

—◆ PRAVIDLA HRY ◆—



ZAKLÍNAČ®

CESTA OSUDU

Milý čtenáři!

Pokud tohle čteš, znamená to, že jsi ovládl umění spojování písmen do slov a zároveň jsi vsutku vzdělaným člověkem. Jistě jsi velmi dobře obeznámen se sbírkou mých pamětí, Půl století poezie, a s příběhy v nich obsažených. Líčí zkoušky a utrpení slavného Geralta z Rivie a jeho společníků, mezi nimiž, jak se skromně domnívám, jsem mu byl blízkým, ne-li tím nejbližším společníkem.

Musím se přiznat, že mě obdiv a ocenění vyjadřované mému dílu nikdy nijak zvlášť nepřekvapovalo. Koneckonců je to příběh o osudu, lásce a bratrství, který napsal život sám. A já, pouhý zavrženíhodný služebník poezie, jsem jen využil svého talentu, abych poskytl lidem z celého světa možnost seznámit se s osudem mého drahého přítele Geralta.

Spolu se slávou se ovšem objevily falešné příběhy, které se pak šířily ústním podáním. Původem většinou od těch, kteří s tebou, můj milý čtenáři, nesnou srovnání. Nemají takový kulturní rozhled a nikdy se nechtěli z mé knihy dozvědět, jaký byl skutečný běh událostí. Je pochopitelné, že si lidé začali předávat to, co zaslechli, a přitom často popustili uzdu své fantazii.

Nakonec začaly tyto příběhy žít svým vlastním životem a promíchaly se. Narazil jsem na ně při svých častých návštěvách krčem, které jsem samozřejmě podnikl v přestrojení, protože se přece nehoním za slávou. V těchto příbězích jsem já pronásledoval ve Wyzimě strigu a společně s Vesemírem a Triss Ranuncul pátral po čertovi a podobné nesmysly. Nejdříve mě to velice roztrpčilo a byl jsem připraven se pohádat do krve s každým, kdo by si bezostyšně vytvářel vlastní verzi příběhů. Postupem času mě to ale začalo čím dál více bavit a někdy jsem se přistihl, že nad tím sám přemýšlím.

Nechtěl jsem omezovat upřímné nadšení těch, kteří se vyžívali v mírně zkomolených verzích mých příběhů a rozhodl jsem se zapisovat, co jsem zaslechl. Příležitostně jsem některá nedokonalá vyprávění mírně vylepšil, ale v zásadě jsem přestal mít problém se zkresleními a všelijakými výmysly. Nakonec mi to už vůbec nevadí, pokud je to pro zábavu a pobavení.

Takže, můj milý čtenáři, uveleb se a dovol mi, abych tě ještě jednou pozval na výpravu do světa Bílého vlka v jeho nové, neobyčejné podobě.

Marigold



POPIS HRY

Zaklínač: Cesta osudu je kompetitivní karetní hra pro 1-5 hráčů, ve které se každý z vás stane jednou z postav, které se účastní nejznámějších a ikonických povídek ze světa Zaklínače. V závislosti na akcích, které hráči provedou, se příběh může někdy překvapivě zvrtnout a skončit odlišně od původního kánonu.

Ve hře Zaklínač: Cesta osudu jste součástí jednoho týmu, ale soupeříte o to, kdo se nejvíce zapíše do děje daného příběhu. Hráč, který příběh ovlivní nejvíce, je vítězem. Jeho postava se stane hlavním hrdinou příběhu.

Vyberte si příběh a uvidíte, kam vás osud zavede.

AUTOŘI



Návrh hry
Łukasz Woźniak

Řízení projektu
Barnaba Drukała

Návrh grafiky
Dawid Bartłomiejczyk

Hlavní vývojáři
Eryk Nowak
Michał Sprysak

Vývojáři
Łukasz Szopka
Franciszek Ostojski
Wojciech Wiśniewski

Ilustrace
Agata Skowronek

Obecná koncepce a návrh grafiky, umělecký návrh herní podložky
Michał Długaj

Hlavní návrh grafiky
Łukasz Dudasz

Návrh grafiky
Jakub Litwornia, Maciej Simiński

DTP
Michał Kulasek

UX a návrh figurek
Nika Bartkowska

Návrh figurek
Jakub Kacperski
Patryk Ornoch
Anna Drewniak
Klaudia Niewinowska
Katarzyna Żurawiecka
Robert Kurek
Tomasz Kalisz
Titan Forge

Příběh
Piotr Grzymistawski

Editor
Jarosław Wójcicki

Marketing
Łukasz Simiński
Krzysztof Baranowski
Paweł Bożydaj
Jolanta Jaworska
Mateusz Pachciarz
Kamil Wargin
Wojciech Woźniak

Obchod
Paweł Podgrudny
Michał Gryń
Jan Psiuk

Výroba a logistika
Filip Buchalski
Szymon Fąferko

Podpora pro zákazníky
Katarzyna Majewska

IT
Tomasz Kozak

HR
Aleksandra Banaszak

Hlavní herní testéři
Artur Lutyński
Przemysław Ciemniejewski

Vizuální propagace hry
Tomasz Bar / Hexy Studio
Maciej Klimczak

Korektura kampaně
Hugues-Arnaud Lamot,
Francesco Alheri, Hanna Schier,
David Ledesma Moraga,
Javier Rodriguez, Rémy Moreau
Logan Wintgens, Emilien Sire
Kevin Michaud, Bartek Zawadzki
Gérald Fruchart, Bernhard Thöresz
Markus, Benjamin Dupont
Christian Meneses, Bonnard Johnny
Arne Ruddat, Martin Frommherz



CD PROJEKT RED®

Producent
Anna Czaplińska

Hlavní výtvarník postav
Dawid Kowal

Komunitní expert a koordinátor
Dominika Burza

Brand manažer
Gabriela Jaroszyńska

VP pro obchodní rozvoj
Jan Rosner

Manažer partnerské spolupráce
Kacper Ullmann

Seniorní právní poradce
Kinga Palińska

Vedoucí produkce
Magdalena Darda-Ledzion

Ředitel globální produkce
Magdalena Drajek

Seniorní PR manažer
Marta Piwońska

Kontrola věrnosti předloze
Marcin Batylda
Seniorní korektor
Marcin Łukaszewski

Globální komunitní ředitel
Marcin Momot

Návrh grafiky
Paweł Mielniczuk

Umělecké vedení značky
Przemysław Juszczak

Globální PR ředitel
Radek Grabowski

Ředitel globální komunikace
Robert Malinowski

Seniorní korektor
Ryan Bowd

Umělecké vedení konceptuální tvorby
Yama Orce

Ředitel obchodního rozvoje
Rafał Jaki

Umělecké návrhy
Anna Podedworna

Seniorní komunitní manažer
Alicja Kozera

Seniorní manažer komunikace
Paweł Burza

Návrh grafiky
Remigiusz Nowakowski

Testování hry
Anna Dzitkowska

Seniorní producent, rozvoj značky
Luigi Annicchiarico

Ilustrace
Adrian Smith, Ala Kapustka,
Anna Podedworna,
Bartłomiej Gaweł,
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,
Diego De Almeida Peres,
Grafit Studio, Karol Bern,
Katarzyna Beus,
Katarzyna Malinowska,
Lorenzo Mastroianni,
Maciej Łaszkievicz,
Manuel Castañón,
Marek Madej, Nemanja Stanković,
Sandra Chlewińska, Yama Orce

CD PROJEKT®, The Witcher®
are registered trademarks of
CD PROJEKT S.A.

