počtu zásahů daných hodem kostkami mohou útočnick i obránce přidat DODATEČNÉ ZÁSAHY využitím zvláštních schopností nebo jiných efektů ve svém herním prostoru. (*Počet udělených dodatečných zásahů není omezen počtem bojovníků na bitevní mýtině.*)
- III. **Bezbranný.** Pokud nemá obránce na bitevní mýtině žádného bojovníka, udělí útočnick jeden dodatečný zásah. 🗡️

- 4.3.3 **Krok 3: Udělení zásahů.** Útočnick a obránce udělují zásahy současně. Každý zásah odstraní z mapy jednu herní komponentu. Hráč, který zásah obdržel, si vybere, kterou komponentu odstraní, ale musí nejprve odstranit všechny své bojovníky a až poté případně své stavby nebo své žetony. (*Žískáte jeden vítězný bod za každou soupeřovu stavbu nebo žeton, který musí soupeř odstranit po vašem zásahu.*)

5. Příprava hry

5.1 STANDARDNÍ POSTUP PŘÍPRAVY HRY

- 5.1.1 **Krok 1: Rozdělte frakce a určete začínajícího hráče.** Každému hráči přiřadte libovolnou metodou jednu z herních frakcí. Vhodné kombinace frakcí použitelné v závislosti na počtu hráčů jsou uvedeny v kapitole Kombinace frakcí (Dodatek A). Náhodně určete začínajícího hráče a zasedací pořádek hráčů. Každý hráč si vezme svou desku frakce a všechny herní komponenty tak, jak jsou vypsány na rubové straně desky frakce.
- 5.1.2 **Krok 2: Položte bodovací žetony.** Každý hráč položí svůj bodovací žeton na pole „0“ na stupnici vítězných bodů.
- 5.1.3 **Krok 3: Doberte si do ruky počáteční karty.** Pokud hrajete ve dvou hráčích, odstraňte nejprve z balíčku karet všechny karty dominance. Zamíchejte balíček a rozdejte každému hráči tři karty.
- 5.1.4 **Krok 4: Umístěte ruiny.** Položte žeton ruin na každé místo na mapě označené písmenem „R“ (*jsou celkem čtyři*).
- 5.1.5 **Krok 5: Vytvořte zásobu předmětů.** Položte žetony předmětů na odpovídající místa zásoby předmětů u horního okraje mapy: 2 🗡️, 2 🗡️, 1 🗡️, 1 🗡️, 2 🗡️, 2 🗡️ a 2 🗡️.
- 5.1.6 **Krok 6: Ostatní komponenty.** Rozdejte podle potřeby hráčům 16 přehledových karet s informacemi o jednotlivých frakcích a poblíž mapy položte dvě kostky.
- 5.1.7 **Krok 7: Připravte frakce.** V pořadí přípravy hry (A, B, C atd.) každý hráč projde instrukce pro přípravu hry své frakce. Najdete je v příslušné části pravidel a na rubu své desky frakce.

6. Markýza z Kocourova 🐱

6.1 PŘEDSTAVENÍ

Markýza z Kocourova okupuje Lesní říši a hodlá ji změnit v průmyslovou a válečnou velmoc. Kdykoli Markýza postaví jednu ze svých STAVEB (dílnu, pilu nebo sídlo verbíře), získá vítězné body. Čím více stejných budov má na mapě, tím více bodů získá. Aby udržela narůstající výstavbu, musí zajistit a ochránit silnou a propojenou ekonomiku založenou na těžbě DŘEVA.

6.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 6.2.1 **Výroba.** Markýza vyrábí během fáze Bílého dne aktivační svých dílen.
- 6.2.2 **Pevnost.** Pouze Markýza může umísťovat komponenty na mýtinu se žetonem pevnosti. (*Finé komponenty je však na tuto mýtinu možno přesunout.*) Pokud je žeton pevnosti odstraněn, vraťte jej do krabice – ve hře se již nepoužije.
- 6.2.3 **Polní nemocnice.** Kdykoli je z mýtiny odstraněn libovolný počet bojovníků Markýzy, může Markýza použít kartu se symbolem této mýtiny, a umístit tyto bojovníky na mýtinu s pevností.

6.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 6.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky a dřevo.** Vytvořte zásobu 25 bojovníků a 8 žetonů dřeva.
- 6.3.2 **Krok 2: Umístěte pevnost.** Položte žeton pevnosti na libovolnou mýtinu v rohu mapy.
- 6.3.3 **Krok 3: Posádka.** Položte jednoho bojovníka na každou mýtinu s výjimkou mýtiny v opačném rohu mapy, než v jakém stojí vaše pevnost.
- 6.3.4 **Krok 4: Umístěte počáteční stavby.** Položte na mapu 1 pilu, 1 dílnu a 1 sídlo verbíře. Můžete je položit libovolně na mýtinu s pevností a na mýtiny s ní sousedící.
- 6.3.5 **Krok 5: Zaplňte stupnice staveb.** Svých zbylých 5 pil, 5 dílen a 5 sídel verbířů položte na odpovídající stupnice staveb tak, abyste zaplnili všechna pole s výjimkou těch nejvíce vlevo na každé stupnici.

6.4 ROZBŘESK

Na každou mýtinu položte tolik žetonů dřeva, kolik se zde nachází pil.

6.5 BÍLÝ DEN

Nejprve můžete aktivovat dílny a vyrobit karty ze své ruky. Poté můžete provést až tři akce – plus jednu navíc za každou ptačí kartu, kterou použijete (*ne jako součást jiné akce*) – a to v libovolném pořadí a kombinaci.

- 6.5.1 **Bitva.** Zahajte bitvu.
- 6.5.2 **Pochod.** Provedte dva pohyby.
- 6.5.3 **Verbování.** Položte jednoho bojovníka na každou stavbu sídla verbíře. Tuto akci smíte provést nejvýše jednou za svůj tah.
- 6.5.4 **Stavba.** Položte na mapu jednu stavbu.
- I. **Vyberte si stavbu.** Vyberte si, zda chcete postavit pilu, dílnu nebo sídlo verbíře. Vezměte žeton stavby patřičného typu nejvíce vlevo na stupnici staveb a zjistěte její stavební cenu (*uvedenou nahore ve sloupci, ve kterém se žeton stavby nachází*).
 - II. **Vyberte si mýtinu a zaplaťte dřevo.** Vyberte si libovolnou mýtinu, kterou ovládáte. Odstraňte žetony dřeva v počtu rovném ceně stavby z této mýtiny, sousedních mýtin, jež ovládáte, nebo jiných mýtin, které ovládáte a které jsou spojeny s mýtinou stavby prostřednictvím vámi ovládaných mýtin.
 - III. **Umístěte stavbu a obodujte ji.** Položte vybranou stavbu na zvolenou mýtinu a přičtěte si vítězné body zobrazené na desce frakce na místě, odkud jste žeton stavby vzali.
- 6.5.5 **Přesčas.** Použijte kartu se symbolem shodujícím se se symbolem mýtiny, kde se nachází pila, a položte na ni žeton dřeva.

6.6 VEČER

Doberte si jednu kartu a k tomu jednu kartu navíc za každý odkrytý symbol karty navíc na stupnici staveb. Pokud poté máte v ruce více než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich v ruce zůstalo pět.

7. Rody Orlího hnízda

7.1 PŘEDSTAVENÍ

Rody Orlího hnízda touží po obnovení slávy svého kdysi vznešeného druhu v celé Lesní říši. Plánují tohoto cíle dosáhnout prostřednictvím získání vlády nad lesními mýtinami. Během své fáze Večera získávají Orli vítězné body podle počtu HŘADŮ na mapě. Čím znatelnější je jejich přítomnost v Lesní říši, tím větší jsou jejich zisky. Orli jsou však vázáni VÝNOSEM – stále se zvětšující sadou povinných akcí, které vyhlásil jejich VŮDCE. V každém tahu musejí Orli provést všechny akce svého výnosu, jinak upadnou do CHAOSU.

7.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 7.2.1 **Výroba.** Orli vyrábějí aktivaci svých hřadů během fáze Bílého dne před vyhodnocením výnosu.
- 7.2.2 **Páni lesa.** Orli ovládají mýtinu, pokud se účastní remízy v počtu bojovníků a staveb. Nevládnou však prázdným mýtinám. 😊
- 7.2.3 **Pohrdání obchodem.** Když Orli vyrobí kartu, ignorují počet vítězných bodů uvedených na kartě a namísto toho získají vždy jen jeden vítězný bod.

7.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 7.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte zásobu 20 bojovníků.
- 7.3.2 **Krok 2: Umístěte hřad a počáteční bojovníky.** Položte 1 hřad a 6 bojovníků na mýtinu v rohu, který leží diagonálně naproti mýtině s žetonem pevnosti. Pokud nehraje Markýza, položte tyto komponenty na libovolnou mýtinu v rohu mapy.
- 7.3.3 **Krok 3: Vyberte vůdce.** Vyberte si 1 ze 4 karet Orlich vůdců a položte ji na místo karty vůdce. Zbylé vůdce si ponechte lícem nahoru u sebe.
- 7.3.4 **Krok 4: Přiřadte vezíry.** Zasuňte 2 karty svých věrných vezírů za horní okraj své desky frakce do příslušných sloupců výnosu podle typů akcí na kartě vůdce. Karty zasuňte tak, aby bylo vidět jejich symboly.
- 7.3.5 **Krok 5: Naplňte stupnici hřadů.** Položte svých zbylých 6 žetonů hřadů na stupnici hřadů tak, abyste zakryli všechna pole s výjimkou toho nejvíce vlevo.

7.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze tří kroků v následujícím pořadí:

- 7.4.1 **Nouzové rozkazy.** Pokud v ruce nemáte žádnou kartu, jednu si doberte.
- 7.4.2 **Nový rozkaz výnosu.** Musíte do výnosu přidat jednu nebo dvě nové karty, pouze jedna z těchto karet však může být ptačí karta. Novou kartu můžete přidat do libovolného sloupce a každý sloupec může obsahovat libovolný počet karet.
- 7.4.3 **Nový hřad.** Pokud na mapě nemáte žádný hřad, položte jeden hřad a tři své bojovníky na mýtinu s nejnižším počtem bojovníků, kde lze výše uvedené umístit.

