

Kardinálové

Pravidlá



Albi



Píše sa rok 1397, súmrak storočia krvi a viery. Krajinou zmetajú sváry, náboženstvo a ambície. Tri mocné mestá stoja ako drabokamy na hraniciach štyroch veľkých rodov. Každý z nich túži po dominancii a žiadny sa nemieni vzdať. Na jednej strane stojí hrdý Rod ruže preslávený svojou noblesou a vycibrenosťou spoločne s bohatým Rodom krigla známym pre svoje bohatstvo, víno a prefikanú diplomaciu. Proti nim sa spojili odolný Rod medveďa vládnući severným lesom a drsný Rod palcátu, ktorý verí v silu a tvrdú päsť.

Králi vedú svojich mužov do ťažení – obrovské armády s obliehacími vežami tiahnu krajinou, zatiaľ čo zákopníci podkopávajú mestské hradby, aby ich prerazili strelným prachom a zaistili tak prístup pre útok pechoty. Mestá nepadnú po jedinej bitke – je nutné udržať si v nich vplyv, presvedčiť ich ľud, zasiať dôveru... alebo strach. Ten, kto kontroluje srdce mesta dostatočne dlho, získava ho navždy.

Herné komponenty



Látkový herný plán



36 dielikov figúrok (9 pre každý rod)

№	Strana	Strana	№	Strana
1	Strana 1 (Rod ruže)	1	Strana 1 (Rod ruže)	
2	Strana 2 (Rod ruže)	2	Strana 2 (Rod ruže)	
3	Strana 3 (Rod ruže)	3	Strana 3 (Rod ruže)	
4	Strana 4 (Rod ruže)	4	Strana 4 (Rod ruže)	
5	Strana 5 (Rod ruže)	5	Strana 5 (Rod ruže)	
6	Strana 6 (Rod ruže)	6	Strana 6 (Rod ruže)	
7	Strana 7 (Rod ruže)	7	Strana 7 (Rod ruže)	
8	Strana 8 (Rod ruže)	8	Strana 8 (Rod ruže)	
9	Strana 9 (Rod ruže)	9	Strana 9 (Rod ruže)	

2 prehľadové karty hráčov



3 žetóny vplyvu



České a slovenské pravidlá

Máte chýbajúci alebo poškodený komponent?
Napište nám na info@albi.sk, radi vám zadarmo pošleme nový.

Tieto pravidlá hry sú napísané pre hru dvoch hráčov. Akékoľvek odchýlky pre hru troch a štyroch hráčov sú v pravidlách uvedené na **pergamene**. V hre dvoch hráčov ich môžete jednoducho ignorovať.

Nechce sa vám čítať pravidlá?
Pozrite si videonávod.



Príprava hry

Pre vaše prvé hry odporúčame zvoliť výukový variant (pozrite si stranu 9) a odstrániť niektoré jednotky z hry. Ich špeciálne schopnosti pridávajú do hry viac stratégie, preto ich odporúčame použiť až po tom, čo získate lepšiu cit pre samotnú hru.

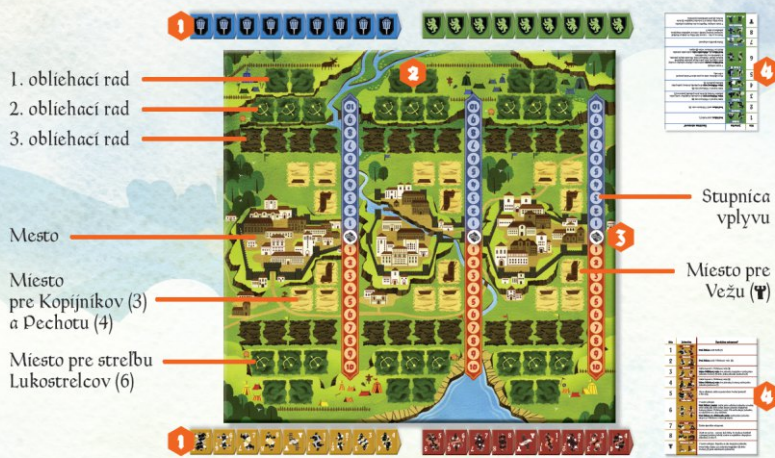
- 1 Každý hráč si vezme figúrky dvoch rodov. Jeden hráč hrá za Rod ruže (červená) a kríglá (žltá), druhý za Rod medveďa (zelená) a palcátu (modrá). Figúrky majte skryté tak, aby strana s erbom rodu smerovala k súperovi. Netriedte si figúrky podľa hodnôt, aby ste súperovi nenaznačili, aké jednotky práve hráte. Ak chcete, môžete na zakrytie figúrok použiť časti krabice.

