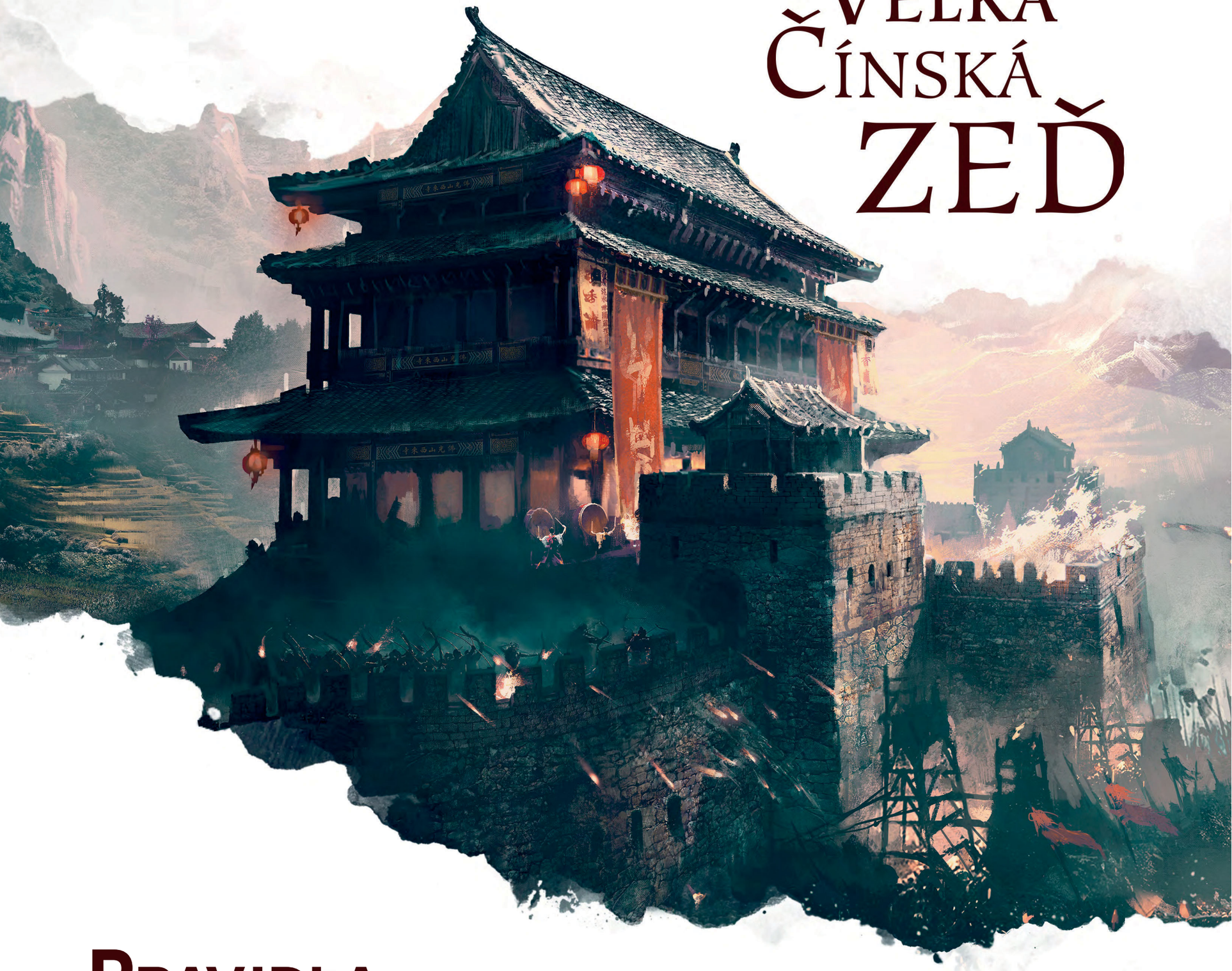
Velká Čínská zeď

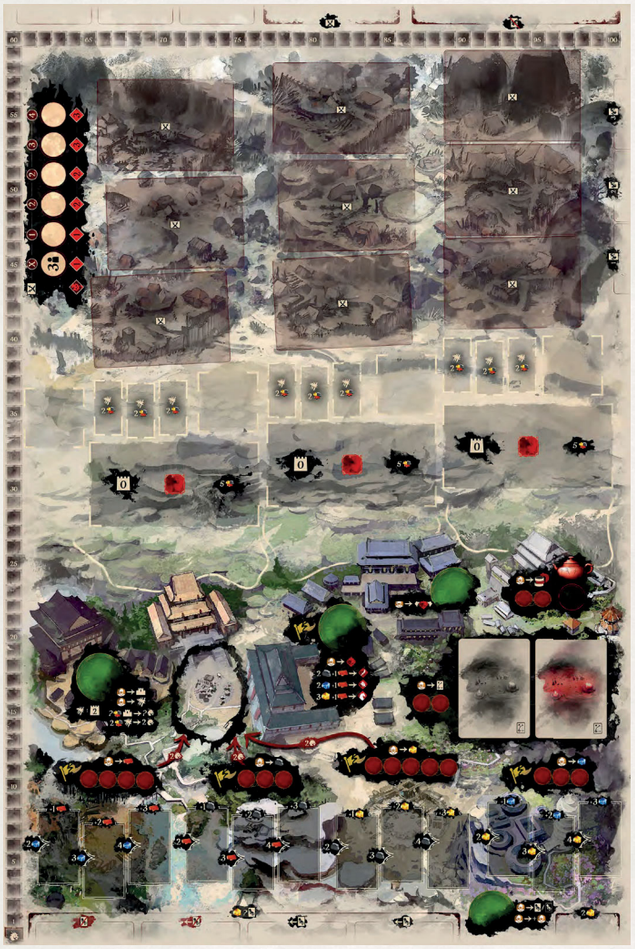


Pravidla

Verze 2.0

Herní materiál

1 Herní plán



Miniatury

32 úředníků
(8 pro každého hráče)

40 kopiníků
(10 pro každého hráče)

16 lučištníků
(4 pro každého hráče)

8 jezdců
(2 pro každého hráče)

Karty

24 karet hord

24 karet velení
(ve 4 barvách)

1 karta velení
Rákosového klanu

20 karet taktiky

5 karet artefaktů

44 karet rádců

13 karet generálů

2 karty generálů
Rákosového klanu

12 karet událostí

12 karet císařských
požadavků

24 karet hord
pro kooperativní hru

8 karet generálů
pro kooperativní hru

12 karet taktik
pro kooperativní hru

1 karta generála
pro sólovou hru

6 karet velení
pro sólovou hru

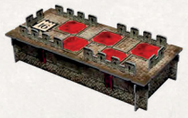
Ostatní

4 hráčské zástěny
(1 pro každého hráče)

3 Zdi 1. úrovně

9 zátarasů

3 Zdi 2. úrovně



3 Zdi 3. úrovně

Žetony

4 ukazatele čaje (ve 4 barvách)

4 ukazatele cti (ve 4 barvách)

5 oboustranných univerzálních
žetonů cti

50 žetonů dřeva

50 žetonů kamene

50 žetonů zlata

50 žetonů či

30 žetonů zranění

50 žetonů hanby

1 oboustranný
ukazatel času

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

Úvod

Velká čínská zeď je fantasy desková hra inspirovaná historií této monumentální stavby, dynastie Sung a Čingischánovými výboji. Většina postav, událostí a předmětů má historický základ, který byl však v některých případech mírně upraven, aby do hry lépe tematicky zapadly.

Velká čínská zeď ve skutečnosti stála již v dobách dynastie Čou, mnoho let před událostmi zachycenými ve hře. Tehdy se jednalo o jednoduchou soustavu hradeb a pevností, jež měla chránit před útočícími kmeny kočovníků. Přestála mnoho válek a bitev a byla nesčetněkrát rozšiřována, přestavována a opravována…

Mnohem později, v průběhu 10. a 11. století, vybudovala dynastie Severní Sung úseky Velké čínské zdi, jež se nacházely na území dnešních provincií Šan-si a Che-pej a měly poskytovat ochranu před nájezdníky z džürčenské říše Ťin. Navzdory vynaloženému úsilí Zeď neodolala a Sungové byli přinuceni ustoupit na jih. Mocné opevnění tak připadlo nepříteli.

O sto let později.

Dynastie Ťin se snaží odrazit mongolskou invazi ze severu za využití Velké zdi, kterou dobyla na předchozích držitelích. Avšak dynastie Sung, nyní zvaná Jižní Sung, má s říší Ťin stále nevyřízené účty. Spojuje se proto s Mongoly, aby rozdrtila svého starého nepřítele. Ovšem nepočítala s neukojitelným hladem svých „spojenců“ a nyní musí sama čelit mongolským hordám.

Následující pravidla pro přípravu se vztahují pouze ke hře 3–4 hráčů, kteří spolu navzájem soupeří (tzv. standardní hře). Níže uvedený materiál nebudete potřebovat:

Nechte v krabici tyto karty Rákosového klanu. Používají se pouze v módu pro 2 hráče nebo v sólovém módu.

Nechte v krabici tyto modrozelené karty velení a kartu generála Čchin Ťiou-šaa. Používají se pouze v sólovém módu.

Nechte v krabici karty generálů, hord, událostí, císařských požadavků a taktik, které jsou označeny symbolem . Používají se pouze v kooperativním módu.

Nechce se vám studovat pravidla? Podívejte se na náš videonávod!

Symbol kooperativního módu

Příprava hry

Následující pokyny se vztahují ke standardní hře 3–4 hráčů. Přípravu módu pro 2 hráče naleznete na str. 15, sólového módu na str. 16–17 a kooperativního módu na str. 18.

1. Umístěte **herní plán** doprostřed stolu nahoru tou stranou, jež odpovídá počtu hráčů *(tuto informaci naleznete na stupnici času v levém horním rohu).*

- **Pro hru 3 hráčů:** 3
- **Pro hru 4 nebo 5 hráčů:** 4

(Ke hře v 5 hráčích je třeba speciální rozšíření, které zatím není dostupné v českém jazyce.)

Ukazatel času

2. **Ukazatel času** umístěte prázdnou stranou nahoru na odpovídající pole na stupnici času v závislosti na počtu hráčů.

Při hře dvou hráčů umístěte žeton na pole se symbolem tří hráčů.

3. Zamíchejte všechny karty artefaktů a poté vyložte 1 artefakt lícem nahoru na každou pozici pro artefakt v levé části horního okraje herního plánu. Zbylé karty vraťte do krabice.

Rub karty artefaktu

Líc karty artefaktu

3 pozice pro artefakty

4. Zamíchejte všechny karty hord a položte je jako balíček lícem dolů nad symbol balíčku hord u horního okraje herního plánu.

Rub karty hordy

Symbol balíčku hord

5. Umístěte 1 kartu z vršku balíčku hord lícem nahoru na **nejspodnější pozici pro kartu hordy** u každého úseku Zdi (tj. nejblíže ke Zdi).

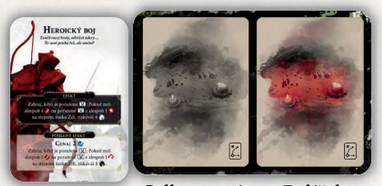
Líc karty hordy

Ve hře 4 hráčů (a pouze tehdy) *přidejte ještě čtvrtou kartu hordy následovně: Vezměte vrchní kartu z balíčku hord a umístěte ji lícem nahoru k úseku Zdi, který udává ukazatel invaze* ***na nové vrchní kartě balíčku hord*** *(tj. té, která se objevila nahoře po odebrání čtvrté karty, jež má přijít ke Zdi).*

Příklad: *Tento ukazatel vám sděluje, že kartu hordy je třeba umístit k úseku Zdi nejvíce vlevo, protože jeho symbol se nachází v rámečku zcela vlevo. Novou kartu hordy umisťujte vždy na pozici co nejblíže ke Zdi, tj. co nejvíce na jih (dolů).*

6. Umístěte na každou pozici pro zátarasy 1 zátaras.

7. Zamíchejte karty taktik a utvořte z nich balíček. Položte ho lícem dolů na jeho místo napravo ve spodní části herního plánu.



