



Triss to musela cítit také, pomyslel si Geralt. Zaklínačský medailon na jeho hrudi sebou skubal. Nějaká magie poblíž, nebo stvoření z jiné sféry. Obojí znamenalo potíže. Tak proč nic neřekla?

„Jsme tady! A právě včas – můj sedlem otlačený zadek už se chtěl vzbouřit.“ Marigold si jako vždy stěžoval svým zpěvavým hlasem.

Tentokrát jeho kňourání znělo obzvláště hlasitě, jako by křičel na něco v temnotě jeskyně. Býval to výnosný zlatý důl, ale během posledních pár desítek let se stal temným místem zamořeným nestvůrami. Vesničané, kteří se zatoulali příliš blízko, mizeli beze stopy.

Nedávno temnota ustoupila a celé měsíce se tu nikdo neztratil. Vesničtí starší Geraltovi nabídli pořádný měsíc, pokud shromáždí družinu a půjde to zkontrolovat. Starší tvrdili, že náhlý klid narušuje rovnováhu vesnice.

Yarpen si prohrábl plnovous a polohlasně něco zabručel. Od počátku starší podezříval, že jim neříkají celou pravdu, ale stejně souhlasil, že Geralta a ostatní doprovodí. Proč? A Triss – proč by dvorní čarodějka opouštěla svůj post kvůli pobíhání po starém dole? Co bylo na té jeskyni tak výjimečného?

Jakmile se ponořili do temnoty, Geralt věděl, že na odpověď si bude muset počkat. Hladové pohledy nekkerů, kteří se vyplížili z prázdnoty, slibovaly, že nějakou chvíli bude mít o práci postaráno.

JAK POUŽÍVAT TOHOTO PRŮVODCE HROU

Tento průvodce je určen pro nové hráče, které naučí základy hry. Proto je z tohoto průvodce vypuštěno množství výjimek a složité vztahy mezi kartami. Noví hráči by si měli předtím, než začnou svou první hru, přečíst celý tento návod.

Kromě tohoto návodu naleznete v krabici se hrou ještě přehled pravidel, který by měl zodpovědět všechny vaše případné otázky k pravidlům a všemožné výjimky, které nebyly zmíněny v průvodci hrou. Podrobnosti naleznete na straně 1 v přehledu pravidel.

♦ PŘEHLED HRY ♦

V dobrodružné deskové hře **Zaklínač** představuje každý hráč hrdinu s unikátními schopnostmi, výhodami a herním stylem. V průběhu hry hrdinové cestují po světě Zaklínače, bojují s nestvůrami, hledají stopy a prožívají různá dobrodružství s cílem plnit hrdinské úkoly a získávat za to vítězné body. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů.

HRÁČI A HRDINOVÉ

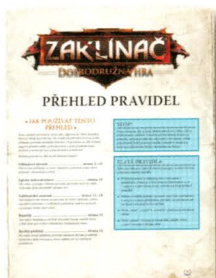
Při hře ovládá každý hráč jednoho hrdinu. V herních termínech představuje slovo „hrdina“ jak hráče, tak i jeho samotnou herní postavu. Proto je možné termíny „hrdina“ a „hráč“ libovolně zaměňovat.

♦ HERNÍ SOUČÁSTI ♦

1 hrací plán



1 přehled pravidel



4 tabulky hrdinů



1 PRO KAŽDÉHO HRDINU

4 figurky hrdinů



8 žetonů akcí



2 PRO KAŽDÉHO HRDINU

9 speciálních kostek



1 FIALOVÁ
KOSTKA HRDINY
(MARIGOLD)



1 MODRÁ
KOSTKA HRDINY
(TRISS)



1 ŽLUTÁ
KOSTKA HRDINY
(YARPEN)



3 ČERVENÉ KOSTKY
HRDINY (GERALT)



3 BOJOVÉ KOSTKY

48 karet úkolů



16X DIPLOMACIE



16X MAGIE



16X BOJ

30 žetonů nestvůr



8 ZLATÝCH



11 STŘÍBRNÝCH



11 BRONZOVÝCH

120 karet pátrání



40X DIPLOMACIE



40X MAGIE



40X BOJ

24 žetonů trofejí



8X DIPLOMACIE



8X MAGIE



8X BOJ

40 karet
nepřízně osudu



20 karet
šťastné náhody



4 karty
společníků



(YARPEN)

