

Elfové z Álfheimu



Álfheim v překladu znamená „domov světých elfů“, bájných bytostí žijících v lesích. Přestože se v mnohém podobají lidem, odlišují se vytríbenou intuicí a znalostí magie, kterou používají v boji. Během Ragnaröku získávají elfové sílu od bojovníků stojících po jejich boku.

Příprava

Rozšíření Elfové z Álfheimu obsahuje 40 karet, které se v kroku 1 přípravy hry zamíchají do balíčku karet. Odkládací balíček se vytvoří až po přidání elfů. Hráči použijí přehledové karty se symbolem +40, které zohledňují změny v pravidlech.

Změny v pravidlech

Jedinou změnou pravidel je fáze B. Hráči si dobírají 3 karty namísto dvou a ponechají si jednu z nich. Zbývající karty odloží na odkládací balíček.

Nezapomeňte! Po přidání bojovníka do družiny nemohou hráči měnit jeho pozici na desce. Toto pravidlo je důležité při aktivaci elfů, jejichž schopnosti jsou závislé na jejich umístění na desce.

Symbody na kartách



Tato karta může být zahrána, pouze pokud se hráč brání. Obránce si vezme všechny kostky, které útočník ve fázi útoku odloží, hodí jimi, a přidá je do své zásoby kostek. Tento efekt se týká pouze šesti základních útočnickových kostek



Tuto kartu může zahrát pouze útočník. Hráč tuto kartu zahráje ve fázi útoku, její efekt však vyhodnotí až po bitvě. Útočník si vezme všechny karty bojových taktik zahrané obránce. Karty si útočník vezme ještě před vyhodnocením schopností jarlů a kartami Lokiho.



Aktivovaný bojovník s touto schopností získá +2 k síle, je-li vlevo vedle něj bojovník uvedené barvy (v tomto případě bojovník medvědího klanu). Bojovník vedle elfa nemusí být aktivovaný.



Je-li vpravo vedle bojovníka s touto schopností uvedený bojovník (v tomto případě ledový obr), může hráč k aktivaci elfa použít 1 X místo libovolné zbraně. Hráč si může vybrat, kterou zbraň nahradí symbolem X. Hráč tuto schopnost nemusí využít. Tato schopnost funguje před aktivací bojovníka a je tak snadnější jej vyzbrojit.



Aktivovaný bojovník s touto schopností získá +3 k síle, má-li bojovník vlevo vedle něj uvedené symboly zbraní (v tomto případě štít a sekera). Bojovník vedle elfa nemusí být aktivovaný.



Je-li vpravo vedle elfa s tímto symbolem bojovník s uvedenou zbraní (v tomto případě s mečem), může hráč tohoto elfa aktivovat bez uvedené zbraně (tedy bez meče). Hráč tak může aktivovat tohoto elfa pouze jednou zbraní místo dvou. K aktivaci elfa na obrázku tak stačí jedno kopí. Tato schopnost funguje před aktivací bojovníka a je tak snadnější jej vyzbrojit.



Šampioni z Midgardu

Silní bojovníci ze světa lidí – Midgardu. Trénování a zocelení bitvami toužící nalézt smrt v závěrečné bitvě. Vedou své klany do boje a dokážou najít soupeřova slabá místa.

Příprava

Rozšíření šampioni z Midgardu obsahuje 40 karet, které se v kroku 1 přípravy hry zamíchají do balíčku karet. Odkládací balíček se vytvoří až po přidání šampionů. Hráči použijí přehledové karty se symbolem +40, které zohledňují změny v pravidlech.

Rozšíření obsahuje také sadu žetonů. Tyto žetony se před hrou připraví na dosah všem hráčům. Rozšíření obsahuje dva typy žetonů, univerzální a žetony pomsty. Univerzální žetony se pokládají na karty šampionů – někteří z nich jsou po každé bitvě silnější, jiní naopak slabší, tím jak se účastní více bitev za sebou. Žetony pomsty označují barvu hráče, proti kterému má bojovník bonus k síle.

Pokud hráčům žetony dojdou, mohou je libovolně čímkoliv nahradit.

Změny pravidel

Jedinou změnou pravidel je fáze B. Hráči si dobírají 3 karty namísto dvou a ponechají si jednu z nich. Zbývající karty odloží na odkládací balíček.