Líc karty taktiky | Odhazovací hromádka karet taktik | Balíček taktik (lícem dolů)

8. Každý hráč si zvolí klan a vezme si veškerý herní materiál v odpovídající barvě:

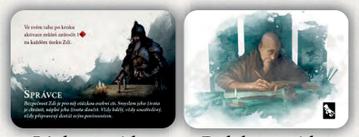
- *10 kopiníků*
- *8 úředníků*
- *4 lučištníky*
- *2 jezdce*
- *1 herní zástěnu*
- *1 ukazatel (bodů) cti*
- *1 ukazatel čaje*
- *6 karet velení*

Vyhledejte a roztřiďte všechny karty generálů a rádců.

9. Zamíchejte všechny karty generálů a každému hráči dejte lícem dolů 2 náhodné karty. Zbylé karty vraťte do krabice.

Líc karty generála Rub karty generála

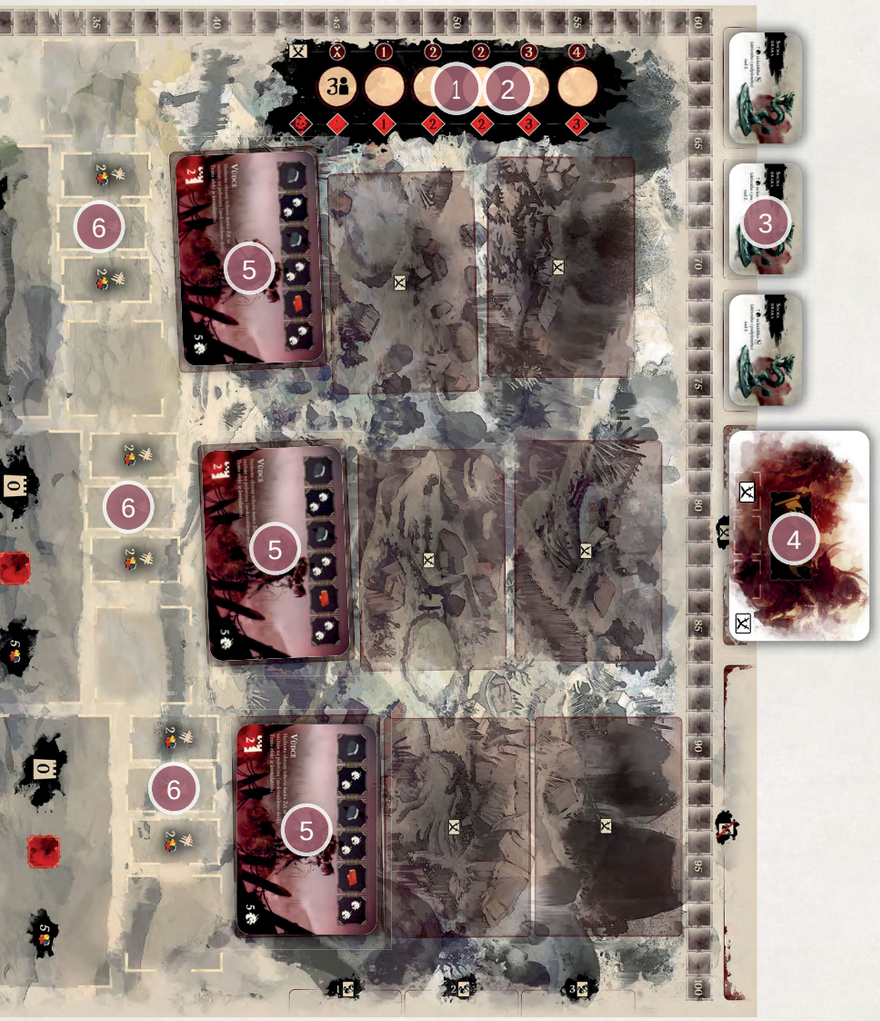
10. Zamíchejte všechny karty rádců a vytvořte balíček rádců. Položte ho lícem dolů k pravému dolnímu rohu herního plánu. (Na herním plánu není vyznačena pozice pro jeho umístění.)



Líc karty rádce Rub karty rádce

11. Každému hráči dejte lícem dolů 2 náhodné karty z vršku balíčku rádců.

12. Hráči si prohlédnou všechny 4 karty, které dostali. *Poté si současně* vyberou jednoho generála a jeho kartu vyloží lícem nahoru před sebe. Druhou kartu generála vrátí do krabice.



13. Dále si vyberou jednoho rádce, který se stane jejich **aktivním rádcem**. Toho vyloží **lícem nahoru** *napravo* od svého generála.

14. Druhého rádce, tzv. **podpůrného rádce**, položí lícem dolů pod svého generála, aby byl vidět symbol na jeho rubu *(viz obrázek vlevo)*.

15. Následující herní materiál bude tvořit bank:

- 10 žetonů hanby za každého hráče (zbylé žetony hanby vraťte do krabice)
- všechny žetony dřeva, kamene, zlata, či, zranění a univerzální (kartonové) žetony cti
- všechny sestavené modely Zdi, roztříděné po úrovních

16. Ve spodní části každé karty generála je uveden údaj „Příprava hry“:

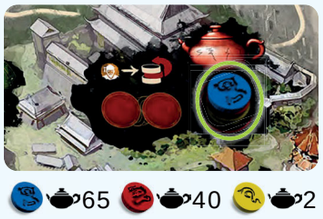
- Každý hráč si vezme z banku uvedené množství zdrojů a položí si je za svou zástěnu.
- Každý hráč si vezme z balíčku taktik do ruky uvedený počet karet .
- Uvedená hodnota čaje určuje čajové pořadí (mechanismus bude vysvětlen dále v kroku č. 19).

17. Vyložte 4 vrchní karty z balíčku rádců lícem nahoru, čímž vznikne nabídka rádců. Každou z nich umístěte na jednu označenou pozici u dolního okraje herního plánu.

Nabídka rádců

18. Každý hráč položí svůj ukazatel cti na první pole (se symbolem draka) na stupnici (bodů) cti. Ta vede po okraji herního plánu.

19. Hráči umístí ukazatele čaje do lokace Čajovna na pole čajové stupnice v *závislosti na hodnotách čaje uvedených na jejich kartách generálů*. Ukazatele se skládají na sebe v sestupném pořadí, tj. **nejvyšší** hodnota čaje bude nahoře a **nejnižší** dole.



Příklad: *Kdyby měli modrý, červený a žlutý hráč na svých kartách generálů tyto hodnoty čaje, jejich ukazatele čaje by se poskládaly tak, jak je vidět na obrázku.*

20. Každý hráč postaví 3 své úředníky na pole pro nenajaté úředníky na herním plánu. Nachází se v pravém dolním rohu napravo od nabídky rádců *(je součástí lokace Císařské vyslanectví)*.

Pole pro nenajaté úředníky na herním plánu

V tuto chvíli je příprava u konce!

Přehled hry: Hra probíhá po řadu kol zvaných roky, přičemž každé se dělí na roční období: jaro, léto, podzim a zimu. Abyste zvítězili, snažte se získat co nejvíce (bodů) cti!
V prvním herním roce se přeskakují jaro a léto!

Jaro představuje udržovací dobu, kdy se posouvá ukazatel času a přidávají se nové karty hord a rádců.

V létě můžete shromažďovat zdroje od dohlížitelů a za poplatek se zbavit žetonů hanby. Lze rovněž znovu získat zahrané karty velení nebo si místo toho přidat čest.

Na podzim budete hrát karty velení, umisťovat úředníky do lokací, z nichž některé se mohou aktivovat. Ve hře se nachází celkem 10 lokací, takže během podzimu se toho může stát opravdu hodně! Lze mimo jiné útočit na hordy, získávat další zdroje nebo posilovat obranu Zdi.
Další podrobnosti o jednotlivých lokacích naleznete na str. 11–14.

V zimě dostanou lučištníci šanci vypořádat se s hordami, než se nájezdníci vrhnou na Zeď. **Na konci zimy** může hra také skončit, jestliže je splněna alespoň jedna z následujících podmínek:

- Všechny 3 úseky Zdi *(příp. 2 úseky při hře 2 či 3 hráčů)* mají postavenou 3. úroveň.
- V banku už nejsou žádné žetony hanby.
- Ukazatel času se nachází na konci stupnice času (tj. na jaře daného roku se posunul na poslední pole této stupnice).

V následujícím textu budou představeny důležité mechanismy, které je zapotřebí pochopit, než začnete hrát.
(Další podstatné prvky budou zmíněny, jakmile dojde na příslušné roční období).

Čajová stupnice

Čajová stupnice odráží vztahy mezi generály a císařem. Z herního hlediska má vliv na to, kdy hráči mohou jednat.

Sloupec ukazatelů čaje se nazývá čajová stupnice.
Pozice jednotlivých ukazatelů na stupnici určuje **čajové pořadí**.

Kdykoli se nějaký herní efekt týká více hráčů a jejich pořadí je podstatné, dotyční hráči **provedou své akce v čajovém pořadí,** přičemž začíná hráč zcela nahoře na čajové stupnici a dále se postupuje po sloupci směrem dolů.

Příklad: *Jak ukazuje obrázek, při provádění akcí by byl na řadě jako první modrý hráč, po něm červený a nakonec žlutý.*

Čajovna (viz str. 14) vám umožňuje čajové pořadí měnit.

Shody/nerozhodné situace

Pokud v rámci některého efektu dojde ke shodě nebo nerozhodné situaci, vyhodnotí se **ve prospěch** hráče, jenž je na čajové stupnici **výše**.

Generálové

Každý generál má jedinečnou zvláštní schopnost. Její efektivita závisí na tom, **kolik** máte podpůrných rádců (viz symbol nalevo). Jinými slovy je založena na tom, kolik **symbolů** podpůrných rádců máte před sebou.

Příklad: *Váš generál má následující schopnost: Získáváte 2 body cti za **každého** svého podpůrného rádce.*

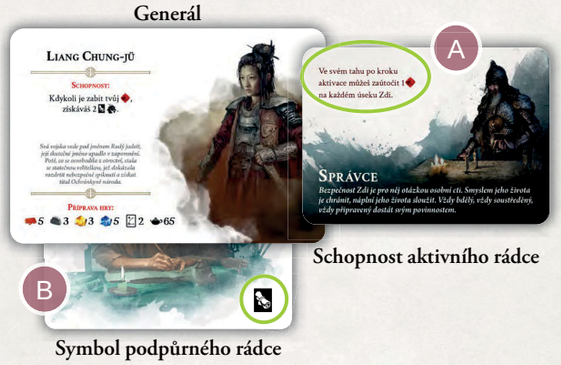
V tomto případě byste získali 4 body cti.

Karty rádců

Kdykoli získáte novou kartu rádce, musíte se rozhodnout **ihned a natrvalo**, zda půjde o rádce **aktivního** nebo **podpůrného**.

A. Aktivní rádce:
- Umístěte ho lícem nahoru napravo od své karty generála. Od této chvíle můžete využívat schopnost uvedenou na jeho kartě.

B. Podpůrný rádce:
- Umístěte ho lícem dolů pod svého generála, aby byl vidět symbol na rubu jeho karty.



Schopnost aktivního rádce

Symbol podpůrného rádce

Důležité symboly

- – dřevo
- – kámen
- – zlato
- – či
- – dřevo, kámen nebo zlato
- – jakýkoli zdroj
- – dohlížitel nad dřevem
- – dohlížitel nad kamením
- – dohlížitel nad zlatem
- – dohlížitel nad či
- – jakýkoli dohlížitel
- – úředník
- – kopiník
- – lučištník
- – jezdec
- – voják
- – čest
- – zranění
- – žeton hanby
- – karta hordy
- – (karta) rádce
- – podpůrný rádce
- – karta taktiky
- – karta velení
- – čaj (čajová stupnice)
- – Zeď
- – hodnota obrany
- – útočná síla
- – zátaras
- – počet hráčů

Žetony hanby

Zostudili jste se v císařových očích...

Žeton hanby

Získání žetonů hanby

A. Za každou kartu hordy, jež prolomí úsek Zdi *(viz str. 8)*: jestliže na ní nemáte žádného svého vojáka, dostanete 1 žeton hanby.

B. Při aktivaci lokace se symbolem :
Pokud jste **jediným** hráčem, který zde má své úředníky (bez ohledu na jejich počet), dostanete 1 žeton hanby.

