

AUTOŘI HRY:  
PETER GOUSIS  
A MICHAEL KELLEY

# Plameny a spáry

## PRAVIDLA HRY

*Ve hře Plameny a spáry budou 1–4 hráči spolupracovat na vedení skupiny draků skrze řadu dobrodružství. Každé dobrodružství představuje jednu kapitolu z příběhu, který vypráví o tom, jak drací rostou, dospívají a překonávají různé nástrahy. V každém tahu si hráči dobírají a hrají karty, které umožňují jejich drakům létat po herním plánu, sbírat suroviny, vylepšovat své schopnosti, bojovat s nepřáteli, již usilují o jejich zničení, a otáčet nové stránky odhalující jejich příběh.*

## Herní materiál

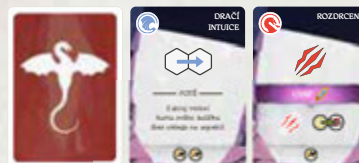
9 DESTIČEK LOKACÍ



4 DESKY HRÁČŮ



45 VYLEPŠENÝCH AKČNÍCH KARET  
(POZNÁTE JE PODLE NÁKLADŮ  
V SUROVINÁCH VE SPODNÍ ČÁSTI)



18 KARET STAVŮ  
(POZNÁTE JE PODLE KLÍČOVÉHO  
SLOVA VE SPODNÍ ČÁSTI)



4 FIGURKY DRAKŮ



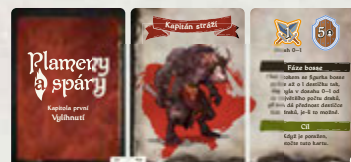
1 FIGURKA JANTARKY



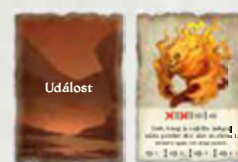
1 FIGURKA BOSSE



59 PŘÍBĚHOVÝCH KARET



18 KARET UDÁLOSTÍ



1 ŽETON VELITELE



4 ŽETONY ASPEKTŮ



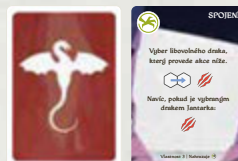
21 ŽETONŮ POŠKOZENÍ



18 ÚKOLOVÝCH  
ŽETONŮ



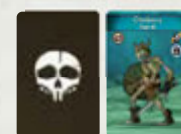
15 KARET VLASTNOSTÍ



39 KARET TAJEMSTVÍ



42 KARET PŘISLUHOVAČŮ  
(MALÉ KARTY)



57 ŽETONŮ SUROVIN



12 ŽETONŮ OMRÁČENÍ



15 ŽETONŮ MAGIE



72 POČÁTEČNÍCH AKČNÍCH KARET (OZNAČENÉ SYMBOLEM DRACA V LEVÉM DOLNÍM ROHU)



**NÁVRH HRY, PŘÍBĚHOVÉ TEXTY, PRAVIDLA:**  
PETER GOUSIS A MIKE KELLEY

**VÝVOJ HRY:**  
STEVEN COLE, PETER GOUSIS A MIKE KELLEY

**UMĚLECKÉ VEDENÍ A GRAFICKÝ DESIGN:**  
KENNETH SPOND

**ILUSTRACE:**  
OLEKZANDR ZAHORULKO, SAI KHAI A LEGOWO

**ČESKÉ VYDÁNÍ:**

PŘEKLAD: DANIEL KNÁPEK  
GRAFICKÁ ÚPRAVA: JAKUB MATLOVIČ  
JAZYKOVÁ ÚPRAVA: ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ  
REDAKCE: JAN BŘEZINA A VLADIMÍR SMOLÍK

**ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ:**

HENRY AUDUBON, STEVEN BROWN, MARK DAINTY, LIZ DAVIDSON,  
COLIN DEGNAN, BAIRNT DITTLER, ALLISON GOUSIS, LINDA GOUSIS,  
NICHOLAS GOUSIS, PATRICK HERLIHY, DAN HELIGE, COLIN KELLEY,  
HARRISON KELLEY, VENESSA KELLEY, KIM KINGSLEY, STEVE KINGSLEY,  
CHRIS KINGSNORTH, DAVE MOORTHAMER, JASON PEREZ, NICK SKEEN,  
DAVID THOMPSON A JERRY VERSACE

©2023 ESCAPE VELOCITY GAMES  
©2023 MVP BOARD GAMES

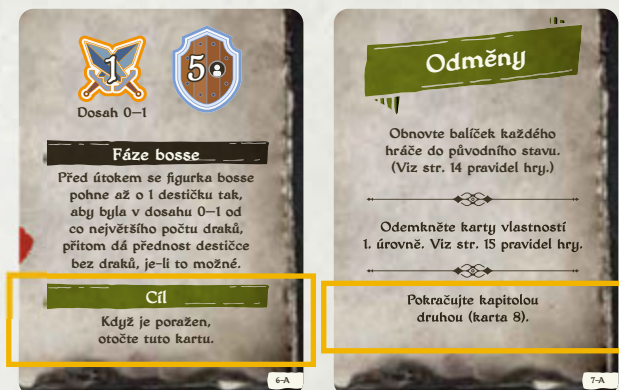
POKUD BY VÁM VE HŘE  
NĚJAKÁ SOUČÁST CHYBĚLA,  
NAPIŠTE NA REKLAMACE@REXHY.CZ  
A MY VÁM JI POŠLEME.

**RoX**  
**ReX**  
**Hy**  
**REXHY**

## Konec hry

### VÍTĚZSTVÍ

Plameny a spáry jsou kooperativní hra. Hráči vyhrávají nebo prohrají společně. Hráči vyhrávají, pokud splní závěrečný cíl aktuální kapitoly (napsaný na jedné z příběhových karet kapitoly) a dostanou pokyn pokračovat další kapitolou. Kapitoly mají obvykle několik dílčích cílů na příběhových kartách, které je třeba splnit před odhalením závěrečného cíle.



### PROHRA

Hráči aktuální kapitolu prohrají (**a musí se ji pokusit vyhrát znovu**), pokud je splněna kterákoli z těchto podmínek:

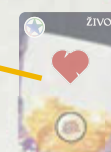
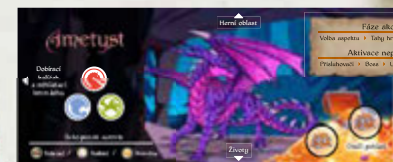
#### VYPRŠÍ ČAS

Hráči ve fázi událostí nemůžou otočit kartu události.



#### HRÁČ JE PORAŽEN

Kterýkoli drak odloží svou poslední kartu života a je poražen.



## Příběhový balíček a karty tajemství

### PŘÍBĚHOVÝ BALÍČEK

Hra Plameny a spáry představuje propojenou kampaň o osmi kapitolách. Každou kapitolu lze hrát i samostatně s určitými změnami v přípravě hry (viz pravidla pro hraní samostatných kapitol na str. 14). Tyto kapitoly řídí osm balíčků příběhových karet, jeden pro každou kapitolu. Tyto balíčky si neprohlížíte ani je nemíchejte. Na příběhových kartách se píše vše, co hráči potřebují k dokončení kapitoly, včetně její přípravy a vítězných podmínek.



### ČÁSTI PŘÍBĚHOVÉ KARTY

- A Příběhový text a ilustrace
- B Číslo příběhové karty
- C Trvalé efekty
- D Cíl k postupu v příběhu



### KARTY TAJEMSTVÍ

Ve hře je samostatný balíček karet tajemství. Karty v něm by měly zůstat v určitém pořadí, takže je nemíchejte ani si je neprohlížíte. Některé příběhové karty dávají hráčům pokyn, aby si z balíčku tajemství dobrali konkrétní karty. Karty tajemství se většinou vykládají poblíž „dvojstránky“ příběhových karet, nikdy se ale neumísťují přímo na příběhové karty. Jiné karty tajemství se mohou umísťovat do nebo poblíž prostorů hráčů.



Efekty na příběhových kartách jsou platné, pouze pokud jsou dané dvě karty lícem vzhůru a aktivní. Pokud jsou tato pravidla hry v rozporu s efekty příběhových karet, přednost mají příběhové karty.

## PŘÍPRAVA SPOLEČNÉHO PROSTORU

## 1. BALÍČEK VYLEPŠENÍ

Zamíchejte zvlášť vylepšené akční karty (všechny tyto karty mají ve spodní části symboly nákladů) a karty stavů (se symbolem ✂ v levém horním rohu). Umístěte oba balíčky blízko sebe.