© 2024 CD PROJEKT S.A.
All rights reserved.
All other copyrights and trademarks are
the property of their respective owners.

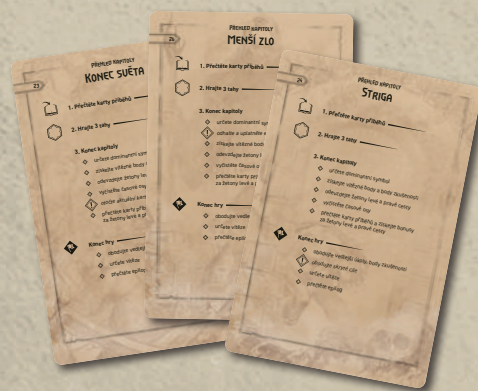
PŘEHLED HERNÍCH SOUČÁSTÍ



1 herní podložka



68 karet akcí



3 přehledové karty příběhu



3 žetony osudu



1 žeton extra zkušenosti



2 žetony cesty

Žetony symbolů



40 žetonů boje



40 žetonů magie



40 žetonů průzkumu



40 žetonů diplomacie



30 žetonů ztracených symbolů

5 sad komponent pro hráče (Geralt, Yennefer, Marigold, Ciri, Vesemir)

- každá obsahuje:



1 kartu vedlejšího úkolu



1 plán hráče



5 počátečních karet akcí



1 figurku (karton)



4 žetony schopnosti



1 ukazatel běžné zkušenosti



5 žetonů hráče - jeden se používá jako ukazatel vítězných bodů



1 ukazatel zlaté zkušenosti

PŘEHLED HERNÍCH SOUČÁSTÍ

Součásti pro sólo režim



5 Automa plánů sólo režimu



2 karty sólo režimu



1 žeton osudu sólo režimu

Příběhové součásti pro Konec světa



23 karet příběhu

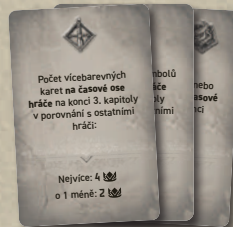


12 karet extra úsilí

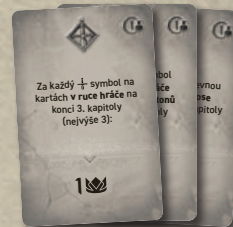
Příběhové součásti pro Strigu



23 karet příběhu



12 karet skrytého cíle



6 karet cíle sólo režimu



4 karty požadavků



2 žetony zvláštních symbolů

Příběhové součásti pro Menší zlo



23 karet příběhu



32 karet aliance



3 žetony aliance

SYMBOLY

Ve hře se vyskytují čtyři druhy symbolů. Představují efekty a dopady akcí hráčů. Hráči získávají symboly několika způsoby. Nejčastěji zahráním karet akcí se symboly na nich na svá tabla.



Magie



Diplomacie



Průzkum



Boj

Žetony symbolů se používají k zobrazení symbolů, které hráč získal v důsledku libovolných efektů karet, schopností nebo zvláštních příběhových pravidel. Ať už je symbol na kartě akce, nebo na žetonu symbolu, počítá se pro všechny své efekty.

Některé efekty vyžadují, aby hráč ztratil symbol. Hráč může buď odhodit žeton symbolu ze své zásoby žetonů nebo použít žeton ztraceného symbolu  k zakrytí odpovídajícího symbolu na libovolné své kartě akcí na své časové ose - tabla karet (viz na straně 15).

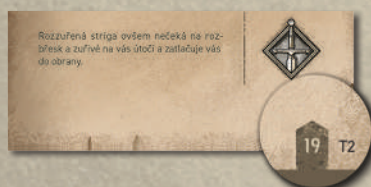
KARTY PŘÍBĚHU



Každý příběh se skládá ze sady karet příběhu.

Hráči se setkají s některými z těchto karet (ale ne se všemi) pokaždé, když hrají daný příběh.

Karty příběhu zprostředkovávají hráčům tématické uvedení do příběhu, rozdělují jej na 3 herní kapitoly (kola) a obsahují různé konce daného příběhu. Karty příběhu jsou číslovány a **nesmí** se míchat. Vždy by měly následovat v pořadí odpovídající číslu na spodní straně karty.



Symbole na kartách příběhu

V každé kapitole (kole) hráči získávají symboly 4 různých typů. Karty příběhu ukazují, které symboly jsou pro danou kapitolu zrovna **aktivní**.



Aktivní symboly – na kartách příběhu jsou uvedeny dva ze čtyř symbolů, které hráči mohou získat během hry. Po každé kapitole získáváte za jeden z nich (dominantní) vítězné body a za ten druhý (nedominantní) body zkušenosti.

Za **neaktivní** symboly se nezískávají žádné vítězné body ani body zkušenosti.

Aktivním symbolům se přiřazují ikony šipek, z nichž jedna směřuje doleva a druhá doprava.

Ve spodní části karty příběhu jsou uvedeny symboly, které budou aktivní v následující kapitole. To hráčům pomůže v přípravě na následující kapitolu.



PLÁN HRÁČE

Na každém plánu hráče se nachází ilustrace, jméno, schopnosti a stupnice bodů zkušenosti.

Po dosažení určité pozice na stupnici se odemkne odpovídající schopnost a hráč ji může použít 1x za hru (strana 12-13).

Každá postava má také zvláštní kartu vedlejšího úkolu (na konci hry se za ní získávají vítězné body - více na straně 19), kterou je třeba přesunout pod plán hráče.

Vedlejší úkoly zůstávají během hry viditelné a hráči si je mohou volně prohlížet.



KARTA AKCE



Považujte vícebarevné karty za karty se všemi barvami (praporečky) současně.



Pro všechny účely, pokud není uvedeno jinak, má vícebarevná karta vždy všechny své barvy.

1 UMÍSTĚTE HERNÍ PODLOŽKU NA STŮL

Herní podložka strukturuje herní oblast. Každý hráč by měl mít dost místa pro svůj plán hráče a pro svou časovou osu - tablo karet akcí hraných v jedné kapitole. Také se ujistěte, že máte dost prostoru pro herní součásti nutné k hraní daného příběhu.