Je-li odložena nebo odeslána do Valhally karta s žetony, hráč tyto žetony vrátí do společné zásoby.



Symboly na kartách bojových taktik



Po vyložení této karty si hráč vybere jednoho šampiona ve své družině. Všichni bojovníci ze stejného klanu, jako je zvolený šampion získají jeden univerzální žeton. Tento žeton představuje trvalé zvýšení síly o 2 v případě, že je bojovník aktivován. Žeton na bojovníkovi zůstane, dokud není odeslán do Valhally.

Tato karta nemá účinek na ostatní šampiony.

Tato karta nemá žádný efekt pokud hráč ve své družině nemá žádného šampiona.



Tuto kartu může hráč zahrát pouze po bitvě.

Hráč si vybere jednoho z bojovníků ve své družině, který na sobě nemá žeton. Na vybraného bojovníka položí žeton pomsty v barvě soupeře, s nímž právě bojoval.

Tento žeton představuje trvalé zvýšení síly o 4, pokud je bojovník aktivován v bitvě proti soupeři v barvě žetonu pomsty. Žeton na bojovníkovi zůstane, dokud není odeslán do Valhally.



Symboly na kartách šampionů



Hněv

Jestliže se hráč účastní bitvy (jako útočník nebo jako obránce) a má v družině šampiona, položí na jeho kartu jeden univerzální žeton. Šampion na sobě může mít nejvýše tři žetony, pokud by měl dostat čtvrtý, nic se nestane. Šampion dostane žeton i v případě, že není aktivován.

Každý žeton přidá +1 k síle šampiona, když je aktivován.



Běsnění

Jestliže se hráč účastní bitvy (jako útočník nebo jako obránce) a má v družině šampiona, položí na jeho kartu jeden univerzální žeton. Šampion na sobě může mít nejvýše tři žetony, pokud by měl dostat čtvrtý, nic se nestane. Šampion dostane žeton i v případě, že není aktivován.

Každý žeton dává šampionovi bonus +2 k síle. Bonus se přičítá k základní síle šampiona, pokud je aktivován.



Berserk

Jestliže se hráč účastní bitvy (jako útočník nebo jako obránce) a má v družině šampiona, položí na jeho kartu jeden univerzální žeton. Šampion na sobě může mít nejvýše tři žetony, pokud by měl dostat čtvrtý, nic se nestane. Šampion dostane žeton i v případě, že není aktivován.

Každý žeton dává šampionovi postih -2 k síle. Pokud je v bitvě aktivován, snižte podle žetonů jeho výslednou sílu.



Čest

Pokud hráč prohraje bitvu a v jeho družině se nachází šampion, položí na jeho kartu jeden univerzální žeton. Šampion na sobě může mít nejvýše tři žetony, pokud by měl dostat čtvrtý, nic se nestane. Šampion dostane žeton i v případě, že nebyl aktivován.

Každý žeton dává šampionovi postih -2 k síle. Pokud je v bitvě aktivován, snižte podle žetonů jeho výslednou sílu.



Pomsta

Jestliže se hráč účastní bitvy (jako útočník nebo jako obránce) a má v družině šampiona, položí na jeho kartu jeden žeton pomsty odpovídající hráči, s kterým bojoval. Šampion na sobě může mít pouze jeden žeton pomsty, pokud už na něm nějaký ležel, odhodte jej a nahraďte novým. Šampion dostane žeton i v případě, že není aktivován.

Žeton přidává šampionovi bonus +4 k síle proti soupeři, kterého označuje žeton pomsty. Bonus se přičítá k základní síle šampiona, pokud je aktivován.

Nestvůry Yggdrasilu



Zemětřesení vyvorhla na svět nestvůry ze všech devíti světů Yggdrasilu. Rinčení zbraní, zvuk válečných bubnů a bořící obně je přilákaly na bojiště. Ti chytřejší jarlové ucítili příležitost a poslali své bojovníky, aby tyto nestvůry lapili a podmanili si jejich nesmírnou sílu. I když nestvůry neudrží dlouho, tak šikovně využítá dokáže za krátkou chvíli napáchat v řadách nepřátel obrovské škody.

Příprava

Před hrou dejte stranou kartu Fenrira bez symbolů (případně ji nahraďte figurkou).