Otočte vrchní čtyři vylepšené akční karty a vyložte je lícem vzhůru do řady vedle balíčku vylepšení tak, aby je všichni hráči dobře viděli. Tyto čtyři karty budou tvořit úvodní NABÍDKU VYLEPŠENÍ.

## 2. ŽETONY SUROVIN

Utvořte samostatné hromádky tří druhů surovin (☹ ☹ ☹), žetonů poškození (☹), žetonů omráčení (☹) a úkolových žetonů (☹) a umístěte je na dosah všem hráčům.

## 3. FIGURKA BOSSE

Umístěte figurku bosse na dosah všem hráčům.

## PŘÍPRAVA KAPITOLY

## 4. PŘÍBĚHOVÝ BALÍČEK

Najděte příběhový balíček pro aktuální kapitolu. Nemíchejte jej. Pokud teprve začínáte hrát kampaň, začněte první kapitolou (příběhové karty 1–7). Otočte kartu představující obálku kapitoly a položte ji nalevo od příběhového balíčku. V první kapitole tedy bude karta 1-B nalevo a 2-A napravo. Přečtěte si příběhový text.



## 5. SESTAVENÍ MAPY

Na následující dvojici příběhových karet bude vyobrazen náčrt mapy pro aktuální kapitolu. Sestavte mapu pomocí destiček lokací. Nejdříve umístěte konkrétní destičky nebo typy destiček (v první kapitole je to jeskyně vlevo a pevnost vpravo). Poté zamíchejte zbývající destičky lícem dolů a náhodně je umístěte na pole s destičkami lícem dolů (viz symbol vlevo) na náčrtu mapy. Nakonec otočte všechny náhodně umístěné destičky lícem vzhůru a umístěte figurku draka každého hráče na destičku se symbolem ☹.

## 6. PŘÍCHOD PŘISLUHOVAČŮ

Zamíchejte balíček karet přísluhovačů a položte jej lícem dolů poblíž mapy. Otočte a umístěte uvedený počet karet přísluhovačů v závislosti na počtu hráčů. (Například na kartě 3-A je tato tabulka, podle které se ve hře 1 nebo 2 hráčů má otočit a umístit 1 karta přísluhovače. Na každé kartě přísluhovače je uvedeno, na kterou destičku lokace se má umístit.)

POČET HRÁČŮ

PŘISLUHOVAČ

|                            |   |   |   |
|----------------------------|---|---|---|
| 1                          | 2 | 1 | ☹ |
| 3                          | 4 | 2 | ☹ |
| Přidejte 5 karet událostí. |   |   |   |

## 7. BALÍČEK UDÁLOSTÍ

Zamíchejte všechny karty událostí. Příběhové karty dají hráčům pokyn, aby „přidali“ určitý počet karet událostí. Vezměte tento počet karet událostí, aniž byste si je prohlíželi, a umístěte je lícem dolů v samostatném balíčku událostí (pět karet událostí pro kapitolu 1). Ostatní karty událostí nechte poblíž, budete je potřebovat později.

## 8. PŘÍPRAVA POZDĚJŠÍCH KAPITOL

Pokud hrajete třetí nebo pozdější kapitolu, vytvořte hromádku žetonů magie lícem dolů. Vylusujte čtyři žetony magie a umístěte je lícem vzhůru poblíž nabídky vylepšení. Pokud hrajete pátou nebo pozdější kapitolu, položte obě dvě karty tajemství E lícem vzhůru na dosah všem hráčům.



ŽETON MAGIE



## 9. DOKONČENÍ PŘÍPRAVY

Postupujte podle případných dalších pokynů na příběhových kartách, včetně otočení na další dvojici karet. Na této nové dvojici bude uvedený první cíl, který musí hráči splnit, aby postoupili v kapitole.



## PŘÍPRAVA HRÁČŮ

## 10. ŽETON VELITELE

Vyberte nebo náhodně určete hráče, který se zhostí této role, a dejte mu žeton velitele.

## 11. DESKA HRÁČE

Každý hráč si vybere barvu a vezme si odpovídající desku hráče, žeton aspektu, figurku draka a počáteční balíček 18 karet (se symbolem v barvě draka v levém spodním rohu karty).

## 12. DOBÍRACÍ BALÍČEK

Každý hráč si vezme 4 karty životů (se symbolem ♥) ze svého počátečního balíčku a vyloží je lícem vzhůru do řady pod svou desku hráče. Každý hráč zamíchá zbývajících 14 akčních karet a vytvoří svůj dobírací balíček (včetně případných odemčených karet vlastností, které v průběhu kampaně nahradily počáteční karty). Tento balíček každý hráč umístí lícem dolů nalevo od své desky hráče. Pokud mají hráči odemčené dračí síly, měli by umístit své karty sil poblíž svých desek hráčů.

## 13. DOBRÁNÍ KARET DO RUKY

Každý hráč si dobere do ruky šest karet ze svého dobíracího balíčku. Poté může odložit až dvě z těchto karet (na odkládací hromádku lícem vzhůru nalevo od svého balíčku) a poté si místo nich dobrat stejný počet karet. Těchto šest karet tvoří počáteční karty v ruce každého hráče.

## HRA 1 HRÁČE

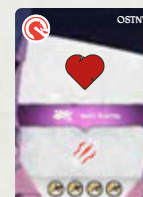
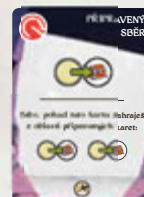
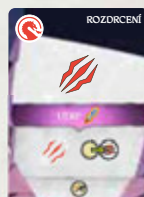
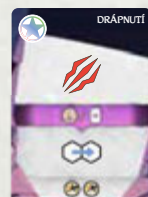
Ve hře 1 hráče se můžete rozhodnout, zda budete ovládat jednoho, nebo dva draky. Pokud se rozhodnete ovládat dva draky, považujte každého za samostatného hráče a všechny události a příběhové karty vyhodnocujte jako pro 2 hráče.

## PŘÍKLAD PŘIPRAVENÉ HRY PRO 2 HRÁČE

NAJEDNOU BUDOU VIDITELNÉ  
VŽDY POUZE DVĚ PŘÍBĚHOVÉ KARTY.  
NÍŽE JSOU UVEDENY „DVOJSTRÁNKY“  
PŘÍBĚHOVÝCH KARET BĚHEM  
RŮZNÝCH KROKŮ PŘÍPRAVY HRY.



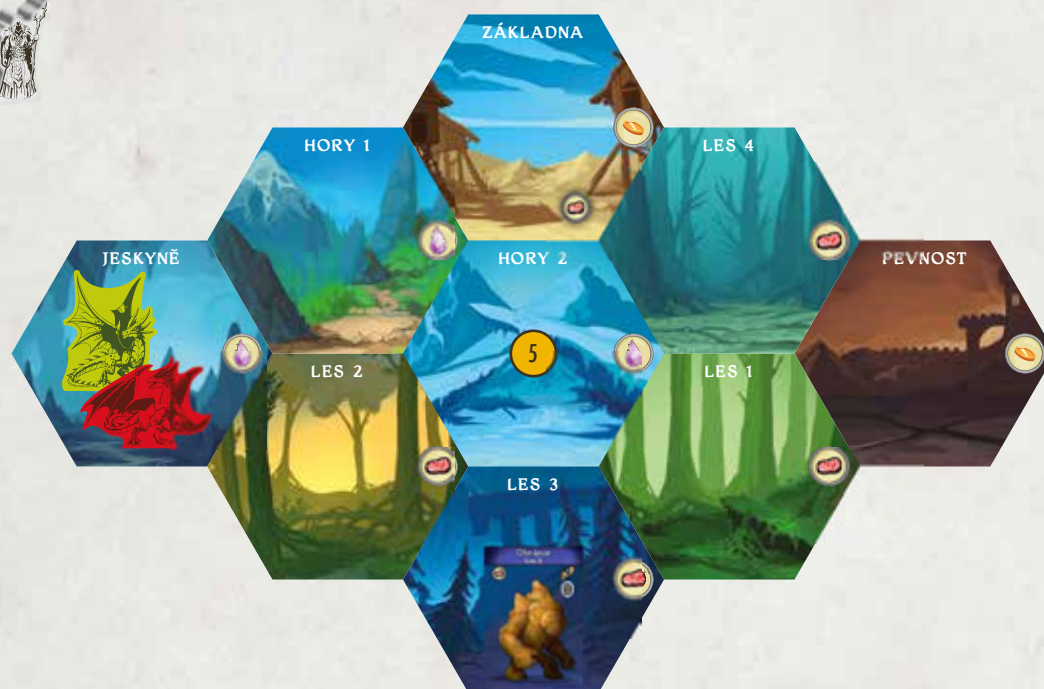
1



3

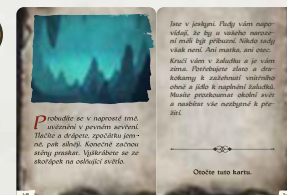


7



6

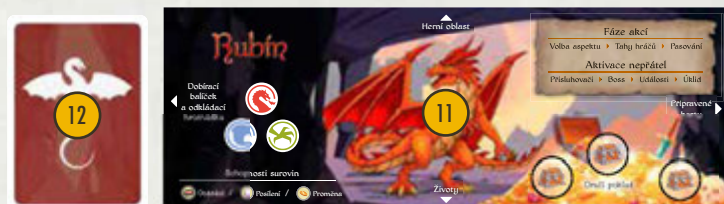
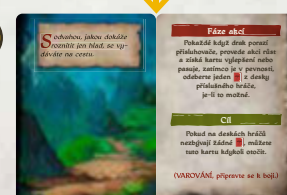
4



