

# JAN ŽIŽKA

## ZROD VOJEVŮDCE

Na prelome 14. a 15. storočia súperili o vládu v Českom kráľovstve synovia Karola IV. Václav a Žigmund. A práve vtedy rástol význam skúsených veliteľov a ich družín. V hre Jan Žižka: Zrod vojvodcu sa môžete stať práve takýmto veliteľom: rozvážnym Borešom, prezieravou Katarínou, obratným Torakom či bojovným Žižkom. A keďže doba je plná neistoty a zvrátov, nič nie je pevne dané. V každom okamihu si vyberáte cestu, ktorou sa vydáte. Môžete sa stať lúpežníkom, pred ktorým sa budú miestni obyvatelia triasť, alebo, naopak, rukou spravodlivosti, ktorá bude zločinnosť zo všetkých síl potláčať. Rovnako sa totiž dokážu presláviť zásadoví hrdinovia aj bezohľadní podliaci. Môžete sa postaviť na stranu slabnúceho Václava alebo ambiciózneho Žigmunda, no neváhajte ani prevrátiť kabát, ak vám to bude hrať do karát. Dôležité však je konať, pretože priveľmi lipnúť na neutralite sa nevypláca. Jedno je isté: v žiadnom prípade sa nezaobídete bez spoľahlivej družiny, ktorá vám bude stáť po boku a zo všetkých síl pomáhať zvládať zložité situácie, či už budete chytať zločincov, loviť divú zver, alebo sa zúčastníte na turnaji. Tým najslávnejším vojvodcom v neskorostredovekom Českom kráľovstve sa totiž môže stať len jeden z vás.

# PRAVIDLÁ



Nechce sa vám čítať pravidlá?  
Pozrite si videonávod!

## HERNÉ KOMPONENTY



- 1 herný plán
- 1 žetón začínajúceho hráča
- 4 obojstranné dosky veliteľov družín
- 4 figúrky veliteľov družín
- 4 farebné podstavce
- 12 farebných štítov (po 3 v 4 farbách hráčov)
- 16 kariet počiatočných členov družiny (po 4 v 4 farbách hráčov)
- 28 kariet členov družiny I. úrovne
- 27 kariet členov družiny II. úrovne
- 4 obojstranné karty zatykačov (so stranami na hru viacerých hráčov a hru jedného hráča)
- 5 kariet ľahkého dobývania
- 5 kariet ťažkého dobývania
- 2 žetóny priazne panovníkov (Václava a Žigmunda)
- 34 žetónov udalostí
- 12 žetónov šťastia
- 77 mincí
- 8 kociek členov družiny
- 2 kocky panovníkov
- 11 kariet na hru jedného hráča (8 základných kariet, 1 karta na ľahkú úroveň, 1 karta na ťažkú úroveň, 1 obojstranná karta náročnosti boja)

Nasledujúce pasáže sa vzťahujú na hru 2 – 4 hráčov.

Pravidlá hry pre jedného hráča nájdete v samostatnej kapitole na str. 7.

## PRÍPRAVA HRY




### SPOLOČNÝ HERNÝ MATERIÁL

- 1 Herný plán rozložte doprostred stola.
- 2 Licom nadol zamiešajte žetóny udalostí. Potom ich náhodne rozložte na veľké kruhové polia s výnimkou polí označených symbolom . Zvyšné žetóny položte vedľa herného plánu.
- 3 Oddelene zamiešajte karty ľahkého a ťažkého dobývania a položte oba balíčky licom nadol k hernému plánu blízko polí príslušného dobývania.
- 4 Oddelene zamiešajte karty členov družiny I. a II. úrovne a položte oba balíčky licom nahor vedľa herného plánu. Na polia ponuky (miesta pri stole) vyložte z každého balíčka 3 karty licom nahor. Karty I. úrovne vyložte na polia pri stole bez obrusu, karty II. úrovne na polia pri stole s bielym obrusom.
- 5 Vedľa herného plánu umiestnite žetóny priazne panovníkov Václava a Žigmunda a na každý položte zodpovedajúcu kocku.
- 6 Do spoločnej zásoby na dosah všetkých hráčov položte mince, kocky členov družiny, žetóny šťastia a karty zatykačov (stranou  nadol).

Chýba vám komponent alebo je niektorý z nich poškodený?  
Napište nám na adresu [albi@albi.sk](mailto:albi@albi.sk), radi vám zadarmo pošleme nový!



