

Don Eskridge

Wýprawa



† PRAVIDLA HRY †

Výprava

Kvůli Mordredovým početným armádám Zla se Artušovo vojsko ocitlo na pokraji porážky. V sázce je budoucnost celé Británie, a tak Artuš zahajuje několik ve spěchu naplánovaných výprav, aby se jazýček vah překloupil ve prospěch Dobra. Velitelé si musí co nejrychleji vybrat členy svých družin, které se vydají na cestu. Ti, kdož jsou zvoleni, musí jít! Přesto není vše ztraceno. Artušovo vojsko je vybaveno mocným kouzlem a amulety, které odhalí stoupence Zla ukryté mezi nimi. Pokud vše selže, stále vás může spasit poslední výprava.

OBSAH HRY

26 karet postav



3 Artušovi služebníci a 1 Artušova služebnice



2 přísluhovači Mordreda



víla Morgana



levobočka



podvrženkyň



1 vévoda a 1 vévodkyně



2 arcivévodě



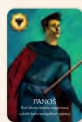
slepá lovkyně



kněžka a kněz



potížistka



panoš



1 učedník a 1 učednice



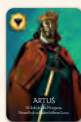
surovec



šílenec



přeběhlík



Artuš



podvodnice



odhalitelka

4 desky výprav



jedna strana pro každý počet hráčů,
dvě strany pro hru 4 hráčů

2 karty loajality



dobro



zlo

20 karet výprav



10 úspěch



10 neúspěch

5 žetonů členů družiny



5 žetonů výprav



na jedné straně úspěch (žlutá),
na druhé neúspěch (červená)

10 přehledových karet



OBSAH HRY

26 žetonů postav



5 žetonů vysloužilců



1 žeton velitele



1 žeton magie



3 žetony amuletů



3 žetony vybledlých amuletů



CÍL HRY

Výprava je hrou o skryté loajalitě. Hráči jsou buď na straně **Dobra**, tedy Artušovými služebníky, nebo na straně **Zla**, tedy přísluhovači Mordreda. **Dobro** zvítězí ve chvíli, kdy úspěšně dokončí tři výpravy nebo v průběhu kroku poslední výpravy správně určí stoupence **Zla**. **Zlo** zvítězí ve chvíli, kdy tři výpravy skončí neúspěšně a poté selže také **Poslední naděje Dobra**. **Zlo** může také vyhrát v případě, že správně

určí konkrétní postavy **Dobra** během Lovu.

Kdykoliv během hry mohou hráči prohlášovat libovolná tvrzení. Diskutování, lhaní, obviňování i logická dedukce jsou v této hře důležitými nástroji, které mohou pomoci přetrvat **Dobru** či zvítězit **Zlu**.

KARTY A ŽETONY



Karta postav – Určuje, jestli je hráč na straně **Dobra** (Artušova žlutá pečeť v levém horním rohu), či

Zla (Mordredova červená pečeť v pravém horním rohu). V průběhu hry nesmí být odhalena žádná karta postav a hráči ani nemohou popisovat, jak jejich karta vypadá. Některé postavy mají schopnosti, jako například víla Morgana, která je přítomna v každé partii hry. Některé karty postav se schopnostmi jsou součástí hry jen při určitém počtu hráčů (podrobněji na str. 9). Některé karty postav jsou volitelné a mohou nahradit základní postavy (podrobněji na str. 10).



Žeton velitele – Označuje hráče, který vybírá členy družiny.



Žeton člena družiny – Označuje hráče, kteří se podílí na výpravě.



Karta výpravy – Určuje, zda výprava skončila úspěšně či neúspěšně.



Žeton magie – Vyžaduje, aby hráč vyložil kartu úspěšné výpravy.



Žeton vysloužilce – Označuje hráče, který již byl velitelem, a nemůže tedy velet další výpravě.



Žeton amuletu – Umožňuje hráči zjistit loajalitu jiného hráče.



Karta loajality – Odhaluje hráčovu loajalitu bez prozrazení konkrétní karty postav.

PŘÍPRAVA HRY

Vyberte stranu desky výpravy podle počtu hráčů. Při hře čtyř hráčů máte na výběr ze dvou možností. Doprostřed herní oblasti umístíte zvolenou stranu desky výpravy, žetony výprav, žetony členů družiny, karty výprav, žetony vysloužilců a žeton magie. Každému hráči rozdejte přehledovou kartu.