27 žetonů
zlatáků



21 žetonů
nepřízně osudu



36 značek



60 karet vylepšení



15X GERALT



15X TRISS



15X MARIGOLD



15X YARPEN

48 žetonů stop



16 OD KAŽDÉ
BARVY

8 žetonů hrdinů



2 PRO KAŽDÉHO
HRDINU

16 oboustranných
žetonů zranění



NÁKRES PŘÍPRAVY HRY (2 HRÁČI)



♦ PŘÍPRAVA HRY ♦

Před hraním hry proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:

- 1. Připravte hrací plán:** rozložte hrací plán a položte ho doprostřed stolu všem hráčům na dosah.
- 2. Připravte bojové kostky:** vezměte tři bojové kostky a položte je vedle hracího plánu.
- 3. Vytvořte balíčky karet:** rozřídte všechny karty podle typu (rubu – zadní strany) a každý balíček zvlášť zamíchejte. Balíčky karet nepřízně osudu a šťastné náhody položte lícem (přední stranou s obrázkem a textem) dolů na hrací plán na označená místa. Tři balíčky karet úkolů a tři balíčky karet pátrání položte lícem dolů poblíž hracího plánu.
- 4. Připravte hromádky nestvůr:** rozdělte nestvůry dle typu (barvy) a vytvořte tři balíčky žetonů, které odděleně zamíchejte. Poté je položte lícem dolů poblíž hracího plánu.
- 5. Vytvořte zásobu žetonů:** rozdělte zbývající žetony do hromádek podle typu a položte je vedle hracího plánu.
- 6. Připravte stupnici války:** na horní políčko stupnice války položte jednu značku ze zásoby.
- 7. Připravte počáteční překážky:** umístěte po jednom žetonu bronzové nestvůry do každé ze tří horních oblastí překážek (šedé, fialové a červené). Poté umístěte po jednom žetonu nepřízně osudu do každé ze tří dolních oblastí překážek (modré, žluté a zelené).
- 8. Určete začínajícího hráče:** náhodně určete hráče, který bude začínat.
- 9. Zvolte si hrdiny:** počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček si vyberte každý jednu tabulku hrdiny a položte ji před sebe.

- 10. Připravte herní součásti hrdinů:** každý hráč si vezme kostky svého hrdiny, žetony hrdiny, žetony akcí, karty vylepšení, figurku hrdiny a počet zlatáků, který je uveden na tabulce jeho hrdiny. Všechny zbylé herní součásti nepoužitých hrdinů vraťte zpět do krabice.
- 11. Položte ukazatele vítězných bodů:** každý hráč položí jeden žeton svého hrdiny na počítadlo vítězných bodů na hracím plánu na políčko „0“.
- 12. Umístěte figurky hrdinů:** každý hráč položí figurku svého hrdiny na jedno z kulatých políček v lokaci, která je uvedena v levé spodní části tabulky každého hrdiny.
- 13. Táhněte počáteční úkoly:** každý hráč táhne horní dvě karty z balíčku úkolů, který je označen na tabulce jeho hrdiny. Jednu z těchto karet si nechá a položí ji lícem nahoru poblíž tabulky svého hrdiny. Druhou kartu odhodí.
- 14. Naznačte druh pomocných úkolů:** každý hráč položí druhý žeton svého hrdiny na praporec v tabulce pomocných úkolů, který odpovídá typu jeho pomocného úkolu (viz „Přehled pomocných úkolů“ na straně 8).

JAK HRÁT ZA YARPENA?

Pokud si hráč vybere jako svého hrdinu Yarpenu, vezme si během kroku 10 ještě navíc 4 karty svých společníků a položí je lícem nahoru vedle tabulky svého hrdiny.

