



Rozšíření pro hru Scotta Almese Malá velká království

malá
Velká
Království
ÚSVIT HRDINŮ

Pravidla hry





malá Velká Království ÚSVIT HRDINŮ



Herní materiál



5 velkých figurek hrdinů
(1 v každé barvě)



5 žetonů
úrovně hrdinů



5 žetonů stříbra



30 žetonů pevnosti
(6 v každé barvě)



13 karet národů



8 karet země
(oboustranných)



25 hrdinských
karet



1 karta kompasu
(pouze pro hru jednoho hráče)

1 obal pro spojení krabiček základní hry a rozšíření Úsvit hrdinů

Příběh

Válka pokračuje a šíří se dál a dál. Nové národy, které přišly ze severu, rozpoutaly obrovské bitvy, jaké jaktěživ nikdo nespatriil. A nad padlými těly nepřátel povstali hrdinové. Království začala dobývat zmrzlé pláně a zasněžené vrcholky v honbě za stříbrem. Pevnosti vyrostly výš než vrcholky stromů. Kdo nakonec zvítězí?

Přehled rozšíření

S tímto rozšířením budete mít spoustu nových možností, jak získat vítězné body a rozšiřovat svoji moc najímáním a trénováním hrdinů. Můžete budovat pevnosti, abyste lépe chránili své území.

Stříbro, objevené ve studených severních krajích, je ceněným zdrojem, jež se dá použít jako univerzální platidlo. A to vše se spoustou nových národů a zemí. Navíc v tomto rozšíření najdete i pravidla pro hru jednoho hráče, která si můžete přečíst na konci této příručky.

Příprava hry

Připravte hru podle základních pravidel. Můžete si zahrát jen s novými národy a zeměmi nebo je smíchejte s těmi ze základní hry. K přípravě hry pak navíc udělejte následující:

Každý hráč si vezme:

- 6 žetonů pevnosti ve své barvě,
- 1 velkou figurku hrdiny ve své barvě,
- 1 žeton úrovně hrdiny,
- 1 žeton stříbra.

Poté se učiní následující:

1. Každý z hráčů nahradí jednu ze svých běžných figurek na své kartě země velkou figurkou hrdiny. (*Nezačíná tedy se dvěma běžnými figurkami, ale s jednou běžnou a jednou hrdinskou.*)
2. Karty hrdinů se zamíchají a vytvoří se nich balíček hrdinů.
3. Každý z hráčů si vezme 2 hrdinské karty, jednu z nich si nechá a druhou zahodí, na první úroveň vybrané karty umístí žeton úrovně hrdiny.
4. Žetony pevností a stříbra se dají stranou – stříbro nemůže být použito jako počáteční zdroj.
5. Odhozené hrdinské karty se zamíchají zpět do balíčku.



Hrdinové







Figurky hrdinů se pohybují, bojují a získávají zdroje jako běžné figurky, ale mají navíc zvláštní schopnosti. Na hrdinské kartě se zaznamenává jeho úroveň a pravidla jeho zvláštních schopností. Hrdina se v průběhu hry zlepšuje a může být i odvolán ze hry kvůli zisku vítězných bodů. Pokud hráč odvolá třetího hrdinu, spustí se finální část hry (viz „Nová podmínka pro spuštění finální části hry“, strana 8).



Zvýšení úrovně hrdiny

Hrdinové mají tři úrovně a získat úroveň mohou několika způsoby. Některé úrovně vyžadují konkrétní akci a zaplacení zdrojů, některé vyžadují, aby hrdina zvítězil ve válce. Podmínky pro získání další úrovně určuje levá strana hrdinské karty.

X 	Při akci Výzkum namísto zvýšení úrovně magie zaplat' X many a zvyš úroveň hrdiny o jedna.
X 	Při akci Osídlování namísto přidání nové figurky zaplat' X jídla a zvyš úroveň hrdiny o jedna.
X 	Při akci Stavba namísto stavby další části hradu zaplat' X rudy a zvyš úroveň hrdiny o jedna.
	Když se figurka hrdiny účastní války a vyhraje ji, zvyš úroveň hrdiny o jedna.