7.5 BÍLÝ DEN

Váš Bílý den se skládá ze dvou kroků v následujícím pořadí:

- 7.5.1 **Výroba.** Můžete aktivovat hřady a vyrobit tak karty z ruky.
- 7.5.2 **Vyhodnocení výnosu.** Musíte splnit výnos – jako první je vyhodnocen sloupec nejvíce vlevo a dále se pokračuje směrem doprava. V každém sloupci musíte vyhodnotit všechny karty – pořadí jejich vyhodnocení je libovolné. Za každou kartu ve sloupci musíte provést akci odpovídající tomuto sloupci tak, jak je popsáno níže. Pokud akci nelze plně provést, upadnou Orli okamžitě do chaosu (7.7).
- I. **Verbování.** Položte bojovníka na mýtinu s hřadem; symbol mýtiny musí odpovídat symbolu na kartě.
 - II. **Pohyb.** Pohněte alespoň jedním bojovníkem z mýtiny, jejíž symbol odpovídá symbolu na kartě.
 - III. **Bitva.** Zahajte bitvu na mýtině, jejíž symbol odpovídá symbolu na kartě.
 - IV. **Stavba.** Položte hrad na mýtinu, které vládnete, jejíž symbol odpovídá symbolu na kartě a na níž se dosud nenachází žádný hrad.

7.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze dvou kroků v následujícím pořadí:

- 7.6.1 **Zisk bodů.** Přičtete si tolik vítězných bodů, kolik udává volné pole nejvíce vpravo na vaší stupnici hřadů.
- 7.6.2 **Dobráni a odhození karet.** Doberte si jednu kartu a jednu další kartu za každý odkrytý symbol karty navíc na stupnici hřadů. Pokud máte poté v ruce více než pět karet, odhodte karty dle své volby tak, aby vám jich v ruce zbylo pět.

7.7 CHAOS

Pokud nejste z jakéhokoli důvodu schopni vykonat akci z vašeho výnosu (7.5.2), upadnete do chaosu. Proveďte následující kroky:

- 7.7.1 **Krok 1: Ponížení.** Odečtete si jeden vítězný bod za každou kartu ptáka (*včetně věrných vezírů*) ve výnosu.
- 7.7.2 **Krok 2: Vyčištění.** Odhodte všechny karty výnosu s výjimkou věrných vezírů.
- 7.7.3 **Krok 3: Sesazení.** Otočte kartu svého aktuálního vůdce lícem dolů a odložte ji bokem. Pak si vyberte nového vůdce z karet, které jsou lícem nahoru, a položte jej na svou desku frakce. Nakonec zasuňte věrné vezíry do sloupců dle akcí, které udává karta nového vůdce.
- I. **Nová generace.** Pokud musíte vybrat nového vůdce a nezůstávají vám žádní vůdci otočení lícem nahoru, otočte všechny karty vůdců lícem nahoru.
- 7.7.4 **Krok 4: Odpočinek.** Končí Bílý den a začíná Večer.

7.8 POPIS VŮDCŮ

Orli mají k dispozici čtyři karty vůdců:

- 7.8.1 **Stavitel.** Věrní vezíři začínají na verbování a pohybu. Kdykoli vyrábíte, ignorujte svou vlastnost pohrání obchodem (7.2.3).
- 7.8.2 **Charismatický.** Věrní vezíři začínají na verbování a bitvě. Kdykoli provádíte akci verbování, musíte umístit dva bojovníky namísto jednoho.
- 7.8.3 **Velitel.** Věrní vezíři začínají na pohybu a bitvě. Jako útočník v bitvě udělujete vždy jeden zásah navíc.

- 7.8.4 **Tyran.** Věrní vezíři začínají na pohybu a stavbě. Kdykoli odstraníte alespoň jednu soupeřovu stavbu nebo žeton v bitvě, získáte jeden vítězný bod (*dodatečně ke standardnímu bodování*).

8. Lesní aliance

8.1 PŘEDSTAVENÍ

Cílem Lesní aliance je získat SYMPATIE těch obyvatel Lesní říše, kteří jsou nespokojeni se současným stavem věcí veřejných. Aliance získává vítězné body pokládáním žetonů sympatie. Čím více sympatie na mapě Aliance má, tím více vítězných bodů získává. Zisk sympatie lidu vyžaduje STOUPENCE. Tito Stoupenci mohou být využiti také k páchání násilností typu povstání po celém Lese. Pokud vypukne vzpoura, Alianci tím vznikne ZÁKLADNA. Základny umožňují Alianci trénink důstojníků, čímž roste její vojenská flexibilita.

8.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 8.2.1 **Výroba.** Aliance vyrábí během Bílého dne aktivací žetonů sympatie.
- 8.2.2 **Záškodnická válka.** Jako obránce v bitvě udělujete Aliance zásahy podle vyššího hozeného čísla a útočník podle nižšího.
- 8.2.3 **Balíček Stoupců.** Na provádění akcí používá Aliance STOUPENCE, což jsou karty v jejím balíčku Stoupců. Stoupenci mohou být použiti pouze pro svůj symbol a nepočítají se do limitu počtu karet Aliance. Karty Stoupců leží vždy lícem dolů, ale hráč Aliance si je může kdykoli prohlédnout.
- I. **Množství.** Pokud nemá Aliance na mapě ani jednu základnu, je balíček Stoupců omezen na pět karet. Pokud by Aliance měla získat dalšího Stoupence nad tento limit, je získaná karta odhozena. Jakmile má Aliance na mapě alespoň jednu základnu, je zásoba Stoupců neomezená.
- 8.2.4 **Odstraňování základen.** Kdykoli je odstraněna základna, musí Aliance odhodit všechny Stoupence se symbolem základny (*včetně ptáků*) a odstranit polovinu svých důstojníků (*zaokrouhlenou nahoru*). Pokud byla takto odstraněna poslední základna Aliance na mapě, musí být zásoba Stoupců zredukována na pět karet.
- 8.2.5 **Žetony sympatie.** Aliance má k dispozici 10 žetonů sympatie.
- I. **Omezení umístění.** Na mýtině smí být umístěn nejvýše jeden žeton sympatie.
 - II. **Názvosloví.** Jako SYMPATIZUJÍCÍ MÝTINA se označuje mýtina se žetonem sympatie. Jako NESYMPATIZUJÍCÍ MÝTINA se označuje mýtina bez takového žetonu.
- 8.2.6 **Pobouření.** Kdykoli jiný hráč odstraní žeton sympatie z mýtiny nebo přesune své bojovníky na sympatizující mýtinu, musí položit jednu kartu se symbolem této mýtiny ze své ruky do zásoby Stoupců Aliance. Pokud tento hráč nemá v ruce vhodnou kartu, ukáže karty ve své ruce hráči Aliance a ten pak dobere kartu z dobíracího balíčku a přidá ji do zásoby Stoupců.

8.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 8.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte zásobu 10 bojovníků.
- 8.3.2 **Krok 2: Umístěte základny.** Položte 3 základny na odpovídající pole na místě pro základny na desce frakce.
- 8.3.3 **Krok 3: Naplňte stupnici sympatie.** Položte 10 žetonů sympatie na svou stupnici sympatie na desce.
- 8.3.4 **Krok 4: Získejte Stoupence.** Doberte si 3 karty a položte je lícem dolů do své zásoby Stoupců.

8.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze dvou kroků v následujícím pořadí:

- 8.4.1 **Vzpoura.** Odstraňte herní komponenty soupeřů a položte základnu a bojovníky podle pokynů popsanych v následujících bodech. Vzpouru můžete provést, kolikrát chcete.
 - I. **Vyberte si mýtinu.** Musíte vybrat sympatizující mýtinu se symbolem odpovídajícím nepostavené základně. (*Pokud se základna se stejným symbolem již nachází na mapě, nelze zde vzpouřu provést.*)
 - II. **Použijte Stoupence.** Použijte dva Stoupence se stejným symbolem, jaký má vybraná mýtina.
 - III. **Vyhodnoňte efekt.** Odstraňte všechny komponenty soupeřů na vybrané mýtině. Poté na mýtinu umístěte základnu se symbolem odpovídajícím symbolu mýtiny a položte na tuto mýtinu tolik bojovníků, kolik je na mapě sympatizujících mýtin se stejným symbolem, jaký má právě položená základna (*včetně aktuální mýtiny*). Nakonec položte jednoho bojovníka na místo pro důstojníky na desce. Z tohoto bojovníka se tímto stává DŮSTOJNÍK. (*Nezapomeňte si přičíst jeden vítězný bod za každý odstraněný žeton a stavbu.*)
- 8.4.2 **Šíření sympatie.** Položte žeton sympatie podle následujících pravidel. Sympatii lze šířit, kolikrát chcete.
 - I. **Vyberte si mýtinu.** Musí se jednat o nesympatizující mýtinu sousedící se sympatizující mýtinou. Pokud na mapě není žádná sympatizující mýtina, můžete si vybrat libovolnou mýtinu.
 - II. **Použijte Stoupence.** Použijte karty z balíčku Stoupců se symbolem shodným se symbolem vybrané mýtiny. Počet karet je dán číslem nad pozicí žetonu sympatie.
 - a) **Stanné právo.** Musíte použít jednoho Stoupenca navíc, pokud se na vybrané mýtině nacházejí alespoň tři bojovníci jiného hráče.
 - III. **Vyhodnoňte efekt.** Položte na vybranou mýtinu žeton sympatie a přičtete si vítězné body uvedené na právě odkrytém místě na své desce frakce.

8.5 BÍLÝ DEN

V libovolném pořadí a kombinaci můžete provádět následující akce:

- 8.5.1 **Výroba.** Můžete aktivovat žetony sympatie a vyrobit tak kartu z ruky.
- 8.5.2 **Mobilizace.** Přidejte kartu z ruky do balíčku Stoupců.

- 8.5.3 **Výcvik.** Použijte kartu z ruky, jejíž symbol se shoduje s postavenou základnou, a umístěte na místo pro důstojníky jednoho bojovníka. Z tohoto bojovníka se tímto stává DŮSTOJNÍK.