## HRÁČ

- 1 Každý hráč dostane náhodne vybranú dosku veliteľa spolu s figúrkou a k tomu podstavec, 3 žetóny štítov a 4 karty počiatočných členov družiny v zodpovedajúcej farbe (Boreš – zelená, Katarína – modrá, Torak – žltá a Žižka – červená).
- 2 Figúrku nasadte do podstavca.
- 3 Dohodnite sa, či bude mať každý veliteľ jedinečnú schopnosť (v tom prípade použite stranu A jeho dosky) alebo budú mať všetci rovnaké schopnosti (použite stranu B). Dosku veliteľa potom otočte na príslušnú stranu.
- 4 Jeden štít umiestnite na pole 0 na stupnici víťazných bodov na hernom pláne, druhý doprostred stupnice morálky na svojej doske veliteľa a tretí si ponechajte v zásobe (budete ho potrebovať, ak sa zúčastníte na turnaji).
- 5 Figúrky rozmiestnite na obe veľké kruhové polia označené symbolom : pri hre 2 hráčov bude na každom z nich jedna figúrka, pri hre 3 hráčov na jednom jedna figúrka a na druhom dve a pri hre 4 hráčov na každom dve figúrky.
- 6 Zostavte si družinu:
  - Vedľa dosky veliteľa vyložte 3 počiatočných členov družiny so symbolom  a 1 počiatočného člena družiny so symbolom . Karty počiatočných členov družiny jednotlivých veliteľov spojíte podľa kruhov v príslušných farbách s prvými písmenami ich mien vľavo hore.
  - Vezmite si zo spoločnej zásoby toľko mincí, koľko sa píše na vašej doske veliteľa. Ak hráč hrá za Katarínu so stranou dosky A, vezme si aj žetón šťastia.

Určite začínajúceho hráča a dajte mu príslušný žetón. Stane sa ním ten, kto ako posledný navštívil Žižkovo rodisko Trocnov v južných Čechách. Ak nikto taký nie je, vyberte začínajúceho hráča náhodne.



## CIEĽ HRY

V priebehu partie sa snažíte získať čo najviac víťazných bodov. S týmto cieľom sa budete pohybovať po hernom pláne a využívať všetky príležitosti, ktoré sa naskytú. V prvom rade budete musieť úspešne zvládnuť rôzne udalosti reprezentované žetónmi. Na to budete potrebovať čo najviac kociek, konkrétnych symbolov alebo možnosť neúspešne hody opakovať. Preto je nevyhnutné rýchlo si vybudovať čo najsilnejšiu družinu. Vaše činy vám navyše spravdila zaistia povest', ktorú odráža stupnica morálky. Len čo na nej dosiahnete niektorú krajinú hodnotu, obmedzí to síce vaše možnosti pri najímaní členov družiny, na druhej strane však budete získavať ďalšie víťazné body, ak z vytyčeného smeru neodbočíte (v tejto hre je dôležité, že sa preslávite, a nie to, ako to docielite). Okrem toho sa k ďalším víťazným bodom môžete dopracovať vďaka priazni panovníkov, úspechom pri dobývaní či bojom s ostatnými hráčmi.

## KLÚČOVÉ HERNÉ KONCEPTY

### MORÁLKA

Svojím konaním sa posúvate na jednu alebo druhú stranu stupnice morálky. Táto stupnica má celkom päť polí, pričom modré pole svedčiace o najvyššej cnosti sa nachádza hore a obsahuje symbol zatiaľ čo červené pole pre najhlbšiu nerest' je úplne dole a obsahuje symbol . Obe krajné hodnoty vám znemožňujú najat' určitých členov družiny, ale zároveň urýchľujú zisk víťazných bodov: **len čo by ste mali svoj štít posunúť mimo stupnice, získate 1 víťazný bod** (čo znázorňuje symbol na krajných poliach).

### SYMBOLY

Na vyhodnotenie udalostí (viac sa dočítate ďalej) potrebujete zvyčajne dosiahnuť určitú kombináciu symbolov. Tie môžete získať dvoma spôsobmi:

Hodom kockou – získaný symbol zodpovedá výsledku hodu.

Z dosky veliteľa alebo karty člena družiny – tie vám poskytujú vedľa kociek, resp. ich opakovaných hodov aj priamo konkrétne symboly.

– získavate kocku na vyhodnocovanie udalosti.

– môžete opakovane hodiť jednu kocku.

, , , – získate uvedený symbol.

– jedenkrát za ťah sa môžete pozrieť na druhú stranu ľubovoľného žetónu udalosti na hernom pláne alebo na vrchnú kartu jedného z balíčkov dobývania.

– pri pohybe sa môžete posunúť o jedno pole ďalej.

Pri používaní symbolov platia tieto pravidlá:

Každý symbol možno použiť len raz za ťah.

Každý symbol zvyšuje dosah každej vašej akcie Pohyb (viac sa dočítate ďalej).

Symbol je univerzálny a môžete ho použiť namiesto akéhokoľvek iného symbolu. Ak si však nejaká udalosť vyžaduje priamo symbol nemožno ho nahradiť iným.

Všetky , , , , a môžete počas tej istej udalosti použiť len raz (s výnimkou dobývania, viac sa dočítate ďalej), pričom ich efekty sa kumulujú. Ak máte k dispozícii viac ako jeden opakovaný hod, tú istú kocku môžete opakovane hodiť viackrát.



Keby Katarína mala túto družinu, smela by sa vo svojom ťahu pozrieť na jeden žetón udalosti alebo kartu dobývania, v rámci akcie Pohyb by sa mohla presunúť až o 4 polia a pri vyhodnocovaní udalostí by mala k dispozícii 5 , 1 , 1 a 2 (tú istú kocku by mohla opakovane hodiť dvakrát).

**Pozor:** Nikdy nemôžete hádzať viac ako 8 kockami členov družiny súčasne. Ak vám doska veliteľa a karty členov družiny poskytujú viac ako 8 kociek, nadpočetné kocky prepadajú. Kocky panovníkov sa do tohto limitu nepočítajú.