Náhodně vyberte velitele, ten obdrží žeton velitele a žeton vysloužilce.

Při hře šesti a více hráčů položte poblíž desky výpravy i karty loajality. Následně umístíte na desku výpravy počet žetonů amuletů, který závisí na počtu hráčů:

Šest a více hráčů – jeden žeton mezi druhou a třetí výpravu.

Sedm a více hráčů – jeden žeton mezi druhou a třetí výpravu, druhý žeton mezi třetí a čtvrtou výpravu.

Osm a více hráčů – jeden žeton mezi druhou a třetí výpravu, druhý žeton mezi třetí a čtvrtou výpravu, třetí žeton mezi čtvrtou a pátou výpravu.

Volitelná část přípravy: Položte poblíž desky výpravy žetony postav, které se právě účastní hry, jako připomínku pro hráče (podrobněji na straně 12).

URČENÍ LOAJALITY

Vytvořte balíček postav podle níže uvedené tabulky, zamíchejte je a každému hráči rozdejte kartu lícem dolů. Hráči potají zjistí, kterou postavu obdrželi a na čí jsou straně (**Dobro**, nebo **Zlo**).

POČET HRÁČŮ	4	5	6	7	8	9	10
Dobro							
<i>Artušův služebník/ Artušova služebnice</i>	2	3	3	3	4	4	4
<i>vévoda/vévodkyně</i>	0	0	0	1	1	1	1
<i>arcivévoda</i>	0	0	0	0	0	1	1
Zlo							
<i>přisluhovač Mordreda</i>	0	0	1	1	1	1	2
<i>víla Morgana</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>levobočka</i>	1	1	0	0	0	0	0
<i>podvrženkyně</i>	0	0	1	1	1	1	1

KROK ODHALENÍ

Jakmile všichni hráči ví, za kterou postavu hrají a které straně jsou loajální, velitel musí zopakovat následující text, aby stoupenci **Zla** věděli, kdo je na jejich straně:

Při hře 4 až 5 hráčů:

„Všichni zavřete oči.“

„Levobočko, zdvihni palec, abytě poznala víla Morgana.“

„Vílo Morgano, otevři oči a podívej se na ostatní, abys věděla, kdo je levobočka.“

„Levobočko, přestaň mít zdvižený palec.“

„Vílo Morgano, zavři oči.“

„Všichni otevřete oči.“

Při hře 6 a více hráčů:

„Všichni zavřete oči.“

„Všichni stoupenci Zla kromě podvržen-
kyně, otevřete oči, abyste o sobě věděli.“

„Stoupenci Zla, zavřete oči.“

„Všichni otevřete oči.“

FÁZE VÝPRAVY

Velitel předá každému členovi družiny dvě karty výprav (jednu úspěšnou a jednu neúspěšnou). Každý hráč si z nich vybere jednu, kterou chce vyložit, a položí ji lícem dolů před sebe. Druhou odloží stranou. Hráči, kteří hrají za **Dobro**, musí zvolit kartu úspěšné výpravy (pokud jim jejich karta postavy nanařizuje něco jiného). Hráči, kteří hrají za **Zlo**, mohou vyložit karty úspěšné či neúspěšné výpravy dle svého uvážení (pokud jim nenařizuje něco jiného jejich karta postavy nebo přidělený žeton magie).

Velitel vezme vyložené karty výprav, zamíchá je a poté je otočí lícem nahoru. Výprava skončí úspěšně pouze v případě, že je na všech otočených kartách úspěch. Výprava skončí neúspěšně, když je alespoň na jedné otočené kartě neúspěch.

Při hře sedmi a více hráčů je pro neúspěch čtvrté výpravy (a pouze té) potřeba, aby byly otočeny minimálně dvě karty neúspěšné výpravy.

Poznámka: *Než otočíte vyložené karty výprav, měli by je zamíchat dva různí hráči. Zároveň vyberte hráče, jenž není součástí aktuální družiny. Ten posbírá všechny odložené karty výprav, aby bylo jasné, které hráči vyložili a které nikoliv. Všechny odložené karty výprav zamíchejte.*

Výsledek výpravy znázorníte na desce výpravy pomocí žetonu výpravy: žlutá pečeť značí úspěch, červená pečeť značí neúspěch.