2 UYBERTE SI PŘÍBĚH

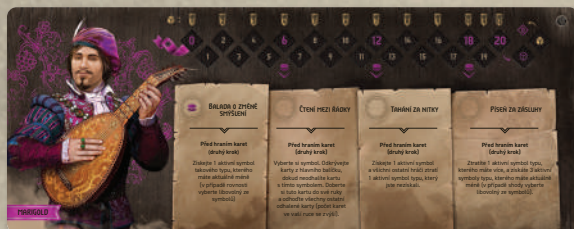
Můžete si vybrat libovolný ze tří příběhů dostupných v základní hře. Každý příběh má svou úroveň obtížnosti uvedenou v příslušné části těchto pravidel. Ta označuje náročnost zvláštních pravidel v daném příběhu. ♦ je nejjednodušší, zatímco ♦♦♦ je nejsložitější.

2A Umístěte balíček karet příběhu na určenou pozici na herní podložce. Umístěte je obálkou nahoru jako knihu, kterou se chystáte číst.

2B Umístěte žetony osudu a žetony cesty hned vedle karet příběhu. Umístěte žeton osudu III dospodu, potom žeton II a nakonec žeton I navrch.

2C Příběh také určuje počáteční pořadí hráčů na stupnici iniciativy. Hráči po výběru postav umístí své figurky, přičemž postava s nejvyšší iniciativou je blíže kartám příběhu.

Pokud chcete plynulé uvedení do své první hry nebo když hru představujete novým hráčům – doporučujeme vám zvolit povídku „Konec světa“, ale ignorovat přípravu a pravidla pro hru s kartami extra úsilí a kartami vedlejších úkolů.



PŘÍPRAVA HRY

3

UMÍSTĚTE KARTY...

Zamíchejte hlavní balíček s kartami akce a umístěte ho lícem dolů na určenou pozici na herní podložce. Poté si doberte dvojice karet svrchu balíčku a umístěte je lícem nahoru na určené pozice (řady) na herní podložce. Připravíte tak zásobu dostupných dvojic karet akcí.

- Pro hru 1, 2 a 3 hráčů jsou dostupné 4 pozice.
- Pro hru 4 a 5 hráčů je dostupných 5 pozic.

4

...ŽETON EXTRA ZKUŠENOSTI...

Umístěte žeton extra zkušenosti vedle spodní dostupné pozice na herní podložce.

- Pro hru 1, 2 a 3 hráčů na čtvrtou pozici.
- Pro hru 4 a 5 hráčů na pátou pozici.

5

...A ŽETONY SYMBOLŮ

Umístěte žetony symbolů na stůl.



6

UYBERTE SI POSTAVU

1. Hráč, který jako poslední četl libovolnou knihu o zaklínači, si vybere postavu jako první a poté hráči pokračují ve směru hodinových ručiček.
2. Zamíchejte všechny plány hráče lícem dolů. Rozdejte 2 prvnímu hráči, který se na ně podívá a jeden si ponechá. Ten zbývající vraťte do dostupné zásoby.

3. Další hráč potom postup zopakuje, dokud si všichni nevyberou svůj plán hráče. Ve hře 5 hráčů dostane poslední hráč poslední zbývající postavu.
4. Všichni hráči dostanou odpovídající komponenty pro hráče (uvedené níže).

KOMPONENTY PRO HRÁČE

Po výběru postavy si hráči nachystají komponenty pro svou postavu:

1

UKAZATELÉ ZKUŠENOSTI

Ukazatel běžné zkušenosti se umístí na pozici 0 na stupnici bodů zkušenosti na plánu hráče. Ukazatel zlaté zkušenosti se umístí na pozici vyznačenou na pravé straně stupnice.

2

ŽETONY SCHOPNOSTI

1 se umístí na první schopnost zleva aktivní stranou nahoru (ta s ikonou), která označuje, že daná schopnost je dostupná od začátku hry. Zbývající 3 se umístí v dosahu plánu hráče.

3

FIGURKA POSTAVY

Používá se na stupnici iniciativy a umísťuje se podle iniciativy uvedené na začátku příslušné části pravidel daného příběhu.

4

ŽETONY HRÁČE

Použijte 1 jako ukazatel svých vítězných bodů a umístěte jej na pozici 0 na stupnici vítězných bodů. Zbývající žetony nemají žádné další využití, pokud zvláštní pravidlo neřekne jinak.

5

5 POČÁTEČNÍCH KARET AKCÍ

Tvoří vaši počáteční ruku s kartami.

6

KARTA VEDLEJŠÍHO ÚKOLU

Karta vedlejšího úkolu je zasunuta lícem nahoru pod boční stranu plánu hráče.



Stupnice iniciativy



Stupnice vítězných bodů



7

PŘÍPRAVA PŘÍBĚHU

Dokončete přípravu příběhu podle pravidel popsanych v části věnované vybranému příběhu (strana 23-27).

OBECNÁ PRAVIDLA A TERMÍNY

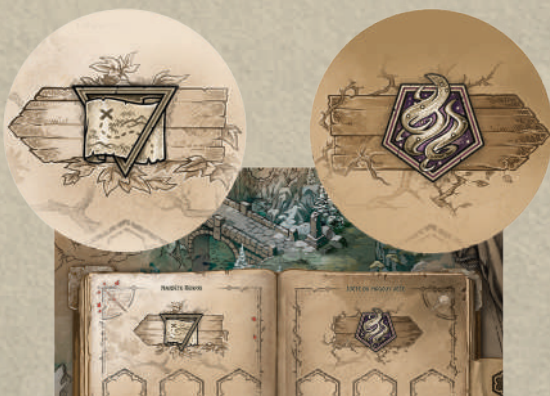
HRANÍ HRY

Hraní se točí kolem karet příběhu, které vás provedou 3 kapitolami a každá z těchto kapitol je rozdělena na 3 tahy.



Tyto karty budete otáčet, přečtete si příběh, použijete **zvláštní herní efekty** a nakonec příběh zakončíte jedním z různých epilogů.

V rámci každé kapitoly sbíráte symboly na kartách akcí, které zahrajete a žetonech, které získáte. Ve hře jsou vždy dva aktivní symboly, které se snažíte získat. Jeden z nich odpovídá světlému ukazateli směřujícímu doleva a druhý tmavému ukazateli směřujícímu doprava.



Příklad aktivních symbolů

Dva zbývající symboly jsou označovány jako neaktivní symboly (❖). Přestože nepřinášejí do hry žádné přímé výhody, mohou být stále použity efekty karet nebo schopnostmi hráčů.



Neaktivní symbol



Neaktivní symboly k předchozímu příkladu

Jeden z aktivních symbolů se na konci kapitoly stane dominantním symbolem (zahraný většinou hráčů), který vám přináší vítězné body a ovlivňuje příběh (a jeho zvláštní pravidla). Druhý aktivní symbol se stane nedominantním symbolem, který vám přináší body zkušenosti, které vám pomohou odemknout zvláštní, jedinečné schopnosti a na konci hry vám přinesou vítězné body.