## VELITELIA



1 Stupnica morálky 2 Pôčiatočná minca 3 Schopnosť

Každý veliteľ vám na strane A svojej dosky poskytuje 2 a ďalšiu jedinečnú schopnosť:

- Boreš: môžete opakovane hodiť až 2 kocky (prípadne jednu kocku dvakrát).
- Katarína: jedenkrát za ťah sa môžete pozrieť na druhú stranu ľubovoľného žetónu udalosti na hernom pláne alebo na vrchnú kartu jedného z balíčkov dobývania.
- Torak: pri pohybe sa váš dosah zvyšuje o 1 pole (celkovo sa teda môžete počas jednej akcie Pohyb presunúť až o 3 polia).
- Žižka: získavate kocku na vyhodnocovanie udalosti.

Pri použití strany B vám všetci velitelia poskytujú 2 a 1 .

*Poznámka: Schopnosti na doskách veliteľov majú odrážať ich jedinečnosť, a preto vám odporúčame hrať od začiatku so stranami A. Strany B môžete použiť, ak chcete obmedziť vplyv veliteľov na hru a začínať s rovnakými podmienkami.*

## DRUŽINA



1 Cena za najatie 2 Obmedzenie morálkou pri najímaní  
3 Schopnosť 4 Podmienená schopnosť

V priebehu hry zostavujete čo najsilnejšiu družinu. Tú tvoria **maximálne 4 členovia družiny**. Rovnako ako doska veliteľa, tak aj karty členov družiny vám poskytujú rôzne schopnosti a pomáhajú úspešne zvládať udalosti.

### Podmienená schopnosť

Niektorí členovia družiny majú v rámečku na strane karty uvedenú ďalšiu schopnosť. Tá sa uplatní len pri uvedenej udalosti.

, , , : pri vyhodnocovaní danej udalosti máte k dispozícii 1 kocku navyše.

: pri vyhodnocovaní turnaja (viac sa dočítate ďalej) môžete opakovane hodiť 1 kockou bez toho, aby ste nejakú kocku museli dať bokom. Ak máte viac členov družiny s touto schopnosťou, jednu kocku môžete opakovane hodiť viackrát.


## MORÁLKA ČLENOV DRUŽINY

Niektorí členovia družiny majú sklony k cnostiam, iní k nerestiam. Ak sa na karte člena družiny nachádza alebo , znamená to, že daný člen družiny túto vlastnosť neobľubuje. Nerestný člen družiny pre vás nebude pracovať, ak na stupnici morálky dosiahnete vrcholnú cnosť (a naopak). Ak máte takúto kartu vo svojej družine vo chvíli, keď dosiahnete krajinú hodnotu na zodpovedajúcom konci stupnice, musíte ju odhodiť.




*Torak sa stal vzorom cnosti. To sa však tomuto hriešnemu členovi družiny nepozdáva, a preto si ho nemôže najat'. Ak by ho už mal vo svojej družine, odišiel by od neho (jeho karta by sa musela odhodiť).*

## NOVÍ ČLENOVIA DRUŽINY

Karty nových členov družiny môžete získať za peniaze na poliach , prípadne ako odmenu za úspešné zvládnutie niektorých udalostí.

## UDALOSTI


Mnohé polia na hernom pláne predstavujú veľké kruhové polia určené pre udalosti, ktoré vám umožňujú získať mince a víťazné body, postupovať na stupnici morálky alebo najímať nových členov družiny. Na úspešné zvládnutie týchto udalostí spravidla potrebujete určité symboly, ktoré získate vďaka svojmu veliteľovi a členom družiny. Žetóny udalostí sa do hry pridávajú lícom nadol, pričom zvyčajne neviete, čo presne vás čaká. Určitú predstavu si môžete urobiť na základe rubovej strany žetónu, kde sú uvedené potrebné symboly či posun na stupnici morálky.

Na vyprázdnené polia pre udalosti sa žetóny dopĺňajú vždy na konci ťahu hráča, ale len ak sa tam nenachádzajú žiadne figúrky (to platí aj pre polia označené symbolom )



## PRIAZEŇ PANOVNÍKOV

Niektoré udalosti obsahujú symbol Václava alebo Žigmunda. Ak takúto udalosť úspešne zvládnete, vezmite si žetón priazne daného panovníka (zo spoločnej zásoby, prípadne od iného hráča). Ak tento žetón vlastníte, smiete pri svojich hodoch využívať aj príslušnú kocku. **Keby ste dostali pokyn vziať si žetón priazne, ktorý už máte, získate namiesto toho 1 víťazný bod. Ten získate aj v prípade, že o žetón priazne prídete.**

Môžete vlastniť žetóny priazne oboch panovníkov súčasne a mať tak k dispozícii obe ich kocky. Poznámka: Na oboch kockách panovníkov sa nachádza jedna prázdna stena. Ak vám na Žigmundovej kocke padne symbol , môžete si vziať za spoločnej zásoby 1 mincu. V takom prípade však už túto kocku nesmiete pri vyhodnocovaní danej udalosti opakovane hádzať.



kocka  
Václava



kocka  
Žigmunda

## ZATYKAČ A BOJ MEDZI HRÁČMI



Niektoré činy môžu viesť k tomu, že na vašu družinu bude vypísaná odmena. V takom prípade si vezmite zo spoločnej zásoby kartu zatykača a/alebo mince, pričom odmena za vaše dolapenie sa môže postupne zvyšovať. Ostatní hráči môžu využiť situáciu a napadnúť vás. Ak v útoku uspeli, získajú vypísanú odmenu a víťazné body. Ak vám zatykač zostane až do konca hry, môžete za na ňom uložené mince získať ďalšie víťazné body. Ale pozor, zatykač zároveň spomaľuje pohyb! Mince uložené na zatykači nemožno použiť pri platení.

