

# MINUTOVÁ ŘÍŠE LEGENDY

## HERNÍ MATERIÁL



- 4 sady dřevěných hracích kamenů v barvách hráčů, každá obsahující 18 armád (kostičky) a 3 města (hrady)



- 4 oboustranné segmenty hracího plánu



- 43 karet



- 44 mincí



- 1 žeton startovního regionu



- 3 žetony citadel



- 4 žetony setkání



- 5 žetonů objevů



- 1 žeton jedovatý močál

- pravidla hry

## PŘÍPRAVA HRY

1. Vyberte hráče, jehož úkolem bude připravit hru. Umístěte **4 segmenty herního plánu** na stůl **do tvaru písmene T** (viz obrázek níže). Poloha a orientace segmentů může být libovolná, jen je třeba je zarovnat na střed, aby tečkované čáry na okrajích navazovaly. Na každém segmentu se nachází jeden nebo více ostrovů propojených tečkovanými čarami a každý ostrov sestává z jednoho nebo více regionů oddělených bílou hraniční čarou. **Žeton startovního regionu** umístěte do některého regionu, jehož poloha splňuje následující podmínky:
  - a) nachází se na **centrálním segmentu** herního plánu (musí sousedit se všemi ostatními segmenty);
  - b) je propojen alespoň s jedním regionem na **jiném segmentu** herního plánu.

Žeton startovního regionu



- Z balíčku karet vyřadte Ceník karet, čtyři karty Počítadlo vítězných bodů a čtyři karty vůdců. Hrajete-li hru v menším počtu hráčů než 4, vyřadte z balíčku všechny karty, které mají v levém dolním rohu horního svitku malou číslici 4 (viz šipka na vedlejší obr.), a hrajete-li ve dvou, vyřadte i karty s malou číslicí 3 tamtéž. Zbylé karty zamíchejte, utvořte z nich doplňovací balíček a položte jej lícem dolů vedle herního plánu. Vezměte z balíčku 6 horních karet a vyložte je lícem nahoru k hornímu okraji herního plánu. Kartu Ceník karet položte těsně nad řadu vyložených karet.
- Každý hráč si vezme sadu hracích kamenů ve své barvě – 18 armád a 3 města a umístí 4 své armády do startovního regionu na herním plánu. Poté hráč určený k přípravě hry vezme po jedné další armádě každého hráče a umístí všechny společně do jednoho zvoleného regionu na jiném segmentu herního plánu. Tak bude mít každý hráč před začátkem partie na herním plánu pět armád – čtyři ve startovním regionu a jednu v některém regionu mimo centrální segment herního plánu.
- Při hře ve dvou potom oba hráči střídavě umísťují do jakýchkoliv regionů na herní plán po jedné armádě neutrální barvy tak dlouho, až na herní plán umístí celkem 10 neutrálních armád.
- Utvořte všeobecnou zásobu mincí (bank) poblíž herního plánu. Měděné mince platí za 1 a stříbrné za 3 (hráči si mohou kdykoliv libovolně rozměňovat). Z banku si každý hráč vezme podle celkového počtu hráčů následující počet mincí:



2 hráči: 12 mincí	3 hráči: 11 mincí	4 hráči: 9 mincí
-------------------	-------------------	------------------

- Každý hráč si vezme jednu kartu Počítadlo vítězných bodů.
- Ostatní herní materiál můžete při první hře nechat v krabici. Jsou to kulaté žetony objevů, obdélníkové žetony citadel, čtvercové žetony setkání a karty vůdců. Využijete je při hře s volitelnými doplňkovými pravidly, jak se dozvíte v odstavci Další varianty hry dále.

**Nyní jste připraveni začít hrát.**

## DRUHÝ KARET – RUB



Karty bytostí a míst



Karty vůdců



Ceník karet



Karta Počítadlo vítězných bodů

## ZVLÁŠTNÍ SEGMENTY HERNÍHO PLÁNU

Pro některé segmenty herního plánu platí zvláštní pravidla, která jsou zde vysvětlena.



*Hrajete-li s tímto segmentem, musíte umístit žeton startovního regionu na něj, i kdyby nebyl segmentem centrálním.*



*Na tomto segmentu se pro účely počítání vítězných bodů nacházejí tři ostrovy. Přesun mezi nimi se však nepočítá jako přesun přes moře.*