Umístění žetonů hanby

Jakmile získáte žeton hanby, musíte ho **ihned** umístit na některou z následujících pozic:

A. Pod libovolného vojáka ve vaší osobní zásobě, který pod sebou dosud žádný žeton hanby nemá.
- *Vojáky s žetony hanby nelze žádným způsobem použít.*
- *Na konci hry ztrácíte 5 bodů cti za každého vojáka, který má pod sebou žeton hanby.*

B. Na libovolnou volnou pozici pro žetony hanby na získaných kartách hord.
- *Karty hord s 1 nebo 2 žetony hanby neposkytují na konci hry žádnou odměnu v podobě cti.*

-5 bodů cti za každého

Rub karty hordy má 2 pozice pro žetony hanby

Když máte dostat žeton hanby, ale …

- **v banku už žádné žetony hanby nejsou:** Ihned ztrácíte 5 bodů cti (místo abyste dostali žeton hanby).
- **nemáte ho kam umístit** (pod vojáky nebo na kartu hordy): Odstraňte daný žeton hanby ze hry (vraťte ho zpět do krabice) a ihned ztrácíte 5 bodů cti.

Zbavení se žetonů hanby

V létě můžete zaplatit 2 a odstranit odkudkoli 1 svůj žeton hanby (vraťte ho zpět do banku). Toto můžete provést, kolikrát chcete (pokud máte dostatek).

„Odstranění “: Kdykoli narazíte na tuto formulaci, vraťte daný žeton hanby vždy zpět do banku. *Jedinou výjimku představuje nájezd, který bude popsán dále v charakteristice jara.*

Všeobecná pravidla

Skryté skutečnosti: Věci za vaší zástěnou a karty v ruce představují soukromé informace. Všechno ostatní ve hře je přístupné všem hráčům, včetně odhozených karet velení.
Odhozené karty velení: Mají k nim přístup všichni hráči, proto mějte všechny odhozené karty velení položené lícem nahoru, případně vějířovitě roztažené, aby byly dobře vidět.
Voják: Jako vojáci se označují všechny figurky **kromě úředníků**.
Body cti: Čest představuje tematické označení získaných bodů. Pro přesnější vyjadřování její kvantity se v textu pravidel používá formulace „body cti“.
Placení: Vrácení požadovaných zdrojů zpět do banku. Musíte je mít k dispozici už ve chvíli, kdy platíte.
Zanechání zranění: Kdykoli je voják z jakéhokoli důvodu odebrán z karty hordy, položte žeton zranění na pole odolnosti, na němž předtím stál. *Toto neplatí v případě porážky hordy.*
Zdroje: Množství zdrojů je **neomezené**. Pokud by měly dojít žetony v banku, použijte jakoukoli vhodnou náhradu.
Vlastnictví herního materiálu: Kdykoli nějaký efekt, jenž se vás týká, zmiňuje určité herní komponenty (například vojáky nebo dohlížitele), aniž by zároveň specifikoval jejich vlastníka, vztahuje se pouze na vaše komponenty.

Úředníci a druhy lokací

Podrobnosti k aktivaci lokací viz str. 8–9.

Existují dva druhy lokací:

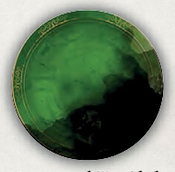
Běžné lokace:
- Obsahují pozice pro úředníky ve tvaru červených kruhů, z nichž každá pojme **právě jednoho úředníka**. Jestliže se v dané lokaci již nenachází žádné volné pozice, nelze tam nadále úředníky umisťovat.
- Běžné lokace lze aktivovat pouze tehdy, jestliže mají **všechny pozice** obsazené úředníky.

Zvláštní lokace:
- Mají pouze **jednu velkou pozici** pro úředníky ve tvaru zeleného kruhu, kam lze umístit **libovolné množství úředníků**.
- Zvláštní lokace lze aktivovat, jestliže se v nich nachází **alespoň 1 úředník**.

Když dostanete pokyn k umístění úředníka *(typicky na kartách velení)*, máte dvě možnosti:
- Vzít jednoho úředníka ze své **osobní zásoby** a umístit ho do libovolné lokace na herním plánu.
- Přesunout jednoho ze svých **již umístěných** úředníků (nacházejícího se v některé lokaci na herním plánu) do jiné lokace.

Výjimka: Pokud jsou všechny pozice pro úředníky v některé běžné lokaci obsazeny (bez ohledu na to, čí úředníci to jsou), nelze odsud úředníky přesouvat. Je-li tedy lokace zaplněná, je „uzamčená“.

Pozice v běžné lokaci



Pozice ve zvláštní lokaci

Pozice jedné lokace jsou vizuálně propojeny zlatými provazy, aby bylo jasné, že k sobě patří.

Pokročilá aktivace

Pokročilou aktivaci lokace mohou vyvolat zpravidla určité karty velení (například Despotismus) nebo rádci.

Pro **pokročilou aktivaci** platí pravidla standardní aktivace (viz Aktivaci lokací na str. 8–9). Liší se však ve dvou skutečnostech:
- Provedení pokročilé aktivace v lokaci se symbolem **nepřináší** žeton hanby, pokud zde má své úředníky pouze jediný hráč (viz Žetony hanby: Získání žetonů hanby).
- Pokročilou aktivaci lze provést v **běžné lokaci** i tehdy, jestliže **nejsou zaplněny** všechny pozice pro úředníky. Pokročilá aktivace zvláštní lokace se neliší od standardní aktivace.

Průběh hry

Jaro

V prvním herním roce jaro přeskočte!

Na jaře se na polích před Zdí shromažďují nové barbarské hordy a chystají se zaútočit. Jejich invaze probíhá následovně:

1. **Posun ukazatele času.** Posuňte ukazatel času na další pole stupnice času.
2. **Umístění nových karet hord.** Přidejte na herní plán tolik nových karet hord, kolik udává číslo **nad** aktuální pozicí ukazatele času.

Příklad: *V tomto případě budete přidávat 3 karty hord.*

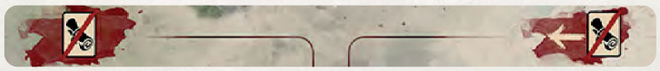
Při přidávání karet hordy je otáčejte a umisťujte jednu po druhé.
Níže uvedený postup vám prozradí, kam danou kartu položit.
Karty hord se umisťují na pozice pro karty hord co nejblíže ke Zdi.

a. Nejprve přidávejte (zleva doprava) po 1 kartě hordy ke každému úseku Zdi, kde se žádná karta hordy nenachází (tj. všechny pozice pro ně jsou prázdné).
b. Pokud se u každého úseku Zdi nachází alespoň 1 karta hordy a vy máte podle výše uvedeného pokynu přidávat ještě další karty, umisťujte je na základě ukazatele invaze na momentálně vrchní kartě balíčku hord (nikoli té, kterou máte přidat).

Příklad: *Tento ukazatel vám sděluje, že kartu hordy je třeba umístit k úseku Zdi nejvíce vlevo, protože jeho symbol se nachází v rámečku zcela vlevo.*

Nájezd: Jestliže máte umístit kartu hordy k úseku Zdi, kde jsou již všechny pozice pro karty hord zaplněné (tj. už se zde nachází 3 karty), tuto kartu odhoďte a vezměte z banku tolik žetonů hanby, kolik je hráčů, a odstraňte je ze hry (vraťte je do krabice). Jestliže jich už nelze odstranit předepsaný počet, zbytek ignorujte.

3. **Obnova nabídky rádců**: Odhoďte z nabídky 2 rádce nejvíce vlevo, zbylé 2 rádce posuňte doleva a nakonec napravo od nich vyložte lícem nahoru 2 vrchní karty z balíčku rádců. Symboly na herním plánu vám napoví, co máte dělat (viz obrázek níže).

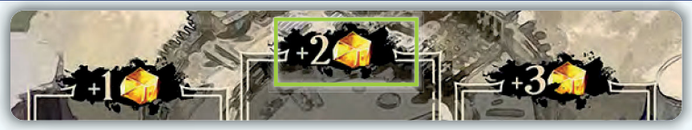


Léto

V prvním herním roce léto přeskočte!

V létě se připravujte na odražení útoku a mobilizujte své síly.

1. **Příjem za dohlížitele**: Za každého svého dohlížitele získáte tolik kusů příslušného zdroje, kolik je uvedeno nad jeho aktuální pozicí. Více o dohlížitelích viz str. 11.



Příklad: *Jestliže máte dohlížitele na této pozici, získáváte 2 zlata.*

2. **Zbavení se žetonů hanby:** Všichni hráči v čajovém pořadí mohou nyní zaplatit 2 a odstranit odkudkoli 1 svůj žeton hanby (vrátí ho zpět do banku). Toto mohou provést, kolikrát chtějí (pokud mají dostatek).
3. **Odhození karet velení:** Odhoďte všechny karty velení ze stupnice velení na odhazovací hromádku v pravém horním rohu herního plánu (označenou).
4. **Znovuzískání karet velení:** V čajovém pořadí se nyní každý hráč musí rozhodnout pro jednu z následujících možností:
   a. Vezme si **všechny** své karty velení z odhazovací hromádky zpět do ruky.
   b. Získá 2 body cti za **každou svou** kartu velení na odhazovací hromádce.

Poznámka: Karta velení Zrada zůstává na odhazovací hromádce natrvalo. Pro více informací viz text této karty.

Podzim

Vyhodnoťte karty velení, aktivujte lokace a porážejte hordy!

1. **Výběr karet velení**: Každý hráč si vybere z ruky 1 kartu velení a vyloží ji lícem dolů před sebe. Jakmile to všichni udělají, karty se současně otočí.
2. **Určení pořadí**: Každý hráč v čajovém pořadí umístí svou kartu velení na některou volnou pozici na stupnici velení (nachází se nahoře na pravém okraji herního plánu).

Karty se vyhodnocují jedna po druhé ve vzestupném pořadí; začíná se na pozici „1“.

Ve hře 4 hráčů ignorujte pozici označenou 5 .

3. **Vyhodnocení karet na stupnici velení**: *Když se vyhodnocuje vaše karta, jste považováni za **„aktivního hráče“** a tento proces se považuje za **„váš tah“**.*

Tah každého hráče se vyhodnocuje v následujících krocích, které se provádí za sebou v níže uvedeném pořadí:

A. **Efekt karty**: Všechny rámečky na kartě velení se vyhodnotí **odshora dolů**. Každý rámeček musí být kompletně vyhodnocen, než se přejde k dalšímu, ale provedení uvedených pokynů není povinné!

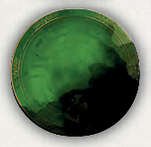
Řada efektů pro „ostatní hráče“ vám dává možnost: „Umísti až 2 úředníky do 2 **různých** lokací“. *V těchto případech se oba úředníci **nemohou přesunout do stejné lokace**, ale lze vzít oba z jedné nebo dvou lokací a/nebo z vaší osobní zásoby.*

B. **Aktivace**: Po vyhodnocení všech efektů karty velení ověřte, které lokace se aktivují. **Aktivní hráč** určí **pořadí**, v němž se lokace aktivují (bez ohledu na to, zda v nich má své úředníky).

Rámečky s tmavým pozadím se týkají pouze vlastníka karty.

Rámečky označené „Ostatní hráči“ vyhodnocují všichni ostatní hráči v čajovém pořadí.

Běžné lokace se aktivují pouze tehdy, jestliže jsou **všechny jejich pozice obsazeny** úředníky. Jsou vizuálně spojeny zlatým provazem, aby to bylo zřejmější.



Zvláštní lokace se aktivují, pokud je v nich umístěn alespoň **1 úředník**.

Když se lokace aktivuje

V čajovém pořadí: Každý hráč, který má v dané lokaci své úředníky, vyhodnotí jejich efekt. Po vyhodnocení aktivované lokace se odsud **všichni úředníci vrátí** do osobních zásob svých hráčů. *Jestliže máte v aktivované lokaci více úředníků, vyhodnotíte efekty všech, než tak bude moci učinit následující hráč. V některých lokacích lze vyhodnotit úředníky najednou jako skupinu, jinde budete muset rozhodnout u každého zvlášť. Když dojde k aktivaci lokace, můžete se rozhodnout nevyužít její efekt. Avšak úředníci se vrací do osobních zásob bez ohledu na to, zda byli využiti, nebo ne.*

Při hře 2 hráčů neodstraňujte úředníky Rákosového klanu.

Když je aktivována lokace označená symbolem a své úředníky tam má pouze **jediný hráč**, dostane **1 žeton hanby**.