## PRIEBEH ŤAHU


Hráči sa striedajú na ťahu v smere hodinových ručičiek.


Vo svojom ťahu máte k dispozícii **2 akcie**, pričom rovnakú akciu môžete vykonať dvakrát. Na výber máte z týchto možností:


- pohyb,
- vyhodnotenie udalosti,
- najímanie členov družiny,
- napadnutie hráča.

## POHYB



V rámci jednej akcie môžete pohnúť svojou figúrkou po ceste až o toľko polí (malých či veľkých), koľko máte spolu symbolov  na doske veliteľa a kartách členov družiny. Na jednom poli sa môže nachádzať viacerou figúrok.

Každý symbol  zvyšuje dosah akcie Pohyb o 1 pole.

 Zatykač, naopak, pohyb spomaľuje, takže so zatykačom môžete prejsť o 1 pole menej. Len čo sa ho zbavíte, zmizne aj tento postih.

## VYHODNOTENIE UDALOSTI



Prepadnutie  
tábora  
lúpežníkov



Vreckárstvo



Návšteva  
mesta



Lov







Skrýša  
lúpežníkov





Pomoc  
mníchom

Otočte žetón príslušnej udalosti. V prvom riadku sú uvedené symboly a prípadne ďalšie podmienky, ktoré musíte splniť, aby ste danú udalosť úspešne zvládli a získali odmenu v tomto riadku. Ak požiadavky splníte a máte k dispozícii ďalšie dosiaľ nepoužité symboly (z akýchkoľvek dostupných zdrojov), môžete splniť aj ďalšie riadky (v ľubovoľnom poradí) a získať príslušné odmeny. Plnenie bonusových riadkov však nie je povinné, a to ani v prípade, že príslušné symboly máte. Ak udalosť zvládnete, odstráňte žetón z herného plánu. V opačnom prípade zostáva na mieste a vy získate jednorazový žetón šťastia (viac sa dočítate ďalej). Ak sa žetóny udalostí počas hry minú, zamiešajte použité žetóny a vytvorte novú kôpku lícom nadol.




Požiadavky:





    – konkrétne symboly v uvedených počtoch (na kockách alebo kartách členov družiny).



–  – odhodenie karty člena družiny (vrátane počiatočného).

–  – zaplatenie uvedeného počtu mincí.

Odmeny:

   – člen družiny danej úrovne z ponuky na hernom pláne alebo zvrchu balíčka.

  – posun na stupnici morálky o 1 pole smerom k  alebo . Ak sa už na niektorom krajnom poli nachádzate a mali by ste sa posunúť mimo stupnice, získate namiesto toho 1 víťazný bod.

  – žetón priazne daného panovníka a príslušná kocka, ktorú môžete používať od nasledujúcej akcie. Ak už tento žetón máte, získate 1 víťazný bod. Ak ho, naopak, niekomu vezmete, získa 1 víťazný bod tento hráč.

– uvedený počet víťazných bodov.

– žeton šťastia zo spoločnej zásoby na jednorazové použitie od nasledujúcej akcie.

– karta zatykača, ak ju ešte nemáte. Položte na ňu 3 mince zo spoločnej zásoby. V opačnom prípade pridajte na svoju aktuálnu kartu zatykača ďalšie 3 mince zo spoločnej zásoby. Zatykač je neoddeliteľnou súčasťou odmeny, nemôžete sa teda rozhodnúť vziať si všetko ostatné okrem zatykača.

+ – uvedený počet mincí zo spoločnej zásoby.

Udalosti a si vyžadujú platbu v minciach alebo odhodzenie kariet členov družiny. Pri týchto udalostiach sa nehádzke kockami a nepoužívajú sa symboly.

Ak pri vyhodnocovaní udalosti neuspějete a máte stále k dispozícii druhú akciu, udalost' sa môžete pokúsiť zvládnuť znova v tom istom ťahu.