3 ♀: jeden hráč hrá za Rody ruže a kríglá, druhý hráč za Rod medveďa a tretí za Rod palcátu. Druhý a tretí hráč vystupujú ako spojenci, ktorí sa spoločne snažia poraziť prvého hráča. Spojenci by mali sedieť na rovnakej strane stola.

4 ♀: každý hráč si vezme figúrky jedného rodu. Hráči s Rodmi ruže a kríglá hrajú spoločne proti hráčom s Rodmi medveďa a palcátu. Každá dvojica koná ako spojenci a snaží sa poraziť svojich protivníkov. Spojenci by mali sedieť na rovnakej strane stola.

Krabicu položte blízko látkového plánu, aby všetci hráči videli poradie ťahov rodov na jej boku.

- 2 Umiestníte látkový herný plán doprostred stola medzi hráčov. Natočte ho tak, aby hráč hrajúci za Rod ruže mal stranu s červenými stupnicami vplyvu otočenú smerom k sebe.
- 3 Umiestníte jeden žetón vplyvu na políčko „0“ na každej z troch stupníc vplyvu.
- 4 Každá strana si vezme prehľadovú kartu s farbami zodpovedajúcimi figúrkam ich rodov.



Priebeh hry

Hráči sa snažia dobyť čo najviac miest - rozmiestňujú svoje jednotky, ťahnu na mestá a získavajú dominanciu v boji. Hra končí v momente, keď sú všetky tri mestá dobyté a uzamknuté (pozrite si stranu 8) alebo keď ani jeden hráč nemôže vykonať žiadnu akciu. Víťazí ten hráč (alebo hráči), ktorý na konci hry **dobyl aspoň dve mestá**. Hráč hrajúci za Rod ruže začína hru. Ďalej sa hráči striedajú v ťahoch.

Aktívny hráč musí vo svojom ťahu vykonať jednu z týchto dvoch akcií:

1. Verbovanie
2. Poход

1. Verbovanie

Akcia Verbovanie umožňuje hráčovi umiestniť jednotky na herný plán. Hráč umiestni **presne dve jednotky** (dva dieliky figúrok) na plán podľa nasledujúcich pravidiel:

- Jedna jednotka **musí byť zahraná odhalene** (vy aj váš súper vidíte symbol danej jednotky), druhá **skryto** (váš súper vidí iba symbol rodu).
- Jednotky musia byť umiestnené v **2. alebo 3. obliehacom rade**.
- Hráč môže umiestniť jednotky v akejkoľvek kombinácii miest a obliehacích radov. Jednotky môžu byť umiestnené do jedného alebo dvoch rôznych miest, v rovnakom alebo rôznych obliehacích radoch.
- Na každom poli môže byť umiestnená iba jedna jednotka.
- Hráč môže umiestniť buď dve jednotky rovnakého rodu, alebo po jednej jednotke z dvoch rôznych rodov.

3 ♀: hráč hrajúci za dva rody môže umiestniť buď dve jednotky z rovnakého rodu, alebo jednu jednotku z každého rodu. Ostatní hráči môžu umiestňovať iba jednotky rodu, za ktorý hrajú.

4 ♀: každý hráč umiestňuje iba jednotky svojho vlastného rodu. Keďže hráči hrajú iba za jeden rod, na konci im zostane jedna nepárna jednotka. Hráči teda nemusia dodržať pravidlo umiestnenia dvoch jednotiek. Posledná nepárna jednotka hráčového rodu sa verbuje vždy skryto.

Príklad: Karol sa rozhodne vo svojom ťahu vykonať akciu Verbovanie. Keďže je to jeho prvý ťah v hre, má pred sebou všetkých 18 svojich jednotiek (9 Ruže a 9 Palcátu), z ktorých môže zahrať akékoľvek dve. Rozhodne sa zahrať Zabijaka (1) Ruže a Pechotu (4) Palcátu. Jednu jednotku musí zahrať skryto a druhú odhalene. Ďalej sa rozhodne, do ktorého mesta a do ktorého obliehacieho radu ich umiestni. Zabijaka zahrá skryto do ľavého mesta v 3. rade a Pechotu odhalene do prostredného mesta v 2. rade.