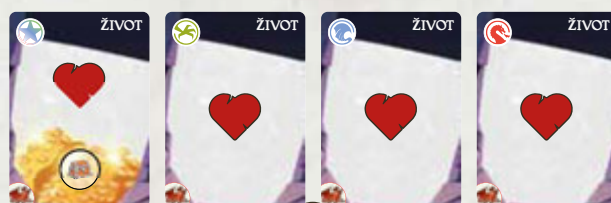
5



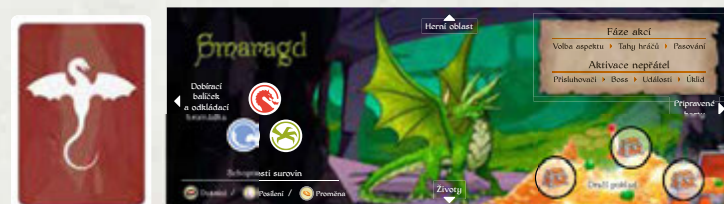
9



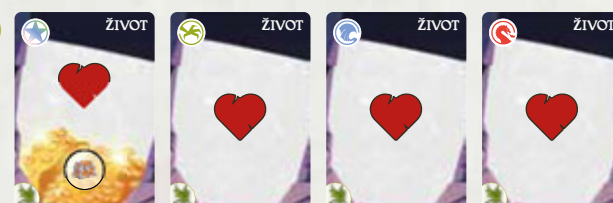
12



12



10



## Přehled herního kola

Každé kolo začíná fází akcí, během které se hráči střídají po jednotlivých tazích. Během každého tahu hráč zahraje a vyhodnotí jednu kartu nebo vyhodnotí jednu alternativní akci. Takto hra pokračuje, dokud každý hráč nepasuje. Poté se vyhodnotí aktivace nepřátel, kterou tvoří několik fází v daném pořadí.

### FÁZE AKCÍ

#### VOLBA ASPEKTU

Každý hráč si zvolí aspekt, který omezuje karty, jež může hrát.

#### TAHY HRÁČŮ

Hráči se střídají v hraní karet a provádění dalších akcí.

#### PASOVÁNÍ

Každý hráč může odložit/připravit kartu a dobrat si do šesti karet v ruce.

### AKTIVACE NEPŘÁTEL

#### FÁZE PŘISLUHOVAČŮ

Každý přísluhovač na destičce s drakem zaútočí.

#### FÁZE BOSSE

Boss zaútočí a provede další akce.

#### FÁZE UDÁLOSTÍ

Otočte vrchní kartu z balíčku událostí a vyhodnoťte ji.

#### FÁZE ÚKLIDU

Odstraňte žetony omráčení, vyhodnoťte efekty fáze úklidu a předejte žeton velitele dalšímu hráči.

## Fáze akcí

Během fáze akcí se hráči střídají v jednotlivých tazích. Hráč s žetonem velitele je na tahu jako první, obvykle zahraje jednu kartu z ruky.

Poté je na tahu další hráč po směru hodinových ručiček a hra takto pokračuje dále. Ve svém tahu může hráč zahrát kartu, provést alternativní akci nebo pasovat.

Jakmile hráč pasuje, po zbytek fáze akcí se přeskakuje a již v tomto kole nemůže zahrát žádnou kartu ani provést jinou akci. Jakmile pasují všichni hráči, přejděte k aktivaci nepřátel.

### VOLBA ASPEKTU

Ve svém prvním tahu každého kola si každý hráč musí zvolit jeden ze tří aspektů a umístit svůj žeton aspektu na odpovídající pole na své desce hráče (1). Po zbytek kola již nesmí zvolený aspekt změnit. Každá akční karta má v levém horním rohu symbol aspektu (2). Hráč může ve svém tahu zahrát pouze karty odpovídající zvolenému aspektu (*některé efekty nebo schopnosti mohou toto pravidlo obejít*).

Ve hře jsou tyto aspekty:



#### BOJ

Zaměřuje se na způsobování poškození nepřítelům.



#### LET

Zaměřuje se na pohyb po mapě.

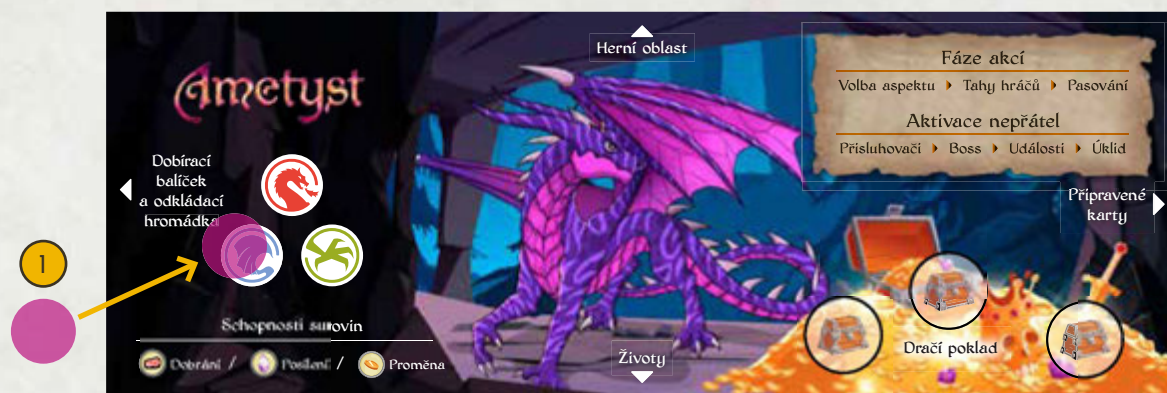


#### LOV

Zaměřuje se na sbírání surovin.



Některé karty mají žolíkový symbol (3). Tyto karty jsou vždy považovány za součást zvoleného aspektu.



## Fáze akcí

### TAHY HRÁČŮ

Hráč s žetonem velitele se stává aktivním hráčem a odehraje první tah aktuálního kola. Jak bylo uvedeno dříve, každý hráč si ve svém prvním tahu každého kola musí nejprve zvolit aspekt. Poté si vybere a vyhodnotí jednu z následujících tří možností:

#### 1. ZAHRÁNÍ AKČNÍ KARTY

Z ruky nebo z oblasti připravených karet.

#### 2. PROVEDENÍ ALTERNATIVNÍ AKCE

(použití žetonu magie, provedení akce na kartě života atd.)

#### 3. PASOVÁNÍ (VYSVĚTLENO V ČÁSTI NÍŽE)

Poté se aktivním hráčem stává následující hráč v pořadí po směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu hráč většinou zahraje akční kartu. Akční karty obsahují jeden nebo více symbolů, které umožňují pohybovat drakem, útočit na nepřátele, sbírat suroviny a provádět další akce (*dostupné akce jsou podrobně vysvětleny v části Akce a akční karty na str. 10*). Zahrané karty každý hráč umísťuje do herní oblasti nad svou deskou hráče (4) a odloží je až později během fáze akcí. Aktivní příběhové karty a karty tajemství mohou upravovat akce, které mají hráči k dispozici. Také mohou hráčům poskytovat alternativní akce a další možnosti.



### PASOVÁNÍ

Když hráč ve svém tahu nemůže nebo nechce hrát žádné karty ani provádět jiné akce, může pasovat. Jakmile hráč pasuje, již v aktuální fázi akcí nebude znovu na tahu a jeho tah se přeskakuje. Jakmile všichni hráči pasují, fáze akcí skončí a hráči vyhodnotí aktivaci nepřátel. Když hráč pasuje, vyhodnotí postupně kroky **PŘÍPRAVA NEBO ODLOŽENÍ** a **ÚKLID A DOBRÁNÍ KARET**.

Následující hráč v pořadí může začít hrát svůj tah, jakmile předchozí hráč začne pasovat. Nemusí čekat, až pasující hráč tyto kroky vyhodnotí.