8.6 VEČER

Tato fáze se skládá ze dvou kroků v následujícím pořadí:




- 8.6.1 **Vojenské operace.** Můžete provádět akce popsané v níže uvedených bodech. Počet takto proveditelných akcí je omezen počtem vašich důstojníků. Akce můžete provádět v libovolném pořadí a kombinaci.
 - I. **Pohyb.** Proveďte jeden pohyb.
 - II. **Bitva.** Zahajte bitvu.
 - III. **Verbování.** Umístěte bojovníka na libovolnou mýtinu se základnou.
 - IV. **Agitace.** Odstraňte jednoho ze svých bojovníků z nesympatizující mýtiny, položte na tuto mýtinu žeton sympatie a přičtete si vítězné body vyznačené na právě odkrytém místě na své desce frakce.
- 8.6.2 **Dobráni a odhození karet.** Doberte si jednu kartu a jednu další kartu za každý odkrytý symbol karty navíc na stupnici pro základny. Pokud máte poté v ruce více než pět karet, odhodte karty dle své volby tak, aby vám jich zbylo v ruce pět.

9. Tulák














9.1 PŘEDSTAVENÍ

Zatímco Tulák podniká výpravy, aby si v lese vybudoval renomé, spolupracuje se všemi stranami konfliktu. Tulák získá vítězné body, kdykoli vylepší svůj VZTAH s jinou frakcí nebo odstraní bojovníka frakce, která je vůči němu NEPŘÁTELSKÁ. Může také plnit ÚKOLY a tím rovněž získávat vítězné body. Aby se mohl přesouvat a efektivně jednat, musí tulák správně využívat svou sbírku PŘEDMĚTŮ, kterou by měl rozšiřovat průzkumem ruin rozsetých po Lese a spoluprací s ostatními frakcemi.





9.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI




- 9.2.1 **Výroba.** Tulák vyrábí použitím . Všechny jeho  se shodují se symbolem mýtiny, kde se právě nachází. Pokud Tulák vyrobí předmět, může si jej okamžitě vzít (*lícem nahoru*).
- 9.2.2 **Osamělý poutník.** Figura Tuláka není bojovník (*takže nemůže ovládat mýtinu ani jinému hráči zabránit v tom, aby ji ovládal*). Figura Tuláka nesmí být nikdy odstraněna z mapy.
 - I. **Úplné odstranění.** Kdykoli některý ze soupeřů vyhodnocuje efekt, který má z mýtiny, na níž se nachází figura Tuláka, odstranit všechny komponenty soupeřů (*např. vzpoura Aliance, karta Myší přízně, Krkavčí bomba*), Tulák si musí poškodit tři předměty.
- 9.2.3 **Tulák je mazaný.** Tulák se může pohybovat bez ohledu na to, kdo ovládá mýtinu a odkud nebo kam se přesouvá (4.2.1).
- 9.2.4 **Bezbranný.** V bitvě je Tulák bezbranný (4.3.2.III), pokud nemá ani jeden nepoškozený .
- 9.2.5 **Předměty.** Tulákovy schopnosti závisí na předmětech, které získá. Předměty na Tulákově desce frakce

mohou být lícem nahoru nebo lícem dolů. Aby provedl některé akce, musí Tulák POUŽÍT nepoškozené předměty – otočit je lícem dolů.

- I. **Stupnice předmětů.** Jakmile Tulák získá ,  nebo , jsou tyto předměty položeny lícem nahoru na jejich odpovídající stupnice. Na každé stupnici se mohou nacházet pouze tři odpovídající předměty.
 - II. **Brašna.** Pokud Tulák získá , ,  nebo , jsou tyto předměty položeny lícem nahoru do Tulákovy brašny.
 - III. **Přesun předmětů.** Tulák může libovolně přesouvat nepoškozené a lícem nahoru otočené ,  a  mezi příslušnými stupnicemi a brašnou.
- 9.2.6 **Maximum hozených zásahů.** V bitvě je Tulákov maximum hozených zásahů (4.3.2.I) rovno jeho nepoškozeným , které se nacházejí lícem nahoru či lícem dolů v jeho brašně.
- 9.2.7 **Vyhodnocení zásahů.** Kdykoli Tulák dostane zásah (4.3.3), musí poškodit jeden nepoškozený předmět – ten přesune na místo poškozených předmětů. Pokud už Tulák nemá žádný nepoškozený předmět, přebytečné zásahy ignoruje.
- 9.2.8 **Karty dominance a koalice.** Ve hře čtyř a více hráčů může Tulák aktivovat kartu dominance a vytvořit tak koalici s hráčem, který má nejméně vítězných bodů (*Tuláka nepočítaje*). Svůj žeton vítězných bodů pak přesune na desku frakce takto zvoleného hráče (*pokud panuje v nejnižším počtu vítězných bodů remíza, Tulák si vybere mezi remizujícími hráči*). Pokud vybraný hráč vyhraje hru, Tulák vyhraje také. (*Tulák pak již nadále nezískává vítězné body. Tulák nesmí uzavřít koalici s hráčem, který už dříve aktivoval kartu dominance.*)
- 9.2.9 **Vztahy.** Vaše deska frakce ukazuje stupnici vztahů, na které jsou čtyři pole stupňů vztahů a jedno pole nepřítele. Na této stupnici se pohybují žetony všech jednotlivých frakcí kromě Tuláka.
- I. **Zlepšování vztahů.** Můžete vylepšit vztah s jednou frakcí, která není vůči Tulákovi nepřátelská, tak, že provedete akci Pomoc.
 - a) **Cena.** V rámci jednoho tahu provedte akci Pomoc vůči vybrané frakci, která není nepřátelská, tolikrát, kolik činí hodnota zobrazená na ukazateli vztahů mezi aktuální pozicí žetonu frakce a následným polem.
 - b) **Efekt.** Posuňte žeton vztahu dané frakce o jedno pole doprava na stupnici vztahů a okamžitě si přičtete tolik bodů, kolik ukazuje dosažené pole.
 - II. **Status spojence.** Od chvíle, kdy byl žeton vztahu frakce posunut na stupnici úplně vpravo, vám bojovníci dané frakce důvěřují. Tato frakce je pro vás odteď SPOJENCEM.
 - a) **Pomoc spojenci.** Kdykoli pomáháte spojenci (*použitím akce Pomoc*), získáte dva vítězné body.
 - b) **Pohyb po boku spojence.** Kdykoli se přesouváte na mýtinu, můžete s sebou z mýtiny, odkud odcházíte, na cílovou mýtinu přesunout také bojovníky jednoho svého spojence.
 - c) **Útok po boku spojence.** Kdykoli zahájíte bitvu, můžete považovat bojovníky jedné spojenecké frakce na mýtině za své vlastní. Nejvyšší počet zásahů, které v takové bitvě můžete protivníkovi uštvědit, se rovná součtu vašich nepoškozených  a počtu těchto bojovníků. Nemůžete si takto přivlastnit spojencovy bojovníky, pokud je tento spojenec v dané bitvě obráncem.
 - d) **Udělení zásahů pomocí spojence.** V bitvě, kde považujete cizí spojenecké bojovníky za své, jejich pomocí můžete absorbovat zásahy, které vám udělil soupeř. Pokud však takto odstraníte více bojovníků, než kolik poškodíte svých předmětů, stane se původně spojenecká frakce na konci bitvy vůči vám nepřátelskou (9.2.9.III). Toto pravidlo má přednost před pravidlem pro nepřátelství z 9.2.9.III.
 - e) **Pobouření pomocí spojence.** Pokud způsobíte pobouření (8.2.6) pohybem nebo přesunem bojovníků svého spojence, kartu odevzdáváte vy.
 - III. **Nepřítel.** Pokud v průběhu hry odstraníte z mapy bojovníka frakce, která není nepřátelská, žeton vztahu této frakce ihned přesuňte na pole Nepřátelský. Tato frakce je nyní NEPŘÁTELSKÁ.
 - a) **Nechvalně známý.** Kdykoli během bitvy ve svém tahu odstraníte z mapy herní komponentu nepřátelské frakce, získáte jeden vítězný bod. (*Přičtete tyto body k bodům získaným za odstranění stavby a jiné žetony. Bod nezískáte za odstranění bojovníka, díky němuž se frakce stane nepřátelskou.*)
 - b) **Pohyb na nepřátelské mýtině.** Pro pohyb na mýtinu, která obsahuje bojovníka jakékoli frakce, která je pro vás nepřátelská, musíte použít jeden předmět  navíc.
 - c) **Pomoc nepřátelským frakcím.** Není možné přesunout žeton vztahu z místa Nepřátelský provedením akce Pomoc. Můžete však tuto akci vůči nepřátelským frakcím provádět a získat tak jimi vyrobené předměty.
 - d) **Koalice s nepřátelskou frakcí.** S nepřátelskou frakcí můžete vytvořit koalici (9.2.8). Pokud to uděláte, přesuňte její žeton vztahu na stupnici vztahů na pole Lhostejný.



9.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 9.3.1 **Krok 1: Vyberte si postavu.** Vyberte si kartu postavy a položte ji na místo pro kartu postavy.
- 9.3.2 **Krok 2: Umístěte figuru.** Položte svou figuru Tuláka do libovolného lesa.
- 9.3.3 **Krok 3: Získejte úkoly.** Zamíchejte svůj balíček karet úkolů, doberte si z něj 3 karty a položte je lícem nahoru do svého herního prostoru.
- 9.3.4 **Krok 4: Osídlete ruiny.** Seberte 4 ruiny z mapy a vezměte předměty , ,  a  označené písmenem „R“. Položte jeden z těchto předmětů pod každou ruinu a poté zamíchejte všechny hromádky ruin. Nakonec vraťte každou hromádku na volné místo pro ruiny na mapě.




- 9.3.5 **Krok 5: Vezměte si počáteční předměty.** Vezměte si předměty označené „S“, uvedené na své kartě postavy. Jakékoli zmíněné předměty typu ,  a  položte na odpovídající stupnice na své herní desce. Všechny ostatní uvedené předměty umístěte lícem nahoru do své brašny. Zbylé předměty označené „S“ vraťte do krabice – pro hru už nebudou potřeba.
- 9.3.6 **Krok 6: Nastavení vztahů.** Vezměte žetony vztahů všech hrajících frakcí (mimo Tuláka) a položte je na pole Lhostejný na stupnici vztahů.





9.4 ROZBŘESK










Váš Rozbřesk se skládá ze dvou kroků v následujícím pořadí:

- 9.4.1 **Obnovení.** Otočte dva použité předměty zpět lícem nahoru za každý , který máte otočený lícem nahoru na začátku Rozbřesku. Poté otočte až tři další použité předměty.
- 9.4.2 **Prosmýknutí.** Můžete se přesunout na sousední mýtinu nebo do sousedního lesa bez nutnosti použít , a to i v případě, že se takto přesunete na nepřátelskou mýtinu (9.2.9.IIIb). Tento pohyb ignoruje všechny efekty, které zabraňují opuštění mýtiny (*jako je například krkavčí past*).

