Tajuplné říše

Řecké pověsti

Komponenty

79 karet · 6 přehledových karet
1 bodovací blok · 1 pravidla

O hře

Ve hře **Tajuplné říše: Řecké pověsti** se snažíte vytvořit co nejsilnější kombinaci karet tím, že si dobíráte karty z balíčku či odkládacího prostoru a snažíte se najít karty, které se vzájemně kombinují. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů. Na každé kartě najdete tyto informace:

Název – Každá karta má jedinečný název.

Barva – 15 bohů (a bohyň) , 19 hrdinů (a hrdinek) , 11 předmětů , 12 lokací , 11 nestvůr a 11 úkolů

Základní síla

Bonus nebo **postih** – Karty mohou mít bonus, postih nebo obojí. Diagramy nad textem připomínají efekt karty, který je popsán v její spodní části *(více informací najdete v části BODOVÁNÍ na straně 2).*

Symboly – Většina karet má na levé straně symboly.

Pouze hrdinové:

VLÁDCE

HBITÝ

SILNÝ

Hrdinové a bohové:

UMĚLEC

VÁLEČNÍK

CHYTRÝ

MOUDRÝ

Pouze nestvůry:

PŘÁTELSKÁ

NEPŘÁTELSKÁ

Lokace, předměty a bohové:

VODNÍ

ROSTLINA

BOŽSKÝ

MAGIE

DALŠÍ SYMBOLY

NA KONCI HRY

PODSVĚTÍ

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte balíček karet. Každému hráči rozdejte sedm karet a dejte jednu přehledovou kartu. Vedle balíčku ponechte místo na odkládací prostor a před každým hráčem místo pro podsvětí. Náhodně vyberte začínajícího hráče, hra pak plyne po směru hodinových ručiček.

Příklad přípravy hry pro 3 hráče.

PRŮBĚH HRY

TAHY: Během svého tahu si každý hráč může vybrat, zda si vezme vrchní kartu z balíčku, nebo libovolnou kartu z odkládacího prostoru. Začínající hráč si musí vzít kartu z dobíracího balíčku.

Na konci každého tahu musí hráč odložit kartu do odkládacího prostoru nebo do *svého podsvětí.*

Všechny odložené karty na stole musí být lícem nahoru a rozložené tak, aby je všichni hráči viděli.

KONEC HRY: Hra končí, když je v odkládacím prostoru deset karet. Vítězí hráč s nejvyšším součtem bodů v ruce a podsvětí. V případě shody zvítězí hráč s nižším součtem základních sil svých karet v ruce a podsvětí. Pokud je výsledek stále nerozhodný, vítězství je sdílené.

BODOVÁNÍ: Na konci hry sečtěte základní hodnoty všech svých karet v ruce i podsvětí a uplatněte případné bonusy a postihy. Karty se kombinují jen v rámci vaší ruky a vašeho podsvětí, karty soupeřů se ignorují.

Karty v rukách soupeřů nebo v jejich podsvětí nemají žádný vliv na bodování vašich karet.

KLÍČOVÁ SLOVA

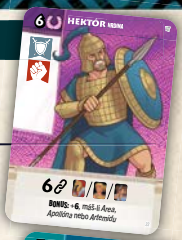
Toto jsou důležitá klíčová slova, která se vyskytují v textech na kartách:

MÁŠ-LI

Pokud se v textu karty píše **MÁŠ-LI** jinou kartu nebo barvu, může hráč tento bonus získat pouze jednou.

Poznámka: Znaménko / v diagramu na kartě znamená NEBO.

PŘÍKLAD: *Máš Hektora a také Área a Apollóna. Bonus +6 však získáš pouze jednou.*



ZA KAŽDÝ

Pokud se v textu karty píše **ZA KAŽDÝ** v kombinaci s určitou barvou karty, může hráč získat bonus nebo postih za každou kartu daného typu, kterou má v ruce.

Poznámka: / v diagramu na kartě znamená NEBO.

PŘIDÁ

Na některých kartách se píše, že **PŘIDAJÍ** symboly k jiným kartám (obvykle hrdinům). To se provede na konci hry (viz níže). Na žádnou kartu nesmí být přidán symbol, který již na kartě je – jinými slovy, na žádné kartě nesmí být dva stejné symboly.