2 • Pochod

Akcia Pochod umožňuje hráčovi presunúť jednotky z obliehacích radov smerom k mestu a prípadne z 1. obliehacieho radu priamo do mesta. V takom momente môže dôjsť k bitke (pozrite si informácie nižšie). Pochod sa riadi týmito pravidlami:

- Hráč musí presunúť jednu alebo viacero jednotiek z **jedného obliehacieho radu pri jednom meste**.
- Ak hráč presúva viacero jednotiek, v novom rade pre ne musia byť voľné polia.
- Jednotky sa presúvajú smerom k mestu vždy iba o jeden rad - z tretieho radu do druhého, z druhého do prvého a z prvého radu do mesta.
- Mesto má neobmedzenú kapacitu, pojme akýkoľvek počet jednotiek. Navyše obsahuje tri špeciálne miesta - miesto pre Obliehaciu vežu (W) a dve miesta pre jednotky Kopijníkov (3) alebo Pechoty (4). Detailný popis pravidiel pre tieto miesta nájdete v kapitole *Obliehačia veža* (strana 11).

3/4 Q: počas akcie Pochod aktívny hráč presúva iba jednotky svojho vlastného rodu. Ak sú však v danom rade aj jednotky spoluhráčovho rodu, môže po vzájomnej dohode presunúť aj jednotky spoluhráča. Ak hráč už nemôže verbovať a na pláne má iba jednotky, s ktorými nemôže pohnúť, pretože spoluhráčove jednotky blokujú rad na presun, hráčov ťah prepadá.

Príklad: Hanka v minulom ťahu verbovala a teraz sa rozhodla presunúť svoje jednotky. Na hernom pláne má jednotku Kopijníkov (3), ktorú zahrála skryto v druhom rade stredného mesta, a Zákopníka (2), ktorého zahrála odhalene taktiež v druhom rade rovnakého mesta. Počas akcie Pochod sa jednotky presúvajú vždy iba z jedného obliehacieho radu. Hanka sa rozhodne presunúť jednotky z druhého radu stredného mesta. Môže sa rozhodnúť, či presunie obe svoje jednotky, alebo iba jednu z nich. Hanka sa nakoniec rozhodne presunúť obe jednotky do prvého radu obliehania.



Dobývanie mesta

K dobývaniu mesta dochádza v momente, keď sa jedna alebo viacero hráčových jednotiek presunie z 1. obliehacieho radu do mesta. Ak v meste nie sú žiadne súperove jednotky, k bitke nedochádza (pozrite si informácie nižšie) a hráč, ktorý jednotky do mesta presunul, ho automaticky kontroluje. Jeho jednotky zostávajú skryté, kým nedôjde k bitke.

Bitka

Ak hráč presunie svoje jednotky do mesta, kde je prítomná aspoň jedna súperova jednotka, nastáva bitka. V tomto okamihu sa všetky skryté jednotky v meste odhalia. Bitka pozostáva z dvoch fáz:

1. Akcia pred bitkou
2. Samotná bitka

1 • Akcia pred bitkou

Akcie pred bitkou zahŕňajú strelbu Lukostrelcov (6) a následne útoky Zabíjakov (1) a Zákopníkov (2). Jednotky s týmito špeciálnymi schopnosťami sú na svojich figúrkach označené symbolom S.

Najskôr sa kompletne vyhodnotí strelba Lukostrelcov oboch hráčov, po nej nasledujú útoky Zabíjakov oboch hráčov a nakoniec útoky Zákopníkov oboch hráčov.





Strelba Lukostrelcov

Āk má niektorý z hráčov Lukostrelcov v meste, kde bitka začala, alebo v 2. obliehacom rade daného mesta, vyhodnotí sa ich strelba. Pozrite si kapitolu *Špeciálne schopnosti jednotiek* (strana 9). Každá jednotka Lukostrelcov strieľa **pred samotnou bitkou iba raz**.



Útoky Zábijakov a Zákopníkov

Āk sa bitky zúčastňujú Zábijaci alebo Zákopníci ktoréhokolvek hráča, zaútočia na svoje ciele pomocou svojej špeciálnej schopnosti ešte pred začiatkom bitky. Zábijaci zničia súperovho Kráľa (7) a Zákopníci súperovu Obliehaciu vežu (7). Pozrite si kapitolu *Špeciálne schopnosti jednotiek*. Využitie špeciálnej schopnosti Zábijakov a Zákopníkov je **pred samotnou bitkou možné použiť iba raz**.

2 • Samotná bitka

Číslo na figúrke jednotky predstavuje silu útoku a obrany jednotky. Jednotka s vyšším číslom zničí jednotku s nižším alebo rovnakým číslom. Jednotka s vyšším číslom nemôže byť zničená jednotkou s nižším číslom (s výnimkou špeciálnych schopností niektorých jednotiek - pozrite si stranu 9). Āk je jednotka zničená, odstráni sa na konci bitky z herného plánu a hráč ju do konca hry už nemôže použiť. Všetky takto zničené jednotky by mali byť pre všetkých hráčov viditeľné.