Poté dejte stranou dvě karty se symbolem **X** (Fenrir a Hel) a zbývající karty nestvůr zamíchejte. Dvě karty z takto připraveného balíčku otočte lícem nahoru a položte je vedle sebe doprostřed stolu. Poté do balíčku přimíchejte dvě karty se symbolem **X** a celý balíček položte lícem dolů vedle karet nestvůr.

Bonus k síle

Symbol **X** (pouze na kartách Fenrira a Hel)



Akce nestvůry

Bojovníci potřební k ulovení nestvůry

Změny v pravidlech

Splňuje-li hráč po skončení fáze B požadavky uvedené na kartě nestvůry, může si ji přidat do své družiny.

V pravém dolním rohu každé nestvůry jsou dva symboly bojovníků v barvě jejich klanů. Aby hráč mohl nestvůru ulovit, musí mít ve své družině bojovníky uvedených barev. Tito bojovníci navíc musí být v družině vedle sebe (příčemž nezáleží na tom, který je vlevo a který je vpravo).

Hráč si kartu nestvůry přidá do družiny tak, že překryje karty dvou bojovníků, kteří nestvůru ulovili. Poté odhalí novou kartu z balíčku karet nestvůr, tak aby na stole vždy byly dvě nestvůry otočené lícem nahoru.

Každý hráč může mít ve své družině nejvýše 1 nestvůru.

Pro potřeby bojových taktik a schopností jarlů je vždy nestvůra považována za bojovníka jednoho klanu. To znamená, že hráči mohou útočit na soupeře, který má v družině pouze kartu nestvůry.

A nestvůra nemůže nikdy být cílem karet bojových taktik a schopností jarlů, které umožňují odstranění nebo blokování bojovníka během bitvy. Týká se to i karet zahrnutých majitelem nestvůry. Všechny ostatní karty bojových taktik a schopností jarlů fungují běžným způsobem.

Bitva

Nestvůry jsou během bitvy aktivovány automaticky, není třeba je vyzbrojovat zbraněmi. Hráč nestvůru musí vždy aktivovat. Pokud pravidla neuvádí jinak, schopnosti nestvůr nic nestojí. Některé schopnosti nestvůr se spustí před bitvou jiné během bitvy.

Výhody, které schopnost nestvůry poskytuje hráč nemusí využít.

Bez ohledu na výsledek bitvy, musí hráč po bitvě nestvůru, již použil v bitvě odložit do krabice se hrou. Nestvůry se vždy zapojí pouze do jedné bitvy a poté jsou odstraněny ze hry. Hráč, jehož bojovníci nestvůru ulovili získá 1 dodatečný bod slávy (což zaznamená pomocí karty bojovníka s hodnotou 1 z odkládacího balíčku).



Níðhöggr

Tato nestvůra hráči přidá +4 k síle.

Navíc si jeho soupeř musí před bitvou vrátit do ruky jednoho ze svých bojovníků v družině. Má-li soupeř pouze jednoho bojovníka, tato schopnost se nespustí.



Surtur

Tato nestvůra přidá hráči +4 k síle.

Navíc si jeho soupeř musí před bitvou odložit jednoho ze svých bojovníků v družině. Má-li soupeř pouze jednoho bojovníka, tato schopnost se nespustí.



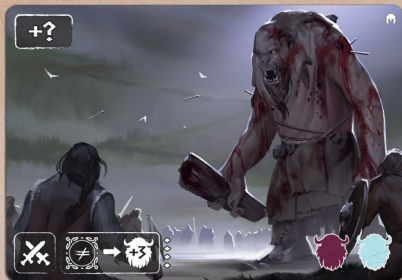
Huldra

Má-li soupeř 3 nebo více bojovníků, Huldra jednoho z nich zhyponotizuje. Hráč si před bitvou vybere, který bojovník ze soupeřovy družiny to bude. Hráč si vybraného bojovníka přidá do svojí družiny (i kdyby pro něj neměl místo). Po bitvě zůstane bojovník v hráčově družině (pokud nebyl odeslán do Valhally). Pokud by pro něj v družině nezbylo místo, je odhozen..



Draugr

Hráč může během bitvy z ruky odložit až tři bojovníky s bodovou hodnotou 1 do Valhally. Každý takto odložený bojovník přidá hráči +1 k síle.