9.5 BÍLÝ DEN



Můžete použít předměty a provádět tak následující akce v libovolném pořadí a kombinaci. Pokud použijete ,  nebo  na stupnici, přesuňte tyto předměty do brašny.

- 9.5.1 **Pohyb.** Pro pohyb použijte jeden  a k tomu jeden další , pokud se na cílové mýtině nacházejí nepřátelští bojovníci. Můžete pohybovat spojeneckými bojovníky (9.2.9.IIb). Nesmíte se přesunout do lesa. Pokud jste v lese, můžete se přesunout pouze na sousední mýtinu.
- 9.5.2 **Bitva.** Pro zahájení bitvy použijte jeden . (*Zkontrolujte svůj vztah s obráncem.*)
- 9.5.3 **Průzkum.** Použijte jeden  a vezměte si jeden předmět zpod žetonu ruin na mýtině, kde se právě nachází figura Tuláka. Předmět položte lícem nahoru do své brašny nebo na odpovídající stupnici. Zároveň získáte jeden vítězný bod. Jakmile odstraníte poslední předmět z ruiny, odstraňte žeton ruiny z mapy.
- 9.5.4 **Pomoc.** Použijte jeden libovolný předmět a předejte jednu svou kartu, jejíž symbol odpovídá symbolu mýtiny, na které se právě nachází figura Tuláka, jinému hráči, který má na této mýtině nějakou svou komponentu (*i nepříteli*). Poté si můžete vzít jeden předmět z místa vyrobených předmětů tohoto hráče a položit jej lícem nahoru do své brašny nebo na odpovídající stupnici. (*Případně upravte vztah s tímto hráčem.*)
- 9.5.5 **Úkol.** Vyberte si úkol, jehož symbol odpovídá symbolu mýtiny, na které se nachází figura Tuláka, a použijte dva předměty uvedené na kartě úkolu, abyste jej splnili. Položte kartu splněného úkolu do svého herního prostoru, doberte novou kartu úkolu a vyložte ji poblíž mapy. Za splnění úkolu získáte buď jeden vítězný bod za každý splněný úkol stejného symbolu (*včetně právě splněného*), NEBO si můžete dobrat dvě karty z balíčku.

- 9.5.6 **Střela.** Použijte jeden  a odstraňte bojovníka z mýtiny, kde se právě nachází figura Tuláka. Pokud hráč na mýtině nemá bojovníka, můžete místo toho odstranit jednu stavbu nebo žeton tohoto hráče. (*Případně upravte vztah s tímto hráčem.*) Pozor, nejedná se o bitvu.
- 9.5.7 **Oprava.** Použijte jeden  a přesuňte jeden poškozený předmět na jeho odpovídající stupnici (*pro lícem nahoru otočený* , , ) nebo do brašny. Žeton předmětu ponechte otočený tak, jak byl.
- 9.5.8 **Výroba.** Zahrajte kartu ze své ruky a použijte tolik , kolik je výrobní cena karty. Všechny vaše  mají stejný symbol jako mýtinu, na které se právě nachází figura Tuláka. Pokud karta vyžaduje více symbolů jednoho druhu, musíte použít požadovaný počet . Pokud vyrábíte předmět, můžete jej poté rovnou umístit do brašny nebo na odpovídající stupnici.
- 9.5.9 **Zvláštní akce.** Použijte jednu  a proveďte akci uvedenou na své kartě postavy.


9.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze čtyř následujících kroků:

- 9.6.1 **Večerní odpočinek.** Pokud se figura Tuláka právě nachází v lese, přesuňte všechny předměty z místa poškozených předmětů do své brašny nebo na odpovídající stupnice a otočte je lícem nahoru.
- 9.6.2 **Dobráni karet.** Doberte si jednu kartu a k tomu jednu kartu navíc za každý lícem nahoru otočený , který se nachází na odpovídající stupnici.
- 9.6.3 **Odhození karet.** Pokud máte v ruce více než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich v ruce zbylo pět.
- 9.6.4 **Kontrola počtu předmětů.** Pokud máte v brašně a na místě pro poškozené předměty dohromady více předmětů, než je váš limit (šest plus dva za každý  otočený lícem nahoru na odpovídající stupnici), odstraňte tolik předmětů z brašny/místa poškozených předmětů, abyste se vešli do limitu. Odstraněné předměty vraťte do krabice, ve hře se již nepoužijí.

9.7 HRA SE DVĚMA TULÁKY

Pokud vlastníte *Rozšíření Říčního lidu*, můžete hrát hru se dvěma Tuláky s použitím následujících pravidel:

- 9.7.1 **Přidejte předměty navíc do ruin.** Během přípravy hry použijte obě sady předmětů označených „R“ a položte na každé místo s ruinami dva tyto předměty. Jakmile Tulák prozkoumá ruinu se dvěma předměty, může se na ně podívat a vybrat si jeden z nich podle svého uvážení. (*Použitím dvou akcí průzkumu může Tulák získat oba předměty z jedné ruiny.*) Sebraný předmět se nesmí shodovat s jiným předmětem označeným „R“, který už má Tulák na své desce frakce. Pokud Tulák prozkoumává, ale nebere si předmět, nezíská vítězný bod, ale  i tak použije.
- 9.7.2 **Náhodné pořadí.** Náhodně určete, který z hráčů provede svou přípravu hry jako první.
- 9.7.3 **Sdílené úkoly.** Kterýkoli Tulák může splnit libovolný ze tří vyložených úkolů. Během přípravy hry nepřidávejte žádné vyložené karty úkolů navíc.

Následující dvě kapitoly se týkají frakcí dostupných v Rozšíření Říčního lidu.

10. Ještěří kult

10.1 PŘEDSTAVENÍ

Povzbuzován stvořeními, která byla zavržena ostatními frakcemi, se Ještěří kult snaží svrhnout své odpůrce. Kult spoléhá na slovo, jehož prostřednictvím šíří své učení. Na mýtinách, kde vládne Kult, se staví zahrady radikalizující zvířata, která zde žijí. Zatímco ostatní frakce hrají karty, aby dosáhly svých cílů, Kult koná hlavně prostřednictvím odhalování karet a postupného nabírání ideální skupiny následovníků. Pokud nejsou karty Kultu použity pro získání bodů, vracejí se hráči Kultu zpět do ruky ve fázi Večera. Opatrný přístup Kultu mu však znesnadňuje pohyb a bojové operace – tyto akce mohou být prováděny pouze radikalizovanými kultisty, které získá poté, co ztratí bojovníky při obraně v bitvě.

10.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 10.2.1 **Výroba.** Kult vyrábí během fáze Večera aktivaci zahrady, které se shodují se symbolem Odpadlíka (10.4.1).
- 10.2.2 **Nesnášenlivost s ptáky.** Ptačí karty nejsou pro rituály Kultu (10.5) považovány za žolíkové.
- 10.2.3 **Pomsta.** Kdykoli je bojovník Kultu odstraněn při obraně v bitvě, je umístěn na pozici kultistů na desce frakce namísto do zásoby bojovníků Kultu.
- 10.2.4 **Poutníci.** Kult ovládá jakoukoli mýtinu, kde se nachází zahrada. Toto pravidlo má přednost před Orlími Pány lesa (7.2.2).
- 10.2.5 **Strach pravověrných.** Kdykoli je z mapy odstraněna zahrada, musí Kult z ruky odhodit náhodnou kartu.
- 10.2.6 **Balíček Ztracených duší.** Kdykoli kdokoli použije nebo odhodí kartu (*platí i pro karty dominance*), položte ji do balíčku Ztracených duší namísto do odhazovacího balíčku. Balíček Ztracených duší si může kdykoli prohlédnout libovolný hráč.

10.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 10.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte zásobu 25 bojovníků.
- 10.3.2 **Krok 2: Umístěte bojovníky.** Na rohovou mýtinu úhlopříčně naproti pevnosti Markýzy nebo počátečnímu hřadu Orlů umístěte 4 bojovníky a 1 zahradu odpovídajícího symbolu mýtiny. Pokud je ve hře jak Markýza, tak Orlí, umístěte vše na mýtinu do jakéhokoli jiného rohu. Poté položte jednoho bojovníka na každou mýtinu sousedící s touto mýtinou.
- 10.3.3 **Krok 3: Vyberte Odpadlíka.** Položte žeton Odpadlíka na libovolný symbol na ukazateli Odpadlíka. Tento symbol se nazývá **ODPADLÍK**.
- 10.3.4 **Krok 4: Zaplňte stupnice zahrad.** Položte svých 14 zbylých zahrad na odpovídající pole na stupnici zahrady v pořadí zprava doleva.

10.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze tří kroků v následujícím pořadí:

- 10.4.1 **Upravte Odpadlíka.** Podívejte se na karty v balíčku Ztracených duší a ignorujte karty se symbolem ptáků. Symbol na největším počtu karet se stává novým Odpadlíkem – přesuňte žeton Odpadlíka (stranou „Odpadlík“

nahoru) na příslušný symbol. Pokud se žeton již nacházel na tomto symbolu, otočte žeton na druhou stranu na „Nenáviděný“. Pokud není žádný ze symbolů v balíčku Ztracených duší většinou zastoupen, žeton se nikam nepřesouvá, ale pokud je otočen na stranu „Odpadlík“, otočte ho na „Nenáviděný“.

- 10.4.2 **Odhoďte Ztracené duše.** Odhoďte všechny karty z balíčku Ztracených duší do odhazovacího balíčku. (*Karty dominance se v tuto chvíli zpřístupní pro všechny hráče.*)
- 10.4.3 **Proveďte spiknutí.** V libovolném pořadí a kombinaci můžete použít kultisty (*vrátit je do své zásoby*) a provést spiknutí na mýtinách se symbolem Odpadlíka podle následujících pravidel. Pokud je Odpadlík nenáviděný, stojí spiknutí o jednoho kultistu méně. Pokud provádíte Konvertování nebo Posvěcení, musíte toto spiknutí provést celé.
 - I. **Křížová výprava.** Použijte dva kultisty a zahajte bitvu na mýtině se symbolem Odpadlíka nebo přesuňte alespoň jednoho svého bojovníka z mýtiny se symbolem Odpadlíka a poté, pokud chcete, zahajte bitvu na mýtině, kam byl proveden přesun.
 - II. **Konvertování.** Použijte dva kultisty, odstraňte soupeřova bojovníka z mýtiny se symbolem Odpadlíka a na stejnou mýtinu poté položte jednoho bojovníka Kultu.
 - III. **Posvěcení.** Použijte tři kultisty a odstraňte soupeřovu stavbu z mýtiny se symbolem Odpadlíka. Poté na stejnou mýtinu položte zahradu s odpovídajícím symbolem.