Samotná bitka sa vyhodnocuje v kolách. V každom kole sa útoky všetkých jednotiek **vyhodnocujú súčasne** a každá jednotka útočí **iba raz**.

Priebeh bojového kola

Pre každé kolo obaja hráči naplánujú ciele útokov pre všetky svoje jednotky zúčastňujúce sa danej bitky. Všetky útoky sa v každom kole vyhodnocujú súčasne, vzostupne od jednotiek s najnižšou hodnotou po tie s najvyššou hodnotou.

Āk je kvôli schopnostiam jednotiek nutné určiť poradie útokov v prebiehajúcom kole, útočiaci hráč vyhodnotí ciele útokov všetkých svojich jednotiek ako prvý, obranca ako druhý.

Bojujúce jednotky si vyrovnajte do radu vedľa prípadnej obliehacej veže a jednotiek na veži. Jednotky, ktoré v bitke už zaútočili (alebo nebudú v danom kole bitky útočiť), posuňte mimo radu bojujúcich jednotiek. Pokiaľ má byť jednotka na konci kola zničená, môžete pre prehľadnosť položiť túto figúru najdlhšou stranou na hraciu plochu. Āj takto označená jednotka, pokiaľ ešte neútočila, môže v kole bitky zaútočiť. Na konci kola bitky naznačenej zničenej jednotky odstráňte z hry.

Poznámka: Keďže sa útoky vyhodnocujú súčasne, odporúčame ich počas bitky oznamovať nahlas, aby bol priebeh bitky prehladný a všetci hráči pochopili, aké útoky prebiehajú.

Poznámka: Zábijak (1), Zákopník (2) a Lukostrelce (6) vykonávajú svoj špeciálny útok pred začiatkom prvého kola bitky. Ich obeť sa preto priebehu samotnej bitky vôbec nezúčastnia.

Koniec bitky

Bitka končí v momente, keď na konci niektorého kola nemôže byť zničená žiadna jednotka ani jedného zo súperov. Āk nemôže byť zničená žiadna jednotka dokonca ani na začiatku bitky (napr. Lukostrelci (6) proti Pechote (4)), tento stav sa napriek tomu považuje za uskuutočnenú bitku. Hráčove jednotky, ktoré zostanú v meste po skončení bitky, sa považujú za **okupujúce jednotky**. Hráč, ktorý má na konci bitky v meste viac okupujúcich jednotiek, sa stáva víťazom bitky a **kontroluje mesto**.

Poznámka: Odhalená Obliehacia veža (7) sa nepovažuje za okupujúcu jednotku, a aj keď nie je zničená, nemôže hráčovi pomôcť kontrolovať mesto.

Príklad: Bitka vypukla v pravom meste a fáza akcie pred bitkou už je vyhodnotená. Na bojisku má Hanka: 1× Zabijak (1), 1× Kopijníci (3), 1× Jazdeckvo (5) a 1× Lukostrelci (6). Karol má: 1× Zákopník (2), 2× Kopijníci (3) a 1× Kardinál (8).

1. kolo bitky:

Obaja hráči naplánujú útoky svojich jednotiek. Potom sa vyhodnotia súčasne.

Hankine útoky: Zabijak nemôže nikoho zničiť, pretože má nízku hodnotu, takže vôbec neútočí. Kopijníci zničia Zákopníka. Jazdeckvo zničí jednu jednotku Kopijníkov. Lukostrelci neútočia, ich útok sa vyhodnocuje iba vo fáze Akcia pred bitkou.

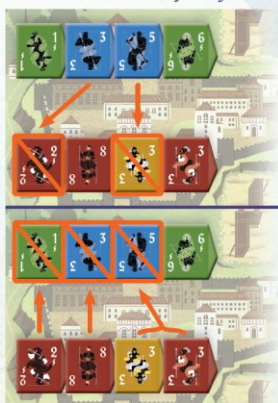
Karolove útoky: Zákopník zničí Zabijaka. Dve jednotky Kopijníkov zničia Jazdeckvo. Karol sa rozhodne použiť špeciálnu schopnosť Kardinála – zničiť zostávajúcich Kopijníkov a položí Kardinála nabok, aby bolo jasné, že v ďalšom kole má hodnotu 0.

Stav jednotiek po prvom kole:

Hankini preživší: Lukostrelci.

Karolovi preživší: Kopijníci a Kardinál s hodnotou 0.

Keďže už nikto nemôže útočiť, bitka končí. Karol dobyje toto mesto, pretože v ňom má dve okupujúce jednotky, zatiaľ čo Hanka má iba jednu.



Ak na konci bitky zostane obom hráčom v meste rovnaký počet okupujúcich jednotiek, ktoré sa navzájom nemôžu zničiť, mesto zostáva neobsadené a nedobýva ho ani jeden z hráčov (hodnota jednotiek v tomto momente nehrá rolu).

