

Pravidla

ZAKLÍNAČ

CESTA OSUDU

RŮNIA

Lov nestvůr se snoubí s čajovými obřady a souborji s katanou!

Vydejte se po cestě na východ do alternativní verze zaklínače známé z manga adaptace. Vžijte se do pocitů rónina krácejícího cestou osudu, který ve snaze překonat výzvy a protivenství uzavírá nejisté dohody a snaží se ukout aliance. Křehká povaha těchto dohod a aliancí je téma, které vás bude provázet celou hrou!

Konnichiwa Geralt-San!

Hrajte za Geralta, Ciri, Yennefer, Marigolda, Vesemira, Triss a Yuki Onno v hábitu rónina. Použijte jejich zvláštní schopnosti a jedinečné karty, abyste mohli beze strachu kráčet cestou osudu. Prozkoumejte fascinující svět!

Aliance jsou klíčové

Spolupracujte se sousedícími hráči. Probírejte své akce a lživě hrajte své karty, abyste využili bonusy spojenectví. Buďte opatrní - mohou vás oklamat!

Nalezněte svou cestu

Hrajte karty a používejte zvláštní efekty ke sbírání symbolů představujících vaše činy a doberte se toho, co je vaším osudem!



POPIS HRY

Zaklínač: Cesta osudu RÓNIN je kompetitivní karetní hra pro 1-5 hráčů, ve které se každý z vás stane jednou z postav, které uzavírají křehké aliance v jedinečné alternativní verzi světa Zaklínače.

Ve hře Zaklínač: Cesta osudu RÓNIN jste součástí jednoho týmu, ale hráči uzavírají spojení a zároveň soupeří o to, kdo se nejvíce zapíše do kronik tohoto univerza. Hráč, kterému se lstivě podaří podstatně pomoci svým druhům, ale zároveň je přechytračit, se zapíše do dějin.

Zaklínač: Cesta osudu RÓNIN je samostatná hra, která není kompatibilní s hrou Zaklínač: Cesta osudu nebo jejími rozšířeními. Třebaže jsou pravidla obou her víceméně stejná, doporučujeme vám si i přesto pravidla pozorně přečíst a seznámit se s odlišnostmi.

 Všimněte si této ikony upozorňující na případné pravidlové odlišnosti.

AUTOŘI



Návrh hry
Łukasz Woźniak

Řízení projektu
Barnaba Drukala

Návrh grafiky
Dawid Bartłomiejczyk

Hlavní vývojáři
Eryk Nowak
Michał Sprysak

Vývojáři
Łukasz Szopka
Franciszek Ostojki
Wojciech Wiśniewski

Ilustrace
Agata Skowronek

Hlavní návrh grafiky
Łukasz Dudasz

Návrh grafiky
Michał Długaj
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 Grzymisławski

Korektura
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 Alfieri, 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®

Návrh hry
Rafał Jaki

Vývoj produktu
Magdalena Drajek
Jan Rosner
Rafał Jaki

Návrh grafiky
Paweł Mielniczuk
Remigiusz Nowakowski

Brand manažér
Gabriela Jaroszyńska

Manažér pro podporu v jednotlivých zemích
Satoru Homma

Kontrola věrnosti předloze
Marcin Batylda

Komunikace
Robert Malinowski
Paweł Burza

Vedení komunitní podpory
Dominika Burza
Beatrice Pancalli
Camille Nogueira
Ryan Schou
Maria Delgado de Torres
Marcin Momot
Alicja Kozera