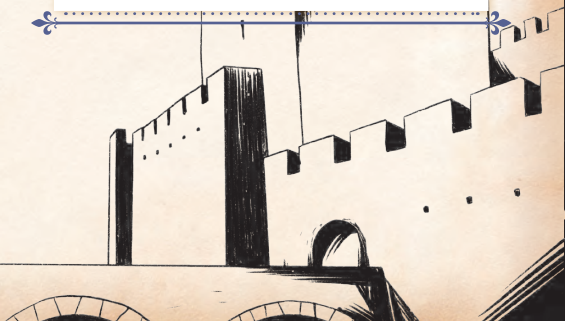


ELIŠKA **PETRA**

ZDENĚK **OLDŘICH** **MONIKA**

Příklad: Petra dá jak sobě, tak Oldřichovi sadu dvou různých karet výprav. Petra zvolí kartu úspěšné výpravy a vyloží ji před sebe lícem dolů. Oldřich je sice pod vlivem žetonu magie, ale vzhledem k tomu, že jeho postava je víla Morgana, není nucen vyložit kartu úspěšné výpravy, a proto před sebe vyloží kartu neúspěchu.

Petra vezme obě vyložené karty a zamíchá je, následně je předá Elišce, která je také zamíchá, otočí a odhalí, že výprava dopadla neúspěšně. Výsledek poté znázorní na desce výpravy, na jejíž první výpravu umístí žeton výpravy s červenou pečetí.



FÁZE NÁSLEDNICTVÍ

Jakmile je vyhodnocen výsledek výpravy, velitel musí vybrat hráče, který povede další výpravu. Velitel nemůže vybrat hráče, který má žeton vysloužilce či žeton amuletu (podrobněji níže). V průběhu hry může být každý hráč velitelem pouze jednou.

Nový velitel se ujme žetonu velitele a obdrží žeton vysloužilce.

Amulety jsou součástí hry šesti či více hráčů. Pokud se po vyhodnocení výsledku výpravy nachází na desce výpravy za právě dokončenou výpravou žeton amuletu, velitel musí vybrat hráče, který jej obdrží. Tento výběr probíhá ve chvíli, kdy aktuální velitel vybírá nového velitele. Aktuální velitel nemůže věnovat amulet hráči, který již dříve obdržel žeton amuletu, ani hráči, který má žeton vysloužilce. Navíc ho nemůže dát ani hráči, z něhož chce udělat nového velitele.

Jakmile jsou vybráni nový velitel a držitel amuletu,

ještě před začátkem nové výpravy je na tahu držitel amuletu. Ten může zjistit loajalitu hráče, který doposud neobdržel amulet a jehož loajalita doposud nebyla nikomu prostřednictvím amuletu odhalena. Hráči, jejichž loajalita již byla někomu odhalena, obdrží žeton vybledlého amuletu.

Hráč, který má odhalit svou loajalitu, si vezme dvě karty loajality. Z nich vybere tu, která odpovídá loajalitě jeho postavy, a předá ji držiteli amuletu. Ten se na ni podívá, aniž by ji komukoliv ukázal, a poté obě karty loajality odloží stranou, aby nikdo jiný loajalitu daného hráče neviděl.

KONEC KOLA

Další kolo začne fází výběru družiny.

KONEC HRY

Hra může skončit jedním ze dvou způsobů:

1. Tři úspěšné výpravy – **Dobro** vítězí! Hra je u konce. *Poznámka: Pokud je součástí hry postava slepé lovkyně, hráč odhalí její kartu a započne Lov (podrobněji na straně 8). Před tímto Lovem neprobíhá žádná diskuze a nestane ani **Poslední naděje Dobra**.*

2. Tři neúspěšné výpravy (nebo dvě při hře čtyř hráčů) – přejděte ke kroku poslední výpravy. V té (a tím i v celé hře) může zvítězit kterákoli ze stran.



KROK POSLEDNÍ VÝPRAVY

Pokud skončí neúspěšně tři výpravy (nebo dvě při hře čtyř hráčů), okamžitě nastává krok poslední výpravy. Tento krok je zahájen diskuzí mezi hráči a ukončen buď Lovem slepé lovkyně, nebo zahájením **Poslední naděje Dobra**.

DISKUZE

Hráči mají dohromady pět minut na to, probrat, kteří hráči by mohli patřit mezi stoupence **Zla**. Ti mohou ostatní hráče mást, mlčet, aby se neprozradili, nebo dokonce odhalit svou lojalitu, aby poskytl co nejvíce informací slepé lovkyni.