## DOBYVANIE

V priebehu jednej partie smiete úspešne zvládnuť len jedno ľahké a jedno ťažké dobývanie. Ak pri jeho vyhodnocovaní neuspějete, môžete sa o to neskôr pokúsiť znova. Ak sa vaša figurka nachádza na poli dobývania a vy sa preň rozhodnete, otočíte vrchnú kartu z balíčka danej úrovne. Karta zahŕňa sériu prekážok, každú na samostatnom riadku. Na úspešné zvládnutie každého riadka používate všetky možnosti svojho veliteľa a družiny (kocky, opakované hody, vyobrazené symboly) zakaždým odznova. Na nasledujúci riadok môžete postúpiť až po tom, ako úspešne zvládnete ten predchádzajúci. Odmenu získate až po úspešnom prekonaní prekážok na všetkých riadkoch. Na označenie riadka, ktorému sa práve venujete, môžete použiť zostávajúci štít vo svojej farbe. Po úspešnom dobývaní si danú kartu vezmite k sebe ako pripomienku toho, že príslušnú úroveň dobývania už nemôžete znova vyhodnocovať. V prípade neúspechu kartu umiestnite naspodok príslušného balíčka a vezmite si zo zásob jednorazový žeton šťastia (viac sa dočítate ďalej).



Každý riadok sa vyhodnocuje zvlášť so všetkými dostupnými kockami, symbolmi a bonusmi. Na získanie odmeny treba postupne splniť všetky riadky.

### Ťažké dobývanie

Odmenou je vždy 5 víťazných bodov.

### Ľahké dobývanie

Odmenou sú vždy 4 mince, 2 víťazné body a posun na stupnici morálky ľubovoľným smerom.

Ak vyhodnocovanie niektorej udalosti nezvládnete (neuspějete v prvom riadku v prípade žetónov udalostí alebo v ktoromkoľvek riadku v prípade dobývania), získate žeton šťastia. Ten môžete pri vyhodnocovaní niektorej z neskorších udalostí odhodiť a získať tak potrebný symbol.

## TURNAJ

Turnaj sa od predchádzajúcich udalostí líši v tom, že sa v ňom môže pokúsiť uspieť viacero hráčov súčasne. Turnaj ponúka dva druhy odmien: osobnú a verejnú. Odmenu za osobný cieľ môžete získať, ak ste práve na ťahu a ak splníte uvedené požiadavky. O verejnú odmenu môžu súperiť aj ostatní hráči. Po otočení žetónu vytvoríte turnajový bank a vložte doň zo spoločnej zásoby toľko mincí, koľko sa uvádza vedľa symbolu .

Hráči, ktorí nie sú na ťahu, môžu zaplatiť do turnajového banku 1 mincu, a tým sa do turnaja prihlásiť. Každý hráč zúčastňujúci sa na turnaji umiestni svoj žeton štítu vedľa stupnice turnaja na hernom pláne.

### BODOVÁ HODNOTA SYMBOLŮ

= 1 BOD

= 1 BOD

= 2 BODY

= 3 BODY

Hráči prichádzajú na ťah v smere hodinových ručičiek tak, že hráč na ťahu hrá ako posledný. Keď sa zúčastňujete na turnaji, hádzate 6 kockami členov družiny. Potom sa môžete rozhodnúť dať 1 kocku nabok (t. j. ďalej ju nepoužívať) a znova hodiť ľubovoľným počtom zostávajúcich kociek. Taktó môžete v opakovaných hodoch pokračovať, kým vám nejaké kocky zostávajú. Podľa tabuľky na žetóne si spočítajte skóre. Skóre si zaznačte tak, že pod alebo nad stupnicu víťazných bodov umiestnite svoj tretí žeton štítu tak, aby ukazoval na zodpovedajúcu hodnotu (pod alebo nad stupnicu ho dávate preto, aby nedošlo k zámene za žeton označujúci získané víťazné body).

**Počas turnaja nemožno využívať kocky, symboly a opakované hody poskytované doskami veliteľov, kartami členov družiny a priazňou panovníkov ani žetóny šťastia.** Jedinú výnimku predstavuje podmienená schopnosť členov družiny ktorá umožňuje opakovaný hod jednej kocky bez nutnosti dávať inú kocku nabok.

: ak ako hráč na ťahu splníte svoj osobný cieľ (nezávisle od výsledku ostatných), získate uvedenú odmenu.

: verejnú odmenu (spolu so všetkými mincami vloženými do turnajového banku) získa hráč s najvyšším skóre. V prípade zhodných skóre sa mince rovnomerne rozdelia medzi hráčov na prvom mieste a zvyšné sa vrátia do spoločnej zásoby.

Na základe dosiahnutých skóre presuňte žetóny štítov účastníkov, ktoré ste použili na zaznamenanie skóre, vo vzostupnom poradí zľava na stupnicu turnaja (začnite na poli 0). V závislosti od pozície svojho štítu získate 0 – 3 víťazné body. Ak rovnaký počet bodov dosiahne viacero hráčov, umiestnite ich štity na rovnaké pole stupnice



1 Osobná odmena

2 Verejná odmena

3 Hodnoty symbolov



Príklad: Účastníci turnaja získali 11, 9, 9 a 7 bodov. Hráč so 7 bodmi umiestni svoj štít na prvé pole zľava, a tak získa 0 víťazných bodov. Obaja účastníci s 9 bodmi umiestnia svoje štity na druhé pole zľava a zhodne získajú po 1 víťaznom bode. Účastník s 11 bodmi umiestni svoj štít na 3. pole zľava a získa tak 2 víťazné body.

Po zaznamenaní bodov si vezmite svoje štity naspäť a žeton turnaja odhodte.


Ak ste jediným účastníkom turnaja a nesplníte svoj osobný cieľ, napriek tomu získate verejnú odmenu v minciach (vo víťazných bodoch nie, pretože svoj štít musíte na stupnici turnaja umiestniť na pole 0).