#### PŘÍPRAVA NEBO ODLOŽENÍ

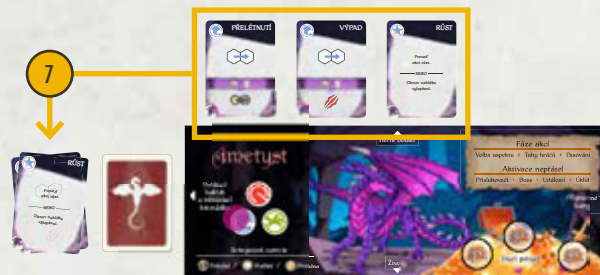
Pasující hráč může volitelně provést jednu z následujících možností (A, nebo B; nikoli obě):

(A) Vezměte jednu akční kartu z ruky, která **ODPOVÍDÁ VAŠEMU ZVOLENÉMU ASPEKTU PRO AKTUÁLNÍ KOLO** (včetně karet ) , a umístěte ji do své oblasti připravených karet napravo od své desky hráče (5) (můžete utratit  za změnu aspektu karty a poté ji připravit).

(B) Odložte libovolnou akční kartu (bez ohledu na aspekt) z ruky (6).

#### ÚKLID A DOBRÁNÍ KARET

Poté, co pasující hráč volitelně připraví nebo odloží jednu kartu z ruky, odloží všechny karty ze své herní oblasti (**karty zahrané v tomto kole**) lícem vzhůru na svou odkládací hromádku (7). Připravené karty neodkládá. Pokud byly odemknuty žetony magie, hráč také odloží všechny žetony magie ze své herní oblasti na odkládací hromádku lícem vzhůru. Pasující hráč si poté dobere karty do limitu karet v ruce, který je pro všechny hráče šest karet, pokud některá schopnost nebo efekt neuvádí jinak (8). Připravené karty nemají vliv na limit karet v ruce a při dobírání karet během pasování je hráči ignorují. Nakonec pasující hráč přesune svůj žeton aspektu do své herní oblasti, čímž dá najevo, že pro aktuální kolo již pasoval.



#### PRÁZDNÝ BALÍČEK

Pokud je hráčův dobírací balíček prázdný a má si dobrat kartu, dobere si všechny karty, které může, poté zamíchá svou odkládací hromádku, utvoří z ní nový dobírací balíček lícem dolů a pokračuje v dobírání karet. Pokud nemá ve svém dobíracím balíčku a odkládací hromádce dostatek karet na to, aby si mohl dobrat do limitu karet v ruce, dobere si tolik karet, kolik je možné.

#### PŘIPRAVENÉ KARTY

Připravené karty mezi koly zůstávají v oblasti připravených karet. Pro všechny efekty (**hraní karet, odkládání karet za účelem zaplacení efektů**) se považují za karty v hráčově ruce, s tím rozdílem, že se nepočítají do limitu karet v ruce. Počet karet, které hráč může mít v oblasti připravených karet, není nijak omezen. Aby si hráč mohl kartu připravit, musí se shodovat s aspektem, který si zvolil pro dané kolo, musí být žolíková nebo musí hráč zaplatit zlaťák, aby ji proměnil na žolíkovou. Pro hraní karet z oblasti připravených karet v dalších kolech je stále potřeba dodržovat pravidla týkající se aspektů.

## FÁZE PŘISLUHOVAČŮ

## POPIS KARTY PŘISLUHOVAČE

- A** Název přísluhovače a místo příchodu
- B** Hodnota útoku a obrany
- C** Kořist
- D** Ilustrace
- E** Schopnost



Během této fáze mohou přísluhovači útočit na draky, pokud se nacházejí na stejné destičce. Každý přísluhovač útočí pouze jednou a hráči tyto útoky vyhodnotí v libovolném pořadí. Za každou destičku, na které se nachází alespoň jeden přísluhovač a alespoň jeden drak, sečtete hodnoty útoku (🗡️) všech přísluhovačů na destičce (1). Tento součet je celkové poškození, které musí draci na destičce utrpět. Hráči toto poškození libovolně (*ne nutně rovnoměrně*) rozdělí mezi draky na destičce, kde došlo k útoku. Za utrpěné poškození musí drak odložit karty životů s odpovídajícím počtem symbolů ♥️ (2). Pokud drak musí odložit svůj poslední symbol ♥️, všichni hráči ihned prohrávají.

Někteří přísluhovači mají symbol ✂️, který značí, že místo poškození udělují stavy. Za každý takový symbol musí jeden drak na destičce s tímto přísluhovačem vzít vrchní kartu z balíčku stavů (*aniž by se na ni podíval*) a přidat ji navrch svého dobíracího balíčku (3). Více podrobností o stavech viz Karty stavů na str. 13. Některé přísluhovači mají schopnost, která se aktivuje na konci fáze přísluhovačů. Tyto schopnosti vyhodnoťte až poté, co vyhodnotíte útoky všech přísluhovačů na destičkách s draky. Některé aktivní příběhové karty a karty tajemství mohou upravit způsob aktivace přísluhovačů.

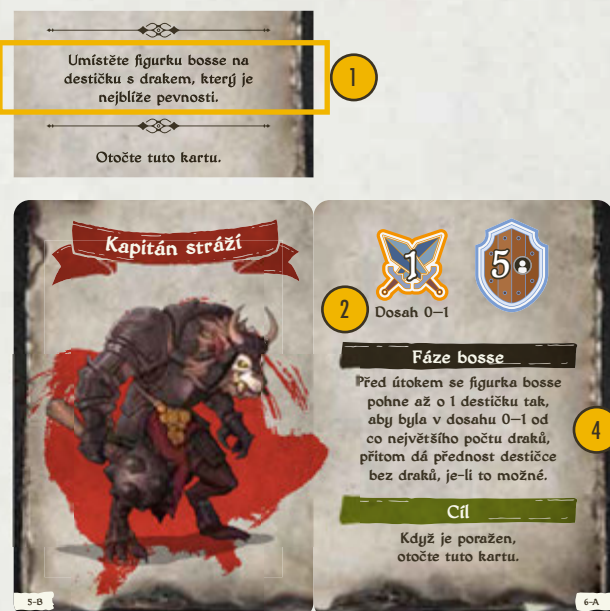


## NEPŘÁTELÉ, PŘISLUHOVAČI A BOSSOVÉ

Jak přísluhovači, tak bossové se považují za nepřátele, ale přísluhovači nejsou bossové a naopak. Pokud je v efektu nebo akci uvedeno, že má vliv na jeden typ nepřátel, neplatí na druhý. Nejčastěji se to týká karet, jejichž schopnosti mohou ovlivnit přísluhovače, ale ne bosse.

## FÁZE BOSSE

Poté své akce provede boss, pokud je ve hře (*příběhový balíček dá hráčům pokyn, kdy umístit figurku bosse na herní plán*) (1). Bossové útočí jinak než přísluhovači. U útoku každého bosse je uveden dosah, který mu umožňuje zaútočit i na vzdálené destičky (2). Útoky s dosahem 0 mají vliv pouze na draky na destičce s bossem, útoky s dosahem 1 mají vliv na destičku s bossem a každou sousední destičku atd. Hodnota bossova útoku (*označená symbolem útoku bosse* 🗡️) se násobí počtem draků na dané destičce. (*Například tento boss má hodnotu útoku 1. Pokud boss zaútočí na destičku se dvěma draky, způsobí celkové poškození 2. Toto poškození lze libovolně rozdělit mezi draky na stejné destičce, stejně jako poškození od přísluhovačů.*) Vyřešte bossův útok za každou destičku s draky, která je v jeho dosahu (*v libovolném pořadí*) (3). Než přejdete do fáze událostí, vyřešte všechny efekty fáze bosse na příběhových kartách a kartách tajemství (4).



## Aktivace nepřátel

### FÁZE UDÁLOSTÍ

#### POPIS KARTY UDÁLOSTI

- A** Ilustrace
- B** Počty hráčů, pro které je událost platná
- C** Efekt události
- D** Příběhový text
- E** Příchod přísluhovačů



Otočte vrchní kartu z balíčku událostí (1). Pokud to není možné, protože balíček událostí je již prázdný (*poslední karta byla otočena v předchozím kole*) (2), hráči okamžitě prohrávají.

Po otočení karty události zkontrolujte efekt v její horní polovině (3). Pokud událost odpovídá počtu hráčů (4), vyhodnoťte její efekt. Pokud je aktuální počet hráčů přeškrtnutý (5), efekt nevyhodnocujte. Pokud sólový hráč hraje za dva draky, řídí se počtem hráčů (6). Pokud je stejným vhodným cílem efektu události více draků, hráči se rozhodnou, který z nich se stane cílem efektu.