10.5 BÍLÝ DEN

Můžete odhalit libovolný počet karet ze své ruky (*tj. vyložit je lícem nahoru do svého herního prostoru*) a provést jeden rituál za každou takto odhalenou kartu v libovolném pořadí a kombinaci. (*Odhalené karty nemohou být během fáze Bílého dne použity žádným jiným způsobem.*)

- 10.5.1 **Stavba.** Na mýtinu, kterou ovládáte a která má symbol shodný s odhalenou kartou, položte shodnou zahradu.
- 10.5.2 **Verbování.** Na mýtinu se symbolem shodným s odhalenou kartou položte jednoho bojovníka.
- 10.5.3 **Bodování.** Odhalte a použijte kartu (*položte ji do balíčku Ztracených duší*) – získáte tolik bodů, kolik ukazuje údaj nad posledním odkrytým políčkem zahrady se symbolem odpovídajícím symbolu na použité kartě. Tento rituál můžete provést pro každý symbol nejvýše jedenkrát za tah.
- 10.5.4 **Obětování.** Umístěte svého bojovníka na místo pro kultisty. K tomu musíte odhalit kartu ptáka.

10.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze tří kroků v následujícím pořadí:

- 10.6.1 **Vrácení odhalených karet.** Vraťte si do ruky všechny karty, odhalené ve fázi Bílého dne.
- 10.6.2 **Výroba.** Můžete vyrábět aktivaci zahrad, které mají symbol Odpadlíka.
- 10.6.3 **Dobráni a odhození karet.** Doberte si jednu kartu a k tomu jednu kartu navíc za každý odkrytý symbol karty navíc na stupnici zahrad. Pokud poté máte v ruce víc než pět karet, odhoďte karty dle své volby tak, aby vám jich zbylo v ruce pět.

11. Společnost Říčního lidu 🐼

11.1 PŘEDSTAVENÍ

Když se objevily první zvěsti o tom, že Lesní říše na břehu Velkého jezera se rítí do otevřené války, Společnost Říčního lidu okamžitě vyslala své úředníky, aby na místě zajistili obchod. Pokud si u ní budou ostatní frakce nakupovat služby, bude Říční lid schopen prohlubovat své obchodní zájmy stavbou obchodních stanovišť po celém Lese. Stavba těchto stanovišť je důležitým zdrojem příjmu vítězných bodů, tím ale může být také prosté hromadění bohatství. Plná pokladnice je však mimo jiné snadným cílem a Říční lid tak musí vyvážit financování ochrany své plnící se pokladnice a rozšiřování svých operací na nebezpečnější mýtiny v Lese.

11.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 11.2.1 **Výroba.** Říční lid vyrábí během Bílého dne vyhrazením zdrojů na prázdná místa na stupnicích obchodních stanovišť na desce frakce. *(Nevyrábějí pomocí konkrétních herních komponent.)*
- 11.2.2 **Plavci.** Pro Říční lid jsou řeky cestami a může se pohybovat podél řek neohledně na to, kdo ovládá mýtinu a odkud/kam se přesouvá. *(Kromě toho se Říční lidé mohou pohybovat běžným způsobem po cestách.)*
- 11.2.3 **Veřejné karty v ruce.** Říční lid má karty v ruce vyložené nad svou deskou frakce. Pokud si má některý hráč vzít kartu z ruky Říčního lidu náhodně, jsou karty zamíchané lícem dolů, karta je vybrána a poté jsou zbylé karty opět vyloženy lícem nahoru.
- 11.2.4 **Zdroje.** Pro provádění svých akcí musí Říční lid vyhradit a používat ZDROJE, tj. bojovníky na místě zdrojů na desce frakce.
- 11.2.5 **Obchodní stanoviště.** Říční lid získává vítězné body stavbou obchodních stanovišť.
 - I. **Přerušování obchodu.** Kdykoli je odstraněno obchodní stanoviště, musí Říční lid odstranit polovinu svých zdrojů *(zaokrouhlenou nahoru)* a odstraní tento žeton obchodního stanoviště ze hry.
- 11.2.6 **Nákup služeb.** Na začátku Rozbřesku libovolného hráče smí tento hráč nakupovat u Říčního lidu služby.
 - I. **Cena.** Kupec musí ze své zásoby umístit na místo pro platby Říčního lidu tolik svých bojovníků, kolik je uvedeno na stupnici služeb Říčního lidu pro danou službu.
 - II. **Počet služeb.** V každém tahu smí hráč nakoupit jednu službu a k tomu jednu službu navíc za každou mýtinu, kde se nachází jak obchodní stanoviště, tak komponenty dotyčného hráče.
 - III. **Zdroje Tuláka.** Tulák za služby platí použitím předmětů – za každý předmět, který použije, umístí Říční lid na místo pro platby jednoho svého bojovníka.
- 11.2.7 **Služby Říčního lidu.** Říční lid nabízí následující tři služby:
 - I. **Karta z ruky.** Kupec si vezme libovolnou kartu z ruky Říčního lidu a přidá ji ke kartám ve své ruce. *(Kupec může tuto službu využít i vícekrát, pokud má přístup k dostatečnému počtu obchodních stanovišť.)*

- II. **Říční čluny.** Pro kupce jsou do konce jeho tahu řeky cestami.
- III. **Žoldáci.** Během Bílého dne a Večera tohoto tahu považuje kupec bojovníky Říčního lidu za své pro účely ovládnutí mýtin a v bitvách proti jiné frakci než Říčnímu lidu. *(Kupec však nesmí těmito bojovníky pohybovat, počítat je pro účel karty dominance ani je odstraňovat s výjimkou udělování zásahů.)*
 - a) **Udělování zásahů.** Kupec musí utržené zásahy rozdělit rovnoměrně *(liché zásahy postihují jeho bojovníky a ne bojovníky Říčního lidu)*. O vlastní budovy a žetony však přichází až tehdy, když se na bitevní mýtině již nenacházejí žádní jeho bojovníci ani bojovníci Říčního lidu.
 - b) **Žoldáci a Tulák.** Tulák si nesmí koupit žoldáky Říčního lidu.

11.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 11.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte zásobu 15 bojovníků.
- 11.3.2 **Krok 2: Umístěte bojovníky.** Položte celkem 4 bojovníky na jednu či více mýtin, které jsou na řece.
- 11.3.3 **Krok 3: Naplňte stupnice Obchodních stanovišť.** Položte 9 obchodních stanovišť na odpovídající místa na stupnicích obchodních stanovišť na desce frakce.
- 11.3.4 **Krok 4: Ziskejte počáteční zdroje.** Položte tři své bojovníky na místo pro platby.
- 11.3.5 **Krok 5: Nastavte počáteční ceny.** Položte jeden žeton služeb na jedno místo na každé stupnici služeb.

11.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze tří kroků v následujícím pořadí:

- 11.4.1 **Ochranářství.** Pokud je místo pro platby na desce frakce prázdné, položte do něj dva své bojovníky.
- 11.4.2 **Zisk dividend.** Pokud jsou na mapě nějaká obchodní stanoviště, získáte jeden bod za každé dva zdroje. *(Nezískáváte body za bojovníky ani na místě plateb, ani na vyhrazených zdrojích.)*
- 11.4.3 **Shromáždění zdrojů.** Přesuňte všechny bojovníky ze své desky frakce na místo pro zdroje.

11.5 BÍLÝ DEN

Můžete vyhradit a použít zdroje na to, abyste provedli akce v libovolném pořadí a kombinaci podle níže uvedených pravidel. Když potřebujete **vyhradit** zdroj, přesuňte bojovníka na místo vyhrazených zdrojů. Když **používáte** zdroj, vraťte bojovníka do zásoby jeho majitele.

- 11.5.1 **Pohyb.** Vyhradte jeden zdroj a proveďte pohyb.
- 11.5.2 **Bitva.** Vyhradte jeden zdroj a vyvolejte bitvu.
- 11.5.3 **Výroba.** Vyhradte zdroje k výrobě karty ze své ruky. Namísto přesunu bojovníků na místo vyhrazených zdrojů je nutné umístit na prázdná místa stupnic obchodních stanovišť tak, aby se shodovaly symboly uvedené jako cena za výrobu karty.
 - I. **Vývoz.** Můžete ignorovat uvedenou odměnu za výrobu karty a kartu odhodit. Místo toho můžete položit jednoho svého bojovníka na místo pro platby. Pomocí vývozu však nesmíte vyrobit

kartu, která by běžně nešla vyrobit – např. předmět, který není v zásobě (4.1.2), nebo kartu s duplicitním trvalým efektem (4.1.4).

- 11.5.4 **Dobrá karta.** Vyhradte jeden zdroj a doberte si jednu kartu do ruky.
- 11.5.5 **Verbování.** Použijte jeden zdroj a položte jednoho svého bojovníka na libovolnou mýtinu s řekou.
- 11.5.6 **Zřízení obchodního stanoviště s posádkou.** Použijte dva zdroje a položte na mapu obchodní stanoviště a bojovníka.
- I. **Vyberte mýtinu.** Vyberte libovolnou mýtinu bez obchodního stanoviště, kterou ovládá libovolný hráč.
 - II. **Použijte zdroje.** Použijte dva zdroje patřící hráči, který ovládá vybranou mýtinu.
 - III. **Položte obchodní stanoviště a bojovníka a získajte vítězné body.** Položte na vybranou mýtinu odpovídající obchodní stanoviště (se stejným symbolem) a jednoho bojovníka. Poté získáte tolik vítězných bodů, kolik ukazuje právě odkryté místo na vaší desce frakce.

11.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze dvou kroků v následujícím pořadí:

- 11.6.1 **Odhození karet.** Pokud máte v ruce více než pět karet, odhoďte tolik karet, aby vám jich v ruce zůstalo pět.
- 11.6.2 **Nastavení cen.** Můžete přesunout každý žeton ceny služby na libovolné pole na jeho stupnici a nastavit tak novou cenu odpovídající služby.