Hra začíná otočením první karty z balíčku karet příběhu. Nachází se na ní uvedení do děje.



Po přečtení úvodních karet si možná budete muset přečíst zvláštní pravidla daného příběhu popsaná v pravidlech.

Jakmile s tím skončíte, otočte další (nebo jinak určenou) kartu stejně, jako byste otáčeli stránku v knize.



Některé příběhy se mohou odkazovat na svá zvláštní pravidla. V takovém případě postupujte podle instrukcí v pravidlech daného příběhu a na přehledové kartě hráče.

OBECNÁ PRAVIDLA A TERMÍNY

ZISK VÍTĚZNÝCH BODŮ

Kdykoliv hráč získá libovolné vítězné body (🏆), posune svůj žeton na stupnici vítězných bodů.



ZISK BODŮ ZKUŠENOSTI



Kdykoliv hráč získá libovolné body zkušenosti (📖), tento hráč posune svůj ukazatel na stupnici bodů zkušenosti.



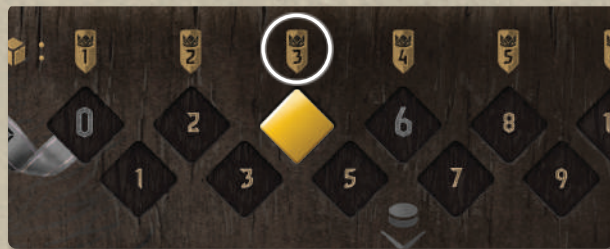
Poté, co hráč dosáhne nebo překročí pozici s novou schopností, umístí na ni žeton schopnosti aktivní (strana s ikonou) stranou nahoru. Hráč má schopnost nyní k dispozici a může ji použít.



Pokud hráč dosáhne pozice 20 na stupnici zkušenosti, získá ukazatel zlaté zkušenosti a umístí ho na pozici 0 na stupnici zkušenosti.



Od této chvíle je libovolná další zkušenost, kterou hráč získá, zaznamenávána zlatým ukazatelem. Tento ukazatel nijak neovlivňuje schopnosti, ale **na konci hry** zaručí hráči další vítězné body.



Pokud hráč znovu dosáhne pozice 20 na stupnici zkušenosti, ukazatel zlaté zkušenosti se již dále neposouvá a hráč nemůže dostat žádné další body zkušenosti.

OBECNÁ PRAVIDLA A TERMÍNY

POUŽÍVÁNÍ SCHOPNOSTÍ POSTAVY

Hráč zahajuje hru s jednou schopností (první zleva), kterou má k dispozici.



Každou schopnost lze použít pouze 1x za hru a v popisu schopnosti je uvedeno, kdy ji lze použít.

Pokud chtějí dva nebo více hráčů použít své schopnosti najednou, měli by mít možnost tak učinit současně. Pokud je potřeba je vyhodnotit v určitém pořadí, postupujte podle pořadí iniciativy na stupnici iniciativy.

Po použití schopnosti hráč otočí ukazatel schopnosti na neaktivní stranu, aby naznačil, že schopnost již byla použita.



Stupnice iniciativy



Každá kapitola (herní kolo) se dělí na 3 tahy a každý tah se dále dělí na 3 kroky:

1. Draftování karet
2. Hraní karet
3. Umístění žetonu osudu

Některé příběhy mohou výše uvedenou strukturu mírně upravit. Podrobnosti o těchto úpravách jsou vysvětleny v pravidlech daného příběhu.

Na konci kapitoly a před začátkem té další existují karty příběhu, které je třeba přečíst. Postupujte pečlivě podle pokynů na nich uvedených.

Vrchní pozici si může vybrat více hráčů a každý další hráč umístí svou figurku za ostatní figurky na této pozici. Po umístění své figurky na tuto pozici si hráč dobere 2 karty svrchu hlavního balíčku.



Pokud balíček kdykoliv dojde, zamíchejte celou odhazovací hromádku a vytvořte nový hlavní balíček.

Všechny ostatní pozice si může vybrat pouze jeden hráč. Těmito pozicím (každé z nich) jsou přiřazeny 2 karty lícem nahoru.



Ke spodní pozici se váže bonus - poté, co sem hráč umístí svou figurku, získá okamžitě 1 bod zkušenosti (některé příběhy mohou toto pravidlo ovlivnit).

Poté, co všichni hráči nadraftují své karty, přesuňte své figurky zpět na stupnici iniciativy a zachevejte nové pořadí.

Poté pokračujte krokem hraní karet.

1. DRAFTOVÁNÍ KARET

Podle pořadí iniciativy (odshora dolů) se hráči střídají v draftování karet z dostupné zásoby karet.

- Pokud nejde o váš první tah ve hře, odhodte vrchní dvojici karet akcí na odkrytou odhazovací hromádku vedle hlavního balíčku.
- Poté přesuňte všechny zbývající dvojice karet (pokud nějaké jsou) nahoru, čímž zaplníte vrchní pozice, a odhalte nové karty akce k doplnění volných míst v zásobě karet.
- Hráč na nejvyšší pozici na stupnici iniciativy posune svou figurku na libovolné volné místo a vezme si do ruky dvě odpovídající karty akce. Poté si své karty vezme další hráč a tak dále.





2. HRANÍ KARET

Každý hráč si ze své ruky vybere 2 karty akce, které chce zahrát. Jakmile si hráč vybere své karty, zachová jejich pořadí a podrží je lícem dolů při čekání na ostatní hráče.



Jakmile si všichni hráči vyberou své karty, odhalí je současně a přidají si je ke své časové ose (a vyřeší případné efekty).

Na většině karet se symboly vyskytují v levé horní části karty. Tyto symboly mohou odpovídat aktivním symbolům na kartě příběhu nebo mohou být neaktivními symboly. Symboly lze také sbírat jako žetony symbolů pomocí různých efektů.

Mnoho karet akcí má nějaký efekt (efekty jsou podrobně popsány na poslední straně těchto pravidel).

- Efekty dvou karet **právě přidaných** na časovou osu se vyhodnocují postupně, počínaje kartou vlevo.



- Pokud hráč získá libovolné symboly, umístí odpovídající žeton na levou stranu své časové osy a vytvoří tak svou zásobu žetonů.



- Pokud musí hráč ztratit symbol, může buď odhodit žeton symbolu nebo použít žeton ztraceného symbolu k zakrytí daného symbolu na libovolné kartě na své časové ose.



- Efekty na zahráných kartách ovlivňují symboly v zásobě žetonů, všechny dříve zahrané karty na časové ose a stejně tak kartu, na které se nacházejí. Pokud například efekt odkazuje na neaktivní symbol a náhodou se na této kartě nachází správný symbol, hráč jej může použít.



- Pokud hráč může vyhodnotit efekt karty, musí tak učinit v maximální možné míře.