C. Porážka hord: Ověřte, zda byly poraženy některé karty hord. Zkontrolujte je jednu po druhé zleva doprava. Začněte řadou nejblíže ke Zdi a postupujte dále od Zdi. Pokud je některá karta poražena, proveďte všechny kroky spojené s poražením hordy *(viz dále)*. Poté přejděte ke kroku D. dále.

D. Další karta: Vyhodnoťte následující kartu na stupnici velení (přejděte k výše uvedenému kroku *A. Efekty karty*).

Jakmile jsou všechny karty vyhodnoceny, podzim končí a přechází se k zimě. *Karty velení nechte pro tuto chvíli na stupnici velení.*

Zima

V zimě dochází na poslední linii obrany: lučištníci na střeleckých pozicích na Zdi vysílají své šípy proti přicházejícím hordám. Poté se hordy pokusí Zeď prolomit.

1. Fáze střelby

a. **Salva**: V čajovém pořadí, počínaje úsekem Zdi nejvíce vlevo, musí **každý** lučištník **na střelecké pozici** umístit jeden žeton zranění na **libovolnou** kartu hordy u svého úseku (je-li to možné).

b. **Porážka hord**: Proveďte všechny kroky spojené s poražením hord *(viz dále)*. Poté přejděte k fázi útoku.

2. Fáze útoku:

Počínaje úsekem Zdi nejvíce vlevo ověřte, zda daný úsek útok přestál, nebo došlo k průlomu.

- **Hodnota obrany**: K hodnotě obrany daného úseku Zdi přičtěte 2 za každý zde postavený zátaras.
- **Útočná síla:** Sečtěte hodnoty útočných sil všech karet hordy u tohoto úseku.

Nezapomeňte zohlednit zvláštní schopnosti karet hord, neboť mohou mít na určování těchto hodnot vliv!

U každého úseku Zdi srovnejte celkovou hodnotu obrany Zdi s celkovou útočnou silou hordy.

- Pokud je celková **hodnota obrany vyšší nebo rovná** celkové útočné síle, Zeď útok přestála a nic se neděje.
- Pokud je **celková útočná síla vyšší** než hodnota obrany úseku Zdi, ***každá karta hordy*** *u tohoto úseku Zdi způsobí* ***průlom*** *(viz Průlom na str. 10)*!

Po vyhodnocení všech úseků Zdi odstraňte z herního plánu **všechny** zátarasy.

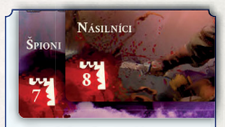
3. Ověření konce hry. Pokud je v této fázi splněna alespoň jedna z následujících podmínek, hra okamžitě končí. Přejděte ke kapitole Konec hry.

- U všech tří úseků Zdi *(u dvou úseků ve hře 2 nebo 3 hráčů)* bylo dosaženo 3. úrovně.
- V banku došly žetony hanby.
- Ukazatel času dosáhl posledního pole na stupnici času.

Jestliže žádná z výše uvedených podmínek nebyla splněna, aktuální rok končí a nastává jaro nového roku.

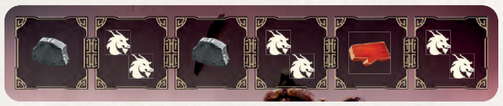
Úředníci v neaktivovaných lokacích zůstávají na místě. Ke svým vlastníkům se vrátí až tehdy, když bude daná lokace aktivována.

Příklad: *Celková hodnota obrany je v tomto případě 14.*



Příklad: *Celková útočná síla je v tomto případě 15.*

Porážka hord



Pole odolnosti

Horda je poražena tehdy, jestliže jsou všechna její pole odolnosti zakryta *(vojáky nebo žetony zranění)*. V takovém případě proveďte postupně následující kroky:

1. Každý hráč, jenž má na poražené kartě hordy alespoň jednoho vojáka, získává 2 body cti.

2. Každý hráč získává 2 body cti za každého svého lučištníka na střelecké pozici na daném úseku Zdi.

3. Určete, čí vojáci zakrývají nejvíce polí odolnosti (žetony zranění se nepočítají, v případě shody rozhoduje čajové pořadí). Tento hráč si vezme poraženou kartu hordy a vyloží ji lícem dolů před svou zástěnu poté, co se v dalších dvou krocích vyhodnotí zabití a přeživší vojáci. Pokud na poražené kartě hordy nebyli žádní vojáci, přejděte rovnou ke kroku č. 6 níže a odhoďte ji (nikdo ji nezíská).

4. Zabijte vojáky na poražené kartě hordy. *Viz Zabití vojáků dále.* Bez ohledu na to, kolik vojáků bylo zabito, získá poraženou kartu hordy ten hráč, jehož vojáci na ní zakrývali nejvíce polí odolnosti předtím, než se vyhodnotilo zabití.

5. Vojáci, kteří nebyli zabiti, se umístí do nástupního prostoru daného úseku Zdi. Žetony zranění z poražené karty hordy vraťte do banku.

6. Jak již bylo řečeno výše v kroku č. 3, určený hráč získá poraženou kartu hordy.

7. Jestliže na některých pozicích u daného úseku Zdi zůstaly neporažené karty hord, přesuňte je co nejblíže ke Zdi.

Poznámka: K porážce hord dochází pouze ve stejnojmenných krocích na podzim a v zimě, viz předchozí sloupec. Horda není automaticky a okamžitě poražena ve chvíli, kdy jsou všechna její pole odolnosti zakryta.

Každá porážka hordy je považována za tzv. **spouštěcí moment**. To je důležité pro karty taktik, viz str. 14.

Zabití vojáků

Počet zabitých vojáků každého hráče je určen hodnotou ztrát: číslem uvedeným pod aktuální pozicí ukazatele času. Tento údaj se vztahuje k příslušným kartám hord a týká se hráčů, kteří na nich mají své vojáky.

Příklad: *Na obrázku vlevo je pod ukazatelem času hodnota „2“. To znamená, že každý hráč musí zabít 2 vojáky na určených kartách hord, kde nějaké své vojáky má.*

- Pro každou kartu hordy se ztráty určují zvlášť.
- Zabití vojáci se vrací do osobní zásoby svých hráčů, pokud nedojde k jejich záchraně (viz níže).

Záchrana vojáků

Kdykoli by měl být některý váš voják zabit, můžete zaplatit 2 a tím ho „zachránit“. Všichni takto zachránění vojáci se umisťují do nástupního prostoru příslušného úseku Zdi. Jestliže zachraňujete vojáka z karty hordy při průlomu (viz níže), položte žeton zranění na pole odolnosti, které předtím zakrýval.

Nezapomeňte, že zachránění vojáci se pro účely herních mechanismů a efektů nepovažují za „zabité“!

Průlom

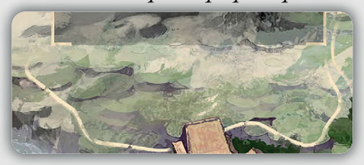
Jestliže hordy prolomí Zeď, proveďte postupně následující kroky:

1. **Hanba**: Každý hráč dostane 1 žeton hanby za **každou** kartu hordy u prolomeného úseku Zdi, na níž **nemá žádného** vojáka.
2. **Zabití vojáků na každé kartě hordy u tohoto úseku Zdi.** *Viz Zabití vojáků výše.*
   - Vojáci, kteří **nejsou zabiti**, zůstávají **na kartě hordy**.
   - K zabití všech vojáků na jednom úseku Zdi **dochází současně**.
3. **Zanechání zranění**: Každého vojáka odebraného z karty hordy *(z jakéhokoli důvodu, zejména při zabití nebo záchraně)* nahraďte žetonem zranění.
4. **Smrt lučištníků: Všichni** lučištníci na střeleckých pozicích prolomeného úseku Zdi jsou zabiti.

Vojáci v nástupním prostoru u prolomeného úseku nejsou průlomem dotčeni!

Nástupní prostory

Zde situovaní vojáci jsou v pohotovosti a čekají na rozkazy k útoku. Jsou rovněž v bezpečí v případě průlomu.



Každý úsek Zdi má vlastní nástupní prostor.

- Zachránění vojáci se vždy umisťují do nástupního prostoru u příslušného úseku Zdi.
- Vojáci se mohou přesouvat z jednoho nástupního prostoru do jiného (viz Velitelství na str. 13).
- Vojáci mohou z nástupního prostoru útočit, ale pouze na hordy u téhož úseku Zdi (lučištníci musí být nejprve umístěni na střelecké pozice).

Produkční lokace

Získejte zdroje.

Jestliže je aktivována produkční lokace, každý z níže uvedených kroků se kompletně vyhodnotí, než budete moci přejít k dalšímu. V rámci jednotlivých kroků jednají hráči dle čajového pořadí. *To v praxi znamená, že nejprve v čajovém pořadí získají zdroje, poté v čajovém pořadí mohou povyšovat dohlížitele atd.*

1. Zisk zdrojů
2. Povýšení dohlížitele (nepovinné)
3. Darování zdroje (nepovinné)

1. Zisk zdrojů

Získáte z banku 1 zdroj **za každého svého úředníka** v dané lokaci.

- **Pokud zde máte dohlížitele**, získáte další zdroje v závislosti na aktuální pozici svého dohlížitele.

Příklad: *Jestliže máte svého dohlížitele na této pozici, získáváte další 2 zlata.*

- Pokud zde nemáte **žádné úředníky**, nezískáváte **žádné zdroje**, i kdybyste zde měli svého dohlížitele.

2. Povýšení dohlížitele (nepovinné)

Pouze tehdy, jestliže získáte z aktivované lokace zdroje, smíte jednou povýšit svého zdejšího dohlížitele. Pokud zde dohlížitele dosud nemáte, můžete ho sem umístit, což **se rovněž považuje za povýšení**.

Když v dané lokaci dosud nemáte dohlížitele:

1. Zaplaťte 2 zdroje toho druhu, který je uvedený v rámečku „ukazujícím“ na první pozici (nejvíce vlevo).

Příklad: *Chcete-li umístit svého dohlížitele na Pilu (viz obrázek vlevo), musíte zaplatit 2 či.*

2. Vezměte **libovolného vojáka** (ne úředníka) ze své osobní zásoby a postavte ho na pozici nejvíce vlevo.

Když v dané lokaci již dohlížitele máte:

1. Zaplaťte cenu uvedenou v rámečku „ukazujícím“ napravo od stávající pozice dohlížitele, tj. mezi pozicí, kde se dohlížitel právě nachází, a pozicí, kam se má přesunout.

Příklad: *Za této situace musí žlutý hráč zaplatit 3 či, aby mohl svého dohlížitele povýšit (přesunout) na 2. úroveň.*

2. Přesuňte dohlížitele na novou pozici doprava.

Poznámka: Schopnosti aktivních rádců Alchymista, Kameník, Velkovýrobce a Duchovní vůdce vám umožňují povyšovat určité dohlížitele se slevou při ***jakémkoli*** *povyšování. To znamená, že pokud byste povyšovali dohlížitele v jiné aktivované lokaci, můžete uvedeného dohlížitele povýšit* **navíc** *(máte-li příslušné zdroje). Uvedená sleva samozřejmě platí i při běžném povyšování daného dohlížitele, je-li jeho lokace aktivována.*

Příklad: *Máte jako aktivního rádce Alchymistu a právě byl aktivován Lom, kde jsou vaši úředníci. Pokud zaplatíte odpovídající množství kamenů, můžete díky schopnosti Alchymisty povýšit rovněž dohlížitele v Dole, i kdyby Důl samotný nebyl v daném kroku aktivován (přidání dohlížitele do Dolu na první pozici byste měli dokonce zdarma).*

3. Darování zdroje (nepovinné)

Pouze tehdy, jestliže získáte z aktivované lokace zdroje, můžete jeden darovat na obecně prospěšné účely.

Pokud se rozhodnete darovat zdroj:

- Umístěte **1 kus** právě vyprodukovaného zdroje do **Skladiště**. Poté ihned získáváte 2 body cti.

Všimněte si „darovací připomínky“ v podobě šipky (A) ukazující na Skladiště (B). **Nezapomeňte také, že nelze darovat**, proto od Chrámu nevede „darovací šipka“. V Chrámu se tedy krok Darování zdroje nevyhodnocuje.

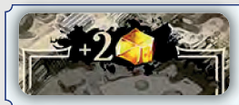
Dohlížitelé

Jakmile jednou umístíte vojáka na pozici dohlížitele, už ho odsud nemůžete nikdy odebrat.