Akonáhle do mesta pripochodujú ďalšie jednotky ktoréhokolvek hráča, pripoja sa k jednotkám, ktoré tam už sú, a prebehne ďalšia bitka.

Príklad: Na konci bitky má Karol jednu jednotku Lukostrelcov (6) a Kráľa (7), Hanka má dve jednotky Pechoty (4) na Obliehacej veži (Ψ). Keďže Lukostrelci v meste nebojujú zblízka, Pechota je skrytá na Obliehacej veži (Kráľ nemôže zničiť skrytú Pechotu) a Pechota nemôže zničiť Kráľa pre svoju nízku hodnotu, v počte okupujúcich jednotiek v meste je remíza 2 : 2. Odhalená Obliehacia veža sa nepočíta ako okupujúca jednotka. Mesto tak zostáva neobsadené a ani jeden hráč v tejto chvíli nezískava bod vplyvu.



Body vplyvu

Na konci **každého svojho ťahu** získa hráč 1 bod vplyvu na stupnici každého mesta, ktoré momentálne kontroluje. Ak aktívny hráč už nemôže vykonať žiadnu akciu (ani Verbovanie, ani Pochod), stále získava body za mestá, ktoré na konci svojho ťahu okupuje.

3/4 ♀: ak hráč už nemôže verbovať a má na hernom pláne iba jednotky, ktorými nemôže pohnúť, pretože spoluhráčove jednotky blokujú rad na presun, jeho ťah prepadá a v tomto kole nezískava body za kontrolované mestá.

Každé mesto má jednu stupnicu vplyvu, o ktorú sa hráči pretahujú. Keď hráč získa bod vplyvu, posunie svoj žetón vplyvu o 1 pole smerom k sebe. Ak hráč dosiahne 10 bodov na stupnici vplyvu, pretahovanie o toto mesto končí a mesto sa považuje za definitívne dobyté. **Toto mesto sa následne uzamkne po zvyšok hry.** V meste ponechajte iba jednotky víťazného hráča, aby bolo jasné, kto ho uzamkol. Všetky ostatné jednotky v meste alebo v jeho obliehacích radoch odstráňte z hry. Hra pokračuje vo zvyšných mestách.

Poznámka: Najmä na začiatku hry, ale aj počas jej priebehu si dávajte pozor, aby ste sa na jedno mesto nesústredili príliš veľkým množstvom jednotiek. Môže sa stať, že súper obetuje mesto, a keď je uzamknuté, uzamknú sa aj vaše tamojšie jednotky a budú vám chýbať v boji o iné mestá.

Koniec hry a určenie víťaza

Hra končí v momente, keď sú všetky tri mestá uzamknuté alebo keď ani jeden hráč nemôže vykonať žiadne ďalšie akcie v neuzamknutom meste (ak jeden hráč stále môže vykonať akcie, hra pokračuje).

Mesto sa považuje za dobyté hráčom, ak:

- Hráč mesto počas hry uzamkol dosiahnutím 10 bodov na stupnici vplyvu.
- Hráč **na konci hry kontroluje** neuzamknuté mesto (t. j. má v ňom väčší počet okupujúcich jednotiek). V takomto neuzamknutom meste **je aktuálny stav na stupnici vplyvu irelevantný.**

V prípade, že mesto na konci hry nekontroluje žiadny hráč (t. j. je v ňom rovnaký počet okupujúcich jednotiek oboch hráčov alebo v ňom nie sú žiadne jednotky), prípadne mesto hráčovi, ktorý má na príslušnej stupnici vplyvu viac bodov.

Ak majú hráči na konci hry v meste rovnaký počet jednotiek a hodnota bodov vplyvu je 0 (znamená to, že žiadny hráč nemá vplyvovú väčšinu), mesto získa hráč s jednotkou najvyššej hodnoty v danom meste (alebo s vyšším počtom jednotiek najvyššej hodnoty v meste).

Hráč s vyšším počtom dobytých miest sa stáva víťazom hry.

Príklad: Hra skončila, pretože ani jeden hráč nemohol vykonať žiadne ďalšie akcie. Oba hráči dobyli (uzamkli) jedno mesto, a preto o víťazovi rozhodne posledné neuzamknuté mesto. Karol aj Hanka v ňom majú rovnaký počet jednotiek – jednu. Karol tu má Pechotu (4) a Hanka Lukostrelcov (6). Keďže je stupnica vplyvu na hodnote 0, o víťazovi rozhodne hodnota zostávajúcej jednotky. Mesto tak získava Hanka a stáva sa víťazom hry.