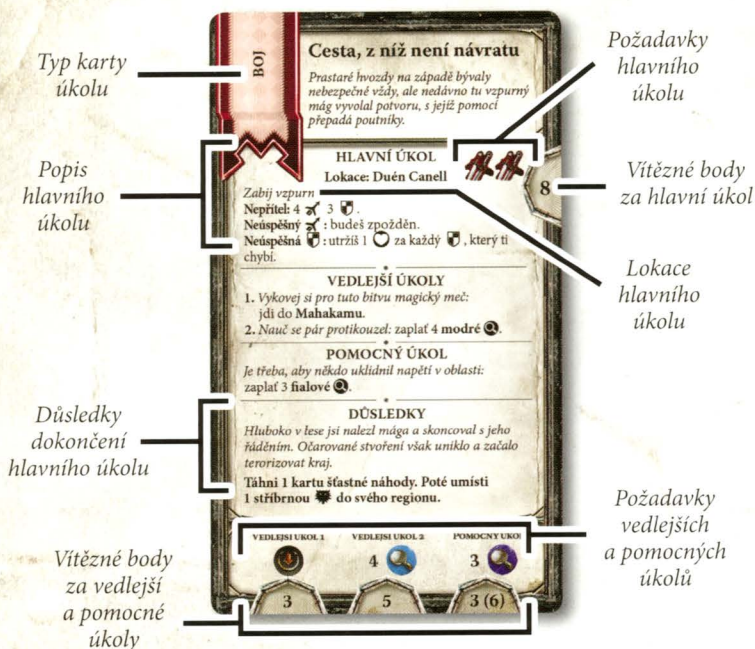
Yarpenova tabulka hrdiny zobrazuje dva balíčky úkolů, ze kterých si může tahat karty. Pokud si má Yarpen táhnout karty úkolů, vybere si buď bojový (červený) nebo diplomatický (fialový) balíček a táhne karty z tohoto balíčku.

Hra za Yarpenu se v několika směrech liší od hry za ostatní hrdiny. Hráč, který si zvolí Yarpenu, by si měl přečíst celou kapitolu „Yarpen“ na straně 10 v přehledu pravidel.

♦ ÚKOLY ♦

Úkoly jsou základním prvkem hry a představují hlavní cíl hrdinů. Každý hráč má stále během hry ve své hrací oblasti lícem nahoru jednu kartu úkolu. Tato karta obsahuje několik úkolů, které může hráč splnit a tím získat vítězné body. Karta často způsobí i něco dalšího, dobrého i špatného. Každý hrdina tahá karty úkolů z balíčku, který je označen v levém spodním rohu na jeho tabulce hrdiny.

Některé úkoly požadují, aby hráč zaplatil určitý počet zlatáků nebo žetonů trofejí, jiné zahrnují boj, cestování na určité lokaci a další vyžadují provedení některých jiných úkonů. Každá karta úkolu popisuje požadavky pro splnění úkolu a také důsledky splnění dané karty úkolu.



♦ HRANÍ HRY ♦

V průběhu hry cestují hráči po světě, plní úkoly a získávají vítězné body. Hráči se střídají v tazích: nejprve hraje začínající hráč a po něm postupně ostatní ve směru hodinových ručiček. Aktivní hráč (tedy hráč, který je právě na tahu) provede ve svém tahu dvě akce a pak se střetne s jednou překážkou ve svém regionu. Poté jeho tah končí a hraje svůj tah další hráč.

AKCE

Pomocí akcí hrdinové cestují po světě, pátrají po stopách a plní úkoly.

Pokud chce hrdina provést akci, vezme jeden ze svých žetonů akcí, vybere si jedno volné akční políčko na své tabulce hrdiny a položí na něj tento žeton. Poté akci provede podle popisu na tabulce svého hrdiny. Hrdina nemůže provést stejnou akci dvakrát v jednom tahu.



Na konci svého tahu hráč opět odstraní žetony akcí z tabulky svého hrdiny.

Následující odstavce stručně popisují každou akci.

Cestování

Cestování hráčům umožňuje přemísťovat se po světě a je to jeden ze způsobů, jak získávat stopy. Pokud hráč **CESTUJE**, přesune figurku svého hrdiny **buď** po jedné, **nebo** dvou po sobě následujících cestách. Poté položí figurku na jedno volné políčko v cílové lokaci a získá žetony stop, které jsou na tomto políčku naznačené (viz „Co jsou stopy a trofeje?“ na straně 5). Nakonec, pokud se hráč přesunul po dvou cestách, táhne jednu kartu nepříznivého osudu a vyhodnotí ji.

Pátrání

Pátrání představuje rozličná střetnutí, která zahrnují boj a získávání stop. Při **PÁTRÁNÍ** hráč táhne horní kartu z jednoho ze tří balíčků pátrání a vyhodnotí ji. Pokud na kartě není výslovně uvedeno, že si ji má hráč nechat, odloží ji po vyhodnocení na odhazovací hromádku.

Vylepšení

Vylepšení zlepšuje dovednosti a vybavení hrdiny. Pokud chce hráč **VYLEPŠIT** svého hrdinu, táhne ze svého balíčku dvě horní karty vylepšení, jednu z nich si vybere a nechá si ji, druhou odhodí.