Následující dvě kapitoly se týkají frakcí dostupných v Rozšíření Podzemní říše.

12. Podzemní hrabství

12.1 PŘEDSTAVENÍ

Záměrem Podzemního hrabství je ukázat obyvatelům Lesní říše, že by se jim lépe dařilo jako poddaným. S tím, jak budou dávat na oddiv svou moc stavbou hraničních pevností, mohou na svou stranu získat vyslance, což jim přinese vítězné body a více zdrojů ze zásob Hrabství. Budte však opatrní – nepřijíždějte štěstěny by mohla zapříčinit veřejné zostuzení vévodství a ztrátu dříve získaných vyslanců.

12.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 12.2.1 **Výroba.** Hrabství vyrábí během fáze Večera aktivací citadel a tržišť.
- 12.2.2 **Nora.** NORA je mýtinou sousedící s každou mýtinou se žetonem tunelu. Do Nory smí umísťovat a přesouvat komponenty pouze Hrabství. Noru vždy ovládá Hrabství (*a to i tehdy, pokud na ní nemá žádné své komponenty*).
- 12.2.3 **Cena za neúspěch.** Kdykoli jsou odstraněny stavby Hrabství, musí hráč Hrabství odhodit náhodně vybranou kartu z ruky, vrátit kartu ovlivněného vyslance s nejvyšší hodnotou (*lorda, poté šlechtice, poté panoše*) do zásoby neovlivněných vyslanců a natrvalo odstranit ze hry jeho korunu. Pokud má Hrabství více ovlivněných vyslanců stejné hodnoty, vybere si, kterého vrátí.

- 12.2.4 **Tunely.** Hrabství má k dispozici tři žetony tunelů. Pokud má být umístěn další žeton tunelu, ale všechny tři jsou již na mapě, může Hrabství nejprve z mapy libovolný žeton tunelu odstranit.

12.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 12.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky a tunely.** Vytvořte zásobu 20 bojovníků a 3 žetonů tunelů.
- 12.3.2 **Krok 2: Připravte Noru.** Položte desku Nory poblíž mapy.
- 12.3.3 **Krok 3: Vynořte se.** Položte 2 bojovníky a 1 žeton tunelu na mýtinu v rohu, na níž neleží Markýzin žeton pevnost, počáteční hrad Rodů Orlího hnízda, ani počáteční zahrada Ještěřího kultu. Pokud je to možné, musí počáteční mýtinu Hrabství ležet diagonálně naproti některé z výše zmíněných mýtin. Poté položte 2 bojovníky na každou mýtinu sousedící se zvolenou počáteční rohovou mýtinou (*kromě Nory*).
- 12.3.4 **Krok 4: Zaplňte stupnice staveb.** Položte 3 citadely a 3 tržiště na odpovídající místa pro stavby na své desce frakce.
- 12.3.5 **Krok 5: Shromážděte vyslance.** Položte 9 karet vyslanců lícem nahoru do zásoby neovlivněných vyslanců (*místo na desce frakce*).
- 12.3.6 **Krok 6: Zaplňte pole koruny.** Položte 9 korun na pole s vítěznými body na své desce frakce.

12.4 ROZBŘESK

Umístěte do Nory 1 bojovníka plus 1 za každý viditelný symbol bojovníka na vaší desce frakce.

12.5 BÍLÝ DEN

Váš Bílý den se skládá ze tří kroků v následujícím pořadí:

- 12.5.1 **Shromáždění.** Můžete provést v libovolném pořadí a počtu až dvě akce z níže uvedených:
- I. **Stavba.** Odhalte kartu z ruky a na mýtinu, kterou ovládáte se shodujícím se symbolem položte citadelu, nebo tržiště.
 - II. **Verbování.** Položte jednoho bojovníka do Nory.
 - III. **Pohyb.** Provedte pohyb.
 - IV. **Bitva.** Zahajte bitvu.
 - V. **Hloubení.** Použijte jednu kartu a položte žeton tunelu na mýtinu se shodujícím se symbolem, kde tunel dosud není. Poté přesuňte až čtyři bojovníky z Nory na tuto mýtinu. (*Pokud jsou všechny žetony tunelů již na mapě, smíte nejprve jeden z nich mapy odstranit.*)
- 12.5.2 **Parlament.** Můžete v libovolném pořadí provést akci každého ovlivněného vyslance:
- I. **Předák.** Odhalte libovolnou kartu a položte citadelu, nebo tržiště na mýtinu, kterou ovládáte (*symbol karty a mýtiny se nemusí shodovat*).
 - II. **Kapitán.** Zahajte bitvu.
 - III. **Maršál.** Provedte pohyb.
 - IV. **Brigádýr.** Provedte až dva pohyby, nebo zahajte až dvě bitvy.

- v. **Bankéř.** Použijte libovolný počet karet se stejným symbolem (*i pouze jednu*) a získajte stejný počet vítězných bodů.
 - vi. **Starosta.** Proveďte akci kteréhokoli ovlivněného šlechtice nebo panoše.
 - vii. **Hraběnka Blátová.** Pokud jsou na mapě všechny tři tunely, získáte dva vítězné body.
 - viii. **Baron Prášivka.** Získáte jeden vítězný bod za každé tržiště na mapě.
 - ix. **Vévoda Zkamene.** Získáte jeden vítězný bod za každou citadelu na mapě.
- 12.5.3 **Ovlivnění.** Následujícím způsobem můžete ovlivnit jednoho vyslance:
- i. **Vyberte si vyslance.** Vyberte kartu vyslance z vaší zásoby neovlivněných vyslanců. Musíte mít na své desce frakce korunu odpovídající hodnoti (*lord, šlechtic, panoš*) tohoto vyslance.
 - ii. **Odhalte karty.** Odhalte počet karet uvedený na kartě vybraného vyslance. Za každou takto odhalenou kartu musíte mít alespoň jednu komponentu na mýtině se shodným symbolem. Každou mýtinu lze v jednom tahu použít pouze na jednu kartu (*nehleď na to, kolik mýtiny obsahuje vašich komponent*).
 - iii. **Ovlivněte vyslance a obodujte jej.** Kartu ovlivněného vyslance umístěte nad svou desku frakce a položte na ni korunu odpovídající hodnoti tohoto vyslance. Přičtěte si vítězné body zobrazené na své desce frakce na místě, odkud jste žeton koruny vzali.

12.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze dvou kroků v následujícím pořadí:

- 12.6.1 **Odhození a vrácení odhalených karet.** Odhodte všechny ptačí karty, které jste v tomto tahu odhalili, a poté si vraťte všechny ostatní odhalené karty do ruky.
- 12.6.2 **Výroba.** Můžete vyrábět aktivaci citadel a tržišť. (*Pro účely výroby jsou obě tyto stavby totožné.*)
- 12.6.3 **Dobráni a odhození karet.** Doberte si jednu kartu a k tomu jednu další kartu za každý odkrytý symbol karty navíc. Pokud poté máte v ruce víc než pět karet, odhodte karty dle své volby tak, aby vám jich zbylo v ruce pět.

13. Krkavčí spiknutí

13.1 PŘEDSTAVENÍ

Krkavčí spiknutí má v plánu nastolit v Lesní říši vládu pevné ruky pomocí zločinných PLÁNŮ – za každý splněný získají vítězné body. Čím více odhalených plánů na mapě, tím více bodů získají. Nutnou taktikou je mlžení – pokud jsou plány krkavců příliš očividné, riskují prozrazení. Aby se tomu vyhnuli, musí verbovat opatrně a snažit se vyhledávat příležitosti k vydírání a provádění svých nekalých triků.

13.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 13.2.1 **Výroba.** Krkavci vyrábějí ve fázi Rozbřesku aktivaci žetonů plánů (*nezáleží na tom, zda se nacházejí lidem nahoru či dolů*).

- 13.2.2 **Žetony plánů.** Krkavci mají k dispozici osm žetonů infiltrace – po dvou od každého druhu.

- i. **Orientace žetonu.** V zásobě se žetony vždy nacházejí lícem dolů (*stranou s pírkem nahoru*). Na mapě se pak mohou nacházet jak lícem dolů, tak lícem (*unikátní symbol*) nahoru. Krkavci si svoje lícem dolů otočené žetony na mapě mohou kdykoli prohlédnout.
- ii. **Omezení umístování.** Na každé mýtině se smí nacházet nejvýše jeden žeton plánu.

- 13.2.3 **Mazaní.** Krkavci se mohou pohybovat bez ohledu na to, kdo ovládá mýtinu odkud/kam se přesouvají.

- 13.2.4 **Prozrazení.** Kdykoli ve svém tahu (*ale dříve, než si v rámci fáze Večera dobere karty*) smí jakýkoli soupeř s alespoň jednou komponentou na mýtině se žetonem plánu ukázat hráči Krkavců kartu se symbolem mýtiny a hádat druh žetonu plánu na této mýtině. Pokud neuspěje, musí hádající hráč odevzdat odhalenou kartu hráči Krkavců. Pokud uspěje, odstraní žeton plánu z mýtiny (*a získá za to jeden vítězný bod*), přičemž není vyhodnocen účinek tohoto žetonu.

- 13.2.5 **Přidružení agenti.** Pokud jsou Krkavci obráncem v bitvě na mýtině s lícem dolů otočeným žetonem plánu, vždy způsobí jeden zásah navíc (*a to i tehdy, jsou-li bezbranní*).

13.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 13.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky a plány.** Vytvořte zásobu 15 bojovníků a 8 lícem dolů otočených žetonů plánů.

- 13.3.2 **Krok 2: Rozptylte se.** Položte po 1 bojovníkovi na mýtinu každého symbolu (*celkem tedy 3*).

13.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze tří kroků v následujícím pořadí:

- 13.4.1 **Výroba.** Můžete vyrábět aktivaci žetonů plánů (*otočených lícem nahoru i dolů*).

- 13.4.2 **Otočení žetonů plánů.** Můžete otočit lícem nahoru libovolný počet žetonů plánů, pokud se nacházejí na mýtině s alespoň jedním bojovníkem Krkavců. Při každém otočení získáte jeden vítězný bod za každý lícem nahoru otočený žeton na mapě (*včetně právě otočeného*) a poté vyhodnotíte jeho účinek, pokud se jedná o bombu či vydírání.