Většina efektů je jednorázových (má jeden způsob vyhodnocení), ale výsledek efektu 1-3 násobku závisí na míře splnění podmínky (až 3x). Shrnutí a přehled ikon naleznete na konci těchto pravidel.



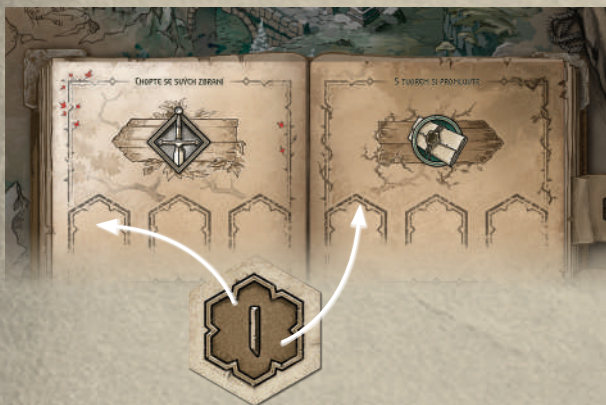
Poté, co všichni hráči vyhodnotili efekty zahráných karet, pokračujte krokem 3.



3. UMÍSTĚNÍ ŽETONU OSUDU

Na základě symbolů nasbíraných všemi hráči je jednomu z aktivních symbolů přiřazen žeton osudu s aktuálním číslem tahu. Hráči si vyberou levou nebo pravou cestu.

- Každý hráč si spočítá počet aktivních symbolů na svých kartách akcí, které má na své časové ose a ve své zásobě žetonů. Oznámi, který ze symbolů má zastoupen ve větším počtu.
- Pokud má hráč stejný počet obou aktivních symbolů, oznámí shodu.
- Žeton osudu se umístí na kartu příběhu odpovídající symbolu, kterého má většina hráčů nejvíce. Pokud mezi hráči dojde ke shodě, v tomto tahu žeton osudu neumísťujte. Odložte ho stranou do začátku další kapitoly.



Aktivní symboly, které odpovídají kartě příběhu vlevo, budou označovány jako a ty, které odpovídají kartě příběhu vpravo jako .

V následujících příkladech se odkazují k levé cestě a se odkazují k pravé cestě.

Příklad 1

Hráč 1 měl 3 a 0 což znamená většinu

Hráč 2 měl 1 a 2 což znamená většinu

Hráč 3 měl 1 a 2 což znamená většinu

Hráč 1 měl většinu hráči 2 a 3 měli většinu . Protože dva hráči měli většinu , umístěte žeton osudu na **pravou cestu**.



Příklad 2

Hráč 1 : 2 , 3

Hráč 2 : 2 , 1

Hráč 3 : 4 , 1

Hráč 4 : 0 , 5

Hráči 1 a 4 měli většinu , hráči 2 a 3 měli většinu . Umístěte žeton osudu **stranou** (mezi hráči došlo ke shodě).



Příklad 3

Hráč 1 : 4 , 5

Hráč 2 : 4 , 4

Hráč 3 : 6 , 2

Hráči 1 a 3 si vybrali různé symboly a hráč 2 má obou symbolů stejně - tedy ve shodě. Umístěte žeton osudu **stranou**.



STRUKTURA TAHU

Výjimka při hře 2 hráčů

Při hře 2 hráčů považujte (pouze pro účely umístění žetonu osudu) všechny karty akce, které zůstávají na herní podložce, za třetího hráče. Spočítejte všechny symboly na kartách (bez použití efektů) a poté určete, kam umístíte žeton osudu.

Hráč 1 : 1 , 2 

Hráč 2 : 3 , 0 

Symbole na dostupných odkrytých kartách : 0 , 1 .



Umístěte žeton osudu na pravou cestu.



KONEC KAPITOLY

Po třetím tahu kapitola končí.

ZISK VÍTĚZNÝCH BODŮ A BODŮ ZKUŠENOSTI

Je určen dominantní symbol: to znamená, že symbol, který má více žetonů osudu je dominantní. Druhý symbol je nedominantní.



Pokud mají oba symboly stejný počet žetonů osudu - symbol, který má žeton osudu s vyšším číslem je považován za dominantní.

Ve výjimečném případě, pokud by nebyl umístěn žádný žeton osudu (všechny tři tahy by skončily shodou mezi hráči), rozhoduje nejvýše postavený hráč na stupnici iniciativy o tom, který symbol je dominantní. Nemusí to být zrovna symbol, kterého mají nejvíce.

Každý hráč získá 1 vítězný bod za každý dominantní symbol, který má - na své časové ose viditelně na kartách a ve své zásobě žetonů.

Každý hráč získá 1 bod zkušenosti za každý nedominantní symbol, který má.

Diplomacie je dominantním symbolem a boj je nedominantním symbolem. Hráč získal 3 boje a 4 diplomacie.



Získá tak 4 vítězné body a 3 body zkušenosti.

ZISK ŽETONŮ CESTY

Hráč s nejvyšším počtem symbolů odpovídajících levé kartě příběhu získá žeton levé cesty. Nerozhodný výsledek (shodu) vyhodnotte podle stupnice iniciativy. Postupujte stejně i v případě žetonu pravé cesty.



Tyto žetony poskytují hráčům bonusy popsané na kartách příběhu.

UYČIŠTĚNÍ ČASOVÉ OSY A UCHOVÁNÍ KARET PRO DALŠÍ KAPITOLU

Hráči odhodí všechny žetony symbolů ze své zásoby a žetony ztracených symbolů.

Hráči provedou následující krok současně a naráz odhalí vybranou kartu (karty).

- Po 1. kapitole si každý hráč vybere a ponechá 1 libovolnou kartu akce ze své časové osy a všechny zbývající karty odhodí. Vybraná karta se umístí jako první zahraná karta v následující kapitole.
- Po 2. kapitole si každý hráč vybere a ponechá 2 libovolné karty akce ze své časové osy a všechny zbývající karty odhodí. Nemusí si ponechat kartu vybranou po 1. kapitole. Vybrané karty se umístí v libovolném pořadí jako první zahrané karty v následující kapitole.

Pokud má libovolná z ponechaných karet efekt, který lze uplatnit, je okamžitě vyhodnocen.

POKRAČUJTE NÁSLEDUJÍCÍ KARTOU PŘÍBĚHU

Odložte všechny žetony osudu stranou. Spodní část karty příběhu s dominantním symbolem nasměrovává hráče k další kartě příběhu, kterou je třeba přečíst.



Hráči listují příběhem, dokud nenarazí na příslušnou kartu. Různé cesty mají odlišné příběhy a zvláštní herní efekty. Přečtěte karty příběhu a uplatněte všechny efekty (po udělení libovolných bonusů hráči odhodí žetony levé a pravé cesty). Přestaňte se čtením jakmile vás karta příběhu vyveze k přípravě další kapitoly.