Výukový variant hry

Ak hráte Kardinálov prvýkrát alebo s mladšími hráčmi, môžete si vybrať výukový variant hry, v ktorom sa niektoré jednotky odstránia z hry.

Na začiatku hry odstráňte všetky dieliky figúrok týchto jednotiek:

- Zákopníci (2)
- Obliehačia veža (♣)
- Lukostrelci (6)

Hráč tak začína hru s 12 figúrkami (2 x 6) alebo so 6 figúrkami v hre troch a štyroch hráčov. Hra sa riadi bežnými pravidlami. Ignorujte všetky časti pravidiel, ktoré sa týkajú odstránených jednotiek.

Špeciálne schopnosti jednotiek

Iba odhalená jednotka môže použiť svoju špeciálnu schopnosť. Hráč sa môže kedykoľvek rozhodnúť odhaliť svoju skrytú jednotku a použiť jej špeciálnu schopnosť, či už počas svojho ťahu (napríklad ak chce presunúť Jazdeckto (5) o 2 rady), alebo dokonca počas súperovho ťahu (napríklad streľba Lukostrelcov (6) z 2. radu na Pechotu (4) za Obliehačou vežou (♣)).

1 • Zabijak ♠

Zabijak zničí Kráľa (7) vo fáze *Akcia pred bitkou*. Svojou špeciálnou schopnosťou útočí iba raz za bitku. Ak sú v jednom meste dvaja Králi a čeli im jeden Zabijak, Zabijak zničí iba jedného z Kráľov. Samotnej bitky sa zúčastňuje ako jednotka so silou 1.

Príklad: V pravom meste vypukla bitka. Hráči odhalia všetky svoje prítomné jednotky. Ako prvá sa vyhodnocuje fáza Akcia pred bitkou. Karolov Zabijak (1) zničí jedného z Hankiných Kráľov (7), jej druhý Kráľ túto fázu prežije. Hanka má v meste tiež Zabijaka, no keďže Karol nemá žiadneho Kráľa, jeho špeciálna schopnosť sa nespustí. Všetky zničené jednotky sa odstránia z hracieho plánu. V samotnej bitke sú Zabijaci jednotky s hodnotou 1 a navzájom sa zničia.



2 • Zákopník ♠

Špeciálna schopnosť Zákopníka spočíva v zničení Obliehačej veže (♣) vo fáze *Akcia pred bitkou*. Svojou špeciálnou schopnosťou útočí iba raz za bitku. Samotnej bitky sa zúčastňuje ako jednotka so silou 2.

Príklad: Hanka vo fáze Akcia pred bitkou zničila pomocou Zákopníka (2) Karolovu Obliehačiu vežu (♣), takže jeho Pechota už v bitke nebude chránená. Zákopník má v bitke hodnotu 2, preto si s ním Karolova Pechota s útočnou hodnotou 4 ľahko poradí.



3 • Kopijníci a 4 • Pechota

Jednotky Kopijníkov a Pechoty patria medzi slabšie jednotky, ale keď sa stretnú dve identické jednotky, ich sila rastie.

Dve jednotky Kopijníkov v bitke zničia jednu jednotku Pechoty (4) alebo jednotku Jazdeckta (5). Dve jednotky Pechoty v bitke zničia jednu jednotku Jazdeckta (5). Túto špeciálnu schopnosť nie je možné použiť pri útoku z Obliehačej veže.

Ďalšou špeciálnou schopnosťou Pechoty a Kopijníkov je možnosť skryť sa na Obliehacej veži (♣). Jednotky skryté na veži, t. j. nachádzajúce sa na poliach za Obliehacou vežou, útočia normálnym spôsobom, ale nemôžu byť zničené v bitke. Môžu byť zničené iba vo fáze Akcia pred bitkou útokom Lukostrelcov (6) z 2. obliehacieho radu.



Príklad: Karol má v bitke dve jednotky Kopijníkov (3). Môže sa rozhodnúť, či nimi v tomto kole zaútočí na Hankinu Pechotu (4) alebo Jazdeckto (5). Rozhodne sa zaútočiť na Jazdeckto. Hanka sa medzičasom rozhodne Pechotou zaútočiť na Karolových Kopijníkov a Jazdecktom na jeho druhých Kopijníkov. Keďže všetky súboje prebiehajú súčasne, výsledkom je, že toto kolo bitky prežije iba Hankina Pechota.

5 • Jazdeckto

Odhalená jednotka Jazdeckta sa počas akcie Pochod môže presunúť dopredu až o 2 obliehacie rady. Ak sa Jazdeckto pohybuje počas Pochodu spolu s ďalšou jednotkou, obe musia vždy začať pohyb v rovnakom rade. Pri presune Jazdeckta o dva rady musí byť voľné miesto v každom z radov, a to aj v rade, ktorým jednotka iba prechádza.