Zapněte si stopky. Jakmile uběhne pět minut, veškerá diskuze mezi hráči musí ustát.

LOV (při hře s volitelnými postavami)

Lov může nastat pouze při hře šesti a více hráčů, pokud se mezi postavami nachází volitelná postava slepé lovkyně. Hráč, který byl jako poslední velitelem výpravy, pronese k hráčům následující: „Slepá lovkyně, pokud nechceš, aby se **Dobro** dočkalo své **Poslední naděje**, a chceš, aby započal Lov, rozhodni tak nyní.“

Pokud si slepá lovkyně nepřeje zahájit Lov, musí mlčet. V tu chvíli je zahájena **Poslední naděje Dobra**.

Pokud si slepá lovkyně přeje zahájit Lov, hráč, který za ni hraje, odhalí svou kartu. Následně musí odhalit dva hráče **Dobra** a přesně určit postavy, za které hrají.

Poznámka: Pokud se ve hře nachází postava kněžky nebo kněze, musí být mezi postavami, které slepá lovkyně odhalí. Pro potřeby Lovu může slepá lovkyně označit postavy vévody, vévodkyně, arcivévody, učedníka a učednice pouze jako „stoupence Dobra“ (tyto postavy tudíž nemusí určit přesně).

- Pokud slepá lovkyně odhalí dva hráče **Dobra** a přesně určí jejich postavy, vítězí **Zlo**.

ELIŠKA



PETRA



OLDŘICH



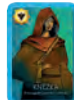
MONIKA



MIRKA



ZDENĚK



Příklad: Petra je slepá lovkyně. Tuší, kteří hráči jsou na straně **Dobra**, a tak odhalí svou postavu a zahájí Lov. Zeptá se Zdeněka: „Hraješ za kněžku?“ Trefí se, a proto se zaměří na dalšího hráče. Zeptá se Elišky, jestli hraje za Artušova služebníka. Pokud by jí jeden z těchto tipů nevyšel, **Zlo** by prohrálo.

- Pokud se slepá lovkyně spletě, vítězí **Dobro**.
- Hra končí ve chvíli, kdy je ukončen Lov. Po něm už nenásleduje **Poslední naděje Dobra**. Během Lovu může mluvit jenom a pouze hráč hrající za slepou lovkyni.



KROK POSLEDNÍ VÝPRAVY

POSLEDNÍ NADĚJE DOBRA

Všichni hráči se připraví na obvinění stoupců **Zla**. Jakmile jeden z hráčů napočítá do tří, každý z hráčů začne ukazovat na dva jiné hráče. Poté jeden z ukazujících prohlásí: „*Stoupcí Zla, slozte ruce.*“ Jakmile se tak stane, ukazovat by měli pouze hráči **Dobra**.

Pokud hráči **Dobra** ukazují na všechny hráče **Zla**, a pouze na ně, **Poslední naděje Dobra** skončila úspěšně a vítězí **Dobro**. V opačném případě vítězí **Zlo** (s výjimkou vzácného případu, kdy veliteli všech výprav byli stoupcí **Zla**, v takovém případě vítězí **Dobro**).

PŘEHLED POSTAV

POSTAVA	STRANA	POSTAVA	STRANA
Arcivévoda	9	Potízižtka	10
Artuš	11	Přeběhlík	11
Slepá lovkyně	10	Levobočka	9
Kněžka/kněz	10	Surovec	11
Odhalielka	11	Šílenec	11
Panoš	10	Učedník/učednice	10
Podvodnice	11	Vévoda/vévodkyně	9
Podvrženkyně	9	Víla Morgana	9

PŘEHLED A SCHOPNOSTI ZÁKLADNÍCH POSTAV

Následující postavy jsou součástí hry při hře v konkrétním počtu hráčů, jak je uvedeno v tabulce na straně 4. Tyto postavy mají jedinečné schopnosti a omezení. O dalších postavách, které rovněž disponují jedinečnými schopnostmi, ale jejich účast ve hře je volitelná, se dočtete více na straně 10.

Víla Morgana je součástí hry v jakémkoli počtu hráčů a stojí na straně **Zla**. Pokud se ocitne pod vlivem žetonu magie, může ignorovat jeho efekt, tudíž může vyložit kartu úspěšně či neúspěšně v výpravě podle svého uvážení.