KONEC HRY

Po 3. kapitole hráči neodhazují žádné karty ze své ruky nebo časových os (a symboly ze své zásoby žetonů) dokud se nedostanou k epilogu příběhu.

Hráči přečtou kartu příběhu, která popisuje:

- závěrečné bodování
- určení vítěze hry
- závěrečné dějství příběhu

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

1. Po 3. kapitole hráči získávají vítězné body, body zkušenosti a žetony levé/pravé cesty běžným způsobem v závislosti na počtu nasbíraných aktivních symbolů (1 vítězný bod za každý dominantní symbol a 1 bod zkušenosti za každý nedominantní symbol).
2. Hráči získávají vítězné body za vedlejší úkoly. Každý hráč ukáže karty ve své ruce a porovná je s podmínkami na příslušném vedlejší úkolu.



3. Hráči získávají vítězné body podle poslední dosažené pozice jejich ukazatelem zlaté zkušenosti na stupnici bodů zkušenosti. Pokud hráč nezískal alespoň 20 bodů zkušenosti, nezíská žádné vítězné body. (viz „Zisk

PŘÍPRAVA NÁSLEDUJÍCÍ KAPITOLY

Pokud se hráči ještě nedostali ke konci příběhu, začíná nová kapitola. Přečtěte karty příběhu, které popisují, co se v příběhu dál děje a které symboly jsou aktivní. Můžete zahájit první tah následující kapitoly.

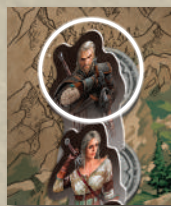
bodů zkušenosti, strana 12"). V následujícím příkladu získává hráč 8 vítězných bodů.



4. Některé příběhy mají specifické podmínky zisku vítězných bodů.

URČENÍ VÍTĚZE HRY

Po sečtení vítězných bodů je hráč s největším počtem vítězných bodů prohlášen za vítěze.



Pokud dojde ke shodě, vyhrává hráč výše postavený na stupnici iniciativy.

ZÁVĚREČNÉ DĚJSTVÍ PŘÍBĚHU

Čtete karty příběhů dokud se nedostanete k epilogu. Vítěz hry bude znám jako hlavní hrdina příběhu. Pokud chcete změnit běh osudu, musíte si zahrát znovu a zjistit, kdo je hrdinou a do kterého konce příběhu jste se tak dostali.

Ve všech třech příbězích se hráč může utkat v sólo režimu s virtuálním soupeřem zvaným Automa.

Připravte hru stejně jako běžnou hru pro 2 hráče se změnami popsány níže a na kartách pravidel pro sólo hru specifických pro každý příběh.

PŘÍPRAVA

Připravte sadu komponent pro 1 hráče podle běžných pravidel. Nahraďte plán druhého hráče plánem Automy s libovolnou ze zbývajících postav. Vezměte si 1 žeton osudu sólo režimu a umístěte ho ve svém dosahu. Umístěte ukazatele zkušenosti Automy a odpovídající žeton vítězných bodů (bodování) podle běžných pravidel. Při umísťování figurek na stupnici iniciativy dodržujte pořadí iniciativy konkrétního příběhu. Vraťte zbylé herní součásti postavy Automy zpět do krabice.

Stupnice bodů zkušenosti
(a bonusové vítězné body na konci hry)



Symbols

Schopnosti

ÚROVEŇ OBTÍŽNOSTI

Vyberte si úroveň obtížnosti a umístěte ukazatel běžné zkušenosti na určenou pozici na stupnici bodů zkušenosti Automy.

HLAUNÍ JE PŘÍBĚH	0
BĚŽNÁ	2
DĚJ A BOJ	4
KREV A ZLOMENÉ KOSTI	6
POCHOD SMRTI!	8

ÚPRAVY HRANÍ

Na začátku každé kapitoly získává Automa symboly:

- Žetonem sólového režimu hodte tolikrát, kolik je číslo aktuální kapitoly. Automa získá odpovídající počet symbolů.
- Na každém plánu Automy jsou zobrazeny 2 symboly (oblasti působnosti a schopnosti dané postavy). Automa získává za každý z nich 1 žeton symbolu, který odpovídá libovolnému aktivnímu symbolu.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI AUTOMY

Automa má 2 zvláštní schopnosti. Nejsou to schopnosti na jedno použití a aktivují se vždy, když je splněna podmínka.

První zvláštní schopnost je aktivní od začátku hry a popisuje, jak Automa získává body zkušenosti.

Jakmile Automa dosáhne 8. bodu zkušenosti, umístěte ukazatel běžné zkušenosti na příslušnou pozici nad druhou zvláštní schopností, aby byla k dispozici (výjimka: při úrovni obtížnosti Pochod smrti! je druhá schopnost k dispozici hned od začátku). Umístěte ukazatel zlaté zkušenosti na pozici 0.

DRAFTOVÁNÍ KARET

Ve chvíli kdy Automa draftuje karty ze zásoby karet, vybere si dvojici karet s nejvyšším počtem aktivních symbolů (ignoruje efekty karet).

V případě shody draftuje Automa dvojici karet, které se nachází výše v zásobě dostupných dvojic karet akcí.

Pokud není k dispozici žádná dvojice karet s alespoň 1 aktivním symbolem, Automa si dobere 2 karty z hlavního balíčku.

Automa okamžitě zahraje draftované karty na svou časovou osu. Automa ignoruje všechny efekty na kartách akcí.

V následujících příkladech jsou  a  aktivními symboly.

SÓLO HRA

Příklad 1

Automa vybere dvojici karet s nejvyšším počtem (2) aktivních symbolů.



Příklad 2

Zde existují dvě dvojice s nejvyšším počtem (1) aktivních symbolů. Automa vybere dvojici, která se nachází nejvýše.



UMÍSTĚNÍ ŽETONU OSUDU

Poté, co hráč zahraje své karty, hodte žetonem osudu sólového režimu. Výsledek ukazuje, který aktivní symbol je přidán do zásoby žetonů Automy.

Žeton osudu pro daný tah je přiřazen aktivnímu symbolu, kterého má Automa nejvíce.

Pokud v počtu aktivních symbolů Automy dojde ke shodě, odložte žeton osudu stranou.

ZISK BODŮ ZKUŠENOSTI A UÍTĚZNÝCH BODŮ

Na konci každé kapitoly se získávají body zkušenosti a vítězné body podle běžných pravidel (jak pro hráče, tak pro Automa).

Automa nezískává žetony cesty.