Schopnosti hrdinů

Hrdinské karty dávají hrdinům různé zvláštní schopnosti. Můžou to být bonusy do války, získávání zdrojů a další výhody.

Hrdina může používat schopnosti aktuální úrovně i všechny schopnosti nižších úrovní (pokud karta neříká něco jiného). Na rozdíl od karet národů, výhody získává pouze figurka hrdiny (opět pokud karta neříká něco jiného).

Odchod do výslužby

Když hrdina dosáhne nejvyšší úrovně, okamžitě odchází do výslužby. Jeho hrdinská figurka se nahradí běžnou figurkou a figurka hrdiny se vrátí do zásoby hráče. Z karty se odstraní žeton úrovně a hrdinská karta se položí pod kartu národa tak, aby ukazovala 3 vítězné body navíc, které hráč odchodem hrdiny do výslužby získal.



Smrt hrdiny

Když hráč prohraje válku, ve které bojoval hrdina, a hráč nechce nebo nemůže ustoupit (viz „Ústup“, strana 8), figurka hrdiny se odstraní ze hry a vrátí se do zásoby hráče. Hrdinská karta se zamíchá zpět do balíčku.

Osidlování / Najmutí hrdinů

Pokud nemá hráč ve hře figurku hrdiny a *Osidluje*, musí do hry umístit figurku hrdiny. Nestojí to žádné zdroje navíc. Poté si vezme dvě hrdinské karty, jednu si nechá a druhou zamíchá zpět do balíčku. Na hrdinskou kartu umístí žeton úrovně na první úroveň.

Ledová území

V tomto rozšíření přicházejí do hry dva nové kraje:

Skály/Stříbro

- Při získávání zdrojů hráč získá ze skal, kde má alespoň jednu figurku, nový zdroj – **stříbro**.
- Stříbro je univerzální surovina, kterou může hráč použít namísto jídla, many a rudy při akcích *Osídlování*, *Stavba* nebo *Výzkum*. Stříbrem může také platit za *Ústup*. Stříbrem se nedá platit ve válce.
- Hráč může ve výše jmenovaných případech nahradit požadovaný zdroj stříbrem v poměru jedna ku jedné. Například když má hráč zaplatit za *Výzkum* 4 many, může zaplatit 2 many a 2 stříbra.

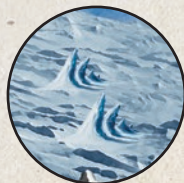


Stříbrem se nedá platit ve válce.

Při akci *Obchod* se nesmí vyměňovat stříbro. Také není možné stříbro získat z *Tundry*, *Podzemí* a schopností, které říkají „dostaneš zdroj podle svého výběru“.

Tundra

- V jeden okamžik může být v tundře pouze jedna figurka.
- V tundře nemůže probíhat válka, ani se zde nesmí stavět pevnosti.
- Při získávání zdrojů si hráč, jenž zde má figurku, smí vybrat zdroj dle svého výběru. Pokud ale kdokoli vybere akci *Hlídká* nebo *Výprava*, hráč ji musí využít k tomu, aby pohnul figurkou pryč z tundry (a třeba s ní i vyvolal válku), je-li to možné. Pokud není možné, aby se figurka z tundry pohnula, je odstraněna ze hry a vrácena do zásoby hráče. Pokud se jedná o poslední figurku hráče, nemůže být odstraněna a zůstává v tundře.



Pevnosti (Stavba)

Když hráč využívá akci *Stavba*, musí do jednoho z krajů, kde má figurku, umístit žeton pevnosti. Žeton hradu se na kartě hradu posune jako obvykle. Počet žetonů pevností ve hře tak odráží postup stavby. Pevnosti ale mohou být zničeny jinými hráči. Pevnosti se nikdy nesmí pohybovat a zůstávají v daném kraji, i když v něm už nejsou žádné figurky dané barvy. V jednom kraji může být v jednom okamžiku pouze jedna pevnost. Z krajů, kde má hráč pouze pevnost, se nezískávají zdroje.

Pokud hráč v kraji s pevností prohraje válku, pevnost se vrátí do zásoby hráče a ten si navíc musí snížit žeton na kartě hradu o 1 níže. Úroveň na kartě hradu tak vždy odpovídá počtu pevností ve hře.