## NAJÍMANIE ČLENOV DRUŽINY

Na poli so symbolom môžete najat' nových členov družiny. Pred samotným najatím môžete jednu dostupnú kartu (z ponuky na hernom pláne alebo zvrchu balíčka) odhodiť a sprístupniť tak novú kartu príslušnej úrovne. Po odobratí akejkoľvek karty sa ponuka ihneď doplní. K dispozícii máte vždy 4 karty každej úrovne (3 karty v ponuke na hernom pláne a 1 kartu navrchu príslušného balíčka), celkovo teda 8 kariet. Ak sa karty

v niektorom balíčku minú, zamiešajte odhodnené karty príslušnej úrovne a vytvorte tak nový balíček.




Každá karta má v ľavom hornom rohu uvedenú cenu v minciach, ktorú musíte pri najímaní zaplatiť. Ak najmete člena družiny vo chvíli, keď vaša družina už má 4 členov, musíte jedného z nich odhodiť.

 Tohto člena družiny nemôžete najat', ak sa váš ukazovateľ morálky nachádza úplne hore (na modrom poli).





 Tohto člena družiny nemôžete najat', ak sa váš ukazovateľ morálky nachádza úplne dole (na červenom poli).

Poznámka: Na karty oboch úrovní členov družiny vytvorte samostatné odhadzovacie balíčky. Nahradených počiatočných členov družiny vráťte späť do škatule, aby sa omylom nedostali medzi ostatných členov družiny, keby bolo potrebné vytvárať nové balíčky.



Boreš má k dispozícii 5 mincí a rád by si vylepšil družinu. Keďže všetci dostupní členovia družiny II. úrovne momentálne stoja viac ako 5 mincí, musí sa pri výbere obmedziť na I. úroveň. Na zvládnutie aktuálnych udalostí bude treba veľa mečov, preto sa Borešovi pozdáva najmä Bratřice. To však neplatí o Dúbrave a Třebave, keďže Boreš sám disponuje 2  a 2 . Rozhodne sa preto odhodiť Třebavu zvrchu balíčka a namiesto nej sa objaví Albrecht. Jeho dva  sa už Borešovi páčia omnoho viac. Za všetky svoje peniaze teda najme Albrechta a Bratřicu a nahradí nimi svojich počiatočných členov družiny Vojku a Pavla.

## NAPADNUTIE HRÁČA

Iného hráča môžete napadnúť, ak má kartu zatykača a vaše figúrky sa nachádzajú na tom istom poli. Útočník potrebuje bežným spôsobom (na kockách, kartách, resp. žetónoch šťastia) zhromaždiť čo najviac  a . Obranca sa rovnakým spôsobom snaží získať čo najviac  a . Zhromažďovanie symbolov (hádzanie kockami, opakované hody, použitie symbolov z kariet členov družiny a žetónov šťastia) najprv vyhodnotí útočník a potom obranca.

- Ak útočník dosiahne vyšší počet požadovaných symbolov, získa 2 víťazné body a všetky mince z karty zatykača. Obranca kartu zatykača vráti do spoločnej zásoby.
- Ak vyšší počet požadovaných symbolov dosiahne obranca alebo majú obaja hráči rovnaký počet, obranca získa 1 víťazný bod a ponechá si zatykač aj mince, ktoré sú na ňom položené.

Na každého hráča je medzi jeho dvoma ťahmi možné zaútočiť len raz. Na označenie toho, že daný hráč bol napadnutý, položte jeho figúrku nabok. Na začiatku svojho nasledujúceho ťahu tento hráč svoju figúrku postaví a ďalej hrá normálne.

## VÍŤAZNÉ BODY

Víťazné body dostávate predovšetkým za úspešné zvládnutie udalostí. Okrem toho ich môžete získať aj v nasledujúcich prípadoch:

- Ak sa máte posunúť na stupnici morálky v smere, kde ste už dosiahli krajnú hodnotu (1 bod).
- Ak máte získať žetón priazne panovníka, ktorý už vlastníte (1 bod).
- Ak pridete o žetón priazne panovníka (1 bod).
- Ak zvíťazíte ako útočník pri napadnutí iného hráča (2 body).
- Ak zvíťazíte ako obranca pri napadnutí iným hráčom (1 bod).
- Ak sa dobre umiestnite v turnaji (1 – 3 body).

## PRÍKLAD ŤAHU

Žižkova družina:



Žižka využil svoj predchádzajúci ťah na najímanie členov družiny. Teraz by sa rád posunul na stupnici morálky smerom k neresti, aby mohol rýchlejšie získavať víťazné body.







### 1. AKCIA – POHYB



K vyššie uvedenému posunu sa veľmi hodí udalosť Vreckárstvo. Našťastie má Žižka dostatočný pohyb (2 polia vďaka doske veliteľa + 1 pole za člena družiny Libora), aby sa k danému žetónu dostal.












### 2. AKCIA – VYHODNOTENIE UDALOSTI


Žižka otočí žetón udalosti Vreckárstvo. Hádza 4 kockami (1 kocku mu poskytuje doska veliteľa a 3 kocky členovia družiny, pričom kocka od Zbyška je podmienená práve Vreckárstvom).