VYŽADUJE :

Některé bonusy obsahují klíčové slovo **VYŽADUJE**. Bonus s tímto klíčovým slovem lze získat pouze v případě, že se požadovaná barva nebo symbol nachází v ruce nebo v podsvětí.

VYMAŽE

Některé bonusy nebo postihy dokážou **VYMAZAT** bonusy, symboly, postihy nebo jejich části z jiných karet. Karta, u které byl vymazán postih, si stále zachovává svou barvu, základní sílu a bonus. Vymazání v rámci bonusu jsou nepovinná a vyhodnotí se před postihy, což vám může pomoci se postihu vyhnout. Vymazání v rámci postihu jsou povinná.

Některé složitější bonusy a postihy jsou podrobně vysvětleny v často kladených dotazech.

PODSVĚTÍ

Každý hráč má své vlastní podsvětí, které se skládá z libovolného počtu lícem nahoru otočených karet. Kdykoli se text odvolává na „podsvětí“, znamená to pouze podsvětí daného hráče, nikoli ostatních hráčů. Všechny karty v podsvětí stále přidávají svou základní hodnotu plus případné bonusy hráči, kterému patří, a jejich symboly a bonusy volně interagují s ostatními kartami v hráčově ruce, jako by byly v ruce. *Například Hermovi, který dostává bonus za každou kartu lokace, bude jedno, jestli jsou některé z těchto lokací ve vašem podsvětí, jako např. Řeka Styx nebo Persefonina zahrada.*

Každá karta v podsvětí na konci hry odečte 10 bodů od skóre daného hráče. Mnoho úkolů a dalších karet vyžaduje „živé“ hrdiny, což znamená hrdiny, kteří nejsou v podsvětí.

Karty lze do podsvětí vyložit dvěma způsoby:

1. Odložení. Na některých lokacích, bozích, předmětech a nestvůrách se píše: „Lze odložit do podsvětí.“ Na konci svého tahu hráči mohou místo odložení karty do odkládacího prostoru odložit kartu s tímto textem do svého podsvětí. Některé z těchto karet mají bonusové efekty, které se při vyložení do podsvětí spustí okamžitě.

   Příklad: Věštírna v Delfách: Lze odložit do podsvětí. Pokud tak učiníš, podívej se na pět vrchních karet balíčku a polož libovolný počet z nich dospodu balíčku. Zbývající karty vrať navrch v původním pořadí.

2. Smrt. Na kartách NEPŘÁTELSKÝCH nestvůr je podmínka, která na konci hry pošle hrdiny do podsvětí, pokud není splněna.

   Příklad:

   - *Sirény. Na konci hry: Nemáš-li živého CHYTRÉHO hrdinu, přesuň všechny hrdiny do podsvětí.*
   - *Kalydónský kanec. Na konci hry: Nemáš-li alespoň tři živé hrdiny, přesuň všechny hrdiny do podsvětí.*

Doplnění:

- Efekt „lze odložit do podsvětí“ na kartě nemusíte použít v tahu, ve kterém danou kartu získáte.
- Na konci každého tahu je třeba odložit alespoň jednu kartu do odkládacího prostoru. Po odložení karty do podsvětí přidejte vrchní kartu balíčku lícem nahoru přímo do odkládacího prostoru. Pokud efekt karty přidá karty do odkládacího prostoru (například Roh hojnosti a Moiry), nemusíte přidávat další kartu.
- Pokud hráč zapomene kartu odložit, počkejte do konce dalšího tahu, aby měl následující hráč první příležitost si ji dobrat.

KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy je v odkládacím prostoru vyloženo deset karet. Poté hráči provedou akce na konci hry a sečtou své celkové body. Některé efekty a mazání karet je často nutné provádět v určitém pořadí, proto hráči postupují podle těchto kroků. V rámci každého kroku mohou hráči provádět akce v libovolném pořadí.

1. Aktivujte všechny bonusy, které něco VYMAŽOU. Použití těchto bonusů není povinné.
2. Aktivujte všechny postihy, které něco VYMAŽOU (pokud tyto postihy nebyly vymazány již v kroku 1).
3. Aktivujte všechny bonusy, které PŘIDÁVAJÍ symboly. Na jedné kartě nemohou být dva nebo více stejných symbolů. Symboly, které byly v kroku 2 vymazány, lze v kroku 3 obnovit.