## průběh hry

1. Nejprve se dražbou určí, kdo bude začínat. Každý tajně vezme do ruky zvolený počet svých mincí a přidrží je v sevřené pěsti nad herním plánem. Jste-li všichni připraveni, současně otevřete dlaň a ukažte si své nabídky. Kdo nabídl mincí nejvíce, zaplatí je do banku a určí, kdo bude začínajícím hráčem. Ostatní hráči si své mince ponechají, hra bude pokračovat od začínajícího hráče ve směru hodinových ručiček. V případě, že nejvyšší množství mincí nabídl více hráčů, určí začínajícího hráče nejmladší z nich, stejně tak určuje začínajícího hráče nejmladší, pokud nikdo nenabídl minci žádnou. Toto je jediná dražba v celé hře.
2. Nyní začíná vlastní hra, hráč na tahu si vybere jednu z vyložených karet a položí ji před sebe na stůl lícem nahoru. Za kartu zaplatí předepsanou cenu do banku. Cena je dána pozicí karty v řadě a je vyznačena na Ceníku karet. První karta v řadě zleva je zdarma, druhá a třetí stojí po 1 minci, čtvrtá a pátá po 2 mincích a šestá stojí 3 mince. Zvolí-li tedy například hráč na tahu třetí kartu zleva, zaplatí do banku 1 minci.



# Akce

Každá karta má určitou vlastnost a umožňuje provedení jedné akce. Příslušná akce je vyznačena pomocí symbolů na svitku ve spodní části karty. Akci hráč provede hned. Akce hráčům umožňují rozvíjet svou říši a získávat vliv na herním plánu. Možnosti akcí jsou následující:



**Umístit na hrací plán nové armády** – na kartě je vždy vyznačeno, kolik nových armád smí hráč umístit na hrací plán. Armády lze umísťovat jen do startovního regionu, nebo do regionu, kde má hráč vlastní město. Není nutné umístit všechny armády do téhož regionu. Na hracím plánu můžete mít maximálně 18 vlastních armád.



**Přesunout armády** – na kartě je vyznačeno, kolik manévrů pohybu můžete provést. Vyobrazený příklad uvádí tři armády, což znamená, že můžete jednu armádu přesunout třikrát, tři různé armády přesunout každou jednou, nebo jednu armádu přesunout jednou a jednu přesunout dvakrát. Přesunout armádu znamená přemístit ji do sousedního regionu – při přesunu do regionu sousedícího na souši potřebuje každá armáda jeden manévr pohybu, přesun po čárkované spojnici přes moře stojí 3 manévry pohybu.



**Postavit město** – tato akce vám umožňuje postavit město v kterémkoliv regionu, kde máte svou armádu. V regionu může stát libovolný počet měst libovolného počtu hráčů.



**Zničit armádu** – tato akce vám umožňuje odstranit z hracího plánu libovolnou armádu libovolného hráče, pokud v příslušném regionu máte alespoň jednu vlastní armádu (vlastní město bez armády pro tento účel nestačí). Odstraněnou armádu vraťte do zásoby jejího majitele.



**Více akcí na jedné kartě** – některé karty uvádějí dvě akce. Je-li mezi nimi symbol „/“, musíte si vybrat jednu z nich, je-li mezi nimi symbol „+“, můžete provést obě dvě (ovšem v předepsané časové posloupnosti). Například akce na obrázku vám umožňuje odstranit jednu armádu, ale pouze předtím, než postavíte vlastní město. Nechcete-li nebo nemůžete-li jednu z akcí provést, můžete ji ignorovat nebo ji provést jen částečně.

**Poznámka:** hráč na tahu se smí rozhodnout, že neprovede akci žádnou.

Poté, co si hráč na tahu vybral kartu a provedl akci, přisuňte zbylé vyložené karty směrem doleva a na pozici úplně vpravo vyložte novou kartu. Na řadě je další hráč ve směru hodinových ručiček.

## VLASTNOSTI KARET

V horní části každé karty najdete její vlastnost, opět vyznačenou pomocí symbolů, a název. Vlastnosti karet jsou buď určité výhody, které můžete využít v průběhu hry, nebo dodatečné vítězné body, které získáte v závěru. Efekt vlastností trvá od okamžiku získání karty až do konce hry. Lze ho využít i při provádění akce téže karty. Vlastnosti jsou kumulativní.

### +1 pohyb

Kdykoliv provádíte přesuny armád, máte jeden manévř pohybu navíc.



### +1 armáda

Kdykoliv umísťujete na hrací plán nové armády, můžete umístit o jednu armádu navíc.



### Létání

Počet manévřů pohybu potřebných pro přesuny každé armády přes moře klesá o 1. Máte-li tedy například dvě karty s touto vlastností, stojí vás přesun každé armády přes moře 1 manévř pohybu (jako by se jednalo o přesun po souši). Minimální náklad na přesun však je vždy alespoň 1 manévř pohybu.



### Elixír

Hráč, který má na konci hry nejvíce elixírů, získá 2 vítězné body navíc.



### Získ 2 mincí

Ze všeobecné zásoby získáte **jednorázově** 2 mince.