Ilustrace
Anna Podedworna
Przemysław Juszczyk
Yama Orce

Právní služby
Kinga Palińska

Testování hry
Anna Dzitkowska
Kacper Ullmann

PR
Radek Grabowski
Marta Piwońska
Michał Platkow-Gilewski

Producent
Anna Czaplińska
Magdalena Darda-Ledzion
Luigi Annicchiarico

Korektura
Marcin Łukaszewski
Ryan Bowd
Alicja Zapalska

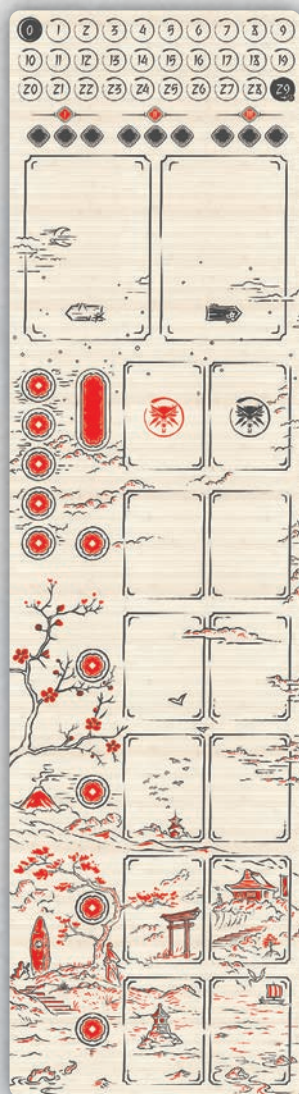
Hlavní výtvarník postav
Dawid Kowal

**UMĚLECKÉ NÁVRHY
ROZŠÍŘENÍ RÓNIN**
YUE
Yuuri
Akira Mitsusawa
Hanzo

© 2024 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. CD PROJEKT, the CD PROJEKT logo, The Witcher and The Witcher Logo are trademarks and/or registered trademarks of CD PROJEKT S.A. in the US and/or other countries.

Hra zaklínač se odehrává ve světě, který ve své sérii knih vytvořil Andrzej Sapkowski.

PŘEHLED HERNÍCH SOUČÁSTÍ



1 herní podložka
stylizovaná do podoby
bambusu



1 ukazatel tahu



5 ukazatelů
spojenství



80 karet akcí v 5 barvách



4 oboustranné karty aktivního
symbolu



6 karet kapitol
(s počátečním pořadí iniciativy na zadní straně)



1 žeton extra zkušenosti

Žetony symbolů



40 žetonů
boje



40 žetonů
magie



40 žetonů
průzkumu



40 žetonů
diplomacie



30 žetonů
ztracených symbolů



5 oboustranných plánů spojenství
(symetrická strana A a asymetrická strana B)



1 přehledová karta

PŘEHLED HERNÍCH SOUČÁSTÍ

7 sad komponent pro hráče – každá obsahuje:



4 karty
schopnosti



1 plán hráče



5 počátečních karet akcí



1 figurku



4 žetony schopnosti



žeton hráče



1 ukazatel zlaté
zkušenosti



1 žeton běžné
zkušenosti



1 figurku (karton)

ROZBOR HERNÍCH SOUČÁSTÍ

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 bonusů. Ať už je symbol na kartě akce nebo 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 své libovolné kartě akcí na své časové ose – tabla karet (viz na straně 16).

KARTY KAPITOL

Na kartách kapitol jsou uvedeny dvojice aktivních symbolů pro každou ze 3 kapitol a symboly vedlejších úkolů. Na zadní straně karty kapitoly je uvedeno počáteční pořadí iniciativy.



Karty aktivních symbolů odpovídající aktivním symbolům pro 1. kapitolu.



Aktivní symboly hráče odměňují body zkušenosti a vítěznými body.

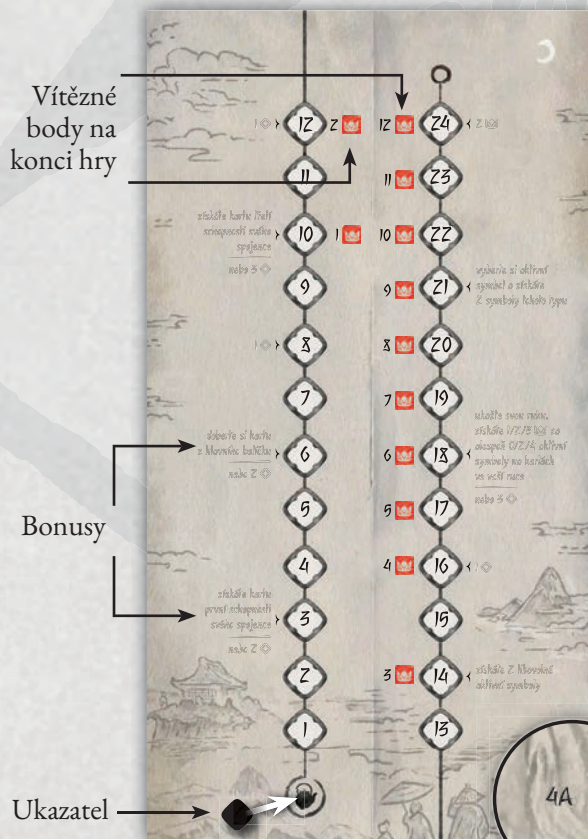
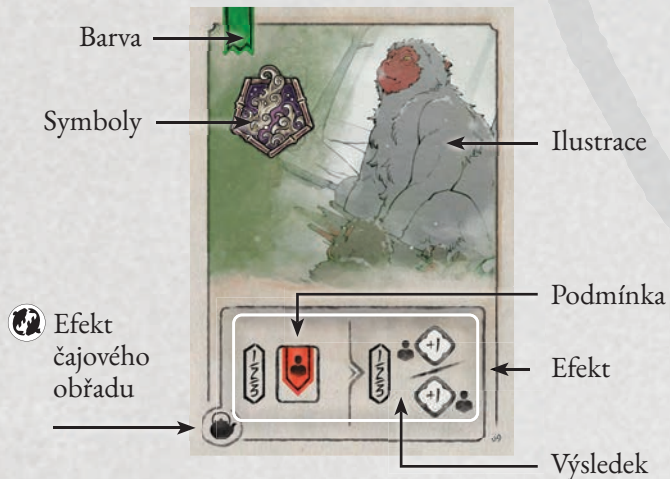
Neaktivní symboly tj. zbylé 2 symboly, které nepřispívají k zisku žádných bodů během této kapitoly.