Příklad: Pokud Kirké během 2. kroku vymaže Théseovy symboly, může mu je Athéna ve 3. kroku opět přidat.

4. Během tohoto kroku zkontrolujte, zda nemáte nějaké postihy s tímto symbolem Ω, který přesouvá kartu z ruky do podsvětí. Pokud ano, aktivujte je postupně v libovolném pořadí.

Příklad: Máte tři hrdiny, z nichž jeden je HBITÝ, a Medusu.

Medusa má postih „Na konci hry: Nemáš-li živého CHYTRÉHO nebo HBITÉHO hrdinu, přesuň všechny hrdiny do podsvětí.“

Může se stát, že hrdinové v podsvětí přinesou více bodů než zaživa; v takovém případě můžete nechat dva hrdiny čelit Meduse a nechat je zabít, než ji porazí třetí, HBITÝ hrdina.

5. Sečtěte získané body a nezapomeňte od celkového počtu odečíst 10 za každou kartu ve svém podsvětí.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

(+12 za jeden pár hrdinů)
6 + 12 = 18

(+ 10, protože má hrdinů více než bohů) **3 + 10 = 13**

(má symbol SILNÝ)
10

(přidává hodnotu jedné karty v podsvětí):
6 + 6 (Granátové jablko) = 12

(Žádný postih, protože Hippolyta je silná) **18**

(splňuje všechny požadavky v ruce a v podsvětí): **28**

(vymaže postih na Granátovém jablku) **4**

PODSVĚTÍ

(Móly vymaže postih) **6**

(+5 za dvojici bůh a hrdina)
0 + 5 = 5

RUKA	PODSVĚTÍ
HÉRA 18	GRANÁTOVÉ JABLKO 6
ARACHNÉ 13	ŘEKA STYX 5
HIPPOLYTA 10	
ORFEUS 12	
ANTAIOS 18	
APOTEÓZA 28	
MÓLY 4	
103	11

(2 KARTY V PODSVĚTÍ) −20

94

ČASTÉ DOTAZY

Jak přesně funguje krok omega Ω?

Během 4. kroku na konci hry musíte vyhodnotit všechny karty v ruce s písmenem omega, v libovolném pořadí.

Můžete také zvolit pořadí, v jakém se nestvůry postaví hrdinům; jakmile se nestvůra postaví hrdinovi se symbolem potřebným k jejímu poražení, nestvůra přestane útočit. (Viz příklad na straně 5.)

Když se rozhodnete aktivovat Kalydónského kance nebo Hydru, okamžitě zkontrolujte, zda máte dostatek živých hrdinů nebo zda na sobě živí hrdinové mají dostatek symbolů, aby bylo možné je porazit.

Započítává Argó při násobení svůj vlastní vodní symbol?

Ano. Pokud máte v ruce Argó, Poseidóna a tři hrdiny, má Argó hodnotu 2×3×5, tedy 30 bodů.

Je použití bonusu povinné?

Ne, použití bonusu je vždy volitelné. Můžete se například rozhodnout, že nepoužijete Přilbu neviditelnosti k záchraně hrdiny, pokud byste ho raději dostali do podsvětí. Stejně tak, pokud máte Zlatou uzdu a nestvůru, která by zabila všechny vaše hrdiny, můžete se rozhodnout nepoužít uzdu, která by odstranila postih z nestvůry. O tom, zda je bonus aktivní, nebo ne, však musíte rozhodnout jen jednou během příslušného kroku – nemůžete jej použít k tomu, abyste některé hrdiny zachránili před postihem nestvůry a jiné nechali zemřít.

A co hrdinové porážející monstra? Je to povinné?

Hrdinové si chtějí zachránit vlastní život, i když už je pozdě na záchranu ostatních hrdinů. Pokud mají možnost porazit nestvůru, musí to udělat. Pořadí vyhodnocení kroku omega však může změnit, kteří hrdinové mohou porazit která monstra.

Spustí se postih Kirké, i když je v podsvětí?

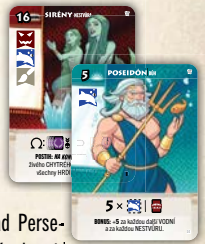
Ano.