Príklad: Hanka sa rozhodla pre akciu Pochod. Chce presunúť všetky jednotky z 2. obliehacieho radu stredného mesta. V tomto rade má skryté Jazdeckto (5), skrytého Zabijaka (1) a odhalenú Pechotu (4). V 1. rade má iba jednu jednotku, takže tu je dostatok prázdnych polí na presun všetkých jednotiek z 2. radu. Hanka sa teraz môže rozhodnúť, či odhalí svoje Jazdeckto. Ak nie, presunie ho spoločne s ostatnými jednotkami iba do 1. radu. Ak áno, môže Jazdeckto presunúť až do mesta. Hanka sa rozhodne presunúť Jazdeckto až do mesta. Keďže Karol nemá v meste žiadne jednotky, Hanka momentálne kontroluje mesto. Na konci svojho ťahu získa jeden bod vplyvu na príslušnej stupnici.

6 • Lukostrelci

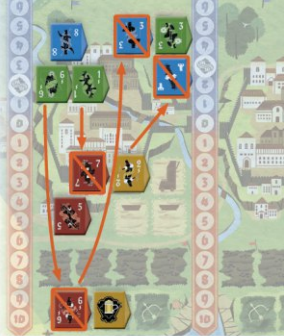
Špeciálna schopnosť Lukostrelcov spočíva v ničení nepriateľských jednotiek z diaľky vo fáze Akcia pred bitkou. Nezúčastňujú sa samotných bojov v meste, neútočia zblízka, majú iba obrannú hodnotu 6. Útoky Lukostrelcov prebiehajú súčasne vo fáze Akcia pred bitkou, t. j. Lukostrelci útočnika aj obrancu strieľajú naraz. Každá jednotka Lukostrelcov útočí za bitku iba raz.

Lukostrelci môžu strieľať z dvoch pozícií:

- Z 2. obliehacieho radu môžu Lukostrelci napadnúť jednotku Kopijníkov (3) alebo Pechoty (4) ukrytú za Obliehacou vežou (♣). Nemôžu zacieliť iné jednotky v meste.
- Z mesta môžu útočiť na jednotky v súperovom 2. obliehacom rade. V súperovom 2. rade môžu zničiť odhalenú jednotku s rovnakou alebo nižšou hodnotou. Môžu napadnúť aj skrytú jednotku, ktorú zničia bez ohľadu na jej hodnotu, ale v takom prípade sa aj Lukostrelci zničia a odstraňujú z hry. Zničená skrytá jednotka sa odhalí súperovi. Ak má súper v 2. rade viacero jednotiek, útočiaci hráč si vyberie, na ktorú z nich chce zaútočiť. Ak majú takto byť zničení súperovi Lučšníci, môže s nimi ešte pred ich odstránením zaútočiť na jednotku za Obliehacou vežou.

3/4 ♀: jednotky Lukostrelcov strieľajú vo fáze Akcia pred bitkou aj počas ťahu spoluhráča.

Príklad: V neskoršej fáze hry vypukne bitka v ľavom meste. Najprv sa vyhodnocuje Akcia pred bitkou. Karol aj Hanka majú Lukostrelcov (6). Karol ich má v 2. obliehacom rađe (aby s nimi mohol útočiť, musí ich odhaliť), zatiaľ čo Hanka ich má v meste. Útoky sa uskutočnia súčasne. Karol zničí Hankiných Kopijníkov (3) ukrytých na veži. Hanka sa môže rozhodnúť, ktorú jednotku v 2. rađe zničí. Rozhodne sa zničiť Lukostrelcov (6). V bitke má iba Hanka Zabijaka (1) a ten zničí Karolovho Kráľa (7). V bitke má iba Karol Zákopníka (2) a ten zničí Hankinu Vežu (♣). Zničené jednotky sa odstraňujú z hry. Následne sa pokračuje vyhodnotením samotnej bitky.



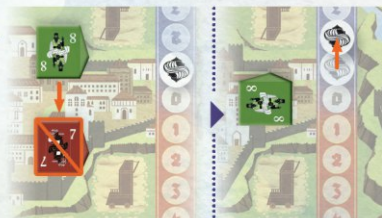
7 • Kráľ

Kráľ nemá v hre žiadnu špeciálnu schopnosť. Jeho najväčšími nepriateľmi sú Zabijáci (1), ktorí ho dokážu zničiť ešte pred začiatkom bitky. Ak sa dožije samotnej bitky, útočí a bráni sa silou 7.