Troll

Tato nestvůra hráči přidá sílu podle počtu kostek položených na této kartě. Každá kostka s unikátní zbraní na této kartě přidá hráči +3 k síle. Hráč takto může položit až 4 různé kostky a nesmí použít stejné zbraně ani symbol ☒.



Gullinbursti

Tato nestvůra hráči přidá sílu podle počtu bojovníků v družině soupeře. Hráč získá +2 k síle za každého bojovníka v družině soupeře, aktivovaného i neaktivovaného.



Veðrfölnir

Tato nestvůra přidá hráči +2 k síle.

Navíc jeho soupeř nesmí v souboji používat karty bojových taktik.



Jormungand

Tato nestvůra přidá hráči +3 k síle.

Navíc může hráč soupeři po jeho prvním hodu šesti kostkami v bitvě znovu hodit libovolným počtem kostek. Poté soupeř pokračuje v bitvě běžným způsobem..



Hel

Hráč si během bitvy může ve svojí Valhalle vyhledat jednoho bojovníka a přidat jej do svojí družiny. Místo tohoto bojovníka do Valhally přidá bojovníka stejné bodové hodnoty z odkládacího balíčku.

Vybraného bojovníka si hráč přidá do družiny i v případě, že v ní není volné místo. Pokud se po bitvě bojovník nedostane do Valhally, zůstane v hráčově družině. Pokud by pro něj v družině nezbylo místo, musí jej hráč odložit.



Garmr

Tato nestvůra hráči přidá +2 k síle.

Hráč navíc může postupně odshora procházet odkládacím balíčkem, doku nenajde dvě karty bojových taktik. Ty si položí před sebe a jsou dostupné stejně, jako by je hráč zahrál z ruky. Po skončení boje tyto karty vrátí na odkládací balíček, i kdyby je nepoužil.

Fenrir



Na konci každého tahu hráče, jenž má přes sebou Fenrira, musí tento hráč z ruky odložit jednoho bojovníka na balíček karet Fenrira.

Použití Fenrira v bitvě:

Před začátkem bitvy se hráč může rozhodnout poslat Fenrira do soupeřovy družiny, může tak učinit jako útočník i jako obránce, ale pouze v případě, že jeho soupeř má v družině alespoň dva bojovníky.

Pokud hráč Fenrira pošle, předá kartu (nebo figurku) Fenrira soupeři a ten musí obětovat jednoho ze svých bojovníků v družině na balíček karet Fenrira. Bojovníci v soupeřových řadách budou navíc zmateni a soupeř nesmí v této bitvě hrát karty bojových taktik.

Ať skončí bitva jakkoliv, Fenrir zůstane u hráče, ke kterému byl poslán a tento hráč nyní bude muset platit cenu za udržení Fenrira a bude jej moci využít v bitvě.

Poté, co v balíčku karet Fenrira bude 10 karet, Fenrir opustí hru. Hráči odloží kartu Fenrira a jeho balíček stranou.

I když Fenrir patří mezi nestvůry, ve hře se chová jiným způsobem než ostatní. Pro prvních pár her s tímto rozšířením můžete Fenrira z nabídky nestvůr odložit.

Je-li Fenrir na stole v nabídce nestvůr, může být uloven stejně, jako ostatní nestvůry. Hráči jej však mohou ulovit i v případě, že už ve své družině mají jinou nestvůru.

Aby hráč Fenrira ulovil, musí obětovat jednoho bojovníka ze své družiny. Poté vezme kartu Fenrira a položí ji doprostřed stolu a odhalí novou nestvůru. Obětovaného bojovníka hráč položí lícem dolů vedle Fenrira. Tím vznikne balíček karet Fenrira a bude představovat jeho oběti. Kartu Fenrira bez symbolů (nebo figurku Fenrira) si hráč položí před sebe.

Cena za udržení Fenrira:

Srážka světů

Srážka světů je varianta hry pro zkušené hráče Valhally a jejích rozšíření.

Při hraní této varianty můžete použít následující rozšíření o 40ti kartách: *Valkýry*, *Trpaslíci ze Svar-tálfeimu*, *Obnivený obří*, *Elfové z Alfabeimu*, *Šampioni z Midgardu*, *Váleční jezdcí* a *Válečníci z Asgárdu*.

Pro hraní této varianty doporučujeme použít alespoň tolik těchto rozšíření, kolik bude hrát hráčů.