- 13.4.3 **Verbování.** Jednou za tah smíte použít kartu a položit jednoho bojovníka na každou mýtinu se shodným symbolem. (*Pokud použijete ptačí kartu, můžete si symbol mýtiny vybrat.*)

13.5 BÍLÝ DEN

Můžete provést až tři akce z následujícího výběru:

- 13.5.1 **Pohyb.** Proveďte jeden pohyb.
- 13.5.2 **Plány.** Odstraňte z mýtiny bez žetonu plánu jednoho bojovníka Krkavců a jednoho dalšího za každý plán, který jste již ve stejném tahu položili. Poté na tuto mýtinu položte žeton plánu lícem dolů.
- 13.5.3 **Bitva.** Zahajte bitvu.
- 13.5.4 **Trik.** Vyměňte pozici dvou žetonů plánů na mapě. Oba

žetony musí být shodně lícem dolů, nebo lícem nahoru.

13.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze dvou kroků v následujícím pořadí:

- 13.6.1 **Námaha.** Můžete provést jednu akci vyhrazenou pro Bílý den, pokud se rozhodnete nedobírat si v této fázi Večera karty.
- 13.6.2 **Dobráni a odhození karet.** Doberte si jednu kartu a k tomu jednu kartu navíc za každý lícem nahoru otočený žeton vydírání na mapě. Pokud poté máte v ruce víc než pět karet, odhoďte karty dle své volby tak, aby vám jich zbylo v ruce pět.

13.7 PŘEHLED ŽETONŮ PLÁNŮ

- 13.7.1 **Bomba.** Kdykoli je otočen žeton bomby, odstraňte z dané mýtiny všechny komponenty soupeřů, poté tento žeton odstraňte.
- 13.7.2 **Past.** Pokud se na mýtině nachází žeton pasti otočený lícem nahoru, nesmí být na tuto mýtinu umístěny ani z ní přesunuty žádné komponenty soupeřů.
- 13.7.3 **Vydírání.** Kdykoli je otočen žeton vydírání, vezměte si náhodnou kartu od každého hráče s komponentou na dané mýtině. Za každý lícem nahoru otočený žeton vydírání si ve fázi Večera dobíráte o jednu kartu navíc.
- 13.7.4 **Nájezd.** Kdykoli je odstraněn z mapy žeton nájezdu (*at' už lícem nahoru, nebo dolů*), položte na každou mýtinu sousedící s mýtinou, odkud byl tento žeton odstraněn, jednoho bojovníka. (*Tento účinek ignorujete, pokud je žeton odstraněn Prozrazením.*)

DODATKY

A. Kombinace frakcí

Existují stovky možností, jak hrát Root. Abychom vám pomohli vybrat si kombinaci frakcí, která zaručí, že vaše hra bude zábavná, vymysleli jsme následující jednoduchý systém. Každé frakci je přidělena hodnota nazvaná DOSAH. Při výběru frakcí pro hru pak doporučujeme vybrat frakce tak, aby součet dosahu všech frakcí ve hře dosáhl hodnoty udané pro požadovaný počet hráčů, nebo ji přesáhl. Odvážní hráči mohou použít jakoukoli kombinaci frakcí se součtem dosahu rovným alespoň 17.

Doporučené hodnoty součtu					
Počet hráčů	2	3	4	5	6
Celkový dosah	17+	18+	21+	25+	28+

Hodnoty dosahu	
Markýza z Kocourova	10
Podzemní hrabství	8
Rody Orliho hnízda	7
Tulák (první)	5
Říční společnost	5
Lesní aliance	3
Krkavčí spiknutí	3
Tulák (druhý)	2
Ještěří kult	2

B. Komponenty

B.1 ROOT

- B.1.1 **Příručky.** Komentované tahy, Průvodce hrou a Zákon.
- B.1.2 **Kartonové dílky.** 28 staveb (7 hřadů, 6 pil, 6 verbířů, 6 dílen, 3 základny), 19 žetonů (10 žetonů sympatie, 8 žetonů dřeva, 1 pevnost), 12 žetonů mýtin (4 zajetí, 4 liščí, 4 myši), 4 žetony ruin, 4 žetony vítězných bodů, 3 žetony vztahů, 23 žetonů předmětů (4 boty, 4 meče, 4 vaky, 3 kladiva, 3 konvičky, 2 mince, 2 kuše a 1 pochodeň).
- B.1.3 **Dřevěné dílky.** 55 bojovníků (25 Markýza, 25 Orli a 10 Aliance) a 1 figura Tuláka.
- B.1.4 **Karty.** 54 karet společného balíčku, 16 přehledů frakcí, 4 vůdci Orli, 2 věrní vezíři, 3 postavy Tuláka, 15 úkolů a 4 návody.
- B.1.5 **Ostatní.** Herní mapa (*s podzemní a zimní stranou*), 2 kostky a 4 desky frakcí (Markýza, Orli, Aliance a Tulák).

B.2 ROZŠÍŘENÍ ŘÍČNÍHO LIDU

- B.2.1 **Příručky.** Průvodce hrou.
- B.2.2 **Kartonové dílky.** 15 staveb (15 zahrad), 9 žetonů (9 obchodních stanovišť), 3 žetony vítězných bodů, 1 žeton Odpadlíka, 9 žetonů vztahů, 11 předmětů (3 boty, 3 meče, 1 pytel, 1 kladivo, 1 pochodeň, 1 mince a 1 kuše) a 17 dílků s písmeny pro budoucí scénáře.
- B.2.3 **Dřevěné dílky.** 40 bojovníků (25 Ještěři a 15 Společnost Říčního lidu) a 1 figura Tuláka.
- B.2.4 **Karty.** 4 Špehové, 2 přehledy frakcí a 3 postavy Tuláka.
- B.2.5 **Ostatní.** Desky frakcí (druhý Tulák, Mechanická Markýza, Říční společnost a Ještěří kult), 3 značky ceny služeb a stojan na karty.

B.3 ROZŠÍŘENÍ PODZEMNÍ ŘÍŠE

- B.3.1 **Příručky.** Průvodce hrou a tento Zákon.
- B.3.2 **Kartonové dílky.** 6 staveb (3 tržiště a 3 citadely), 19 žetonů (8 plánů, 8 náhradních plánů, 3 tunely), Nora, 4 žetony vztahů, 2 žetony vítězných bodů a 6 žetonů uzavřených cest.
- B.3.3 **Dřevěné dílky.** 35 bojovníků (20 Hrabství a 15 Krkavci), 1 vor, 1 věž a 9 korun.
- B.3.4 **Karty.** 9 vyslanců a 2 přehledy.
- B.3.5 **Ostatní.** Herní mapa (*s jezerní a horskou stranou*), 2 kostky, 2 desky frakcí (Hrabství a Krkavci).

B.4 MECHANICKÉ ROZŠÍŘENÍ

- B.4.1 **Příručky.** Zákon Rootbotiky.
- B.4.2 **Kartonové dílky.** 12 žetonů priorit.
- B.4.3 **Karty.** 12 obtížností, 16 rysů, 3 Tulákoboti.
- B.4.4 **Ostatní.** 4 desky frakcí.

B.5 BALÍČEK VYHNANCŮ A PARTYZÁNŮ

- B.5.1 **Karty.** 54 karet společného balíčku.

B.6 DALŠÍ TULÁCI

- B.6.1 **Kartonové dílky.** 3 předměty (1 mince, 1 kladivo, 1 bota).
- B.6.2 **Dřevěné dílky.** 7 figur Tuláka.
- B.6.3 **Karty.** 3 postavy Tuláka.

C. Varianty přípravy hry

Před provedením prvního kroku přípravy hry (5.1.1) se můžete rozhodnout provést libovolné z následujících kroků v uvedeném pořadí:

C.1 KROK C1: VYBERTE MAPU

Můžete hrát na jiné než podzimní mapě. Pokud tak učiníte, vezměte 12 žetonů se symboly mýtin, zamíchejte je otočené lícem dolů a položte po jednom na každou mýtinu (*překryjte jimi případné předtištěné symboly*). Následně proveďte úpravy v přípravě hry, které vyžaduje vybraná mapa.

C.2 KROK C2: VYBERTE SPOLEČNÝ BALÍČEK KARET

Balíček karet ze základní hry můžete zcela nahradit balíčkem karet Vyhnanců a partyzánů.

C.3 KROK C3: VYBERTE HROU OVLÁDANÉ FRAKCE („BOTY“)

Můžete hrát s hrou ovládanými frakcemi podle pravidel uvedených v Zákoně Rootbotiky.

D. Varianty mapy

D.1 ZIMNÍ MAPA

- D.1.1 **Rozbouřená řeka.** Řeka odděluje lesy, jako by byl každý úsek řeky, spojující dvě mýtiny, cestou.

D.2 JEZERNÍ MAPA

- D.2.1 **Změny v přípravě hry.** Na pobřežní rohovou mýtinu umístěte dílek voru.
- D.2.2 **Jezero.** Uprostřed mapy se rozkládá JEZERO. Považuje se za řeku, která spojuje všechny pobřežní mýtiny navzájem.
- D.2.3 **Pobřežní mýtiny.** Mýtiny, které sousedí s jezerem (*nejsou od něj odděleny lesem*) jsou POBŘEŽNÍMI MÝTINAMI.
- D.2.4 **Pobřežní lesy.** Lesy sousedící s jezerem jsou POBŘEŽNÍMI LESY. Každý pobřežní les sousedí se dvěma okolními pobřežními lesy (*odděluje je pobřežní mýtina*).
- D.2.5 **Vor.** Jednou za tah může hráč provést pohyb z pobřežní mýtiny s vorem na libovolnou jinou pobřežní mýtinu, přičemž při tomto pohybu musí přesunout i vor. (*Pro pohyb zároveň platí běžná pravidla.*) Po takovém pohybu si hráč dobere jednu kartu. Proti voru nelze zahájit bitvu a jeho dílek nemůže být odstraněn z mapy.

D.3 HORSKÁ MAPA






- D.3.1 **Změny v přípravě hry.** Zakryjte šest cest tmavší barvy (*znázorňující vykopanou hlínu*) šesti žetony uzavřené cesty. Dílek věže umístěte na středovou mýtinu, na níž jsou znázorněny dvě věže.
- D.3.2 **Uzavřené cesty.** Cesta překrytá žetonem uzavřené cesty je UZAVŘENÁ CESTA. Mýtiny spojené takovouto cestou spolu nesousedí. Uzavřené cesty však obklopují a oddělují lesy, jako by se stále jednalo o cesty (*Tulák se skrze ně může prosmýknout*).
- D.3.3 **Odstranění uzavřených cest.** Jednou za tah může hráč ve své fázi Bílého dne použít kartu, odstranit za to jeden žeton uzavřené cesty a získat jeden vítězný bod. Aby tuto akci mohl provést, musí mít alespoň na jedné z mýtin,

tin, které tato cesta spojuje, alespoň jednu komponentu.