### +1 bod za každou kartu (přídavné jméno)

Na konci hry získáte navíc po 1 vítězném bodu za každou získanou kartu s uvedeným přídavným jménem v názvu.



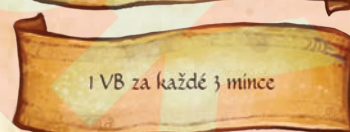
### Body za úplnou sadu karet

Získáte-li kompletní sadu karet dle uvedené specifikace, získáte na konci hry uvedený počet vítězných bodů navíc.



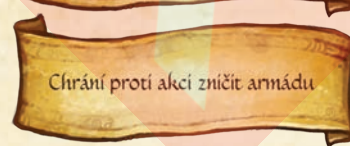
### +1 bod za každé 3 mince

Na konci hry získáte navíc po 1 vítězném bodu za každé 3 mince, které vám zbyly.



### Nedotknutelnost

Vaše armády nelze odstranit akcí zničit armádu.



# KONEC HRY

Hra končí, jakmile každý hráč provedl předepsaný počet akcí v závislosti na počtu hráčů podle následujícího přehledu (počet provedených akcí můžete sledovat podle toho, kolik zahraných karet máte před sebou na stole):

2 hráči:	11 provedených akcí
3 hráči:	10 provedených akcí
4 hráči:	8 provedených akcí

Na závěr hráči sečtou vítězné body, jichž se jim podařilo dosáhnout. Stav můžete zaznamenat položením zbylých mincí na svou kartu Počet vítězných bodů.

**Ovládnání regionu:** Každý hráč získává po 1 vítězném bodu za každý region, který ovládá. Hráč ovládá region tehdy, jestliže v něm má největší počet armád ze všech hráčů (město se počítá jako jedna armáda). V případě shody neovládá region nikdo.

**Ovládnání ostrova:** Každý hráč získá po 1 vítězném bodu za celý ostrov, který ovládá. Hráč ovládá ostrov, pokud v něm ovládá nejvíce regionů ze všech hráčů. V případě shody opět neovládá ostrov nikdo.



3 ostrovy, 10 regionů

**Vlastnosti:** Hráči obdrží vítězné body za schopnosti karet, které přinášejí vítězné body, jak bylo uvedeno v popisu vlastností karet výše. Jejich množství závisí na míře splnění podmínek každé takové karty. Například karta s vlastností +1 bod za každou prokletou kartu znamená, že pokud se vám během hry podařilo získat 4 karty s přídavným jménem prokletý (v náležitém gramatickém tvaru) v názvu, obdržíte za ně 4 vítězné body.



**Elixíry:** Jak bylo uvedeno výše, hráč, který má na konci hry nejvíce elixírů, získá 2 vítězné body. V případě shody získá každý hráč podílející se na shodě po 1 vítězném bodu.



Hráč, který dosáhl nejvyššího součtu vítězných bodů získaných za ovládnání regionů, ostrovů, vlastností karet a elixírů, vybudoval nejmocnější říši a stává se vítězem hry! V případě shody vítězí hráč, jemuž zbylo nejvíce mincí, trvá-li shoda, vítězí hráč, který má na herním plánu více armád. Trvá-li stále ještě shoda, vítězí hráč ovládající celkem více regionů.

## DALŠÍ VARIANTY HRY

**Plná hra:** Chcete-li si zahrát déle, hrajte na tři partie. Vítězem je pak hráč, který dosáhl nejvyššího součtu vítězných bodů ze všech tří partí.

**Žetony objevů:** Hráč pověřený přípravou hry před zahájením partie vezme všechny žetony objevů a umístí je lícem nahoru do libovolných regionů tak, aby v žádném regionu neležel více než jeden žeton jakéhokoliv typu (počítá se i žeton startovního regionu). První hráč, který v takovém regionu postaví město, si může žeton objevu vzít. Žetony objevů mají následující význam:

- **Kouzelná studánka:** Získáváte 2 elixíry.
- **Útulek:** Kdykoliv umístíte během hry na herní plán nové armády, smíte umístit o jednu armádu navíc (stejná vlastnost jako karta s vlastností +1 armáda, efekt karet i žetonu se kumuluje).
- **Zakopaný poklad:** Získáváte jednorázově z obecné zásoby 1 minci.
- **Knih koutel:** Na konci hry získáte 1 vítězný bod navíc. Kromě toho máte přednost v případě rovnosti bodů na konci hry. Na sekundární kritéria (mince, armády atd.) se ve vašem případě nebude brát ohled.
- **Stáj:** Kdykoliv provádíte přesuny armád, máte jeden manévra pohybu navíc (efekt je opět kumulativní se stejnou vlastností karty).