SLOVNÍČEK

Bodování - 12, 18, 19

Body zkušenosti

odemknutí schopnosti - 7, 12

získávání - 12, 18

bodování - 12, 14

Cesta - 6, 11, 16, 17

Časová osa - 15, 18, 19

Iniciativa

pořadí - 14

zahájení - 10

Karty akcí - 7, 15, 28

odhazování - 18

draftování - 14

vícebarevné karty - 7

zahrání - 15

Karty příběhů - 6, 8, 11, 18

Schopnosti - 7, 12, 13

Symby - 6

aktivní, neaktivní - 11, 19

dominantní, nedominantní - 18

získávání - 15

ztráta symbolů - 6, 15

žetony symbolů - 6, 15

Vedlejší úkol - 7, 19

Žeton cesty - 18

SHRNUÍ PRŮBĚHU HRY

PŘÍPRAVA HRY

♦ vyberte si příběh

♦ vyberte si postavu



PRVNÍ KAPITOLA

♦ přečtěte si karty příběhů

♦ Hrajte 3 tahy:



Draftování karet

♦ doplňte karty na pozice

♦ vyberte si karty podle pořadí iniciativy

♦ přesuňte postavy zpět na stupnici iniciativy



Hraní karet

♦ vyberte si 2 karty v ruce

♦ odhalte je a zahrajte je na časové osy

♦ vyhodnoťte efekty karet



Umístění žetonu osudu

♦ každý hráč si spočítá svůj nejčastější aktivní symbol

♦ stanovte většinu hráčů s jedním z aktivních symbolů

♦ umístěte žeton osudu

Konec kapitoly

♦ určete dominantní symbol

♦ získejte vítězné body a body zkušenosti

♦ odevzdejte žetony levé a pravé cesty

♦ vyčistěte časové osy

Přečtení karet příběhu

♦ získejte bonusy za levé a pravé žetony cesty



DRUHÁ A TŘETÍ KAPITOLA



KONEC HRY

♦ bodování vedlejších úkolů, body zkušenosti

♦ bodování podmínek specifických pro daný příběh

♦ určete vítěze

♦ přečtěte epilog

KONEC SVĚTA

POČÁTEČNÍ POŘADÍ INICIATIVY

-  Letho
-  Triss
-  Ciri
-  Yennefer
-  Geralt
-  Regis
-  Dijkstra
-  Yarpen
-  Marigold
-  Vesemir

Přehled pořadí iniciativy vždy zahrnuje všechny vydané postavy. Základní hra obsahuje Geralta, Yennefer, Marigolda, Ciri, a Vesemira.

PRO PRVNÍ HRU!

Tento příběh lze hrát bez přidání zvláštních pravidel. Je to nejlepší způsob, jak se hru naučit a představit ji novým hráčům. Pokud tak chcete učinit, jednoduše ignorujte pravidla pro extra úsilí popsaná níže.

OBSAHUJE

12 karet extra úsilí (4 pro každou ze 3 kapitol)
23 karet příběhu

PŘÍPRAVA

Umístěte 1 náhodnou kartu extra úsilí pro každou kapitolu lícem nahoru vedle herní podložky.



HRANÍ KARET

Karty extra úsilí ukazují podmínku, kterou mohou hráči splnit po kroku zahrání karet.

Po zahrání karet získávají hráči bonus, pokud jim barvy karet akcí na jejich časové ose umožňují



vytvořit sekvenci uvedenou na kartě extra úsilí pro danou kapitolu. Toto platí pouze v případě, že **alespoň 1 z jimi zahranych karet v tomto tahu je součástí této sekvence.**

Vícebarevné karty se považují za jednu kartu libovolné ze svých barev.



Povšimněte si, že karta může být použita k dokončení jedné sekvence a k zahájení další v následujícím tahu.

KONEC KAPITOLY



Na konci kapitoly otočte kartu extra úsilí této kapitoly lícem dolů.

STRIGA

POČÁTEČNÍ POŘADÍ INICIATIVY

-  Letho
-  Geralt
-  Vesemir
-  Ciri
-  Regis
-  Yarpen
-  Triss
-  Yennefer
-  Marigold
-  Dijkstra

Poznámka k příběhu: Striga se v knize vyskytuje v povídce „Zaklínač“.

OBSAHUJE

- 12 karet skrytých cílů a 6 karet skrytých cílů sólo režimu
- 23 karet příběhu
- 4 karty požadavků
- 2 žetony zvláštního symbolu

Skryté cíle poskytují informaci o zisku dalších vítězných bodů na konci hry. V závislosti na dominantním symbolu každé ze 3 kapitol budou odhaleny 2 ze 4 skrytých cílů. Hráčům bude umožněno si v průběhu hry prohlédnout některé z karet skrytých cílů a získat tak výhodu.



Tato karta se vyhodnotí, pokud je symbol boje na konci 3. kapitoly dominantním symbolem.

Tato karta se vyhodnotí, pokud je symbol magie na konci 3. kapitoly dominantním symbolem.



Tato karta se vyhodnotí, pokud je symbol boje, diplomacie nebo průzkumu na konci 3. kapitoly dominantním symbolem.



Tato karta se vyhodnotí, pokud je symbol magie, diplomacie nebo průzkumu na konci 3. kapitoly dominantním symbolem.



PŘÍPRAVA

Vyberte náhodně jednu kartu skrytého cíle od každého typu a umístěte 4 karty na stůl lícem dolů. Ke každé kartě skrytého cíle umístěte jednu náhodnou kartu požadavků.



HRANÍ KARET

Pokud hráč po kroku hraní karet splní podmínku libovolné karty požadavku (má kdekoli na své časové ose 3 karty v dané barvě), může si prohlédnout odpovídající kartu skrytého cíle. Pokud podmínku splňuje více hráčů, danou kartu si mohou prohlédnout všichni tito hráči.

Hráč získává 1 bod zkušenosti a zároveň umístí svůj žeton hráče na levou stranu příslušné karty požadavku. Tím dává najevo, že se od této chvíle může kdykoliv během hry podívat na odpovídající kartu skrytého cíle.



ZULÁŠTNÍ PRAVIDLA PŘÍBĚHŮ

Od této chvíle se podmínkou stávají 4 karty v dané barvě a každý hráč umísťuje své žetony na pravou stranu příslušné karty požadavku. Za to získáte další odměnu v podobě 2 bodů zkušenosti.



KONEC HRY

Otočte lícem nahoru dvě karty skrytých cílů odpovídajících dominantnímu symbolu. Získejte vítězné body podle pravidel na kartách.

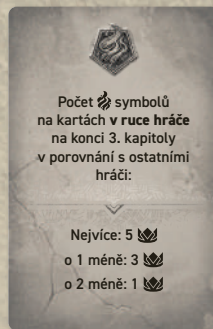
Zbylé dvě karty skrytých cílů zůstanou otočené lícem dolů a neposkytují žádné vítězné body.



Pokud byla magie dominantním symbolem, vyhodnotí se pouze karty skrytých cílů s magií na své zadní straně.

Hráči nemusí mít své žetony umístěné na kartě požadavku, aby splnili odpovídající skrytý cíl. Žetony se během hry používají pouze k nahlížení na lícem dolů položené karty skrytých cílů.

Horní část karty skrytého cíle popisuje druh karet, které hráči musí do konce 3. kapitoly nasbírat na své časové ose nebo ve své ruce. Buď poskytnou stejný počet vítězných bodů všem hráčům, kteří splní danou podmínku nebo ověří, kdo má nejvíce karet či symbolů.