Pevnost se ve válce brání, ať už s ní v kraji je, nebo není figurka její barvy.



Pevnost ve válce poskytuje slevu –1 na zaplacení bojového čísla.

Je možné, aby se hráč pohnul s figurkou do regionu, kde je pouze pevnost, a uzavřel s její majitelem alianci.

Pevnost se nepočítá do limitu dvou figurek na jeden kraj, ale v každém kraji mohou být pevnosti a figurky maximálně dvou hráčů. Třetí hráč tak nesmí vstoupit do kraje, kde už mají dva soupeři po jedné pevnosti/figure.

Bonus k vítězným bodům za pevnosti

Hráč získá na konci hry **1 vítězný bod navíc za každou pevnost**, která je umístěna na jiné kartě země než domovské.

Ústup (základní pravidlo z druhé edice hry)

Po zaplacení bojového čísla může hráč, který prohrál válku, zaplatit jedno jídlo za každou svoji figurku ve hře a utéct do sousedního kraje. Ústup nesmí vést k další válce. Pokud není žádný sousední kraj volný nebo nemá hráč dostatek jídla, nemůže ustupovat. V takovém případě se figurky vrací zpět do zásoby hráče.

Nová podmínka pro spuštění finální části hry

- Třetí hrdina hráče odejde do výslužby.

Původní podmínky spuštění finální části hry stále platí. Figurka hrdiny se počítá jako jedna ze sedmi figurek, které spouštějí finální část. Finální část končí stejně jako v základní hře, tedy do umístění posledního štítu na kartu akcí.

Závěrečné bodování

Po ukončení hry se spočítají body každého hráče stejným způsobem jako v základní hře, ale navíc se připočtou:

- 3 body za každého hrdinu, který odešel na odpočinek,
- 1 bod za každý kraj mimo domovskou kartu, v němž má hráč svoji pevnost.

Pravidla pro hru jednoho hráče

Podle těchto pravidel můžete hrát soliterní hru se základní hrou nebo i s rozšířením *Úsvit hrdinů*.

Národy

Při soliterní hře fungují některé národy jako nehrající soupeři lépe než jiné. Pro nehrající soupeře tak doporučujeme použít následující národy:

Temní elfové

Lvouni

Trpaslíci

Kňouři

Orkové

Nemrtví rytíři

Gnómové

Goblini

Drakonidé

Nemrtví

Přesto ale můžete vyzkoušet i hru s jinými národy.

Příprava hry jednoho hráče

Vyberte národ a barvu pro sebe a svého fiktivního protivníka.

V této variantě budou ve hře dvě karty země. Můžete si je vybrat nebo náhodně vylosovat. Jedna bude domovskou zemí hráče, druhá domovskou zemí fiktivního protivníka. Mezi karty země položte kartu kompasu denní stranou nahoru. Karty země by se měly dotýkat karty kompasu.

Vyberte na domovské kartě fiktivního soupeře jeden libovolný les a jedny libovolné hory a umístěte do nich po jedné figurce fiktivního protivníka. Fiktivní protivník nebude využívat hrdinu, ale vy s ním hrát můžete. Fiktivní protihráč začíná se třemi zdroji jídla, many a rudy. *Pokud chcete změnit obtížnost, můžete fiktivnímu protivníkovi zdroje přidat nebo ubrat.*

Dokončete přípravu hry jako u běžné hry (případně rozšíření *Úsvit hrdinů*, pokud s ním chcete hrát).



Na horní kartě je domovská země fiktivního protivníka, na spodní domovská země hráče.

Přehled tahu

Hráč se střídá na tahu s fiktivním protivníkem jako při běžné hře.

Pokud hráč zvolí akci, kterou může fiktivní protivník provést, udělá to. Pokud akci provést nemůže, bude získávat zdroje.

Když je na tahu fiktivní protivník, hodí se bojovou kostkou. Fiktivní protivník pak zahraje akci podle hozeného čísla a karty kompasu. Pokud už tato akce není volná, je vybrána následující volná akce na kompasu po směru hodinových ručiček. Pokud fiktivní protivník nemá zdroje na provedení této akce, může získávat zdroje, **i když je aktivní hráč.**

Karta kompasu

Karta kompasu se používá i k vyhodnocení akcí fiktivního protivníka.