Otočená karta události určí, kolik nových přísluhovačů se v tomto kole objeví (6). I když efekt události není vyhodnocen, stále dojde k příchodu přísluhovačů dle počtu hráčů. Otočte uvedený počet karet přísluhovačů a každého přísluhovače umístěte na destičku uvedenou v horní části příslušné karty (7).

Příchod přísluhovačů může být ovlivněn aktivními příběhovými kartami a kartami tajemství. Některé příběhové karty dávají hráčům pokyn, aby umístili nového přísluhovače na konkrétní destičku. V takovém případě otočte vrchní kartu z balíčku přísluhovačů a umístěte ji na danou destičku. Ignorujte přitom lokaci uvedenou na kartě přísluhovače.



#### EFEKTY ZÁVISLÉ NA POČTU HRÁČŮ

Mnoho efektů ve hře se mění v závislosti na počtu hráčů. Tyto efekty jsou označeny symbolem počtu hráčů (8).

Používá se buď k určení hodnoty nebo efektů, které se mají použít, jako je tomu u karet událostí a přípravě přísluhovačů, nebo se používá jako násobitel, jako je tomu u bossů, jejichž hodnota obrany se násobí počtem hráčů (9).



### FÁZE ÚKLIDU

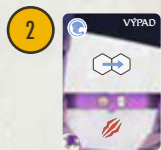
Na závěr aktivace nepřátel proveďte fázi úklidu. Odstraňte všechny žetony omáčení (10) z karet. Vyhodnoťte všechny efekty fáze úklidu na kartách. Předějte žeton velitele dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček a pokračujte v dalším kole hry, počínaje tahy hráčů.



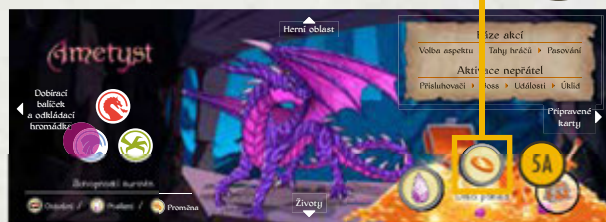
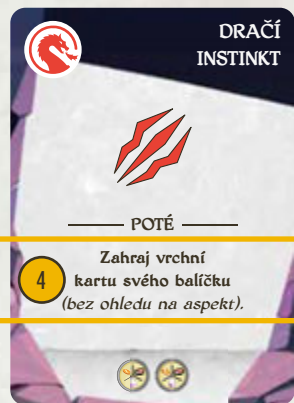
## Akce a akční karty

Hráč většinou během svého tahu zahraje jednu akční kartu z ruky nebo oblasti připravených karet a zcela ji vyhodnotí, než svůj tah odehraje další hráč.

Každý hráč si ve svém prvním tahu každého kola musí nejprve zvolit aspekt (1). Zahrané akční karty se musí shodovat s aspektem, který si hráč pro dané kolo zvolil (2), leda by se na kartě místo aspektu nacházel žolíkový symbol (3). Žolíkové karty lze zahrát jako libovolný aspekt.



Některé schopnosti hráči umožňují zahrát karty, které neodpovídají zvolenému aspektu (4). Kromě toho může hráč před zahráním karty ve svém tahu odložit zlaťák (5A) ze svého pokladu (5A) a proměnit aspekt zahrané karty na žolíkový (5B), což mu umožní zahrát kartu, která neodpovídá zvolenému aspektu (5B).



Akční karty obsahují jeden nebo více níže uvedených symbolů. Symboly a akce na akční kartě lze vyhodnotit v libovolném pořadí, pokud není uvedeno jinak. Hráč se dokonce může rozhodnout, že některé symboly vyhodnotí a jiné bude ignorovat. Musí však zcela vyhodnotit jeden symbol/akci, než začne vyhodnocovat další. Některé akční karty také obsahují textové efekty, které jsou vysvětleny přímo na dané kartě. Tyto musí být také zcela vyhodnoceny před vyhodnocením další akce nebo symbolu (pokud není uvedeno jinak nebo pokud se nejedná o trvalý efekt).

## SYMBOLY HLAVNÍCH AKCÍ

### ÚTOK



Hráč udělí 1 poškození jednomu nepříteli (*přísluhovači nebo bossovi*) na své aktuální destičce (*umístí žeton poškození* na kartu tohoto nepřítel). Pokud má nyní tento nepřítel stejný počet žetonů poškození, jako je jeho hodnota obrany, je poražen (1). Po poražení přísluhovce se nejprve podívejte na levou stranu karty, kde se nachází jeden nebo více symbolů kořisti. Vezměte ze zásoby odpovídající žeton(y) surovin a položte je na destičku s tímto nepřítel (2). Poté položte kartu přísluhovce na odkládací hromádku vedle balíčku přísluhovců (3). Pokud je poražen boss, postupujte podle pokynů na jeho příběhové kartě.



### POHYB



Hráč přesune svého draka na libovolnou sousední destičku. Destičky spolu sousedí, pokud se dotýkají jednou stranou (4). Pokud jsou v okamžiku, kdy drak provádí pohyb, na jeho destičce nepřítelé, drak utrpí 1 poškození (a musí odložit kartu života s alespoň 1 symbolem srdce) předtím, než se pohyb vyhodnotí. Toto poškození se označuje jako **POŠKOZENÍ PŘI ÚTĚKU**. Toto poškození je vždy 1 poškození bez ohledu na to, kolik nepřátel bylo na destičce, ze které se drak pohnul.

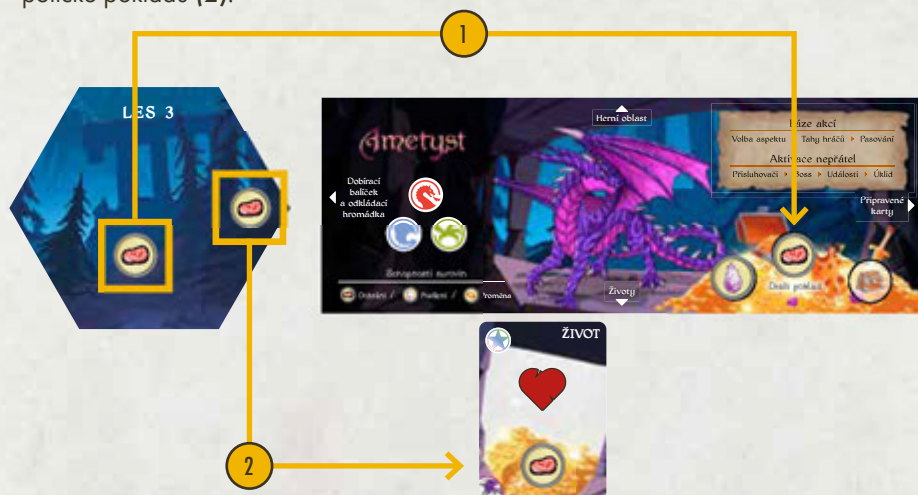


## Akce a akční karty

### SBĚR



Pokud se na drakově aktuální destičce nachází jeden nebo více žetonů surovin (umístěných díky kartě události nebo porážení přísluhovače), může hráč za každou akci sběr sebrat jeden z těchto žetonů a umístit jej na volné políčko pokladu na své desce hráče (1) nebo na jedné ze svých karet životů. Poté, ať už na destičce byl žeton suroviny, nebo ne, získá hráč jeden žeton suroviny typu, který je uveden na jeho aktuální destičce, a umístí jej na volné políčko pokladu (2).



### OMRÁČENÍ



Hráč může omrácit jednu kartu přísluhovače na své destičce, na které není žeton omrácení (položí na ni žeton omrácení)

(3). Tento přísluhovač je nyní omrácen. BOSS NEMŮŽE BÝT NIKDY OMRÁCEN. Schopnosti omráceného přísluhovače se ignorují. Během fáze přísluhovačů nezaútočí. Na omráceného přísluhovače lze stále útočit a porazit jej jako obvykle. Pokud jsou všichni nepřátelé na destičce s drakem omrácení, drak neutrpí poškození při útěku, pokud se z této destičky pohne (4). Žetony omrácení se odstraní na konci fáze úklidu.



### OMRÁČENÍ JINÝCH KARET

Některé vylepšené akční karty, karty vlastností a příběhové karty mohou být také omráceny (díky jedinečným efektům na dané kartě) (5). Když je takováto karta omrácena, položte na ni žeton omrácení jako obvykle. Tyto žetony budou odstraněny během fáze úklidu spolu s ostatními žetony omrácení. Žetony omrácení na těchto kartách mají hráčům připomenout, že efekt karty byl v daném kole již použit. Schopnost karty s žetonem omrácení nelze znovu použít, dokud z ní není žeton omrácení odstraněn.