- D.3.4 **Průsmyk.** Mýtina označená dílkem věže se nazývá PRŮSMYK. Pokud hráč na konci své fáze Večera ovládá průsmyk, získává jeden vítězný bod.
- D.3.5 **Lesy.** Všechny oblasti na horské mapě ohraničené cestami a mýtinami se považují za lesy (2.2) nehledě na to, zda se na nich nacházejí stromy.

E. Příručka Tuláka






E.1 ZLODĚJ

- E.1.1 **Počáteční předměty.** Začíná s    .
- E.1.2 **Zvláštní akce: Krádež.** Použijte jednu  a vezměte si náhodnou kartu od hráče, který se nachází na stejné mýtině jako figura Tuláka.





E.2 KUTIL

- E.2.1 **Počáteční předměty.** Začíná s    .
- E.2.2 **Zvláštní akce: Nádeničení.** Použijte jednu  a vezměte si kartu z odhazovacího balíčku. Symbol karty musí odpovídat symbolu mýtiny, kde se právě nachází figura Tuláka (*vždy si lze vzít ptačí kartu*).






E.3 ZÁLESÁK

- E.3.1 **Počáteční předměty.** Začíná s    .
- E.3.2 **Zvláštní akce: Skryš.** Použijte jednu  a opravte tři předměty, poté okamžitě ukončete fázi Bílého dne.






E.4 POBUDA

- E.4.1 **Počáteční předměty.** Začíná s   .
- E.4.2 **Zvláštní akce: Podněcování.** Použijte jednu  a začněte bitvu na mýtině, kde jste. Vybíráte jak stranu útočníka, tak obránce. Pro obě strany určujete, které komponenty musí případně v důsledku bitvy odstranit. (*Za každou odstraněnou stavbu a žeton kteréhokoliv z hráčů a komponentu nepřátelské frakce získáte jeden vítězný bod.*)




E.5 ROZHODCE

- E.5.1 **Počáteční předměty.** Začíná s    .
- E.5.2 **Zvláštní akce: Ochrana.** Před provedením hodů v bitvě může obránce naverbovat Rozhodce na mýtině, kde se koná bitva. Rozhodce získává vítězný bod a přidává nepoškozené  k maximu hozených zásahů.

E.6 NIČEMA


- E.6.1 **Počáteční předměty.** Začíná s    .
- E.6.2 **Zvláštní akce: Spálená země.** Použijte jednu  a položte ji na mýtinu, kde se nacházíte. Odstraňte z mýtiny všechny komponenty soupeřů. Po zbytek hry na tuto mýtinu nelze umístit ani sem přesunout žádné herní komponenty. (*Zůstáváte stát na této mýtině. Jakmile ji opustíte, nelze se na ni již vrátit.*)

E.7 DOBRODRUH

- E.7.1 **Počáteční předměty.** Začíná s   .
- E.7.2 **Zvláštní akce: Improvizace.** Jednou za tah můžete při plnění Úkolu použít jeden předmět jako jiný. Pokud tuto schopnost využijete, použitý předmět poškodíte.



E.8 RÓNIN

- E.8.1 **Počáteční předměty.** Začíná s    .

E.8.2 **Zvláštní akce: Rychlý úder.** Po hodů kostkami můžete použít  a udělit jeden dodatečný zásah v bitvě.

E.9 NÁJEZDNÍK

E.9.1 **Počáteční předměty.** Začíná s , , , .

E.9.2 **Zvláštní akce: Plachtění.** Použijte jednu  a přesuňte se na libovolnou mýtinu (i nepřátelskou) bez použití jakýchkoli .

Čtení Zákona

Tato obecná pravidla vám pomohou v interpretaci Zákona.

Q1. Chtěl bych něco udělat a pravidla neříkají, že nemůžu. Můžu to udělat?

A1. *Pokud dodržíte pevně daná omezení dané akce, můžete předpokládat, že ano!*

Q2. Může jiný hráč nepovolit nějakou akci?

A2. *Ve hře Root neexistují akce vyžadující svolení jiného hráče. Pokud něco chcete udělat, udělejte to!*

Q3. Vypadá to, že něco by se mělo stát, ale pravidla mi neříkají, že bych to měl udělat. Co teď?

A3. *Následujte doslovnou verzi Zákona, ne svůj instinkt.*

Q4. Pravidlo zmiňuje specifický pojem/akci. Vztahuje se také na další, podobný pojem/akci?

A4. *Ne! Předpokládejte, že máme na mysli pouze uvedený pojem a žádné podobné pojmy. Např. „přesuňte“ a „umístěte“ jsou dva různé pojmy.*

Cole věnuje tuto hru svým mladším bratrům a sestrám, díky nimž nikdy nezapomněl, jak si hrát.

Kyle věnuje tuto hru svým dětem, které po něm pořád chtěly roztomilé kresby zvířátek.

AUTOŘI

Design hry: Cole Wehrle

Ilustrace: Kyle Ferrin

Úprava: Joshua Yearsley

Založeno na konceptu Patricka Ledera.

Vývoj: Zaměstnanci Leder Games v St. Paul (Patrick Leder, Cole Wehrle, Jake Tonding, Clayton Capra a Nick Brachmann) a neohrožený Joshua Yearsley.

Grafický design a layout: Cole Wehrle, Kyle Ferrin, Nick Brachmann a Jaime Willems.

Playtesting: Grayson Page a jeho úžasný tým (Martin, Jared, Richard, Tony, Harvey a další), Chas Threlkeld, Drew Wehrle, Blake Wehrle, Corey Porter, Kyle Kirk, Matthew Root, Mark von Minden, Davey Janik-Jones, oddaní hráči z First Minnesota, Jim Bolland, Melissa Lewis-Gentry a Modern Myths, Jennifer Gutterman a Hampshire College, Matthew Snow, Justin Dowd a Brass Cat, skupina Owl & Raven, Josh Houser, Brian Peterson, Ethan Zimmerman, Brandi Leder, Heather Brian, Ted Scamp, Jenny a Matt Benusovi a spousta dalších, kteří hráli Root během jeho vývoje.

Vydání české verze: **Fox in the Box**, 2021


Překlad: David Hanáček, Ondřej Kurka

Redakce překladu: Jan Jedlička

Jazykové korektury: Kateřina Kadlecová

Shrnutí klíčových pojmů

VÝROBA (4.1)

Zahrajte kartu a aktivujte výrobní prostředky se symboly uvedenými v levém dolním rohu karty. (*Tulák musí použít .*) Symbol výrobního prostředku odpovídá mýtině, na které je tento prostředek umístěn, a každý výrobní prostředek může být aktivován nejvýše jednou za tah.

Pokud vyrobíte KARTU S KOMAŽITÝM EFEKTEM, vyhodnoťte je a kartu odhodte. Tyto efekty vám často umožní vzít si předmět ze zásoby a získat vítězné body. Pokud již uvedený předmět není v zásobě na mapě, nemůžete kartu vyrobit.

Pokud vyrobíte KARTU S TRVALÝM EFEKTEM, položte ji do svého herního prostoru. Můžete využívat tento efekt. Nemůžete vyrobit kartu s trvalým efektem, pokud již máte aktivní efekt se stejným jménem.

POHYB (4.2)

Veźmĕte libovolnŕy pŕočet svŕch bojovnŕkŕ (nebo svou figuru) z jednĕ mŕtyny a pŕesuňte je na jednu sousedŕcŕ mŕtynu.

Musŕte ovládat mŕtynu, odkud se pohybujete, nebo kam se pohybujete, nebo obĕ. Jedna hernŕ komponenta se mŕže pohybovat i vŕcekrát za tah.

BITVA (4.3)

Mŕžete vyvolat bitvu na mŕtynĕ, kde se nacházejŕ vaŕi bojovnŕci nebo vaŕe figura.

Krok 1: Obránce mŕže podniknout pŕepadenŕ. Űtočnŕk mŕže zruŕit obránceovo pŕepadenŕ tŕm, ŕe sáms zahraje vhodnou kartu pŕepadenŕ.

Krok 2: Hodte kostkami a pŕŕŕtĕte dodatečné zásahy. Űtočnŕk udĕlŕ zásahy podle vŕŕŕŕho hozenĕho čŕslna, obránce podle nŕŕŕŕho hozenĕho čŕslna.

Nejvŕŕŕŕ pŕočet udĕlenŕch zásahŕ je roven pŕočtu hráčovŕch bojovnŕkŕ na bitevnŕ mŕtynĕ.

DODATEČNĕ ZÁSAAHY nejsou omezeny pŕočetem bojovnŕkŕ. Pokud obránce na mŕtynĕ nemá ŕádnĕho bojovnŕka, udĕlŕ ŕtočnŕk jeden zásah navŕc.

Krok 3: Současně udĕlte zásahy. Kaŕdŕy zásah odstraní jednu hernŕ komponentu – nejprve bojovnŕky a potĕ stavby a ŕetony podle rozhodnutŕ hráče, kterŕy zásahy dostal.

Nezapomeňte: Pokaŕdĕ, kdyŕ odstraníte soupeŕovu stavbu nebo ŕeton, získáte vŕtĕznŕy bod.

PŕŕŕPRAVA HRŕY (5.1)

Krok 1: Rozdĕlte frakce, potĕ náhodně urĕete začínajŕcŕho hráče a rozsazenŕ hráčŕ. Rozdejte hráčŕm desky a komponenty frakcŕ.

Krok 2: Poloŕte bodovací ŕetony na pole „o“.

Krok 3: Rozdejte tŕi karty kaŕdĕmu hráči.

Krok 4: Umŕstĕte ruiny na čtyŕi mŕsta na mapĕ označená „R“.

Krok 5: Vytvoŕte zásobu pŕedmĕtŕ poblŕŕ hornŕho okraje mapy.

Krok 6: Rozdejte pŕehledové karty a pŕŕpravte obĕ kostky.

Krok 7: Pŕŕpravte jednotlivĕ frakce v pŕořadŕ pŕŕpravy hry (A, B, C atd.).