Levobočka je součástí hry čtyř a pěti hráčů a stojí na straně **Zla**. Neví, kteří hráči jsou stoupcí **Zla**, ale víla Morgana zná její identitu.

Podvrženkyně je součástí hry šesti a více hráčů a stojí na straně **Zla**. Neví, kteří hráči jsou stoupcí **Zla**, a nikdo nezná její lojalitu.

Vévoda/vévodkyně je součástí hry sedmi a více hráčů a stojí na straně **Dobra**. Jakmile jsou během **Poslední naděje Dobra** odhaleny postavy stoupců **Zla**, může vévoda složit jednu ruku libovolného hráče. Díky vévodovi/vévodkyni mají hráči **Dobra** větší šanci na výhru. Při hře sedmi a více hráčů může být do hry po domluvě přidána i druhá karta této postavy.

Arcivévoda je součástí hry devíti a více hráčů a stojí na straně **Dobra**. Jakmile jsou během **Poslední naděje Dobra** odhaleny postavy stoupců **Zla**, může arcivévoda přesměrovat jednu ruku libovolného hráče. Díky arcivévodovi mají hráči **Dobra** větší šanci na výhru. Při hře devíti a více hráčů může být do hry po domluvě přidána i druhá karta této postavy.

VOLITELNÉ POSTAVY

Následující postavy mohou nahradit libovolné postavy **Dobra** či **Zla** ve hře. Nahradit nelze pouze postavu víly Morgany, která musí být součástí každé hry. Do her s volitelnými postavami by měla být vždy zahrnuta postava slepé lovkyně, aby byly šance na vítězství **Dobra** a **Zla** vyrovnanější.

Artušovými služebníky a služebnicí lze nahradit postavy **Dobra** se schopnostmi. Díky tomu mají hráči **Dobra** zpravidla větší šanci na výhru.

DOPORUČENÉ KOMBINACE POSTAV

V níže uvedené tabulce naleznete doporučené kombinace volitelných postav (včetně jejich počtu) pro sestavení balíčku postav v průběhu přípravy hry.

POČET HRÁČŮ	4	5	6	7	8	9	10
Dobro							
<i>Artušův služebník / Artušova služebnice</i>	2	3	0	0	1	1	1
<i>kněz/kněžka</i>	0	0	1	1	1	1	1
<i>vévoda/vévodkyně</i>	0	0	1	1	1	1	1
<i>panoš</i>	0	0	1	1	1	1	1
<i>potížistka</i>	0	0	0	1	1	1	1
<i>arcivévoda</i>	0	0	0	0	0	1	1
Zlo							
<i>přísluhovač Mordreda</i>	0	0	1	1	1	1	2
<i>víla Morgana</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>slepá lovkyně</i>	1	1	1	1	1	1	1

Slepá lovkyně stojí na straně **Zla**, neví však, kteří hráči jsou stoupenci **Zla**. Jakmile započne krok poslední výpravy, slepá lovkyně může zahájit Lov a pokusit se odhalit dva hráče **Dobra** a jejich konkrétní postavy. Pokud uspěje v obou případech,

vítězí **Zlo**. Pokud nikoliv, vítězí **Dobro**.

Během fáze odhalení je potřeba, aby velitel pronesl následující pokyny, kterými se hráči budou řídit:

„Všichni zavřete oči.“

„Slepá lovkyně, zdvihni palec, abytě poznali stoupenci Zla.“

„Stoupenci Zla, kromě slepé lovkyně, otevřete oči, abyste o sobě věděli.“

„Stoupenci Zla, zavřete oči.“

„Slepá lovkyně, přestaň mít zdvižený palec.“

„Veliteli, zdvihni palec, pokud jsi stoupenec Zla.“

„Kněžko, otevři oči.“

„Kněžko, zavři oči.“

„Veliteli, přestaň mít zdvižený palec.“

„Všichni otevřete oči.“

Kněze/kněžku doporučujeme použít při hře šesti a více hráčů a stojí na straně **Dobra**. Ví, zda první velitel stojí na straně **Dobra** či **Zla**. Do hry může být po domluvě přidána i druhá karta této postavy.

Potížistku doporučujeme použít při hře šesti a více hráčů a stojí na straně **Dobra**. Pokud by kvůli nějaké schopnosti měla odhalit svou lojalitu, jako například kvůli schopnosti kněžky či amuletu, musí lhat a vydávat se za stoupence **Zla**. Díky potížistce mají hráči **Zla** větší šanci na výhru.