Odpocinek

Odpocinek hrdinovi umožní znovu nabrat síly a zotavit se ze svých zranění. Pokud hrdina **ODPOČÍVÁ**, hráč odstraní z tabulky svého hrdiny **buď dva** žetony lehkého zranění, **nebo jeden** žeton vážného zranění.

Míchání elixírů (pouze Geralt)

Geralt je odborník na přípravu mocných lektvarů. Pokud Geralt **MÍCHÁ ELIXÍRY**, položí jednu značku na **každou** svou kartu vylepšení – **ELIXÍR**, která leží lícem nahoru.

Příprava kouzel (pouze Triss)

Triss potřebuje čas na přípravu svých kouzel. Pokud si Triss **PŘÍPRAVUJE KOUZLA**, položí jednu značku na **jednu** ze svých karet vylepšení – **KOUZLO**, která leží lícem nahoru.

Zpěv (pouze Marigold)

Marigold si může vydělat pár zlatáků tím, že zazpívá baladu o svých cestách. Pokud Marigold **ZPÍVÁ**, vezme si ze zásoby 2 zlatáky.

Velení (pouze Yarpen)

Yarpen má pod svým velením čtyři své nejvěrnější kumpány. Pokud Yarpen **VELÍ**, vybere si dvě karty svých společníků a vyhodnotí jejich efekty.

CO JSOU REGIONY, LOKACE A CESTY?

Hrací plán zobrazuje různé **LOKACE** světa *Zaklínače*. Každá lokace je označena barevnou zástavou se svým jménem, obsahuje obrázek a čtyři kulatá políčka. Hrdinové cestují mezi lokacemi po **CESTÁCH**.

Každá lokace patří do **REGIONU**, jak je označeno barvou a symbolem u její zástavy. Ke každému regionu přísluší jedna oblast překážek na levé straně hracího plánu (viz „Co jsou překážky“ na straně 5).



Duén Canell patří do modrého regionu. Z této lokace vedou tři cesty, které ji spojují s dalšími lokacemi. Duén Canell má pod svým názvem zobrazeno srdce, které umožní, aby si hráč po vstupu do této lokace vyléčil zranění.

ČINNOSTI

Činnosti jsou rozličné pomocné a přípravné úkony, které může hráč provést ve svém tahu, aniž by na ně použil akci. Hráč může provést libovolný počet činností před nebo po každé ze svých akcí. Níže je popsáno, jak každá činnost funguje.

Přeměna stop na trofeje

Hráč vymění určený počet žetonů stop za jeden žeton trofeje ze zásoby podle směnného poměru, který je uveden vpravo dole na tabulce jeho hrdiny.



Geraltův směnný poměr

Dokončení vedlejšího úkolu

Hráč splní požadavky pro dokončení vedlejšího úkolu ze své karty úkolu, což může vyžadovat zaplacení surovin nebo návštěvu určené lokace. Za to hráč ihned získá uvedený počet vítězných bodů a položí na daný úkol jednu značku, aby tak označil jeho splnění.



Vedlejší úkol označený jako dokončený

Dokončení pomocného úkolu

Tuto činnost může hráč provést pouze tehdy, pokud je ve stejné lokaci jako jeho soupeř. Hráč zaplatí požadované suroviny, které jsou uvedené u pomocného úkolu jeho soupeře. Pomáhající hráč ihned získá 6 bodů a vlastník karty se splněným pomocným úkolem ihned získá 3 vítězné body. Navíc na tento úkol položí jednu značku, aby tak označil jeho splnění.

Splnění hlavního úkolu

Tuto činnost může hráč provést pouze tehdy, pokud je právě v lokaci určené hlavním úkolem. Hráč splní požadavky hlavního úkolu zaplacením uvedených žetonů. Pokud obsahuje popis hlavního úkolu střetnutí s nepřítelem, hráč proti němu bojuje. Nezávisle na výsledku boje tím hlavní úkol dokončí. Hráč ihned získá vítězné body za hlavní úkol, které jsou uvedené na kartě úkolu napravo od požadavků hlavního úkolu. Poté vyhodnotí všechny důsledky, které jsou uvedené na kartě úkolu, a kartu úkolu otočí lícem dolů. Nakonec táhne dvě nové karty ze svého balíčku úkolů, jednu z nich si nechá a druhou odhodí.

Výměna zdrojů

Hráč si může vyměňovat stopy nebo zlatáky s libovolným jiným hráčem ve stejné lokaci. Hráči spolu mohou smlouvat a vyjednávat, ale před předáním žetonů musí oba s výměnou souhlasit.