Po sčítaní symbolov z kociek a kariet má k dispozícii 1 , 3 , 3  a 1 . To stačí na splnenie prvého riadka, ale Žižka chce viac.

Členka družiny Dorota ponúka možnosť dvoch opakovaných hodov. Žižka to využije a skúsi opakovane hodiť dva  a 1 .

Vyšlo to! Teraz má k dispozícii 1 , 2 , 2  a 3 .

Prvý riadok splniť musí. Použije na to 1  a 1 . Ďalej splní druhý riadok za 1  a tretí riadok za 2 . Na splnenie štvrtého riadku nemá dostatok .

Celková bilancia tohto Žižkovho ťahu je nasledujúca: získal 6 mincí, 1 víťazný bod, zatykač (s 3 mincami) a posunul sa smerom k .

## KONIEC HRY

Len čo jeden z hráčov dosiahne aspoň 20 víťazných bodov, nastáva záverečná fáza hry. Hráči odohrajú svoje ťahy tak, aby mali všetci odohraný rovnaký počet ťahov. V praxi to znamená, že posledný ťah celej partie odohrá hráč napravo od začínajúceho hráča. Ak niekto získa 20 alebo viac víťazných bodov v ťahu tohto hráča, jeho ťah sa odohrá bežným spôsobom až do konca a k žiadnemu ďalšiemu už nedôjde.

Ak máte na konci hry zatykač, mince z neho presuňte do svojej osobnej zásoby. Každý hráč potom získa ešte 1 víťazný bod za každých 5 mincí vo svojej osobnej zásobe.

Hráč s najvyšším počtom víťazných bodov vyhráva. V prípade zhody vyhráva ten z nich, ktorý má viac mincí.

## VARIANT PRE SKÚSENÝCH HRÁČOV

Tento variant vám umožňuje získať dodatočné opakované hody pri vyhodnocovaní udalostí alebo boji s iným hráčom. **Za každú mincu, ktorú zaplatíte, môžete opakovane hodiť 1 kockou.** Toto môžete opakovať, až kým sa vám neminú peniaze. Opakované hody si nemožno kupovať počas turnaja. Na použití tohto variantu sa musíte dohodnúť ešte pred začiatkom hry, pretože môže tiež mierne predĺžiť čas hrania.

## HRA JEDNÉHO HRÁČA

### PRÍPRAVA HRY



Príprava hry prebieha rovnako ako v prípade hry 2 – 4 hráčov, teda až na tieto rozdiely:

V hre jedného hráča budete čeliť nájazdom zradného Toraka, takže si ho nemôžete vybrať za svojho veliteľa.

Z Torakovho herného materiálu budete potrebovať iba figúrku so žltým podstavcom a 2 žlté štíty. Jeden položte na pole 0 stupnice víťazných bodov na hernom pláne, druhý sa použije pri turnaji (viac sa dočítate ďalej). Figúrku Toraka postavte na zostávajúce voľné pole

0-5	4		
6-10	5		
11-15	1		
16+	2		

Vyberte si úroveň hry: ľahkú, bežnú alebo ťažkú.

Z balíčka kariet Toraka vytriedte kartu náročnosti boja a vyložte ju vedľa herného plánu k stupnici víťazných bodov. Viditeľná strana zodpovedá úrovni aktuálnej hry: ľahkej, bežnej alebo ťažkej.

Zo zvyšných kariet vytvorte balíček nasledujúcim spôsobom:

Ľahká úroveň : k 8 základným kartám Toraka pridajte navyše kartu pre ľahkú úroveň .

Bežná úroveň : žiadnu kartu nepridávajte.

Ťažká úroveň : k 8 základným kartám Toraka pridajte navyše kartu pre ťažkú úroveň .

Balíček tak bude vždy tvoriť 8 alebo 9 kariet. Tieto karty zamiešajte a položte lícom nadol vedľa herného plánu.

## PRIEBEH HRY

Na konci svojho ťahu (po vykonaní oboch akcií) otočte vrchnú kartu z balíčka kariet Toraka a postupne vykonajte akcie, ktoré sú na nej vyobrazené:

Posuňte figúrku Toraka čo najbližšie k svojej figúrke o uvedený počet polí.

+ Torak získa uvedený počet víťazných bodov.

Odhodte všetky dostupné karty členov družiny (z ponuky na hernom pláne aj zvrchu balíčka) a nahradte ich novými kartami.

Odhodte žetón udalosti z poľa, kde sa nachádza Torak, a nahradte ho novým žetónom. Ak na Torakovom poli žetón udalosti neleží, výmenu uskutočnite na niektorom z najbližších polí pre udalosť.

Vráťte uvedený žetón priazne panovníka späť do zásoby, za čo získate 1 víťazný bod. Ak ho nemáte, získa víťazný bod Torak.

Ak sa karty Toraka minú, zamiešajú sa do nového balíčka.



