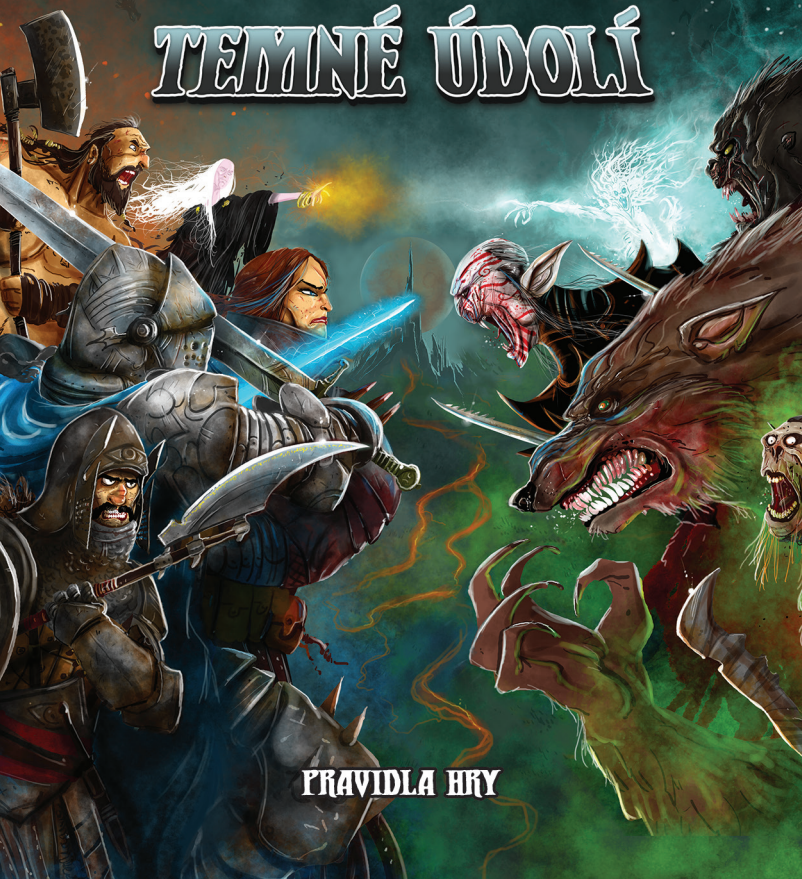


HRÁLOVSTVÍ VALERIE

KARETNÍ HRA

TEMNÉ ÚDOLÍ



PRAVIDLA HRY

Příběh

Na království Valerie se snáší temnota. Vlkodlaci, upíři a další temné bytosti se plíží nocí, aby roztrhali váš lid. Ale nebojte se, do boje se připojují další obyvatelé – někteří se specializují na likvidaci těchto temných tvorů! Je na tobě a ostatních vévodkyních a vévodech, abyste zatlačili hordy nestvůr a zachránili království Valerie! Vládcem se však může stát jen jeden z vás...

Příprava hry

Poznámka: Tato pravidla pouze popisují, jak přidat do hry nové karty událostí. Všechny ostatní karty se při přípravě hry řídí pravidly základní hry. Následující text nahrazuje odstavce *Příprava karet vyčerpání* v pravidlech základní hry a rozšiřuje fázi akcí. Všechna ostatní pravidla zůstávají v platnosti.

Příprava karet vyčerpání a událostí

Za každého hráče vezměte jednu náhodnou kartu události a jednu kartu vyčerpání. Z karet vyčerpání vytvořte jeden balíček. Karty událostí zamíchejte a položte je na vršek balíčku karet vyčerpání. Zbývající karty událostí a vyčerpání vraťte zpět do krabice.

Poznámka: Chcete-li hrát s jednou nebo více konkrétními událostmi, můžete si je zvolit místo toho, abyste kartu události brali náhodně.

Fáze akcí

Je-li po dobrání některého z balíčků tažena z balíčku vyčerpání karta události, položí ji hráč na volné místo po dobraném balíčku a ihned postupuje podle pokynů na kartě události. Teprve poté pokračuje další akcí nebo fází. Provede-li hráč v důsledku události nějakou akci, nepočítá se jako jedna z jeho dvou akcí v tahu. Je-li na místě některého z centrálních balíčků karta události, je i přesto balíček považován za vyčerpaný pro účely zjištění splnění podmínek pro ukončení hry.

Nové symboly

V tomto rozšíření se objevují následující nové symboly:



Hráč může zničit kartu dle svého výběru. Zničená karta je odstraněna ze hry. Hráč nesmí zničit základní kartu. Lze jej číst jako „znič jednu kartu“.



Stoky



Nekropole



Hvozdy



Doupata



Krypty



Strážce: Toto rozšíření obsahuje nový typ nestvůr – strážce.

Strážci patří do oblasti nestvůr uvedené na své kartě. Kartu strážce během přípravy hry položte nad kartu velitele v odpovídajícím balíčku nestvůr, nezávisle na jeho síle.



Podrobný popis karet

Almužna pro chudé: Pokud nemáš 2 shodné suroviny, nemusíš dát soupeři žádné suroviny.

Dragoun: Dragoun přidává svému majiteli navíc akci zabít nestvůru během fáze příjmů. Tato akce se nepovažuje za jednu ze dvou akcí, které provádíš během své fáze akcí. Jakékoli karty panství nebo událostí, které se spouštějí během fáze akcí, se při provádění této bonusové akce neaktivují. Například **Základna Havranů** by se nespustila, protože se spouští pouze během fáze akcí.

Laboratoř: Jakmile je karta otočena, nelze ji po zbytek hry otočit zpátky. Karta se otočí zpět až během bodování a stále přináší případné vítězné body za kartu vévody.

Opera: Pokud během fáze příjmů získáš jakékoli množství magie, získáš 1 magii navíc. Nezískáváš 1 magii za každou aktivovanou kartu, která ti dává magii.

Palác rudého měsíce: Po zaplacení 2 magií musíš přehodit obě kostky, ne jen jednu. Tuto schopnost můžeš použít před použitím nebo po použití jiných panství, která manipulují s kostkami.

Prokletá jeskyně: Všichni hráči, včetně hráče, který toto panství vybudoval, musí otočit kartu obyvatele. Jakmile je karta otočena, nelze ji po zbytek hry otočit zpátky. Karta se otočí zpět až během bodování a stále přináší případné vítězné body za kartu vévody.

Starověká hrobka: Žetony síly přidané k nestvůře zvyšují hodnotu síly nestvůry, která je potřeba k jejímu zabití.

Vzestup temného pána: Když je tato událost ve hře, všechny hodnoty magie nestvůr se zvýší o 1 bez ohledu na to, zda nestvůra má nebo nemá hodnotu magie.

Základna Havranů: Toto panství se aktivuje pouze tehdy, když jeden ze soupeřů zabije nestvůru, nikoli když ji zabiješ ty.