Podplacení přítele (pouze Marigold)

Hráč zaplatí 1 zlaták, vezme si jednu značku ze zásoby a položí ji na jednu ze svých karet vylepšení – **PŘÍTELE**, která leží lícem nahoru.

CO JSOU PŘEKÁŽKY?

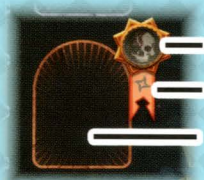
Během cestování se hrdinové mohou setkat se dvěma druhy **PŘEKÁŽEK** – s žetony nepřízně osudu a s nestvůrami.



Zadní strany žetonů nestvůr (bronzový, stříbrný a zlatý)

Žeton nepřízně osudu

Překážky se umísťují na vyznačená políčka v **OBLASTI PŘEKÁŽEK**. Na každém políčku nestvůry může být libovolný počet žetonů nestvůr, avšak na každém políčku nepřízně osudu může být pouze jediný žeton nepřízně osudu. V jedné oblasti překážek také mohou být současně oba typy překážek.



Políčko nepřízně osudu
Zástava
Políčko nestvůry

Každá oblast překážek přísluší jednomu regionu, jak je naznačeno symbolem a barvou její zástavy.

Oblast překážek červeného regionu

STŘETNUTÍ S PŘEKÁŽKAMI

Jakmile hráč provede své dvě akce, musí se střetnout s **jednou** překážkou ze svého regionu. Hráč se podívá do příslušné **OBLASTI PŘEKÁŽEK**, která odpovídá jeho regionu, a vybere si jednu překážku, se kterou se střetne. Pokud nejsou v jeho regionu žádné překážky, posune místo toho stupnici války (viz „Stupnice války“ na straně 8).

Pokud se hrdina střetne s žetonem nepřízně osudu, odhodí žeton, táhne jednu kartu nepřízně osudu a vyhodnotí ji.

Pokud se hrdina střetne s nestvůrou, otočí její žeton lícem nahoru (pokud tak již není) a bojuje s ní (viz „Boj“ na straně 6). Pokud je v daném regionu více nestvůr, hráč si jednu z nich vybere.

CO JSOU STOPY A TROFEJE?

Aby mohl hráč plnit úkoly, musí získat **TROFEJE**. A pro získání trofejí musí hrdina nejprve nalézt **STOPY** a ty následně na trofeje přeměnit.



Červený žeton stopy



Červený žeton trofeje

Stopy mohou hráči získávat různými způsoby – například mohou cestovat do lokací a vyhodnocovat karty pátrání.

Obrázky níže určují množství a typ stop, které hráč získá, pokud do dané lokace dorazí.



Hráč obdrží 1 stopu v uvedené barvě.



Hráč obdrží 1 stopu v jedné z uvedených barev.



Hráč obdrží 1 stopu v libovolné uvedené barvě.



Hráč obdrží obě uvedené stopy.



PŘÍKLAD TAHU



Geralt má kartu úkolu „Cesta, z níž není návratu“. U sebe již má dvě červené trofeje. Pokud chce úkol dokončit, musí se tedy dostat do Duén Canell. Naplánuje si postup a začne hrát svůj tah.

1. Aby Geralt svůj hlavní úkol dokončil, musí bojovat. Chce se tedy připravit na boj. Jako svou první akci provede míchání elixírů a položí jednu značku na každý ze svých dvou vyložených elixírů, které se mu mohou v boji hodit.
2. Jako svou druhou akci Geralt cestuje a přejde po dvou cestách – z Wyzimy do Brokilonu a pak do Duén Canell. V Duén Canell získá jeden modrý žeton stopy, který přidá ke dvěma modrým žetonům stopy, které již má. Symbol srdce u této lokace mu dovolí uzdravit si zranění, proto odstraní z tabulky svého hrdiny jeden žeton lehkého zranění. Nakonec, protože přešel přes dvě cesty, si Geralt musí vzít a vyhodnotit kartu nepříznivého osudu.
3. Následně jako činnost dokončí svůj vedlejší úkol. Zaplatí 3 modré žetony stopy, připočte si 4 vítězné body, vezme si značku

ze zásoby a položí ji na vedlejší úkol, aby označil, že je dokončený.