### ZATYKAČE

Ak v dôsledku vyhodnotenia udalosti získate zatykač, vezmite si náhodnú kartu zatykača zo spoločnej zásoby a otočte ju stranou nahor. Od tejto chvíle pre vás platí jej negatívny účinok. Karty zatykača sa môžete zbaviť úspešným útokom na Toraka (viac sa dočítate ďalej). Môžete mať až 4 karty zatykačov. Ak už všetky 4 zatykače máte, nemôžete získať riadok s odmenou za zvládnutie udalosti, ktorá zahŕňa vzatie si zatykača.

**Na rozdiel od hry viacerých hráčov sa v hre pre jedného hráča na zatykače nepridávajú peniaze.**

Karty zatykačov obsahujú tieto účinky:

+1 Torak sa v každom ťahu môže pohnúť o 1 pole ďalej.

-1 váš pohyb je o 1 pole kratší.

: nemôžete vlastniť ani získavať žetóny priazne panovníkov. Ak musíte pri získaní tohto zatykača žetóny priazne odovzdať, dostanete za každý 1 víťazný bod.

: za nájatie každého člena družiny platíte o 1 mincu viac.

### BOJ S TORAKOM

Boj s Torakom sa vyhodnocuje až po vykonaní všetkých akcií z jeho karty (vrátane zisku bodov). Prebieha rovnako ako boj medzi dvoma hráčmi (viac v časti Napadnutie hráča) až na to, že Torakov útok či obrana sa určí na základe aktuálnej náročnosti boja.

**Náročnosť boja:** pri určovaní Torakovho útoku alebo obrany sa pozrite, koľko má momentálne víťazných bodov, a podľa toho hodte zodpovedajúcim počtom kociek členov družiny. Okrem toho má k dispozícii 1, resp. 2 žetóny šťastia, ak má aspoň 11, resp. 16 víťazných bodov.

Ak je Torak útočníkom, počítajú sa mu symboly a .

Ak je Torak obrancom, počítajú sa mu symboly a .

### Torak ako útočník

Len čo Torak dorazí na pole s vašou figúrkou, ukončí svoj pohyb (aj keby sa mohol presunúť ešte ďalej) a zaútočí na vás. Ak zvíťazí, otočíte vrchnú kartu z balíčka kariet Toraka a vyhodnoíte účinnok v ľavom dolnom rohu:

✂ - 1/2 Vráťte do spoločnej zásoby polovicu svojich mincí (zaokrúhľuje sa nadol).

✂ - 1 Vráťte do spoločnej zásoby všetky svoje mince.

✂ - [?] Odhodte ľubovoľnú kartu člena družiny.

Ak zvíťazíte vy, nič sa nedeje.

### Torak ako obranca

Keď sa nachádzate na poli s Torakom, jednou z vašich akcií môže byť zaútočiť naňho. Ak zvíťazíte, odhodte ľubovoľnú svoju kartu zatykača a zamiešajte ju medzi zatiaľ neprideľené zatykače. Zároveň položte figúrku Toraka nabok. Na konci svojho ťahu namiesto otočenia novej karty Toraka len postavte jeho figúrku. Ak zvíťazí Torak, nič sa nedeje.

### TURNAJ

Ak vyhodnocujete turnaj, Torak sa na ňom vždy zúčastní. Pridajte do turnajového banku 1 mincu zo spoločnej zásoby a otočte vrchnú kartu z balíčka kariet Toraka. Jeho skóre v danom turnaji je uvedené v pravom dolnom rohu.



### KONIEC HRY

Hra sa končí vo chvíli, keď vy alebo Torak dosiahnete aspoň 20 víťazných bodov. V prípade, že ste uvedený počet bodov získali ako prví vy, na konci svojho ťahu ešte otočte a vyhodnoíte kartu Toraka.

### AUTORI

Hra vznikla na motívy filmu *Jan Žižka: Zrod vojevůdce* režiséra Petra Jákla.

©2023, Albi Česká republika, a. s., všetky práva vyhradené.

©2023, WOG Films s. r. o. Názov filmu *Jan Žižka: Zrod vojevůdce*, jeho logo

a ďalšie grafické prvky sú ochrannou známkou spoločnosti WOG Films s. r. o. Všetky práva vyhradené.

Autori hry: Jindřich Pavlásek, Petr Vojtěch

Ilustrácie a grafické spracovanie: Jindřich Pavlásek

Editor pravidiel: Václav Pražák

DTP: Marek Jaroš, Petr Vojtěch

Produkcja CZ/SK verzie: David Rozsival

SK preklad: Dominika Malenová

Vedenie projektu (WOG Films): Daniel Jaroš

Hra využíva grafické prvky z databázy WOG Films.

Ďakujeme členom Albi klubu deskovkářů za pomoc pri tvorbe tejto hry: Astra Frenštát, Ústav deskových a karetních her,

Klub deskových her Ježkovy voči, Bečvochovo hráčské doupe, Hrad hier, Deskol, z.s., Schrödingerův herní klub,

klub deskových her při ZŠ Pardubice – Polabiny, Klub deskových her při ZŠ Jelínkova 1, Rýmařov, DAMIŠKO,

Strážnický herní klub, Klub deskových her Fénix, Vysoké Mýto, Klub deskových her Dvorek, Herní liga,

Klub stolních her Valašská Polanka, Gameroom a ďalším testerom, ktorých spätná väzba posunula našu hru na vyššiu úroveň.

# Albi