Panoše doporučujeme použít při hře šesti a více hráčů a stojí na straně **Dobra**. Pokud obdrží žeton magie, místo karty úspěšné výpravy musí vyložit kartu neúspěšné výpravy.

DALŠÍ VOLITELNÉ POSTAVY

Učedník/učednice stojí na straně **Dobra**. Během **Poslední naděje Dobra** ukazuje na stoupence **Zla** jen jednou rukou. Jakmile stoupenci **Zla** odhalí svou totožnost, učedník/učednice může ukázat

i druhou rukou. Díky učedníkovi/učednici mají hráči **Dobra** větší šanci na výhru. Do hry může být po domluvě přidána i druhá karta této postavy.

Surovce doporučujeme použít při hře sedmi a více hráčů a stojí na straně **Zla**. Kartu neúspěšné výpravy může vyložit jen během prvních tří výprav, kartu úspěšné výpravy však může vyložit kdykoliv. Díky surovcovi mají hráči **Dobra** větší šanci na výhru.

Šílenec stojí na straně **Zla**. Vždy, když má vyložit kartu výpravy, musí vyložit kartu neúspěchu. Kartu úspěšné výpravy výpravy vyloží pouze v případě, že obdrží žeton magie. Díky šílenecovi mají hráči **Dobra** větší šanci na výhru.

Přeběhlík stojí na straně **Zla** a nezná ostatní stoupence **Zla**. Během **Poslední naděje Dobra** se přeběhlík může rozhodnout nepřestat ukazovat. Pokud se tak stane a ukazuje na dva hráče **Dobra**, musí se přidat na stranu **Dobra**, ať **Dobro** nakonec zvítězí, či nikoliv. Stále však platí to, že pokud mají hráči **Dobra** zvítězit, musí během **Poslední naděje Dobra** ukazovat na přeběhlíka, a to i pokud přeběhlík na jejich stranu.

Je-li součástí hry přeběhlík, velitel musí během fáze odhalení doplnit pronášené pokyny o následující:

„Přeběhlíku, zdvihni palec, aby tě poznali stoupenci Zla.“

„Stoupenci Zla kromě přeběhlíka, otevřete oči, abyste o sobě věděli.“

„Stoupenci Zla, zavřete oči.“

„Přeběhlíku, přestaň mít zdvižený palec.“

Artuše doporučujeme použít při hře sedmi a více hráčů a stojí na straně **Dobra**. Už od začátku hry ví, kdo je víla Morgana. **Zlo** zvítězí, pokud je Artuš odhalen jako první během Lovu. V tu chvíli už nemusí být správně odhalena druhá postava **Dobra**.

Pokud je součástí hry Artuš, velitel musí během fáze odhalení doplnit pronášené pokyny o následující:

„Vilo Morgano, zdvihni palec, aby tě Artuš poznal.“

„Artuši, otevři oči a podívej se na ostatní, abys věděl, kdo je víla Morgana.“

„Artuši, zavři oči.“

„Vilo Morgano, přestaň mít zdvižený palec.“

Podvodníci doporučujeme použít při hře šesti a více hráčů a stojí na straně **Zla**. Pokud by z nějakého důvodu (například kvůli schopnosti kněžky či amuletu) měla odhalit svou loajalitu, může lhát. Díky podvodnicovi mají hráči **Zla** větší šanci na výhru.

Odhalitelku doporučujeme použít při hře sedmi a více hráčů a stojí na straně **Zla**. Jakmile dojde ke třetímu neúspěchu při výpravě, hráč musí tuto postavu odhalit všem hráčům. Během **Poslední naděje Dobra** na ni hráči nemusí a ani nemohou ukazovat. Díky odhalitelce mají hráči **Dobra** větší šanci na výhru.

REŽIM NEZNÁMÝCH POSTAV

Níže je uvedena varianta hry, která zvyšuje podíl náhody.

Při hře čtyř hráčů vytvořte dva balíčky karet postav, první se třemi postavami **Dobra** (Artušův služebník / Artušova služebnice, kněžka a panoš) a druhý se dvěma postavami **Zla** (víla Morgana a slepá lovkyně).

Zamíchejte balíček s kartami postav **Dobra** a odeberte z něj jednu kartu, aniž by kdokoli věděl kterou. Zbývající karty **Dobra** a **Zla** poté zamíchejte a každému hráči rozdejte jednu.