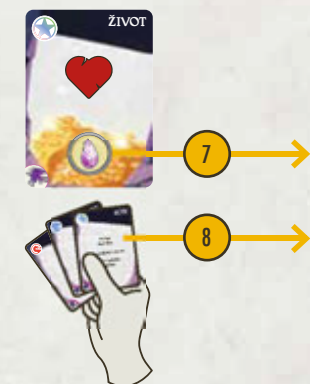


### DODATEČNÉ NÁKLADY

Uprostřed mnoha karet je fialový pruh s náklady, pod kterým je jeden nebo více dalších symbolů. Tyto akce lze vyhodnotit, pokud se hráč rozhodne zaplatit uvedené náklady. Každou takovou akci lze vyhodnotit před ostatními akcemi na kartě nebo po nich.



Nejčastějším nákladem je symbol posílení (6). K získání dodatečných akcí pod tímto symbolem musí hráč buď odložit jeden drakokam ze svého pokladu (i pokud je získaný díky akci sběr na stejné kartě) (7), nebo musí odložit jednu akční kartu ze své ruky či z oblasti připravených karet nebo kartu života z řady pod deskou hráče, která odpovídá aspektu zvolenému pro toto kolo (včetně žolíkové karty) (8). Hráči mohou odložit kartu z ruky, která neodpovídá jejich zvolenému aspektu, pokud zároveň odloží zlaták, aby se odložená karta proměnila na žolíkovou.



Na akčních kartách mohou být i jiné náklady. Na několika kartách jsou například náklady v podobě poškození (9). Pokud chce hráč vyhodnotit akce pod takovými náklady, musí utrpět poškození (odložit kartu života).



### KARTY ŽIVOTŮ

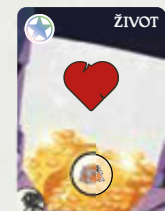
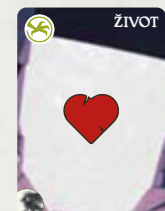
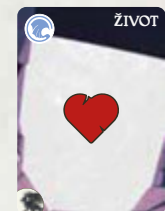
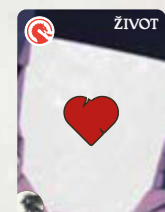
Každý hráč začíná se čtyřmi kartami životů. Karty životů jsou speciální druh akčních karet, na kterých jsou symboly zdraví a mohou také obsahovat políčka pokladu.

představují drakovo zdraví. Kdykoli drak utrpí jedno nebo více poškození, obvykle v důsledku nepřátelských útoků, musí odložit karty životů se stejným počtem symbolů na svou odkládací hromádku.

**POKUD DRAK MUSÍ ODLOŽIT SVŮJ POSLEDNÍ SYMBOL, VŠICHNI HRÁČI IHNEDE PROHRÁVAJÍ.**

Karty životů, které má hráč v ruce, může zahrát ve svém tahu stejně jako kteroukoli jinou akční kartu (pokud se její aspekt shoduje s aspektem zvoleným pro dané kolo), s tím rozdílem, že se namísto vyhodnocení symbolů tyto karty umístí zpátky do řady pod deskou hráče. Hráč si tak může vyléčit poškození utrpěné odložením karty života.

Několik karet životů má trvalé schopnosti, které jsou platné, dokud jsou tyto karty ve hře (+1 limit karet v ruce, symboly akcí, které lze použít v každém kole). Pokud karta života poskytuje takovouto trvalou výhodu, tato výhoda platí vždy a lze ji využít v každém kole, bez ohledu na to, zda aspekt karty života odpovídá zvolenému aspektu. Pokud karta života umožňuje hráči omrácit tuto kartu, aby vyhodnotil akci, počítá se to jako hráčův tah.



## AKCE RŮST

Na začátku hry obsahuje balíček každého hráče dvě karty „Růst“. Tyto karty umožňují hráči provést akci růst a vylepšit tak svůj balíček (1).

Když hráč vyhodnocuje akci růst, vybere si vylepšenou akční kartu z nabídky vylepšení, kterou získá (2), a akční kartu z ruky nebo oblasti připravených karet (nikoli kartu zahranou v tomto kole), kterou jí nahradí. Nová karta ani nahrazovaná karta nemusí odpovídat zvolenému aspektu.

Hráč utratí počet surovin ze svých políček pokladů odpovídající nákladům vybrané vylepšené akční karty (počet symbolů ve spodní části karty) v libovolné kombinaci (3).

Pokud se hráč rozhodne nahradit kartu s náklady, zaplatí pouze rozdíl mezi náklady obou karet (nebo neutratí nic, pokud má nahrazovaná karta stejné nebo vyšší náklady než nová karta).

Získanou kartu hráč umístí přímo do své ruky a může ji zahrát později v této fázi (pokud odpovídá zvolenému aspektu) (4). Nahrazená karta je po zbytek partie vyřazena ze hry (5).

Nabídku vylepšení ihned doplňte otočením nové karty z balíčku vylepšení (6).

Alternativně může hráč akci růst použít k obnovení nabídky vylepšení. Každou kartu v nabídce vylepšení odloží lícem vzhůru na odkládací hromádku vedle balíčku vylepšení. Poté otočí čtyři nové vylepšené akční karty a vyloží je lícem vzhůru do nové nabídky vylepšení.



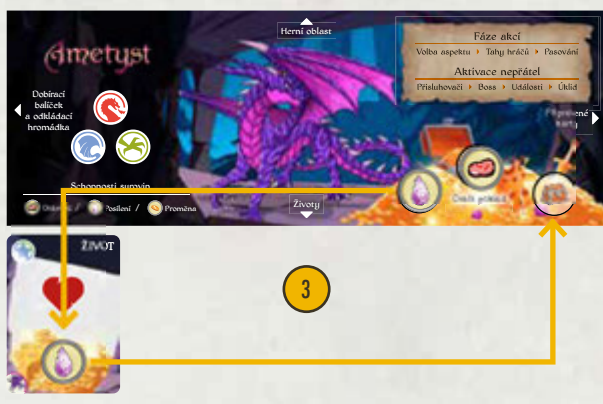
## Akce a akční karty

### SUROVINY

Hráči sbírají suroviny z destiček (1) pomocí akcí sběr ze svých akčních karet (2). Sebraná surovina se musí umístit na políčko pokladu na desce hráče nebo jedné z karet životů. Na každém políčku pokladu může být uložena jedna surovina. Utracené suroviny (*za růst nebo schopnosti surovin*) vracejte do společné zásoby.

Suroviny může hráč kdykoli volně přesouvat mezi svými políčky pokladů (3). Lze je také kdykoli upustit na destičku, na níž se drak aktuálně nachází (4). Pokud má hráč více surovin, než kolik má volných políček pokladů (*protože jich nasbíral příliš mnoho nebo byla pro poškození odložena karta života s políčkem pokladu*), musí přebytečné suroviny podle svého výběru upustit na svoji aktuální destičku.

Žetony surovin lze platit za akci růst. Také je lze utratit za schopnosti surovin, jež jsou popsány níže:



#### MASO

Hráč může kdykoli utratit maso a dobat si kartu ze svého dobíracího balíčku. Může to provést i ve svém prvním tahu, ještě než si zvolí aspekt.



#### DRAKOKAM

Hráč může utratit drakokam při hraní akční karty a tuto kartu posílit (*získat efekty pod symbolem posílení*), jak je uvedeno výše v sekci dodatečné náklady.



#### ZLAŤÁK

Hráč může utratit zlaťák a až do konce tahu přeměnit aspekt karty ve své ruce nebo oblasti připravených karet na . To hráči umožní zahrát kartu, která neodpovídá zvolenému aspektu, odložit kartu, která neodpovídá aspektu, a aktivovat tak symbol posílení, a/nebo během pasování připravit kartu, která neodpovídá aspektu.

### KARTY STAVŮ

Balíček stavů (*se stejným rubem jako akční karty*) se na začátku hry zamíchá zvlášť a položí vedle balíčku vylepšení.

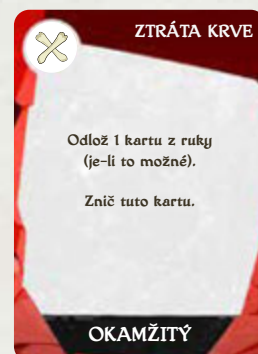
Když hráč utrpí stav, musí si vzít vrchní kartu z balíčku stavů a umístit ji navrch svého dobíracího balíčku, aniž by se na ni podíval. Pokud má hráč utrpět stav, když je balíček stavů prázdný, zamíchejte odložené karty stavů a utvořte z nich nový balíček. Hráč si z něj poté vezme kartu.