4. Poté opět jako činnost dokončí svůj hlavní úkol, zaplatí dva červené žetony trofeje a bojuje proti nepříteli uvedenému v popisu hlavního úkolu. Po boji si připočte 8 vítězných bodů za dokončení tohoto hlavního úkolu a vyhodnotí důsledky uvedené na kartě úkolu. Nakonec otočí kartu úkolu lícem dolů a táhne nové karty úkolů, ze kterých si jednu vybere.
5. Jelikož Geralt provedl obě své akce a nechce dělat nic dalšího, musí se střetnout s překážkou. Ačkoli jsou v modrém regionu dvě, vyhodnotí pouze jednu. Vybere si boj se stříbrnou nestvůrou, otočí její žeton a vyhodnotí boj.

Po tomto boji jeho tah končí. Geralt odstraní ze své tabulky hrdiny žetony akcí a ve hře pokračuje hráč po jeho levici.

BOJ

Boj nastane, pokud se hrdina střetne s nepřítelem, který se objevil jako důsledek karty pátrání, nebo při plnění úkolu, nebo během cestování při střetnutí s nestvůrou.

Na začátku boje hrdina nejprve vyhodnotí všechny efekty „před hodem“. Pak si vezme bojové kostky spolu s kostkami svého hrdiny a hodí je. Sečte počet výsledků, které získal za symboly hozené na kostkách.

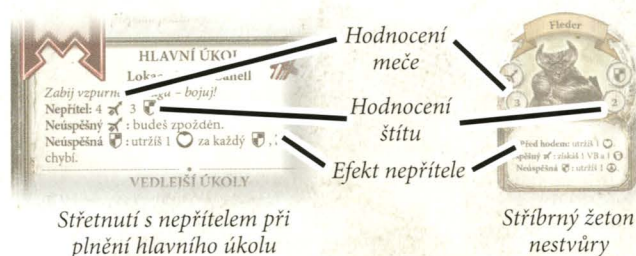
Poté **může** výsledky hodu následujícím způsobem upravit:

- ✱ Zaplatit 1 a 1 , čím přidá 1 .
- ✱ Použít kartu vylepšení, kterou lze použít během boje.
- ✱ Použít kartu šťastné náhody, kterou lze použít během boje.

Následně porovná celkový získaný počet oproti hodnocení meče nepřítele (číslo vedle symbolu). Pokud je získaný počet stejný nebo vyšší než hodnocení meče nepřítele, hrdinovi se podařil úspěšný útok a vyhodnotí efekt „úspěšný “ (tedy např.: „Úspěšný : získáš 1 “). V opačném případě, když získá méně , než je hodnocení meče nepřítele, hrdina v útoku neuspěl a vyhodnotí efekt „neúspěšný “.

Poté porovná celkový získaný počet oproti hodnocení štítu nepřítele (číslo vedle symbolu). Pokud je získaný počet stejný nebo vyšší než hodnocení štítu nepřítele, hrdinovi se podařila úspěšná obrana a vyhodnotí efekt „úspěšná “. V opačném případě, když získá méně , než je hodnocení štítu nepřítele, hrdina v obraně neuspěl a vyhodnotí efekt „neúspěšná “.

Poté, pokud hrdina bojoval s nestvůrou a provedl úspěšný útok, je nestvůra poražena a její žeton se odhodí. Pokud hrdina nestvůru neporazil, nestvůra se vrací zpět do své oblasti překážek, kde zůstane ležet lícem nahoru.



Střetnutí s nepřítelem při plnění hlavního úkolu

Stříbrný žeton nestvůry

CO JSOU VÝSLEDKY HODU?

Každá strana kostky vytvoří jeden nebo více **VÝSLEDKŮ HODU**.

Mnoho herních prvků, jako jsou boje nebo efekty karet pátrání, vyžaduje hod kostkami. Při boji sečte hrdina všechny výsledky hodu, kterých dosáhl, a tak určí úspěch nebo selhání. Hrdinové mohou navíc některé výsledky hodu použít ke spuštění efektu karet vylepšení.

Některé karty pátrání požadují, aby hráč hodil kostkami hrdiny, a popisují, co se stane, když hráč hodí nebo nehodí úspěch. Aby hráč získal úspěch, musí mu na kostkách padnout alespoň jednou strana, která je uvedena na jeho tabulce hrdiny jako „úspěch“. Tento symbol je pro každého hrdinu jiný.



Úspěch

Geralt získá úspěch tím, že mu na kostce padne symbol znamení.

Všechny symboly, jejich umístění na kostkách a výsledky hodu, které vytvoří, jsou podrobně popsány na straně 4 přehledu pravidel v kapitole „Kostky“.