V tomto případě získá hráč (nebo hráči), který má nejvíce symbolů na kartách ve své ruce 5. Potom ověřte, zda má libovolný hráč (hráči) o 1 symbol méně – získá 3. Libovolný hráč (hráči), který má o 2 symboly méně – získá 1. Hráči musí mít alespoň 1 z požadovaných symbolů nebo kartu, aby získali body za tyto podmínky.

SÓLO REŽIM

Nahraďte 6 karet skrytých cílů s bojem nebo magií na zadní straně ekvivalentními kartami pro sólo režim.



MENŠÍ ZLO

POČÁTEČNÍ POŘADÍ INICIATIVY

-  Marigold
-  Vesemir
-  Yarpen
-  Dijkstra
-  Regis
-  Gerald
-  Yennefer
-  Letho
-  Ciri
-  Triss

V tomto scénáři hráč, který má na konci kapitoly nejvíce dominantních symbolů, získá namísto odměny postih, který je popsán na příslušné kartě příběhu. Postava tohoto hráče měla největší vliv na volbu mezi menším či větším zlem. Menší, ale pořád je to zlo.

Pro hráče s nejvíce nedominantními symboly nedochází k žádným změnám a stále získává odměnu.

OBSAHUJE

32 karet aliance
3 žetony aliance
23 karet příběhu

PŘÍPRAVA

Nahradte žeton extra zkušenosti žetonem aliance s Renfri/Stregoborem.

Umístěte žeton aliance s Renfri a žeton aliance se Stregoborem v náhodném pořadí na další pozice odspodu herní podložky. Zamíchejte karty aliance a umístěte je do dvou balíčků odpovídajících Renfri a Stregoborovi lícem dolů v dosahu.



DRAFTOVÁNÍ KARET

Když si hráč vybere pozici vedle žetonu aliance, musí si zároveň dobrat kartu aliance z odpovídajícího balíčku.

Žeton Renfri/Stregobora umožňuje hráči vybrat si balíček, ze kterého si dobere kartu.

Hráči si drží své karty aliance lícem dolů v dosahu vedle svého plánu hráče, ale mohou se na ně kdykoliv podívat.

V libovolném okamžiku hry může mít hráč pouze 3 karty aliance každé strany. Pokud by si měl někdy dobrat čtvrtou kartu, musí okamžitě karty odhodit tak, aby měl znovu jen 3 karty.

KONEC KAPITOLY

Po umístění posledního žetonu osudu v rámci dané kapitoly, odpovídá i dominantní symbol té straně konfliktu (Renfri nebo Stregobor), kterou hráči podporují.

Pokud je dominantní levá cesta, všichni hráči odhalí a uplatní efekty všech karet aliance s Renfri, které mají.



Pokud je dominantní pravá cesta, všichni hráči odhalí a uplatní efekty všech karet aliance se Stregoborem, které mají.

Po vyhodnocení efektů odhalených karet aliancí jsou aliance odhozeny.



Karty aliancí strany, která nebyla vyhodnocena, se ponechají lícem dolů vedle plánů hráčů pro další kapitoly.

ZULÁŠTNÍ PRAVIDLA PŘÍBĚHŮ

KONEC HRY

Odhodte všechny karty aliancí, které jsou lícem dolů, bez jakéhokoli efektu.

Ztráta bodů zkušenosti

Při hraní tohoto příběhu mohou některé efekty způsobit, že hráči ztratí body zkušenosti. V takovém případě posuňte ukazatel na stupnici vlevo.

Ztráta bodů zkušenosti za pozici odemykající schopnost nezpůsobí, že hráč tuto schopnost ztratí. Znovuzískání bodů zkušenosti na pozici odemykající již použitou schopnost, nevede k možnosti jejího opětovného použití.

KARTY ALIANCÍ MOHOU MÍT NÁSLEDUJÍCÍ EFEKTY

Zisk 1 bodu zkušenosti



Ztráta 1 aktivního symbolu k zisku 2 aktivních symbolů odlišného typu.



Zisk 1 odkrytého aktivního symbolu.



Ztráta 1 neaktivního symbolu k zisku 2 bodů zkušenosti



EFEKTY KARET AKCÍ

Karta s efektem ovlivňuje:

- samu sebe,
- všechny předcházející karty na své časové ose,
- všechny symboly v zásobě žetonů.

Výsledek efektu karty se uplatní pouze v případě, že dojde ke splnění jeho podmínky.



podmínka výsledek

Podmínka může vyžadovat:

- mít určitý symbol nebo barvu karty,
- ztrátu určitého symbolu.

Hráč musí vždy uplatnit efekt zahrané karty akce v maximální možné míře. Nesmí se ho vzdát.

Na rozdíl od jednorázových efektů je výsledek efektu 1-3 násobku proměnlivý a závisí na míře splnění podmínky.



Pokud efekt odstraní libovolný symbol, hráč si vybere libovolný odpovídající symbol a odhodí žetony symbolů nebo označí symboly na kartách žetony ztracených symbolů. Poznámka: pokud podmínka vyžaduje, aby hráč měl přesný počet symbolů nebo barev a hráč tuto podmínku překročí, nebere se to jako splnění dané podmínky hráčem.

Podmínka	popis	Výsledek	popis
	Ztratíte symbol (např. průzkum).		Získáte 3 body zkušenosti.
	Ztratíte 1/2/3 symboly (např. průzkum).		Získáte 1/2/3 (v závislosti na míře splnění podmínky) body zkušenosti.
	Ztratíte 1/2/3 neaktivní symboly.		Získáte 1/2/3 (v závislosti na míře splnění podmínky) aktivní symboly odpovídající levé cestě.
	Máte 2 nebo více karet v uvedené barvě (např. červené) na své časové ose.		Získáte 1/2/3 (v závislosti na míře splnění podmínky) aktivní symboly odpovídající pravé cestě.
	Máte 3 nebo více karet v uvedené barvě (např. červené) na své časové ose.		Získáte 2 aktivní symboly odpovídající levé cestě.
	Máte přesně 1 kartu v uvedené barvě (např. zelenou) na své časové ose.		Získáte 2 aktivní symboly odpovídající pravé cestě.
	Máte přesně 2 karty v uvedené barvě (např. červené) na své časové ose.		Získáte 1 od každého aktivního symbolu.
	Máte 1/2/3 karty v uvedené barvě (např. zelené) na své časové ose.		Získáte 2 odkryté symboly (např. 2 symboly boje)
	Máte 1/2/3 neaktivní symboly na své časové ose.		Získáte 1/2/3 (v závislosti na míře splnění podmínky) symboly (např. symbol boje)
	Máte 2 nebo více neaktivních symbolů na své časové ose.		Získáte odkryté symboly: 1 boje, 1 průzkumu, a 1 magie.