Když si hráč ze svého balíčku dobere kartu stavu, ihned ji vyhodnotí, jak je popsáno níže. Zahrnuje to také kartu dobranou díky efektu přípravy, zahrnou z balíčku nebo odloženou skrze jiný efekt. Žádnou náhradní kartu si místo karty stavu nedoberete. Může se tak stát, že po pasování bude mít hráč v ruce méně než šest karet.

Když je karta stavu „zničena“, umístěte ji lícem vzhůru na odkládací hromádku vedle balíčku stavů.

#### OKAMŽITÉ

Okamžité stavy se vyhodnotí a poté ihned zničí.



#### TRVALÉ

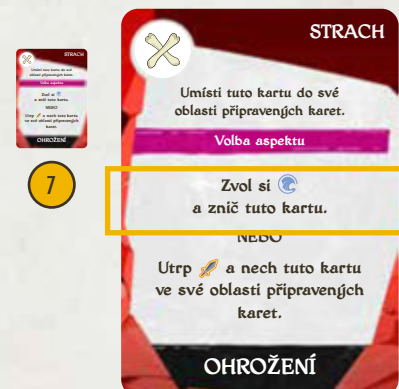
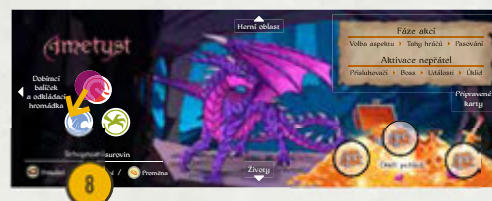
Trvalé stavy zůstávají hráči v ruce a nemůže je zahrát (5), odložit ani připravit. Zabírají tedy hráči jedno místo v limitu karet v ruce. Pokud hráč během fáze akcí zahrane kartu s uvedeným symbolem akce (6) (*nebo jiným efektem získá tuto akci*), může ji použít ke zničení trvalého stavu. Tento symbol akce je spotřebován a nemůže se již použít.



#### OHROŽENÍ

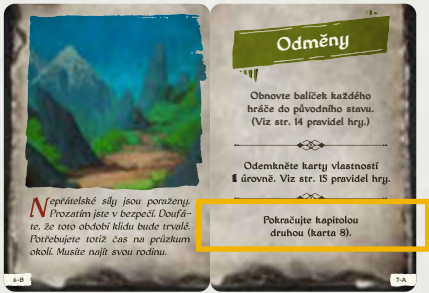
Stavy ohrožení se umísťují do hráčovy oblasti připravených karet (7).

Tento hráč na začátku svého prvního tahu v každém kole utrpí 1 , pokud si pro aktuální kolo nezvolí uvedený aspekt (8). Na rozdíl od poškození ve fázi přísluhovačů nebo bosse toto poškození nelze převést na jiného draka na stejné destičce. Pokud si hráč zvolí uvedený aspekt, tento stav se zničí. Pokud si hráč kartu stavu ohrožení dobere později v kole, když už si aspekt zvolil, nemá tato karta až do začátku následující fáze akcí žádný efekt.



Dokončení kapitoly

Dvojice příběhových karet představují určitý cíl, který hráči musí splnit, aby otočili kartu a pokračovali v další části kapitoly. Hráči vyhrájí, pokud splní závěrečný cíl aktuální kapitoly a dostanou pokyn pokračovat další kapitolou.



Když k tomu dojde, hráči obnoví své balíčky do původního stavu (**vylepšené akční karty se vrátí do balíčku vylepšení a karty nahrazené během akce růst se naopak vrátí do balíčků hráčů**). Jedinou výjimkou jsou karty vlastností, které jsou vysvětleny níže.

Na konci kapitoly mohou být představeny nové prvky, které ovlivní všechny budoucí kapitoly. Jak se tyto prvky odemykají, je uvedeno níže v pravidlech pro **ODEMYKATELNÝ OBSAH**.

Každá kapitola představuje samostatné herní sezení. Během přípravy nové kapitoly hráči provedou všechny kroky přípravy hry (**začnou se všemi kartami životů ve hře, bez surovin atd.**).

Úprava obtížnosti

Hru lze usnadnit nebo ztížit několika způsoby, a přizpůsobit tak obtížnost podle dovedností skupiny či požadované výzvy.

USNADNĚNÍ HRY

SNADNÁ

Každý hráč začíná se 2 žetony masa. Do balíčku událostí přidejte jednu kartu události navíc.



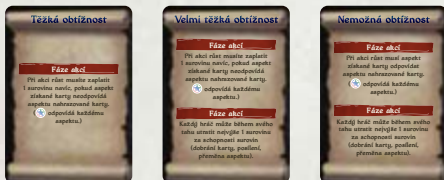
SNADNĚJŠÍ

Na začátku hry každý hráč zdarma provede akci růst (**bez ohledu na cenu karty**). Do balíčku událostí přidejte dvě karty událostí navíc.



ZTÍŽENÍ HRY

Na začátku hry umístěte kartu tajemství **A (těžká), B (velmi těžká) nebo C (nemožná)** vedle příběhových karet. Tyto karty omezují akce růst a využívání surovin.



Jakmile kampaň dokončíte, můžete zahrnout karty prokletí (**karta tajemství K**).



Odemykatelný obsah

PRO NEJLEPŠÍ ZÁŽITEK Z KAMPAŇE A CELÉ HRY VÁM DOPORUČUJEME NEČÍST SI PRAVIDLA NÍŽE, DOKUD K TOMU NEDOSTANETE POKYN NA KONCI KAPITOLY.

OBNOVENÍ KAMPAŇE

Pokud chcete začít hrát kampaň znovu od začátku, nejprve vyřadte z balíčků a desek hráčů karty vlastností a dračích sil a vraťte je do příslušných balíčků. Poté obnovte balíčky hráčů do původního stavu a vraťte do nich všechny nahrazené karty.

JEDNOTLIVÉ KAPITOLY

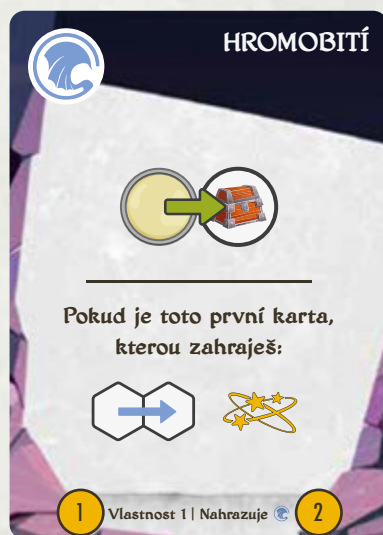
Hráči mohou rovnou přejít do libovolné kapitoly a zahrát si ji, aniž by museli odehrát celou kampaň. Vyberte si, kterou kapitolu chcete hrát, a řiďte se tabulkou níže. Zahrňte prvky označené křížkem pod zvolenou kapitolou a vyberte si karty vlastností a dračích sil, jak je podrobně popsáno v příslušných částech pravidel.

| VÝHODA                                     | KAPITOLA 1 | KAPITOLA 2 | KAPITOLA 3 | KAPITOLA 4 | KAPITOLA 5 | KAPITOLA 6 | KAPITOLA 7 | KAPITOLA 8 |
|--------------------------------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| Vlastnost 1. úrovně (1 za hráče)           |            | ×          | ×          | ×          | ×          | ×          | ×          | ×          |
| Magie                                      |            |            | ×          | ×          | ×          | ×          | ×          | ×          |
| Vlastnost 2. úrovně (1 za hráče)           |            |            |            | ×          | ×          | ×          | ×          | ×          |
| Jantarka (tajemství E)                     |            |            |            |            | ×          | ×          | ×          | ×          |
| Karta síly pro každého hráče (tajemství F) |            |            |            |            |            | ×          | ×          | ×          |
| Vlastnost 3. úrovně (1 za hráče)           |            |            |            |            |            |            | ×          | ×          |
| Karty prokletí (tajemství K)               |            |            |            |            |            |            |            | ×          |

## Odemykatelný obsah

### KARTY VLASTNOSTÍ

ODEMČENO NA KONCI PRVNÍ KAPITOLY

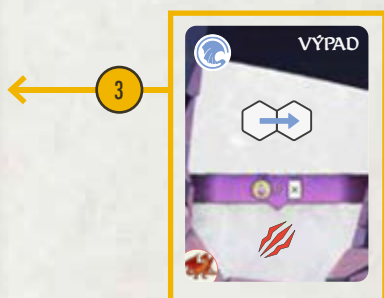


Karty vlastností jsou trvalá vylepšení dobíracích balíčků hráčů. Mají stejný rub jako akční karty, ale na líci každé karty vlastnosti je ve spodní části uvedena její úroveň (1).