Tato strana kostky vytvoří výsledek hodu 1 ♠



Tato strana kostky vytvoří výsledek hodu 1 ♠



Tato strana kostky vytvoří výsledky hodu 1 ♠ a 2 ♠

CO JSOU ZRANĚNÍ?

Hrdinové mohou utřít dva typy **ZRANĚNÍ** – lehké (○) a vážné (⊕). Žetony zranění jsou oboustranné a na každé straně je symbol jiného typu zranění.

Hrdinové nemohou zemřít, avšak mohou utřít jen omezený počet zranění, který představují **ZRANITELNÁ AKČNÍ POLÍČKA** na jejich tabulce hrdiny.

Různé herní efekty mohou způsobit, že hrdina utřít zranění. Pokud se tak stane, hrdina si vezme určený počet žetonů zranění. Poté je položí na volná zranitelná akční políčka na své tabulce hrdiny odpovídající stranou nahoru (jak je určeno herním efektem – vážné nebo lehké zranění).

Dokud je na akčním políčku žeton zranění, hrdina na něj nemůže položit svůj žeton akce a tedy ani provést danou akci.

Žetonů zranění se lze zbavit několika způsoby, například, provedením akce odpočinek, vstupem do lokace se symbolem srdce a některými efekty karet.



Zranitelné akční políčko



Lehké zranění



Vážné zranění

PŘÍKLAD BOJE

Geralt se střetl se stříbrnou nestvůrou (otočenou lícem dolů). Obrátí ji a zjistí, že je to Fleder. Vyhodnotí efekt „Před hodem“ tak, že vezme jeden žeton zranění a položí ho na tabulku svého hrdiny stranou s lehkým zraněním nahoru. Poté hodí třemi bojovými kostkami spolu se svými třemi kostkami hrdiny. Padnou mu následující symboly:



Z těchto symbolů získá tyto výsledky hodu: 3 ♠, 1 ♠, 1 ♠, 1 ♠

Geralt využije 1 ♠ a spustí tak efekt karty vylepšení – znamení „Igni“, které mu přidá 2 výsledky ♠. Poté ještě zaplatí ♠ a 1 ♠, čím přidá 1 výsledek 1 ♠.

Po této úpravě má tedy následující výsledky hodu: 4 ♠ a 2 ♠. To mu stačí, aby proti Flederovi provedl úspěšný útok i úspěšnou obranu.

Za úspěšný útok získá 1 zlaták a 1 vítězný bod. Uvedený efekt neúspěšné obrany se neuplatní, protože v obraně uspěl. Jelikož navíc uspěl při útoku, je Fleder poražen a Geralt odhodí jeho žeton.

♦ VÍTĚZSTVÍ VE HŘE ♦

Jakmile některý hráč získá svou třetí kartu úkolu (tedy splní třetí hlavní úkol), všichni ostatní hráči odehrají každý ještě jeden tah a poté hra končí. Hru vyhrává hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů.



◆ DOPLŇUJÍCÍ PRAVIDLA ◆

Tato část objasňuje zbývající důležitá pravidla hry.

VÍTĚZNÉ BODY

Pro znázornění počtu vítězných bodů (VB) používají hráči stupnici na okrajích hracího plánu. Jakmile hráč získá vítězné body, posune svůj žeton na této stupnici dopředu o tolik políček, kolik vítězných bodů získal. Jakmile hráč vítězné body ztratí, posune svůj žeton na stupnici o odpovídající počet políček zpět.

KARTY VYLEPŠENÍ

Karty vylepšení nabízejí hrdinům velice mocné schopnosti. Na každé kartě je uvedeno, kdy ji lze použít (např. „Jednou během boje...“).

Na některých kartách vylepšení je uvedeno: „zaplat z této karty 1 ☹“. Tím se spustí efekt karty. Každý hrdina má svůj unikátní způsob, jak na své vyložené karty vylepšení umisťovat značky. Např. Geralt pomocí akce míchání elixírů umístí žetony značek na své karty elixírů.

Na každé kartě vylepšení mohou být v jednu chvíli nejvýše tři značky.

PŘEHLED POMOCNÝCH ÚKOLŮ

Hráči používají přehled pomocných úkolů, aby znázornili své aktuální pomocné úkoly. Tímto způsobem mají všichni stále na očích, jak mohou splnit pomocné úkoly svých soupeřů.

Jakmile si hráč vybere novou kartu úkolu, posune svůj žeton hrdiny na přehledu pomocných úkolů tak, aby ležel na zástavě, která odpovídá typu jeho nového pomocného úkolu.