Příprava

Při přípravě hry každý hráč dostane svoji desku a žetony a poté se zvolí začínající hráč. Poté na stůl připraví balíčky vybraných rozšíření. Hráč po pravici začínajícího hráče si jako první jeden z rozšiřujících balíčků, zamíchá jej a položí nalevo od své desky. Pak si každý hráč po směru hodinových ručiček vybere jeden z balíčků. Pokud nějaké balíčky zbudou, odložíte je, ve hře nebudou potřeba.

Každý hráč tak má nyní nalevo od své desky balíček 40 karet a napravo od své desky jiný balíček 40 karet. Tyto dva balíčky se pro každého z hráčů považuje za jeho soukromý balíček. Jinými slovy každý z balíčků je dostupný pouze pro hráče, který sedí nalevo či napravo od něj.

Pokud si některý z hráčů vybral *Šampiony z Midgárdu 1*, připravte patřičné žetony.

Pokud si některý z hráčů vybral *Válečné jezdce 2*, hráč nalevo i napravo od balíčku dostane tři kostky jezdců.

Pokud si některý z hráčů vybral *Válečníky z Asgárdu 3*, otočí se jedna karta Heimdala a položí se společně s figurkou na stůl. Přestože jde o balíček, který „patří“ pouze dvěma hráčům, i ostatní hráči mají možnost získat figurky Heimdala s jeho bonusy.

Poté se vybírají jarlové podle běžných pravidel. Pak připravte základní balíček 120 karet a dle počtu hráčů vytvořte odkládací balíček. Protože začínající hráč už je určen, rovnou přistupte k výběru prvních bojovníků do družin. V posledním kroku přípravy hry je změna: Každý hráč si nabere 3 karty ze společného dobíracího balíčku a 2 karty z každého ze svých soukromých balíčků. Poté dvě karty odhodí na společný odhazovací balíček (bez ohledu na to, z kterého balíčku byly). V této variantě by hráči měli používat přehledovou kartu s označením 40+.

Průběh hry

Ve variantě Srážka světů mají hráči k dispozici karty z různých balíčků podle své pozice u stolu. Ve hře se budou objevovat karty z různých rozšíření, ale každý hráč bude mít většinou pouze karty z jednoho společného a dvou soukromých balíčků, kdy každý z nich

obsahuje jiné rozšíření. Hlavní změnou v této variantě je úprava dobírání karet:

Dobírání karet ve fázi A:

Když se hráč ve fázi A rozhodne dobírat karty, ze společného balíčku si vezme 2 karty, jednu si nechá a druhou odhodí. Tento krok je tedy naprosto stejný, jako v běžné hře.

Dobírání karet ve fázi B:

V této fázi si hráč dobírá 3 karty (namísto 2, je to uvedeno i na přehledové kartě 40+). Hráč si dobírá 1 kartu ze společného balíčku a po 1 kartě z obou soukromých balíčků. Poté si z těchto karet 1 vybere a nechá v ruce, zbylé 2 karty odhodí na společný odhazovací balíček.

Dobírání karet během ostatních situací ve hře:

Karty taktik, schopnosti jarlů a další situace někdy umožňují hráči dobírat karty mimo výše popsané kroky dobírání A a B. Ve všech těchto dalších případech si hráč bere karty pouze ze společného dobíracího balíčku.

Používání karet z jiných balíčků:

Díky kradení karet z ruky, dobíráním karet z dohazovacího balíčku atd. se hráč může dostat ke kartám z balíčků, ke kterým nemá přístup. Nový majitel karty ji může používat běžným způsobem, má stejný pří-

stup např. k žetonům šampionů či kostkám jezdců, jako hráč, který má k těmto kartám přístup přes soukromý balíček.

Konec hry

Hra končí, když jeden z hráčů přijde o svůj poslední štít nebo když se dobere poslední karta z jakéhokoli balíčku, tedy jak společného tak kteréhokoli soukromého balíčku. Jako v běžné hře se pak hraje ještě jedno kolo, po kterém následuje Ragnarok a spočítání bodů.

Srážka světů a jiná rozšíření

Srážku světů můžete kombinovat s těmito dalšími rozšířeními a variantami:

Lokiho lest

Thórova pomoc

Týrův hněv

Poslední král

Ódinova pomoc

Nestvůry Yggdrasilu

Pravidla těchto rozšíření se v této variantě nijak nemění.