- V každé produkční lokaci smíte mít pouze jednoho dohlížitele.
- Na pozicích pro dohlížitele se může nacházet libovolné množství dohlížitelů jednotlivých hráčů.

Úroveň dohlížitele

Pokud se v textu objeví tento pojem, odpovídá množství dodatečných zdrojů, jejichž produkci daný dohlížitel zajišťuje. A naopak, množství dodatečných zdrojů charakterizuje úroveň dohlížitele, přičemž každý dohlížitel může dosáhnout nanejvýš 3. úrovně (a poskytovat tak 3 dodatečné zdroje příslušného druhu).



Příklad: *Dohlížitel na této pozici je na 2. úrovni.*

K čemu jsou dohlížitelé dobří?

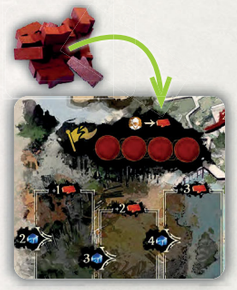
Dohlížitelé vám zajišťují dodatečné zdroje, ale nezapomeňte na to, že je nelze žádným způsobem odebrat a voják, jenž dohlíží na zvýšení produkce, může posléze citelně scházet na bojišti!

- **V létě** *získáváte za dohlížitele příjem. Každý z nich vám přinese zdroje, jež jsou uvedeny nad jeho pozicí.*

Příklad: *Pokud byste měli svého dohlížitele na výše vyobrazené pozici, získali byste 2 zlata.*

- *Dohlížitelé vám rovněž umožňují získat další zdroje, když je* ***aktivována produkční lokace****, kde se nachází.*

Ve hře se vyskytují 4 produkční lokace. Každá z nich produkuje jeden druh zdroje (jak je uvedeno u každé lokace).



Pila produkuje dřevo.

Lom produkuje kámen.

Důl produkuje zlato.

Chrám produkuje či.

Lokace

Kasárny

Vojáci z osobní zásoby přichází na bojiště.

Cena za jednotlivé vojáky je uvedena na herním plánu. Například lučištník stojí 2 či a 1 dřevo.

Když je tato lokace aktivována, všichni hráči mohou **v čajovém pořadí** naverbovat 1 libovolného vojáka **za každého úředníka**, jehož zde mají.

Pokud chcete naverbovat vojáka, musíte:

1. Vybrat jednoho vojáka ze své **osobní zásoby** za **každého svého úředníka** v této lokaci.
2. Zaplatit cenu za **každého** naverbovaného vojáka.
3. Jakmile vojáka **naverbujete**, musíte s ním provést jednu z následujících akcí:
   - Okamžitě s ním **zaútočit** *(viz Útok vpravo)*.
   - Umístit ho do **nástupního prostoru** u libovolného úseku Zdi.

Upřesnění: Pokud máte v Kasárnách více úředníků, verbujete všechny vojáky najednou. To znamená, že jakýkoli „bonus za verbování" získáte pouze jednou. Každý naverbovaný voják může být umístěn na jiné místo (kartu hordy, nástupní prostor, úsek Zdi). Naverbovaní vojáci mohou být různých druhů.

Vojáci v nástupním prostoru mohou zaútočit pouze na karty hordy u svého úseku Zdi, tj. ve sloupci nad sebou.

Kopiníci mohou zaútočit pouze na kartu hordy nejblíže u svého úseku Zdi (A).

Jezdci mohou zaútočit na JAKOUKOLI kartu hordy u svého úseku Zdi (B).

Lučištníci mohou při útoku umístit žeton zranění na JAKÉKOLI karty hordy u svého úseku Zdi (C).

Útok

Průběh útoku vojákem naverbovaným při aktivaci Kasáren závisí na druhu vojáka:

Kopiník:

- Umístěte kopiníka na libovolné neobsazené pole odolnosti na kartě hordy **nejblíže ke Zdi** (na nejspodnější pozici, viz obrázek vlevo).
- Po umístění kopiníka na pole odolnosti získáváte okamžitě odměnu vyobrazenou na zakrytém poli.

Jezdec:

- Umístěte jezdce na 2 sousední neobsazená pole odolnosti na **jakékoli** kartě hordy. Tato pole musí sousedit vodorovně nebo svisle, nikoli úhlopříčně.
- Po umístění jezdce na pole odolnosti získáváte okamžitě odměnu vyobrazenou na obou zakrytých polích.

Lučištník:

- Umístěte lučištníka na libovolnou neobsazenou střeleckou pozici na Zdi.
- Po umístění lučištníka ihned položte žeton zranění na jedno neobsazené pole odolnosti na jakékoli kartě hordy u jeho úseku Zdi.
  Za zakrytí pole odolnosti žetonem zranění nikdy nezískáváte vyobrazenou odměnu.

Střelecká pozice

*Některé efekty **mimo verbování** vám dávají možnost **zaútočit**. Tyto útoky probíhají podobným způsobem, jaký byl popsán výše, ale s následujícími změnami:*

- *Vojáci, kteří se již nachází na polích odolnosti, nemohou znovu zaútočit nebo být z polí odolnosti přesunuti jinam.*
- *Pokyn zaútočit se vztahuje **pouze** na vojáky v **nástupních prostorech** a na **střeleckých pozicích**.*

Při útoku vojáků z **nástupního prostoru** platí následující:

Kopiník

- Umístěte kopiníka na neobsazené pole odolnosti na kartu hordy nejblíže (v první řadě) u *jeho úseku Zdi*.
- Po umístění kopiníka na pole odolnosti získáváte okamžitě odměnu vyobrazenou na zakrytém poli.

Jezdec

- Umístěte jezdce na 2 neobsazená pole odolnosti **sousedící** vodorovně nebo svisle na **jakékoli** kartě hordy u *jeho úseku Zdi*.
- Po umístění jezdce na pole odolnosti získáváte okamžitě odměnu vyobrazenou na **obou** zakrytých polích.

Lučištník

- Umístěte lučištníka na libovolnou neobsazenou **střeleckou pozici** na *jeho úseku Zdi* a ihned položte žeton zranění na jedno neobsazené pole odolnosti na **jakékoli** kartě hordy u tohoto úseku.
  Za zakrytí pole odolnosti žetonem zranění nikdy nezískáváte vyobrazenou odměnu.

Útok lučištníka, který se **již nachází na střelecké pozici**:

- Položte žeton zranění na jedno neobsazené pole odolnosti na **jakékoli** kartě hordy u *jeho úseku Zdi*.
  Za zakrytí pole odolnosti žetonem zranění nikdy nezískáváte vyobrazenou odměnu.

Tábor stavitelů

Stavte Zeď a zátarasy na obranu před hordami!

Když je tato lokace aktivována, může **v čajovém pořadí** každý hráč, jenž zde má své úředníky, **za každého svého úředníka** provést **jednu** z následujících akcí:

Postavení zátarasu

1. Zaplaťte v *libovolné kombinaci* 2 kusy dřeva, kamene nebo zlata a ihned si přičtěte 2 body cti. Nový zátaras můžete postavit u jakéhokoli úseku Zdi, kde jsou momentálně méně než 3 zátarasy.

Zátarasy

Dočasné konstrukce posilující obranu Zdi na daném úseku.

Každý zátaras zvyšuje o 2 hodnotu obrany daného úseku Zdi.

Poznámka: Bíle orámované čtverce vedle pozic pro zátarasy jsou určeny pro věže z rozšíření Black Powder. Toto rozšíření zatím není dostupné v českém jazyce.

Postavení části Zdi

1. Vyberte si prázdnou pozici pro Zeď, resp. Zeď na 1. či 2. úrovni, kde chcete stavět (zde jsou uvedeny i stavební náklady).
2. Zaplaťte uvedenou cenu v *libovolné kombinaci* dřeva, kamene a zlata.
3. Získáváte tolik bodů cti, kolik činí cena za postavení.
4. Umístěte model následující úrovně Zdi na model předchozí úrovně, resp. na pozici pro Zeď (v případě Zdi na 1. úrovni).

***Příklad**: Pořadí při stavění Zdi je následující: prázdná pozice, Zeď 1. úrovně, Zeď 2. úrovně a nakonec Zeď 3. úrovně, jak ukazuje obrázek výše.*

Platba za Zdi a zátarasy

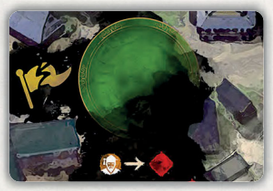
Skladiště

Když se platí za stavbu Zdi nebo zátarasu, musí se jako první použít zdroje ze Skladiště. Jestliže se jich tam nenachází dostatek, doplaťte zbytek zdroji ze své osobní zásoby.

Upřesnění: Pokud máte v Táboře stavitelů více úředníků, proveďte všechny své akce současně. Zátarasy a Zdi mohou být postaveny na různých úsecích. Jednu akci můžete provést vícekrát. Jestliže postavíte Zeď nad již umístěnými lučištníky, jednoduše je přesuňte na libovolné střelecké pozice na nově postavené části Zdi. Žádný další efekt nenásleduje.

Velitelství

Přesouvejte vojáky, aniž by útočili.



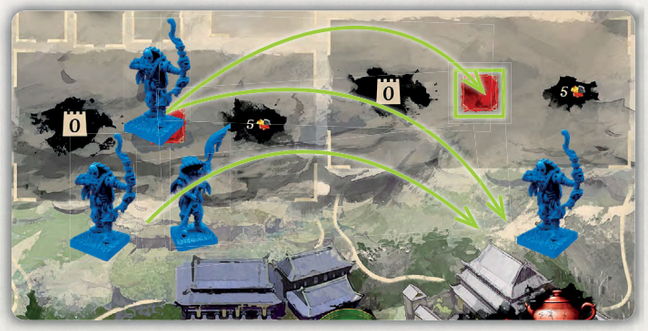
Když je tato lokace aktivována, může **v čajovém pořadí** každý hráč, jenž zde má své úředníky, **za každého svého úředníka** provést následující akci:

Přesun vojáků

1. Vyberte si **jeden** úsek Zdi.
2. Přesuňte libovolné množství svých vojáků ze střeleckých pozic a/nebo **nástupního prostoru** tohoto úseku na **jeden** jiný úsek Zdi (jak na střelecké pozice, tak do nástupního prostoru). Tato akce nedovoluje zaútočit.

Nezapomeňte na následující omezení pro lučištníky:

- Lučištníci ze **střeleckých pozic** se mohou přesunout na volné střelecké pozice a/nebo do nástupního prostoru *(v libovolné kombinaci)*. Nedochází přitom k umisťování žetonů zranění.
- Lučištníci z **nástupního prostoru** se mohou přesunout pouze do nástupního prostoru (**nelze** je umístit na střelecké pozice).



Pouze z jednoho nástupního prostoru do jiného. Nástupní prostor se nachází přímo pod pozicí pro umístění Zdi (je ohraničen bílou čárou).

Střelecká pozice

***Příklad:** Viz obrázek výše, přesun z levého úseku Zdi na pravý. Lučištník na střelecké pozici se může přemístit na střeleckou pozici nebo do nástupního prostoru. Lučištník a kopiník v nástupním prostoru se mohou přesunout pouze do nástupního prostoru.*

Upřesnění: Na střelecké pozice lze umístit jen lučištníky. Při přesunech vojáků pomocí akce Velitelství nedochází k interakci s kartami hord. Tato akce není považována za „verbování" nebo „zaútočení". Pokud máte na Velitelství více úředníků, můžete znovu přemístit vojáky, kteří již v rámci dané aktivace byli přesunuti.

Čajovna

Změňte pořadí, v němž se budou provádět akce!

Pokud máte v této lokaci svého úředníka ve chvíli, kdy je aktivována, proveďte **v čajovém pořadí** následující akci:

1. Posuňte svůj ukazatel čaje o jednu pozici nahoru (přímo nad ukazatel čaje nad vaším ukazatelem).

Čajové pořadí po aktivaci

Příklad: *Na základě situace na čajové stupnici na obrázku nejprve posune svůj ukazatel čaje červený hráč a položí ho na ukazatel žlutého hráče. Následně modrý hráč, jenž byl v původním čajovém pořadí za červeným, přesune svůj ukazatel čaje na ukazatel žlutého hráče. Nové čajové pořadí bude tedy červený – modrý – žlutý*

- **Pokud všechny pozice pro úředníky obsadil tentýž hráč,** přesune svůj ukazatel čaje **zcela nahoru** na stupnici.
- Jestliže se hráčův ukazatel čaje nachází **zcela nahoře**, jeho úředníci v Čajovně nemají **žádný účinek**. A sice proto, že jako první v čajovém pořadí vyhodnocuje svůj efekt nejdříve, ale jeho ukazatel už nelze přesunout nikam výše. V takovém případě však musí i přesto vrátit své úředníky z Čajovny do osobní zásoby.