Vždy když dojde k odstranění žetonů štítů z karty akcí, karta kompasu se otočí na druhou stranu. Tímto otáčením na denní a noční stranu kompasu se mění cena za bojové číslo a výběr krajů. Ve dne si fiktivní protivník vybírá kraje blíže karty kompasu. V noci si fiktivní protivník vybírá kraje dále od kompasu. Navíc vždy, když se otočí karta kompasu, dostane fiktivní protivník 1 jídlo, 1 manu a 1 rudu.



V tomto příkladu padlo číslo 11 pro denní část karty, (nahore) je vybrán les, protože je blíže kartě kompasu.

Pro noční část karty (dole) jsou vybrány hory, protože jsou dále od karty kompasu.

Když je vybrána akce pro fiktivního protivníka, použijte stejné číslo z bojové kostky k určení kraje, figurky nebo pohybu. Když fiktivní protivník využívá akci vybranou hráčem, hodí se také bojovou kostkou a výsledek se podle kompasu použije pro její vyhodnocení.

Berte kompas jako hodiny a hozené číslo jako pomyslnou ručičku těchto hodin. Tato ručička ukazuje směr, ve kterém bude vybrán kraj nebo figurka. Pokud ručička neukazuje na žádný kraj, představte si, že se posune o jeden dílek po směru hodinových ručiček a takto pokračuje, dokud nenarazí na kraj, kde je možné akci využít.

Stejně postupujte, když máte pohnout figurkou. Představte si, že ručička míří na figurku a ta se pohne ve směru, kterým ručička míří. Pokud to není možné, opět vyberte následující možný směr po směru hodinových ručiček.



Protože 8 nemíří na žádný kraj, posunem pomyslné hodinové ručičky se dostaneme na les.

Pro výběr figurky využijte stejnou metodu, vždy je vybrána figurka, která je v daném směru nejbližší kompasu.



V tomto příkladu když padne 7–11 nebo vlajka, je vybrán kraj označený čtvercem, při hodu 1 je to kruh, 2–5 trojúhelník a 6 šestiúhelník.

Akce fiktivního protivníka

Hlídká

Použije se kompas k určení figurky a směru, ve kterém se pohne. Figurka fiktivního protivníka se nikdy nepohne do kraje, kde už svou figurku má. Pohne se ale do kraje, kde má figurku soupeř.

Výprava

Nejdříve se použije kompas k určení figurky a směru, ve kterém se pohne. Nedostupné kraje se jednoduše přeskočí. Figurka fiktivního protivníka se nikdy nepohne do kraje, kde už svou figurku má. Pohne se ale do kraje, kde má figurku soupeř.

Válka

Když začne válka, nejdříve se určí bojové číslo pro fiktivního protivníka. Aby hráč zvítězil, musí toto bojové číslo dorovnat nebo překonat. Pokud hráč nechce nebo nemůže, prohrává válku.

Bojové číslo fiktivního protivníka se určí podle denní či noční strany kompasu. Pokud je kompas na denní straně, bojové číslo je rovno dvojnásobku figurek solitérního hráče. Pokud je kompas na noční straně, bojové číslo je rovno počtu figurek solitérního hráče. **Fiktivní hráč nikdy neplatí za své bojové číslo. Pokud prohraje válku, vždy ustupuje, pokud je to možné. Za tento ústup musí zaplatit. Ke směru ústupu se opět použije kompas.**

Stavba

Pokud fiktivní hráč může, staví. Odečtete potřebný počet rudy a posuňte žeton hradu na další úroveň. Pokud hrajete s pevnostmi, podle kompasu umístěte i pevnost.

Výzkum

Pokud fiktivní hráč může, provede výzkum. Odečtete potřebný počet many a posuňte žeton výzkumu na další úroveň. Fiktivní hráč získává výhody z vyzkoumaných schopností svého národa.

Osídlování

Pokud fiktivní hráč může, provede osídlování. Odečtete potřebný počet jídla a umístí se nová figurka. Ta se ale neumístí do kraje s jinou figurkou, jak je při osídlování běžné. Místo toho se figurka umístí do prázdného kraje sousedícího s krajem, kde už fiktivní hráč figurku má. K určení tohoto kraje se použije kompas.