Při hře pěti hráčů vytvořte stejné balíčky, balíček **Dobra** však doplňte ještě o jednu kartu,

VOLITELNÉ POSTAVY

a to o Artušova služebníka/Artušovu služebnici. Následně zamíchejte balíček s kartami postav **Dobra** a odeberte z něj jednu kartu, aniž by kdokoli věděl kterou. Zbývající karty **Dobra** a **Zla** poté zamíchejte a každému hráči rozdejte jednu.

Při hře šesti a více hráčů vytvořte dva balíčky karet postav, první s libovolnými postavami **Dobra** (v počtu o dvě vyšším, než je počet hráčů **Dobra**) a druhý s libovolnými postavami **Zla** (v počtu rovnému počtu hráčů **Zla** a k tomu navíc postavu slepé lovkyně). Zamíchejte balíček s kartami postav **Dobra** a odeberte z něj dvě karty, aniž by kdokoli věděl které. Následně zamíchejte balíček s kartami postav **Zla**, odeberte z něj dvě karty, aniž by kdokoli věděl které, a přidejte do něj postavu víly Morgany. Zbývající karty **Dobra** a **Zla** poté zamíchejte a každému hráči rozdejte jednu.

VARIANTA LOVKYŇĚ

Slepá lovkyně sice představuje jednu z nejdůležitějších postav, ale je užitečná, pouze je-li použita ve správnou chvíli. Příliš časté, nebo naopak pouze výjimečné zahajování Lovu účinnost této postavy snižuje. Tato varianta může zchladit příliš horlivou slepou lovkyni či dodat ostýchavému hráči větší

odvahu. Na začátku Lovu proveďte následující: Velitel páté výpravy rozdává každému hráči dvě karty výprav (jednu úspěšnou a jednu neúspěšnou). Každý z nich si vybere jednu, kterou chce vyložit, a položí ji lícem dolů před sebe. Druhou odloží stranou. Hráči, kteří hrají za **Dobro**, si musí vybrat kartu úspěchu. Hráči hrající za **Zlo** mohou vyložit kartu úspěchu či neúspěchu.

Velitel sesbírá vyložené karty výprav a zamíchá je; následně je otočí lícem nahoru. Pokud je vyložena maximálně jedna karta neúspěšné výpravy, Lov je u konce a na řadě je **Poslední naděje Dobra**. Pokud jsou vyloženy dvě či více karet neúspěšných výprav, hráč, který hraje za slepou lovkyni, odhalí svou kartu. Následně musí odhalit dva hráče **Dobra** a přesně určit postavy, za které hrají.

Poznámka: *Pokud se ve hře nachází postava kněžky nebo kněze, musí být jednou z postav, které slepá lovkyně odhalí.*

- Pokud slepá lovkyně odhalí dva hráče **Dobra** a přesně určí jejich postavy, vítězí **Zlo**.
- Pokud se slepá lovkyně splete, vítězí **Dobro**.
- Hra končí ve chvíli, kdy je ukončen Lov. Po něm už nenásleduje **Poslední naděje Dobra**.

ŽETONY POSTAV

Každá karta postavy je ve hře zastoupena žetonem postavy, díky kterému si hráči mohou připomenout postavy, jež jsou právě ve hře. Po vytvoření balíčku postav vytvořte uprostřed stolu zásobu

žetonů postav, které odpovídají vybraným kartám. Postavy, kterých je ve hře více, budou zastoupeny více žetony.

AUTOŘI

Hra Výprava vznikala deset let a je výplodem kreativního šílenství našich přátel, kteří testují hry. Moc vám děkujeme! Existuje jen díky tomu, že jsme si ji jednou za čas nebo pravidelně společně zahráli. Obzvláště děkujeme dřičům z Drážďan, mezi které patří Mohsen Abbas, Anton Solovev, Mohammed Radi, Luri Sabauri, Linus Hille (rozbičej hry), Ana Durglishvili, Onkar Mohite, Friedemann Weickert, Katarzyna Suhs, Oussama Alimi, Robert, Nils a Lukas (autor panoše).

Hra je věnována mým rodičům, Evie a Walterovi Eskridgeovým, kteří mě obohacují každíčký den.

Autor hry Don Eskridge
Projektová manažerka Anna Russellová
Vývoj Travis Worthington
Ilustrace Weberson Santiago,
Luis Francisco,
Justine Nortjé