Císařské vyslanectví

Najímejte další úředníky a rádce.

Když je tato lokace aktivována, může **v čajovém pořadí** každý hráč, jenž zde má své úředníky, **za každého svého úředníka** provést **jednu** z následujících akcí:

Najmutí úředníka

1. Zaplaťte 2 zlata a přidejte jednoho úředníka ve své barvě z pole pro dosud nenajaté úředníky do své osobní zásoby.

Najmutí rádce

2. Zaplaťte tolik zlata, kolik činí celkový počet vašich rádců (aktivních i podpůrných) **včetně nově získaného**.

3. Vezměte si libovolnou kartu z nabídky rádců a vyložte ji ihned před sebe jako aktivního či podpůrného rádce.

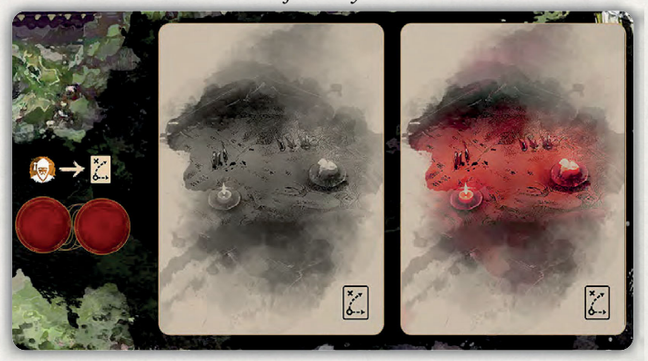
4. Ihned poté, co je **jakýkoli** rádce odebrán z nabídky, se karty zbývajících rádců posunou doleva, aby se zaplnily případné mezery, a na pozici nejvíce vpravo se vyloží nová karta z balíčku rádců.

Upřesnění: Pokud zde máte více úředníků, vyhodnoťte jednoho po druhém. Každý hráč může mít libovolný počet rádců (aktivních i podpůrných). Jestliže si chcete koupit více rádců během jedné aktivace, doplňte nabídku bezprostředně po každém nákupu.

Příklad: *Pokud chcete najmout svého třetího rádce, musíte zaplatit 3 zlata.*

Válečná akademie

Získávejte karty taktik.



Když je tato lokace aktivována, každý hráč **v čajovém pořadí**, jenž zde má své úředníky, si **za každého svého úředníka** dobere 1 kartu z balíčku taktik.

Upřesnění: Pokud byste si měli dobírat a balíček taktik byl prázdný, zamíchejte všechny odhozené karty taktiky a vytvořte tak nový balíček, z něhož si doberete běžným způsobem.

Karty taktik

Maximální počet karet taktik, které můžete mít v ruce, **činí 5**. Jakmile byste měli tento limit překročit, musíte všechny nadpočetné karty ihned odhodit.

Každá karta taktiky uvádí, **kdy** je možné ji zahrát. Karty taktik lze hrát po splnění příslušných podmínek (v tzv. spouštěcím momentu) v tahu **jakéhokoli** hráče.

Karty taktik mají 2 části: horní část zahrnuje základní efekt, který je zdarma, zatímco dolní část popisuje posílený efekt, za nějž je třeba zaplatit. Když hrajete kartu taktiky, musíte si **jeden** z nich vybrat. Pokud nezaplatíte cenu za posílení, automaticky se aktivuje základní efekt.

Každý hráč může zahrát **jednu** kartu taktiky v každém „spouštěcím momentu“. Dávejte si pozor především na následující situace:

- V případě průlomu se u **každého úseku Zdi** zabití všech vojáků na kartách hord (resp. lučištníků na střeleckých pozicích) považuje za ***jediný spouštěcí moment***. To například znamená, že **všichni** zabití vojáci u tohoto úseku Zdi mohou být zachráněni jedinou posílenou kartou taktiky Ústup.
- Při **porážce hord** (viz *str. 9–10*) se porážka **každé** karty hordy považuje za ***samostatný spouštěcí moment***. Proto se za samostatný spouštěcí moment považuje i zabití **všech vojáků** na každé poražené kartě hordy.

Konec hry

Pokud je ve fázi ověření konce hry (v zimě, viz str. 9) splněna *alespoň jedna* z následujících podmínek, hra **končí**:

- U všech tří úseků Zdi *(u dvou úseků ve hře 2 nebo 3 hráčů)* bylo dosaženo 3. úrovně.
- V banku došly žetony hanby.
- Ukazatel času se nachází **na posledním** poli stupnice času.

Závěrečné bodování

Abyste určili své konečné skóre v bodech cti, postupujte **následovně**:

1. Za každý žeton hanby **pod svými vojáky** snižte hodnotu své cti o 5. Vaše čest takto nikdy nemůže klesnout pod 0. Pokud by k tomu mělo dojít, nechte svůj ukazatel cti na poli „0".

2. Přičtěte čest ze všech svých získaných karet hord, na nichž se nenachází **žetony hanby**.

3. Spočítejte čest získanou díky třem artefaktům.

Hráč s největším množstvím bodů cti je prohlášen za největšího generála, jaký kdy žil! *V případě shodného skóre rozhoduje o vítězi čajové pořadí.*

Mód pro 2 hráče

Do hry 2 hráčů je zakomponována třetí frakce (Rákosový klan), kterou ovládá samotná hra, a nabízí tak další příležitosti k interakci. I když je Rákosový klan příliš slabý, než aby se chopil moci, jeho sílu není radno podceňovat. Jeho akce totiž mohou zásadním způsobem ovlivnit výsledek celé války.

Mód pro 2 hráče lze použít ve standardní hře i v kooperativní verzi.

Jestliže hrají pouze 2 hráči, považujte hru za standardní partii ve 3 hráčích (s Rákosovým klanem jako třetím hráčem).

Příprava hry

Hru připravte běžným způsobem. Níže uvedené číslování kroků přípravy se vztahuje ke krokům přípravy standardní hry popsané na str. 4–5 a uvádí změny a doplňky příslušných kroků:

1. Umístěte herní plán nahoru stranou pro 3 hráče**.** Umístěte po jednom zátarasu na každou pozici pro karty hord u úseku Zdi nejvíce vlevo. Tento úsek se ve hře 2 hráčů nepoužije. Sem umístěné zátarasy se na konci zimy **neodstraňují**.

2. Ukazatel času umístěte prázdnou stranou nahoru na pole 3.

4. Odstraňte ze hry všechny karty hord, které mají na rubu symbol úseku Zdi nejvíce vlevo. Ze zbývajících karet vytvořte balíček hord.

5. Ke každému ze zbylých úseků Zdi vyložte 1 kartu hordy.

6. Umístěte 6 zátarasů po jednom na každou pozici u obou použitých úseků Zdi.

8. Každý hráč si vybere jeden klan a vezme si jemu odpovídající barevný materiál jako obvykle.

- Navíc vezměte kartu velení a kartu generála Rákosového klanu a umístěte je mezi vás a vašeho soupeře.
- Přidělte Rákosovému klanu ukazatel čaje, 3 úředníky a všechny kopiníky jednoho nepoužitého klanu. Zbytek herního materiálu tohoto klanu vraťte do krabice.
- Umístěte po 1 úředníkovi Rákosového klanu do následujících lokací: Pila, Lom a Důl.

15. Celkem se použije pouze **20 žetonů hanby**.

19. Naskládejte na sebe ukazatele čaje jako obvykle, přičemž ukazatel **Rákosového klanu bude zcela dole**.

Pravidla pro Rákosový klan

- Rákosový klan nikdy nezískává čest ani žetony hanby.
- Rákosový klan nikdy nezachraňuje své vojáky.
- Pokud by měl Rákosový klan získat kartu poražené hordy, místo toho ji ihned odhodí.
- Vojáci Rákosového klanu se nikdy neumisťují do nástupního prostoru. Pokud by k tomu mělo dojít, vrátí se místo toho do osobní zásoby Rákosového klanu.

Rákosový klan a lokace

- Pokud se ve zvláštní lokaci nachází **pouze** úředník Rákosového klanu, tato lokace se **neaktivuje**.
- Pokud Rákosový klan vyprodukuje zdroj, ihned ho daruje do Skladiště.
- Rákosový klan začíná hru se 3 úředníky na herním plánu (umístěnými během přípravy) a nikdy nemůže mít na herním plánu více či méně úředníků. V jedné lokaci nemůže být za žádných okolností nikdy více než 1 úředník Rákosového klanu současně. Poté, co je lokace aktivována, hráči odeberou své úředníky běžným způsobem, ale úředník Rákosového klanu v dané lokaci zůstane.

Pravidla pro velení a úředníky Rákosového klanu

- Rákosový klan má pouze 1 kartu velení a zahraje ji každý podzim. Vždy se bude snažit umístit ji na co **nejpřednější** pozici na stupnici velení.
- Akce Rákosového klanu provádí aktivní hráč, označovaný jako vládce. Pokud má být aktivním hráčem přímo Rákosový klan (protože se v kroku efektů vyhodnocuje jeho karta velení), stává se vládcem hráč stojící výše v čajovém pořadí.
- Úředníci Rákosového klanu mohou být přesouváni běžným způsobem v čajovém pořadí. Aktuální vládce si vybírá, kam budou úředníci Rákosového klanu přemístěni (při dodržení omezení 1 úředníka Rákosového klanu na lokaci).
- Pokud hráč zahraje kartu Zrada, nemůže kopírovat efekt karty velení Rákosového klanu.

Rákosový klan a aktivace lokací

Jestliže dojde k aktivaci lokace, vyhodnocuje efekt přítomného úředníka Rákosového klanu vládce (aktivní hráč, resp. hráč stojící výše v čajovém pořadí).

Pila, Lom a Důl: Rákosový klan daruje právě vyprodukovaný zdroj do Skladiště.

Chrám: Aktivní hráč odstraní 1 **svůj** žeton hanby (tento efekt se neuplatní, jestliže žádný žeton hanby nemá nebo je-li aktivním hráčem sám Rákosový klan).

Císařské vyslanectví: Vládce odhodí 1 libovolného rádce z nabídky rádců. Zbývající rádce posuňte doleva a doplňte novou kartu obvyklým způsobem.

Tábor stavitelů: Rákosový klan postaví zdarma 1 zátaras. Vládce ho umístí na jednu neobsazenou pozici.

Kasárny: Rákosový klan naverbuje 1 kopiníka. Vládce vybere jedno pole odolnosti, na které může tento kopiník zaútočit. Jestliže není k dispozici žádné takové pole, vrátí se kopiník bez účinku zpět do osobní zásoby Rákosového klanu. Ignorujte odměnu na poli, které kopiník zakryje.

Čajovna: Tato lokace funguje pro Rákosový klan běžným způsobem.
Válečná akademie a Velitelství: Žádný efekt.

Sólový mód

Úvod

Než se pustíte do hraní sólového módu, měli byste se seznámit s pravidly pro Rákosový klan, protože se používá i v sólové hře.

Sólový mód přivádí na scénu generála Čchin Ťiou-šaa, řízeného samotnou hrou.

V sólovém módu nelze používat pravidla ani materiál kooperativní hry.

Příprava hry

Hru připravte běžným způsobem. Níže uvedené číslování kroků přípravy se vztahuje ke krokům přípravy standardní hry popsané na str. 4–5 a uvádí změny a doplňky příslušných kroků:

1. Umístěte herní plán nahoru stranou pro 3 hráče. Umístěte po jednom zátarasu na každou pozici pro karty hord u úseku Zdi nejvíce vlevo. Tento úsek se v sólo módu nepoužije. Sem umístěné zátarasy se na konci zimy **neodstraňují**.

2. Ukazatel času umístěte prázdnou stranou nahoru na pole (3).

4. Odstraňte ze hry všechny karty hordy, které mají na rubu symbol úseku Zdi nejvíce vlevo. Ze zbývajících karet vytvořte balíček hord.