**Žetony citadel:** Hráč pověřený přípravou hry před zahájením partie vezme všechny žetony citadel a umístí je do libovolných regionů tak, aby opět v žádném regionu neležel více než jeden žeton jakéhokoliv typu. Hráč, který takový region ovládá na konci hry, získá o 1 vítězný bod navíc.



**Žetony setkání:** Hráč pověřený přípravou hry před zahájením partie vezme libovolný počet žetonů setkání a také je umístí do libovolných regionů lícem nahoru tak, aby opět v žádném regionu neležel více než jeden žeton jakéhokoliv typu. Žetony setkání mají následující význam:

- **Drak - škodná:** Hráč, který do tohoto regionu umístí nebo přesune 7. armádu celkem (jde o 7. armádu v tomto regionu bez ohledu na příslušnost předchozích šesti armád), zabije draka a vezme si příslušný žeton. Za něj získá na konci hry 2 vítězné body.
- **Magické portály:** Je třeba vždy použít oba dva žetony magických portálů. Mezi oběma regiony s magickým portálem je možné přesouvat armády, jako by oba regiony sousedily na souši.
- **Banda lupičů:** Kdykoliv kterýkoli z hráčů umístí armády do tohoto regionu nebo je skrz tento region přesune, zaplatí za každou armádu 1 minci do banku.



**Karty vůdce:** V průběhu přípravy hry rozdejte každému hráči náhodně po jedné kartě vůdce (případně přebývající karty vraťte do krabice). Každý si svou kartu položí před sebe na stůl lícem nahoru. Karta vůdce má určitou zvláštní schopnost, která působí po celou dobu hry.



**Královna víl:** Za tuto kartu získáte na konci hry 1 vítězný bod navíc, pokud se vám podaří získat alespoň 3 lesní karty. Kromě toho si na konci hry, jakmile absolvovali všichni hráči předepsaný počet tahů a mají před sebou příslušný počet karet, můžete vzít ještě jednu kartu z nabídky navíc. Za ni musíte zaplatit jako obvykle, ale příslušnou akci už provádět nebudete (může vám však pomoci její vlastnost nebo druh).

**Loupeživý král:** V průběhu hry můžete k nasazení svých armád využít město soupeře, za každou mu však musíte zaplatit 1 minci. Kromě toho můžete soupeři sebrat 1 minci (pokud nějakou má) vždy, když mu zničíte armádu.

**Rudá čarodějka:** Na začátku hry umístíte do startovního regionu 5 svých armád místo 4. Pokud v průběhu hry zničíte armádu nějakého soupeře, nevracejte mu ji, ale umístíte ji na kartu Rudé čarodějky. Na konci hry získáte 1 vítězný bod navíc za každé 3 armády na této kartě.

**Bílý rytíř:** Na konci hry získáte 1 vítězný bod navíc za každý ostrov, který kontrolujete a který má alespoň 3 regiony. Kromě toho můžete do příslušného regionu navíc umístit 1 svou armádu, kdykoliv během hry stavíte město.

**Varianta úvodní dražby:** V případě shody v úvodní dražbě můžete vylosovat hodem kostkou, kdo určí začínajícího hráče (místo toho, aby ho určoval nejmladší hráč).



**Jedovatý močál:** Tuto variantu lze použít pouze tehdy, hrajete-li s žetony objevů. Hráč pověřený přípravou hry na začátku partie všechny žetony objevů včetně žetonu jedovatý močál položí na stůl lícem dolů a pečlivě je zamíchá. Poté je umístí obvyklým způsobem do libovolných volných regionů, přičemž dává pozor, aby nikdo, ani on sám, neviděl jejich lícovou stranu. V průběhu hry získá každý žeton jako obvykle ten hráč, kdo v daném regionu jako první postaví město, a položí ho lícem nahoru před sebe na stůl. Hráč, který získá žeton jedovatého močálu, ztratí na konci hry jeden vítězný bod. Na zakrytý žeton se může během hry podívat na konci tahu jen ten hráč, kdo daný region aktuálně ovládá. (Autorem této varianty je Pierre-Yves Martin – pozn. autora.)

**Alternativní sestavení herního plánu:** Všechny čtyři segmenty herního plánu můžete položit vedle sebe a vytvořit tak velký obdélník (startovní region bude na jednom z vnitřních segmentů). Oba okraje herního plánu budou na sebe navazovat – vytvoří smyčku (jako u zobrazení zeměkoule na mapách).



© 2012 Red Raven Games

Autor hry a ilustrací: Ryan Laukat  
Autor děkuje Alexu Davisovi  
a Malorii Laukatové

Český překlad: Karel Vlasák

Výhradní zasoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104, Praha 10  
www.mindok.cz

Počet hráčů	Počet mincí do hry	Počet akcí ve hře
2	12	11
3	11	10
4	9	8