Přehled pomocných úkolů

STUPNICE VÁLKY

STUPNICE VÁLKY představuje nepokoje, které vyvolává Nilfgaardské Císařství. Během posunu žetonu na stupnici se na hrací plánu objevují různé překážky.

Různé herní efekty vyžadují „posunout stupnici války“. Pokud má hráč posunout stupnici války, přesune značku na stupnici na nejbližší další pole ve směru hodinových ručiček. Poté položí překážku znázorněnou na tomto poli do svého aktuálního regionu.



Stupnice války

KLÍČOVÁ SLOVA

Některé karty vylepšení a pátrání obsahují **KLÍČOVÁ SLOVA**, která jsou vytištěna tučnými kapitálkami (např. „**MAGIE**“). Klíčová slova nemají žádný vlastní efekt, avšak jiné karty se na ně mohou odkazovat.

CÍLE

Některé karty pátrání obsahují **CÍLE**, což jsou nepovinná jednoduchá poslání, která mohou hrdinové plnit a získat tak malou odměnu. Kartu s cílem si hrdina ponechá, aby věděl, jaké poslání má splnit a jakou za to získá odměnu.

Některé karty mají kromě cílů i klíčová slova. Hráči proto musí odložit nedokončené cíle stranou od dokončených, aby věděli, které cíle musí ještě dokončit.

KARTY ŠŤASTNÉ NÁHODY

Některé herní efekty hráčům umožní táhnout karty šťastné náhody. Pokud si hráč táhne kartu šťastné náhody, vezme si horní kartu z balíčku, podívá se na ni a položí ji lícem dolů před sebe. Na každé kartě šťastné náhody je uvedeno, kdy ji lze použít. Hráč tak může sám rozhodnout, kdy takovou kartu zahraje, aby z ní měl co největší užitek.

ZPOŽDĚNÍ HRDINOVÉ

Občas některý herní efekt způsobí, že je hrdina **ZPOŽDĚN**. Zpožděný hrdina jednoduše přeskočí svou další akci. Hráč zpoždění naznačí tak, že položí figurku svého hrdiny na bok. Jakmile má zahrát další akci, jednoduše figurku místo provedení akce opět postaví.

UMISŤOVÁNÍ NESTVŮR

Některé herní efekty mohou způsobit, že se v určitém regionu objeví nový žeton nestvůry (☹). Pokud má hráč umístit novou nestvůru, vezme horní žeton z určené hromádky nestvůr (bronzový, stříbrný nebo zlatý) a položí ho **lícem dolů** do oblasti překážek, která odpovídá uvedenému regionu. Pokud již v daném regionu nějaké nestvůry leží, jednoduše položí další žeton nahoru na ně.

NEPŘÍZNĚ OSUDU

Některé herní efekty mohou umístit žeton nepřízně osudu (☹) do regionu. Pokud má hráč do regionu umístit žeton nepřízně osudu, položí ho do oblasti překážek, která odpovídá určenému regionu.

Na tabulkách hrdinů je vedle každé akce jedno volné políčko nepřízně osudu. Některé herní efekty mohou způsobit, že hráč „utrží 1 ☹“. V takovém případě hrdina umístí žeton nepřízně osudu na libovolné volné políčko nepřízně osudu na tabulce svého hrdiny.

Pokud hrdina provede akci, vedle které leží žeton nepřízně osudu, vrátí tento žeton zpět do zásoby, táhne ihned kartu nepřízně osudu a vyhodnotí její efekt. Po vyhodnocení kartu nepřízně osudu odhodí a provede zvolenou akci.



Obsazené políčko nepřízně osudu na tabulce hrdiny

A CO DÁLE?

Po přečtení těchto pravidel jste připraveni na svou první hru. Pokud se při ní objeví otázky, odpovědi naleznete v přehledu pravidel. Nejčastěji se hledají následující pravidla:

- ✦ Při pohybu po mořských cestách musí hráč zaplatit určitý počet zlatáků, který je znázorněn na dané cestě.
- ✦ Pokud hrdina utrží zranění a má již všechna zranitelná políčka obsazena, neumístí další žeton zranění, ale ztratí místo toho 2 vítězné body.
- ✦ Pokud má hráč umístit žeton nepřízně osudu do regionu, ve kterém už tento žeton je, umístí ho místo toho na volné políčko nepřízně osudu na tabulce svého hrdiny.