5. Ke každému ze zbylých úseků Zdi vyložte 1 kartu hordy.

6. Umístěte 6 zátarasů po jednom na každou pozici u obou použitých úseků Zdi.

8. Vyberte si klan a vezměte si veškerý odpovídající barevný materiál jako obvykle. Materiál jednoho nepoužitého klanu přidělte Rákosovému klanu jako ve hře 2 hráčů. Navíc přidělte materiál 1 dalšího nepoužitého klanu Čchin Ťiou-šaovi: 8 úředníků, všechny vojáky, ukazatel čaje, ukazatel cti a 6 karet velení pro sólovou hru.

- **a.** Zamíchejte karty velení pro sólovou hru, vytvořte z nich balíček a položte ho k hernímu materiálu Čchin Ťiou-šaa.
- **b.** Vezměte 2 jezdce a 2 kopiníky z osobní zásoby Čchin Ťiou-šaa a umístěte je do produkčních lokací jako dohlížitele na 1. úrovni.

9. Zamíchejte všechny karty generálů a náhodně si vyberte 2 z nich.

- **a.** Umístěte kartu Čchin Ťiou-šaa (generála pro sólovou hru) k jemu příslušejícímu materiálu.
- **b.** Vezměte jeden žeton od každého zdroje a jeden žeton zranění a náhodně je rozložte na stupnici lokací na kartě Čchin Ťiou-šaa (jeden žeton na jedno pole).

11. Vezměte vrchní 2 karty z balíčku rádců a umístěte je lícem dolů pod kartu Čchin Ťiou-šaa. Bude se jednat o jeho první podpůrné rádce.

15. Do banku připravte 10 žetonů hanby.

18. Umístěte Čchin Ťiou-šaův ukazatel cti na stupnici cti na pole „0“ (vedle svého).

19. Váš ukazatel čaje se bude nacházet na čajové stupnici nahoře, Čchin Ťiou-šaův uprostřed a ukazatel Rákosového klanu dole.

20. Umístěte 3 své úředníky na pole pro nenajaté úředníky na herním plánu. Dále umístěte po 1 úředníkovi Rákosového klanu do následujících lokací: Pila, Lom a Důl.

Cíl hry

Cílem hry je získat více bodů cti než hrou řízený soupeř, podobně jako ve standardní hře.

Čchin Ťiou-šaův herní materiál

Čchin Ťiou-šaova karta generála

Stupnice lokací. Čchin Ťiou-šao nezachází se zdroji stejným způsobem jako hráči. Místo toho se k zaznamenávání úrovně (množství) jeho zdrojů používá stupnice lokací na jeho kartě generála (pole zcela vlevo značí nejvyšší možnou úroveň). Každý zdroj na stupnici je propojen s odpovídající produkční lokací.

Čchin Ťiou-šao se vždy bude snažit získat zdroj, jehož má nejméně (pole nejvíce vpravo), a proto bude posílat své úředníky do lokace, jež daný zdroj produkuje. Žeton zranění je propojený s Kasárnami. Jestliže se žeton zranění nachází zcela vpravo, vyšle Čchin Ťiou-šao své úředníky do Kasáren.

Když se lokace s jedním či více Čchin Ťiou-šaovými úředníky aktivuje, přesuňte odpovídající žeton na stupnici lokací na pole zcela vlevo. Všechny ostatní žetony posuňte o jedno pole doprava. Na žádném poli stupnice lokací se nikdy nesmí nacházet více než jeden žeton.

Čchin Ťiou-šaovy karty velení

Ačkoli Čchin Ťiou-šaovy karty velení mají stejné názvy jako standardní karty, obsahují nové odlišné efekty, takže si na ně dávejte pozor. Pokud je to možné, získáváte výhody, jež přináší zahrání Čchin Ťiou-šaovy karty velení. Například pokud by zahrál Ekonomiku a vy Despotismus, získali byste možnost umístit 2 další úředníky.

Pravidla pro sólový mód

Obecná pravidla

1. Čchin Ťiou-šao nedostává nikdy žetony hanby.

2. Čchin Ťiou-šao nepoužívá aktivní rádce.

3. Čchin Ťiou-šao nikdy nezachraňuje své vojáky ani je nenechává v nástupních prostorech. Jestliže je některý z jeho vojáků zabit nebo pokud je karta hordy obsahující jeho vojáky poražena, všichni odstranění vojáci se vrací do Čchin Ťiou-šaovy osobní zásoby.

4. Čchin Ťiou-šao nepoužívá své zdroje jako hráči. Proto za ně nemůže povyšovat dohlížitele, najímat rádce, stavět Zeď a zátarasy nebo verbovat vojáky. Nezapomeňte, že může používat při stavbě Zdi zdroje ze Skladiště.

5. Čchin Ťiou-šao získává čest stejným způsobem jako normální hráč. Existuje ovšem několik výjimek z tohoto pravidla, jež budou popsány dále.

6. Pokud Čchin Ťiou-šao postaví Zeď, vybere si úsek daný aktuálním ukazatelem invaze. Je-li tento úsek již dokončen, bude stavět ve druhém úseku. Zdroje ze Skladiště se použijí běžným způsobem a Čchin Ťiou-šao získává za stavbu Zdi čest.

Hraní karet velení

Na podzim si vybíráte kartu velení obvyklým způsobem. Poté otočte vrchní kartu z Čchin Ťiou-šaova balíčku karet velení – tu bude Čchin Ťiou-šao tento podzim hrát. Stejně jako Rákosový klan si bude vybírat první možnou pozici na stupnici velení.

Umisťování Čchin Ťiou-šaových úředníků

Čchin Ťiou-šao umisťuje své úředníky podle pokynů své karty velení. Pokud má úředníky umístit ve vašem tahu nebo v tahu Rákosového klanu, přidá 2 své úředníky do lokací, které podle jeho stupnice lokací produkují nejméně zdrojů. Jestliže není možné úředníka do dané lokace poslat (například je-li již kompletně zaplněná), umístí ho do další lokace s nejnižší produkcí zdroje podle stupnice lokací.

Jestliže jsou již všichni Čchin Ťiou-šaovi úředníci na herním plánu, přesune úředníka z povolené lokace odpovídající pozici na stupnici lokací co nejvíce vlevo do lokace definované v předchozím odstavci.

Čchin Ťiou-šao nikdy neumisťuje své úředníky jinam než do produkčních lokací nebo do Kasáren.

Čchin Ťiou-šaova aktivace lokací

Jestliže je aktivována produkční lokace s alespoň jedním Čchin Ťiou-šaovým úředníkem, získává Čchin Ťiou-šao za každého svého zdejšího úředníka tolik bodů cti, kolik činí úroveň jeho zdejšího dohlížitele. Pokud má například v lokaci 2 úředníky a dohlížitele na 2. úrovni, dostane 4 body cti. Čchin Ťiou-šao nikdy zdroje nedaruje.

Jestliže jsou aktivovány Kasárny, naverbuje Čchin Ťiou-šao 1 kopiníka za každého svého úředníka.

Po aktivaci lokace přesuňte odpovídající žeton na stupnici lokací na pole zcela vlevo. Všechny ostatní žetony se adekvátně posunou o jedno pole doprava.

Jestliže Čchin Ťiou-šao aktivuje lokace ve svém tahu, nejprve aktivuje lokace se svými úředníky v pořadí daném stupnici lokací (od nejvyšší produkce po nejnižší). Pořadí aktivace ostatních lokací je na vás.

Pokud má Čchin Ťiou-šao aktivovat jednu lokaci podle určitých kritérií a tato kritéria splňuje více lokací současně (například díky své kartě Despotismus), aktivuje z těchto lokací tu, která je podle stupnice lokací na nejvyšší úrovni.

Shrnutí: Čchin Ťiou-šao vysílá své úředníky do lokací v pořadí od nejnižší po nejvyšší na stupnici lokací, ale lokace aktivuje v pořadí od nejvyšší po nejnižší.

Útok a zraňování s Čchin Ťiou-šaovými vojáky

Když Čchin Ťiou-šao naverbuje vojáka, vždy zaútočí na hordu u úseku Zdi určeného aktuálním ukazatelem invaze, pokud je to možné.

Jestliže kopiník nemůže u tohoto úseku Zdi zaútočit na žádnou hordu, je vyslán ke druhému úseku. Pokud nemůže zaútočit ani zde, k jeho naverbování nedojde.

Lučištníci se umisťují na střelecké pozice na úseku Zdi určeném aktuálním ukazatelem invaze. Pokud to nelze provést, k jejich naverbování nedojde.

Jestliže má Čchin Ťiou-šaův voják způsobit zranění, vždy cílí na kartu hordy nejblíže ke Zdi. Pole odolnosti se zakrývají odshora dolů a zleva doprava.

Čchin Ťiou-šao získává 2 body cti za každé zranění, které jeho vojáci způsobí, bez ohledu na odměnu na daném poli odolnosti či zda zranění způsobil kopiník nebo lučištník.

Čchin Ťiou-šao jako vládce

Pokud se Čchin Ťiou-šao stane vládcem Rákosového klanu (protože je momentálně aktivním hráčem nebo je v čajovém pořadí výše než vy), v zásadě se řídí pravidly pro své vlastní úředníky a vojáky.

Jestliže má umisťovat úředníky Rákosového klanu, vždy se je snaží přidat do lokací nejníže na stupnici lokací. Nejprve přesouvá úředníky Rákosového klanu ze všech lokací, které nemůže využít sám. Pokud to není možné, vybírá si úředníky Rákosového klanu v lokacích výše na stupnici lokací a přesouvá je do lokací níže na této stupnici.

Jestliže je Čchin Ťiou-šao vládcem, útočí vojáci Rákosového klanu podle pravidel pro Čchin Ťiou-šaovy vojáky. Pozor: Čchin Ťiou-šao nikdy nezískává žádné výhody z akcí Rákosového klanu.

Další pravidla

Obnova nabídky rádců: Ve 3. fázi jara místo odhození 2 rádců nejvíce vlevo umístěte jednoho z nich pod kartu Čchin Ťiou-šaa jako podpůrného rádce a druhého odhoďte. Pokud chcete mít hru těžší, udělejte podpůrné rádce z obou.

Body za artefakty

Na konci hry získává Čchin Ťiou-šao vždy 20 bodů cti za každý artefakt.

Karta velení Zrada

Pokud zahrajete kartu velení Zrada, můžete zkopírovat Čchin Ťiou-šaovu kartu velení, ale její efekty vyhodnoťte podle vaší stejnojmenné karty!

Konec hry

Podmínky konce hry jsou stejné jako při standardní hře s jedinou výjimkou: pokud ve fázi ověření konce hry dojdou v banku žetony hanby, hra končí a vy prohráváte.

Na konci hry vyhodnoťte závěrečné bodování jako při standardní hře. Pokud máte více bodů než Čchin Ťiou-šao, stáváte se vítězem.

Úroveň obtížnosti

Pokud chcete čelit větší výzvě, můžete při přípravě hry umístit Čchin Ťiou-šaův ukazatel cti na pole „50“. Jestliže vám to nestačí, začne Čchin Ťiou-šao hru s univerzálním žetonem cti v hodnotě 100 bodů.

Kooperativní mód

Cíl hry

Cílem hry je splnit císařské požadavky, jejichž množství závisí na počtu hráčů:

- 6 požadavků ve hře 2 hráčů
- 7 požadavků ve hře 3 hráčů
- 9 požadavků ve hře 4 hráčů
- 9 požadavků ve hře 5 hráčů

Změny v přípravě hry

Hru připravte běžným způsobem. Níže uvedené číslování kroků přípravy se vztahuje ke krokům přípravy standardní hry popsané na str. 4–5 a uvádí změny a doplňky příslušných kroků.

Pokud hrajete kooperativní verzi ve 2 hráčích, příprava se upraví ještě pro tuto variantu (viz výše). Stejně tak je zapotřebí si nastudovat její pravidla.

3. Ukazatel času umístěte na stupnici stranou „+1“ nahoru.

4. Karty artefaktů se nepoužijí, nechte je v krabici. Zamíchejte karty císařských požadavků a položte je jako balíček poblíž herního plánu. Vezměte z něj 3 karty a vyložte je lícem nahoru na pozice pro artefakty.