Když jsou karty vlastností odemčeny, zamíchejte všechny karty vlastností uvedené úrovně lícem dolů, otočte jednu kartu za hráče a umístěte je lícem vzhůru doprostřed stolu. Každý hráč si vybere jednu z těchto karet vlastností a po zbytek kampaně ji přidá do svého balíčku.

Na každé kartě vylepšení je uveden aspekt nebo druh karty, kterou musí nahradit (2). Každý hráč si vybere počáteční kartu uvedeného druhu nebo aspektu a vrátí ji do krabice hry (3). Po zbytek kampaně nebude potřeba.

**PŘI SÓLOVÉ HŘE ZA JEDNOHO DRAKA SI DOBERTE DVĚ KARTY VLASTNOSTÍ A VYBERTE SI JEDNU Z NICH POKAŽDÉ, KDYŽ MÁTE ODEMKNOUT KARTU VYLEPŠENÍ.**

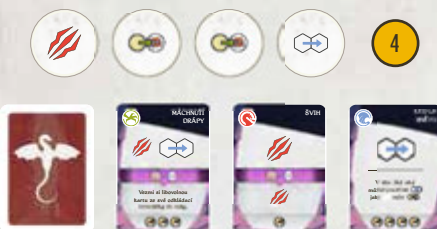


### PRAVIDLA MAGIE

ODEMČENO NA KONCI DRUHÉ KAPITOLY



Jakmile máte odemčenou magii, zamíchejte během přípravy hry žetony magie do hromádky lícem dolů. Na začátku hry z hromádky vylosujete čtyři žetony magie a umístěte je lícem vzhůru poblíž nabídky vylepšení (4).



Hráč může ve svém tahu přesunout jeden z těchto lícem vzhůru otočených žetonů magie do své herní oblasti a provést akci z žetonu. Okamžitě ze zásoby vylosujete nový žeton magie, abyste vždy měli k dispozici čtyři žetony. **KAŽDÝ HRÁČ MŮŽE POUŽÍT MAGII POUZE DVAKRÁT ZA KOLO.**

Jako cenu za provedení akce žetonu magie musí hráč přidat náhodnou kartu stavu navrch svého dobíracího balíčku, stejně jako při vyhodnocení symbolu ✂ (nakládání s magií není bez následků) (5).



Když hráč pasuje, odloží všechny žetony magie ze své herní oblasti na odkládací hromádku lícem vzhůru. Pokud je hromádka žetonů magie lícem vzhůru prázdná a hráč si má vylosovat nový žeton, zamíchejte všechny odložené žetony a utvořte z nich novou hromádku lícem dolů.

### JANTARKA

ODEMČENO NA KONCI ČTVRTÉ KAPITOLY



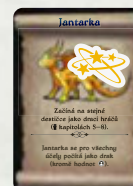
Jakmile odemknete Jantarku, při přípravě každé další kapitoly vezměte obě dvě karty tajemství E a položte je mezi herní plán a oblasti hráčů.



Jantarku představuje její vlastní figurka a herní efekty pro ni platí jako pro každého jiného draka, včetně umístění do jeskyně na začátku hry.

Jantarka se ovšem nepovažuje za hráče a nemá tak vliv na efekty závislé na počtu hráčů.

**JEDNOU BĚHEM KAŽDÉ FÁZE AKCÍ MŮŽE LIBOVOLNÝ HRÁČ VE SVÉM TAHU UMÍSTIT ŽETON OMRAČENÍ NA KARTU JANTARKY A AKTIVOVAT JI.**



Když se Jantarka aktivuje, může se pohout až o dvě destičky. Pokud se pohne o žádnou nebo jednu destičku, může před pohybem nebo po něm zaútočit, přičemž udělí jedno poškození každému nepříteli na své destičce. Jantarka utrpí poškození při útěku jako obvykle.

Pokud je Jantarka poražena, hráči neprohrávají hru, ale její figurka a karty tajemství jsou odstraněny ze hry a po zbytek této kapitoly ji již nelze aktivovat. V následujících kapitolách vstoupí do hry jako obvykle.

### KARTY DRAČÍCH SIL

ODEMČENO NA KONCI PÁTÉ KAPITOLY



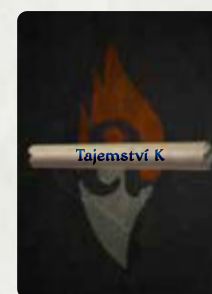
Karty dračích sil jsou trvalá vylepšení desek hráčů.

Když získáte karty dračích sil, zamíchejte lícem dolů všechny karty tajemství F. Otočte jednu kartu za hráče a umístěte je lícem vzhůru doprostřed stolu. Každý hráč se poté rozhodne, kterou kartu chce, a během přípravy každé zbývajících kapitoly ji umístí poblíž své desky hráče. Tato karta bude mít trvalý efekt během všech tahů a akcí tohoto draka.

**PŘI SÓLOVÉ HŘE ZA JEDNOHO DRAKA SI DOBERTE DVĚ KARTY DRAČÍCH SIL A VYBERTE SI JEDNU Z NICH.**

### KARTY PROKLETÍ

ODEMČENO NA KONCI SEDMÉ KAPITOLY



Karty prokletí zvyšují variabilitu a náročnost jednotlivých kapitol. Když používáte karty prokletí, zamíchejte lícem dolů všechny karty tajemství K, jednu z nich otočte lícem vzhůru a umístěte poblíž příběhových karet. Toto je nezbytné během přípravy osmé kapitoly, ale hráči se mohou rozhodnout použít kartu prokletí i při hraní dřívějších kapitol, pokud chtějí zvýšit náročnost a rozmanitost hry.

## Vítězství a prohra

Hráči zvítězí plněním cílů na příběhových kartách, dokud nedosáhnou poslední karty v kapitole. Hráči prohrají, pokud kterýkoli drak odloží poslední kartu života nebo pokud ve fázi událostí nemohou otočit kartu události.

## Symboly



## Fáze akcí

## VOLBA ASPEKTU

V svém prvním tahu si každý hráč zvolí aspekt pro aktuální kolo.

## TAHY HRÁČŮ

Počínaje velitelem se hráči střídají po jednotlivých akcích, dokud všichni nepasují.

## ZAHŘÁNÍ KARTY

Musí odpovídat zvolenému aspektu (nebo ) , lze ji posílit drakokamem nebo odložením karty odpovídajícího aspektu.

## ŽETON MAGIE (KAPITOLY 3–8)

Hráč umístí kartu stavu navrch svého balíčku, vezme si žeton magie a vyhodnotí uvedenou akci (každý drak nejvýše dvakrát za kolo).

## ALTERNATIVNÍ AKCE

Hráč omráčí kartu života nebo kartu tajemství a použije její schopnost.

## PASOVÁNÍ

Pasující hráč si může připravit kartu, která odpovídá zvolenému aspektu, nebo odložit libovolnou kartu, dobere si do šesti karet v ruce a poté přesune svůj žeton aspektu do herní oblasti.

## Aktivace nepřátel

## FÁZE PŘISLUHOVAČŮ

Přisluhovači na destičce s drakem zaútočí; vyhodnoťte schopnosti přisluhovačů.

## FÁZE BOSSE

Pokud je ve hře boss, zaútočí a vyhodnotí schopnosti dle své karty.

## FÁZE UDÁLOSTÍ

Otočte vrchní kartu události, vyhodnoťte její schopnost a umístěte nové přisluhovače.

## FÁZE ÚKLIDU

Odstraňte žetony omráčení, vyhodnoťte efekty fáze úklidu a předejte žeton velitele dalšímu hráči.

## Útok nepřátel



Lze rozdělit mezi draky na stejné destičce.



Udělí se každému drakovi v dosahu, poté lze rozdělit mezi draky na stejné destičce.

## Hlavní akce



## ÚTOK

Udělte 1 nepříteli na drakově destičce.



## POHYB

Pohněte se na sousední destičku. Utrpte 1 při pohybu z destičky s nepřáteli.



## SBĚR

Seberte 1 surovinu ze zásoby odpovídající symbolu na drakově destičce. Můžete sebrat 1 žeton suroviny z drakovy destičky.



## OMRÁČENÍ

Omráče 1 přisluhovače na drakově destičce.

## Suroviny



## MASO

Doberte si jednu kartu.



## DRAKOKAM

Posílete zahraniou akční kartu.



## ZLATÁK

Přeměňte aspekt zahranié karty na .