Může Móly zrušit postih -10 za to, že je v podsvětí?

Ne. Odečtení 10 bodů za kartu v podsvětí není POSTIH.

Mohou se karty s více symboly započítávat více než jednou do bonusů jiných karet?

Ano.



Například u Poseidóna je uvedeno: „+5 za každou další VODNÍ a za každou NESTVŮRU.“ Protože Sirény jsou vodní nestvůry, dávají Poseidónovi +10.

Některé karty, například Persefona, dávají bonusy za páry karet.[1] U Persefony je uvedeno: „+6 za každý pár další karty v a jedné další . Lze odložit do podsvětí.“ Tento bonus získáte i v případě, že obě hledané položky jsou na jedné kartě – například Persefona by získala svůj bonus, i kdyby byla v podsvětí pouze jedna karta a byla to jediná karta se symbolem „“ (například Roh hojnosti).

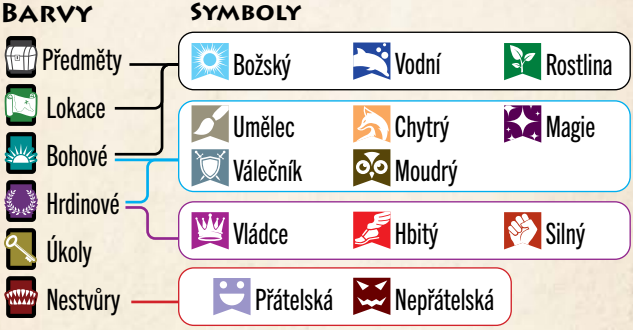
Navíc, i když Persefona říká „jednu další kartu“, dostane svůj bonus, i když sama není v podsvětí. Slovo „další“ jednoduše znamená, že při kontrole párů se nemá počítat samotná Persefona. Stejně tak, i když je na lásónovi uvedeno „každého dalšího živého hrdinu“, může získat svůj bonus, i když on sám je v podsvětí.

DŮLEŽITÉ:
Na konci každého tahu je třeba odložit alespoň jednu kartu do odkládacího prostoru.

Kroky na konci hry

Hra končí v okamžiku, kdy je v odkládacím prostoru vyloženo deset karet. Proveďte následující kroky v uvedeném pořadí. V rámci každého kroku můžete provádět akce v libovolném pořadí.

1. VOLITELNÉ: Aktivujte BONUSY, které něco VYMAŽOU.
2. POVINNÉ: Aktivujte POSTIHY, které něco VYMAŽOU.
3. Aktivujte BONUSY, které přidávají symboly (na jedné kartě nemohou být dva stejné symboly)
4. Aktivujte všechny POSTIHY s tímto symbolem: Ω.
5. Sečtěte body z ruky a z podsvětí a poté odečtěte 10 bodů za každou kartu v podsvětí.



Další symboly

Podsvětí · Živý · Odložit do podsvětí · Odložit do odkládacího prostoru · Dobrat si z balíčku

Na konci hry · Vymaže · „Máš-li“ · „Za každý“ · „Nemáš-li“

Tvůrci hry

Autor hry: Bruce Glassco
Ilustrace: Darren Calvert
Grafická úprava: Renee Lasater a Daniel Solis

© 2026 WizKids/NECA LLC. WizKids a související značky a loga jsou ochranné známky společnosti WizKids. Všechna práva vyhrazena.

České vydání

Překlad: Vladimír Smolík
Grafická úprava: Jakub Matlovič
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
Redakce: Daniel Knápek a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.

Děkujeme testerům: Amory Fischer, Amy Lewellen, Chris Fishel, Coleman Charlton, Dave Platnick, Elinor Glassco, Julie Glassco, Lisa Glassco, Morgan Dontanville, Peter Lewellen, Rick Glassco, Roderick Schertler, Sarah Glassco, Sylvia Glassco, Wendy Qualls a Meg a David Glassco-Polsdorferovi. Zvláštní poděkování patří Ricku Glasscovi, Andrewovi Dzikiewiczovi, Peteru Lewellenovi, Amy Jacobi, Amory Fischerovi a Elinor Glassco za jejich návrhy karet.