Hra 2 hráčů: Při přípravě balíčku císařských požadavků z něj odstraňte karty Vysmějte se jim a zvítězíte, Válečníci pro císařskou gardu, Sláva patří císaři a Honosný doprovod pro císařské úředníky a vraťte je do krabice. Dále otočte pouze dvě karty požadavků místo tří. Třetí pozice se nepoužije.

5. Standardní karty hord se nepoužijí, nechte je v krabici. Zamíchejte karty hord pro kooperativní hru a položte je jako balíček lícem dolů nad herní plán.

6. Otočte o 1 kartu hordy více, než kolik je hráčů, a umístěte je k úsekům Zdi běžným způsobem.

7. Smíchejte karty taktik pro kooperativní hru s kartami taktik pro standardní hru a položte je jako balíček lícem dolů na odpovídající místo na herním plánu.

9. Smíchejte karty generálů pro kooperativní hru s kartami generálů pro standardní hru a poté dejte každému hráči 2 karty jako obvykle.

21. *(Nový krok)* Zamíchejte karty událostí pro kooperativní hru a položte je jako balíček lícem dolů poblíž herního plánu.

Císařské požadavky

V kooperativním módu představují karty císařských požadavků úkoly, které musí hráči splnit, aby vyhráli. Aktivní císařské požadavky se umisťují lícem nahoru na pozice pro karty artefaktů na herním plánu. Nezapomeňte, že ve hře nikdy nemohou být více než 3 aktivní karty císařských požadavků zároveň.

Každý rok, před ověřením konce hry, mohou hráči požadavky splnit. Například pokud karta požadavku nařizuje obětovat vojáky nebo odhodit zdroje, můžete tak učinit pouze v tento okamžik (ne dříve během roku). Jestliže požadavek nařizuje, aby všichni hráči něco obětovali, musí to udělat všichni současně a každý sám za sebe (nemůžete vynaložit zdroje nebo zabít vojáky místo svého spoluhráče). Když splníte pokyny na kartě císařského požadavku, odhoďte ji. Placení nelze odložit nebo rozložit na více let: veškeré nároky musí být kompletně splněny v daný moment.

Obětování

Obětování představuje unikátní akci spojenou s císařskými požadavky. Obětování znamená „odstranění ze hry“. Obětovaný herní materiál už se do hry nemůže žádným způsobem vrátit.

Fáze nesplněných požadavků

Fáze nesplněných požadavků nastává před koncem každého roku během zimy, těsně předtím, než se otočí nová karta události.

Každý hráč dostane 1 žeton hanby za každý požadavek, který je stále ve hře. Poté umístěte na volné pozice pro artefakty nové karty císařských požadavků.

Nesplněné císařské požadavky zůstávají ve hře, dokud nejsou splněny nebo hra neskončí.

Události

Karty událostí přináší během zimy náhodné efekty, jež mění hru. Ihned po fázi nesplněných požadavků otočte novou událost a vyhodnoťte ji. Události zahrnují směs okamžitých a dlouhodobých efektů.

Karty událostí s dlouhodobými efekty se neodhazují a tyto efekty zůstávají v platnosti až do konce hry!

Fáze událostí

Každý rok na konci zimy (po fázi nesplněných požadavků) se otočí 1 karta události.

- Pokud má okamžitý efekt, vyhodnotí se nyní.
- Dlouhodobé efekty karet událostí zůstávají v platnosti po celou hru. Karty událostí se neodhazují. Pokládejte je vedle sebe, aby jejich efekty byly stále vidět.

Zvláštní pravidla

Karty velení

Stejně jako ve standardní hře se karty velení vybírají tajně a odhalují současně. Jakmile jsou však otočeny, hráči mohou vypracovat společnou strategii a diskutovat o jejich pořadí na stupnici velení.

Čajová stupnice

Akce úředníků již nadále nezávisí na čajovém pořadí a hráči se mohou domluvit, v jakém pořadí proběhnou. Ovšem čajové pořadí zůstává nadále v platnosti při porážce hordy: jestliže dva nebo více hráčů zakryjí stejný počet polí odolnosti, získá kartu hordy hráč stojící v čajovém pořadí nejvýše.

Žeton hanby

V kooperativní verzi nemohou hráči v létě zaplatit či, aby se zbavili žetonů hanby. Místo toho si hráč může ubrat 10 bodů cti a odhodit tak 1 žeton hanby. Lze to však provést jen v určitou dobu:

- Ihned poté, co žeton hanby dostanete.
- Běžným způsobem během léta.

V kooperativní verzi není možné pokládat žetony hanby na získané karty hord.

Žádné znovuzískané karty

V kooperativní verzi odpadá v létě fáze znovuzískání karet velení. Hráči mohou znovu získat své zahrané karty velení pouze tehdy, pokud postaví Zeď (viz níže).

Stavba Zdi

Když hráč postaví část Zdi, může si vzít 1 svou kartu velení z odhazovací hromádky.

Další karty hord

Když na jaře přidáváte karty hord, přidejte o 1 kartu více, než je uvedeno u stupnice času. Na tuto skutečnost upomíná pokyn „+1“ na ukazateli času.

Získávání cti za hordy

Hráč, který získá kartu hordy, za ni dostane body cti okamžitě (nečeká se až na konec hry).

Průběh hry v kooperativním módu

Léto

1. Příjem za dohlížitele
2. Zbavení se žetonů hanby
3. Odhození karet velení

Zima

1. Fáze střelby
2. Fáze útoku
3. Fáze plnění požadavků
4. Ověření konce hry
5. Fáze nesplněných požadavků
6. Fáze událostí

Průběh hry na jaře a na podzim se nemění.

Konec hry

Aby mohli hráči zvítězit, musí splnit předem daný počet císařských požadavků, který závisí na počtu hráčů. Jestliže je tato podmínka splněna ve fázi ověření konce hry, hráči vítězí. Podmínka konce hry založená na stavbě Zdi se v kooperativní verzi nepoužívá. Pokud by měl hráč dostat žeton hanby a v banku už by žádný nezbýval, všichni OKAMŽITĚ prohrávají. Kromě toho prohrávají ve chvíli, kdy by se měl ukazatel času pohnout z posledního pole stupnice času.

Tiráž:

Návrh hry: Kamil 'Sanex' Cieśla, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk

Hlavní výtvarník: Marcin Świerkot

Vedoucí testování a vývoje: Ernest Kiedrowicz,

Testování a vývoj: Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Pravidla: Hervé Daubet, Łukasz Krawiec

Texty: Andrzej Betkiewicz

Kontrolní čtení: Hervé Daubet, Jonathan Bobal s neocenitelnou pomocí našich podporovatelů.

Grafická úprava: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Adrian Radziun, Jan Truchanowicz

Ilustrace: Jakub Dzikowski, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Anna Myrcha, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Krzysztof Piasek, Pamela Łuniewska

3D grafika: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

Vedoucí produkce: Michał Matłosz, Dawid Przybyła

Pravidla verze 2.0:

Texty: Jonathan J. Bobal, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Grafická úprava: Jonathan J. Bobal, Patrycja Marzec

Kontrolní čtení: Justin Nnorom

Překlad do češtiny: Václav Pražák

DTP české verze: Michal Peichl, Jiří Trojánek

Produkce české verze: David Rozsíval

Zvláštní poděkování si zaslouží: Jimmy Durden, Michał Frendo, Adam Kwapiński, Małgorzata Mitura, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Jakub Petz, Marcin Szczerbaty, Jasiek Thejester

Všichni podporovatelé z Kickstarteru, kteří napomohli vydání této hry.

Všichni lidé, kteří věnovali svůj čas a úsilí testování a podíleli se na vývoji celé hry.

Lenka Chaloupková za pomoc s převodem čínských jmen do češtiny.

Obsah

Obecná struktura pravidel:
Přehled herního materiálu, 2
Materiál nepotřebný pro standardní hru 3–4 hráčů, 3
Příprava standardní hry pro 3–4 hráče, 4, 5
Přehled hry a základní mechanismy, 6, 7
Průběh hry, 8, 9, 10, 11
- Jaro, 8
- Léto, 8
- Podzim, 8, 9
- Zima, 9

Lokace, 12, 13, 14
Konec hry, 15
Mód pro 2 hráče, 15
Sólový mód, 16, 17
Kooperativní mód, 18, 19

Rejstřík:
Aktivní hráč, 8
Císařské požadavky, 18
Čajová stupnice, 6, 14
Čest, 8, 10, 11, 12, 13, 15,
• za artefakty, 15
• za darování, 11
• za kartu hordy, 12
• za odhozené karty velení, 8
• za porážku hord, 10
• za stavbu zátarasu, 13
• za stavbu Zdi, 13
• za útok, 12
• Závěrečné bodování, 12, 15
• Žeton hanby, 7
Čchin Ťiou-šao, 16, 17
Darování, 11
Dohlížitel, 8, 11
• Povýšení, 11
• Příjem, 8, 11
• Úroveň, 11
Fáze plnění požadavků, 18
Fáze střelby, 9
Fáze útoku, 9
• Určení hodnoty obrany a útočné síly, 9
• Vyhodnocení útoku, 9
Generál, 5, 6
• Počáteční hodnota čaje, 5
• Počáteční zdroje a karty taktik, 5
• Zvláštní schopnost, 6
Hanba, 7
Invaze, 8
• Ukazatel invaze, 4, 8
Jezdec, 12
Karta artefaktu, 15
Karta hordy, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17
• Čest, 10, 12, 15
• Hanba, 7
• Odměny, 12, 17
• Pole odolnosti, 10, 12
• Porážka hord, 8, 9, 10
• Průlom, 9, 10
• Schopnost, 12
• Síla, 12
• Umístění nových karet hord, 8
• Útočná síla, 9
• Zabití vojáků, 10
• Záchrana vojáků, 10
• Zranění, 7, 9
Karta rádce, 6, 8, 14, 17
• Aktivní rádce, 6
• Obnova nabídky rádců, 8, 17
• Podpůrný rádce, 6
• Získání/najmutí rádce, 14
Karta taktiky, 10, 14
Karta velení, 8, 9
Kopiník, 12
Krok aktivace, 9
Lokace, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14
• Aktivace lokací, 7, 8, 9
• Běžné a zvláštní lokace, 9
• Císařské vyslanectví, najmutí úředníků a rádců, 14
• Čajovna, změna pořadí hráčů, 14
• Kasárny, verbování vojáků a útočení, 12
• Produkční lokace dřeva, kamene, zlata a či, 11
• Tábor stavitelů, stavba Zdi a zátarasů, 13
• Umísťování úředníků, 7, 9
• Velitelství, pohyb vojáků BEZ útočení, 13
• Vojenská akademie, zisk karet taktik, 14
• Zisk zdrojů, 11
Lučištník, 9, 12, 13
• Střelecká pozice, 9, 12
• Umístění/přesun, 13
• Útok, 12
Nájezd, 7, 8
Nástupní prostor, 10, 12, 13
Obětování, 18
Ověření konce hry, 9
Počáteční zdroje, 5
Pole odolnosti, 10
Průlom, 10
Rákosový klan, 9, 15, 16, 17
Stupnice času, 8, 9
• Konec hry, 9
• Posun na stupnici času, 8
Události, 18
Úředník, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14
• Najmutí, 14
• Umístění, 6, 7
• v lokacích, 7
• Zisk zdrojů, 11
Útočná síla, 9, 12
Vládce, 15, 17
Voják, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
• jako dohlížitel, 11
• Lučištník, 9, 12, 13
• není úředník, 7
• Přesun, 13
• Útok, 12
• Verbování, 12
• Zabití, 10
• Záchrana, 10
• Zakrytí polí odolnosti, 10
• Zanechání zranění po odstranění, 7
• Závěrečné bodování, 15
Zabití, 10
Záchrana, 10
Zátaras, 4, 9, 13
• Bonus k hodnotě obrany, 9
• Odstranění zátarasů, 9
• Pozice pro zátarasy, 4
• Stavba zátarasu, 13
• Zaplacení za stavbu zátarasu, 13
Zdroje, 11
• Produkční lokace dřeva, kamene, zlata a či, 11
Zeď, 12, 13, 15
• Konec hry, 15
• Stavba Zdi, 13
• Úseky, 12
Zisk zdrojů, 11
Zranění, 7, 9, 10, 12
• Fáze střelby, 9
• Lučištník, 9, 12
• Průlom, 10
• Útok, 12
• Zanechání zranění, 7, 10
Ztráty, 10

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny "Hry nás baví"!