Obchod

Fiktivní hráč dostane 1 zdroj jídla, many a rudy.

Získávání zdrojů

Při získávání zdrojů dostává fiktivní hráč zdroje jako jiný hráč, tedy za kraje, kde má alespoň jednu figurku.

Konec solitérní hry a bodování

Spuštění konce hry a bodování probíhá úplně stejně jako při běžné hře.

Další pravidla a upřesnění

Vodní kraje (Mrazivé přízraky, Lidé, Vodní lid, Piráti)

- Vodním krajem je jakákoli vodní plocha na kartě země. Na kartě země může být více vodních krajů. Nedá se přes něj a do něj pohybovat a nedává zdroje.
- Vodní kraje mohou, ale nemusí pokračovat řekami. Řeka propojená s vodním krajem se považuje za součást tohoto vodního kraje. Řeka, která není propojená s vodním krajem, se považuje za samostatný vodní kraj.
- Jakýkoli jiný kraj, který se kdekoli dotýká vodního kraje, se považuje za sousední.

Útesy (Ptakolidé, Medvědlaci, Raraši, Měňavci)

- Za útes se považuje jakkoli velká oblast útesů na kartě země. Na jedné kartě země může být více útesů. Nedá se přes ně a do nich pohybovat a nedávají zdroje.
- Jakýkoli jiný kraj, který se kdekoli dotýká útesů, se považuje za sousední.

Figurky položené na bok (Ledoví obři, Yettiové, Podzemí)

- Figurky, které jsou položené na bok, se nemohou pohybovat ani získávat zdroje.
- I figurka ležící na boku se může ve válce bránit.
- Soupeř se může pohnout do kraje, ve kterém je jedna figurka položená na bok.
- Figurka položená na bok v tundře se může a musí pohnout pryč z tundry. V kraji, kam se pohne, zůstane položená na boku.
- Hrdinu je také možné položit na bok, ale pořád platí jeho zvláštní schopnosti.
- Z figurky položené na bok jsou na konci vítězné body, pokud nejsou v podzemí. Akci *Hlídká* (nikoli ale *Výprava*) můžete použít na postavení figurky.

Pevnosti položené na bok (Minotauři)

- Pevnosti položené na bok nebrání kraj a nedávají slevu -1 na zaplacení bojového čísla.
- Pokud je v kraji pouze věž položená na bok a přijde do ní nepřátelská figurka, nedojde k válce, ale věž se odstraní ze hry a vrátí se do zásoby hráče.
- Pevnosti položené na bok se stále počítají jako pevnosti a hráč za ně získává vítězné body.
- Hráč může použít akci stavba, aby pevnost položenou na bok zase postavil. To nestojí zdroje.



Tvárci hry

Autor hry: Scott Almes

Vývoj hry: Michael Coe

Ilustrace: William Bricker & Adam McIver

Grafická úprava: Darrell Louder

Editoři: Andy Harrison & Richard A. Edwards

Čestní producenti: Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Ian Chong, Justin Ziegler, Sean Wolfe, Michael Okelly a Michael Liguori.

Zvláštní poděkování: Beth Almes, Brittany Coe, Nathan Hatfield, Brian Ikegami, Donald Shults, Chris Sabat, Rainer Ahlfors, Roger Hicks, betatesteři, komunita na BoardGameGeeku a více než 10 000 podporovatelů na Kickstarteru, bez nichž by hra Malá velká království nikdy nevznikla.

Tvárci české verze

Překlad hry: Michal „Eyron“ Požárek

Grafická úprava: Jiří „Morthe“ Tomášek

Jazyková úprava: Eliška „Elissa“ Pospíšilová & tým REXhry.cz

Královsky se bavte!



© 2015 Gamelyn Games, LLC, všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez svolení. Tiny Epic Kingdoms, Tiny Epic Kingdom Heroes' Call, Gamelyn Games a loga TEK jsou registrované obchodní značky Gamelyn Games, LLC.

www.GamelynGames.com | www.REXhry.cz