8 • Kardínál

Na rozdiel od ostatných jednotiek, Kardínál neútočí v každom kole bitky. Jeho špeciálna schopnosť – jednorazový útok – sa môže použiť v celej hre iba raz, a to len v prvom kole bitky. Hráč sa môže rozhodnúť použiť Kardínálovu špeciálnu schopnosť a zničiť ňou akúkoľvek súperovu jednotku v bitke. Po vykonaní útoku sa Kardínál vyčerpa a stáva sa najslabšou jednotkou v hre s hodnotou 0. Na označenie vyčerpania otočte figúrku Kardínála nabok. Ďalej už neútočí, ale naďalej sa počíta ako okupujúca jednotka.

Príklad: V prvom kole bitky sú v meste Karolov Kráľ (7) a Hankin nevyčerpaný Kardínál (8). Kráľ Kardínála zničiť nemôže, pretože má nižšiu hodnotu. Kardínál bežne neútočí, a preto by Kráľa zničiť nemohol. Keďže však Hanka Kardínálovu špeciálnu schopnosť ešte nepoužila, môže ju použiť teraz. Rozhodne sa počas prvého kola bitky vykonať jednorazový útok, čím zničí Karolovho Kráľa. Vplyv v meste tak získava Hanka so svojím vyčerpaným Kardínálom s hodnotou 0. Ten je do konca hry vyčerpaný a už ďalej v tejto hre útočiť nemôže.



♣ • Obliehacia veža

Obliehacia veža má v hre obrannú úlohu, slúži jednotkám Kopijníkov (3) aj Pechoty (4). Inak do bitky nezasaahuje. Skrytá Obliehacia veža sa počíta ako okupujúca jednotka, ale odhalená Obliehacia veža sa ako okupujúca jednotka nepočíta. Za Obliehaciu vežu sa zmesť maximálne dve jednotky Kopijníkov alebo Pechoty (alebo ich kombinácia). V každej chvíli môže byť na každej z obliehajúcich strán v meste len jedna veža.

Ak pochodujete s odhalenou vežou do mesta, umiestnite ju na miesto pre vežu, ak je prázdne. Ak do mesta pochodujete so skrytou vežou, umiestnite ju do mesta k ostatným jednotkám. Až pri odhalovaní jednotiek na začiatku bitky ju umiestnite na prázdne miesto pre vežu.

Ak do mesta prichádzate s odhalenou Pechotou alebo Kopijníkmi, musíte sa rozhodnúť, či túto jednotku umiestnite na špeciálne miesto pre Pechotu a Kopijníkov na odhalenú Obliehaciu vežu alebo k ostatným jednotkám. Ak sa rozhodnete neumiestniť Pechotu alebo Kopijníkov na odhalenú Obliehaciu vežu, nemôžete ich neskôr na túto rovnakú vežu presunúť. Ak do mesta pridete so skrytou jednotkou Pechoty alebo Kopijníkov, o jej umiestnení na špeciálne miesto sa môžete rozhodnúť až pri jej odhalení.



Na novoodhalenú Obliehaciu vežu (napríklad ak sa pôvodná veža zničila) môžete presunúť jednotky, ktoré už sú umiestnené v meste.

Jednotky nachádzajúce sa na špeciálnom mieste za Obliehačou vežou sa už nemôžu v ďalšom priebehu hry presunúť späť do mesta. Ak Obliehačiu vežu zničia Zákopníci (2), jednotky umiestnené na nej zostávajú v hre ako bežná Pechota alebo Kopijníci. Tieto jednotky už pred útokmi chránené nie sú (presunú sa z polí za vežou späť do mesta).

3/4 ♀: obliehacie veže chránia jednotky Kopijníkov a Pechoty oboch spoluhráčov, takže skryté jednotky môžu získať ochranu z veže rodu spoluhráča.

Schéma priebehu bitky

Akcia pred bitkou



Samotné bojové kolo



Autor hry: Miroslav Klusák

Ilustrácie: Paulína Hannuniemi

DTP a grafika: Anežka Bělohoubková

Vývoj: Tomáš Benda

Produkcia: Jan Cízner

Úprava pravidiel: Barbora Šulcová, Tomáš Benda

Korektúry: Hanna Káčerová

Autor ďakuje Markéte Šliglovej za prípravu hernej grafiky pre súťaž „Den deskovek“ a Láďovi Klusákovi, Adamovi Houdovi, Jirkovi Baumovi, Honzovi Ludvíkovi a Honzovi Havelkovi za testovanie a poskytnutie návrhov k hre.



Hľadáte inšpiráciu?

Chcete sa (nielen) o našich hrách porozprávať s ďalšími nadšenými hráčmi?
Prípojte sa do skupiny „Hry nás baví“.

Albi