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). Na konci hry získává hráč vítězné body podle dosažené pozice na stupnici.



KARTA AKCE



PLÁN SPOJENECTVÍ

Plány spojení se v průběhu přípravy umístí mezi sousední hráče (spojence). Stupnice spojení vyjadřuje, jak těsně hráči spolupracují a poskytuje jim okamžité bonusy a vítězné body na konci hry. Hráči svou úroveň spojení označují pomocí ukazatele spojení, a začínají na 0 (symbol čajové konvice je 0).

Každý plán má symetrickou stranu A a asymetrickou B, přičemž každá z nich poskytuje jiné bonusy pro každou dvojici hráčů. Před hrou by se všichni hráči měli dohodnout, že budou všichni hrát na plánech s použitím stejné strany (A nebo B). Pro první hru si vyberte symetrickou stranu.

PŘÍPRAVA HRY

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.

2

DOBERTE SI KARTY KAPITOLY

Zamíchejte 6 karet kapitol, 1 si doberte a umístěte ji vedle herní podložky.

2A

Umístěte karty aktivních symbolů odpovídajících symbolům 1. kapitoly na určené místo na herní podložce.

2B

Na kartách kapitol je také uvedeno počáteční pořadí hráčů (na zadní straně karty) na stupnici iniciativy. Hráči po výběru postav umístí své figurky (karton), přičemž postava s nejvyšší iniciativou je blíže ke kartám aktivních symbolů.

2C

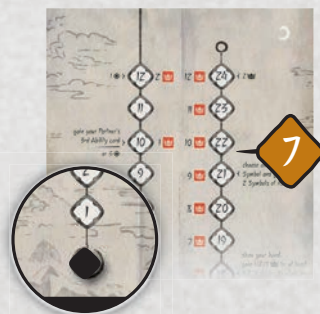
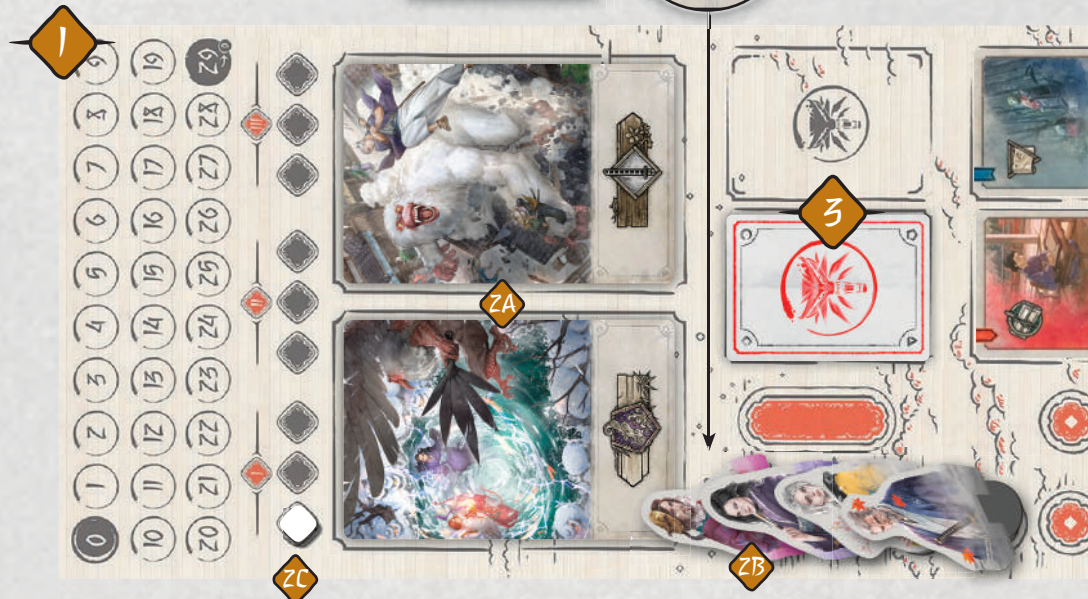
Umístěte ukazatel tahu na první pozici na stupnici tahů.

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 zásobudostupných 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

VYBERTE SI POSTAVU

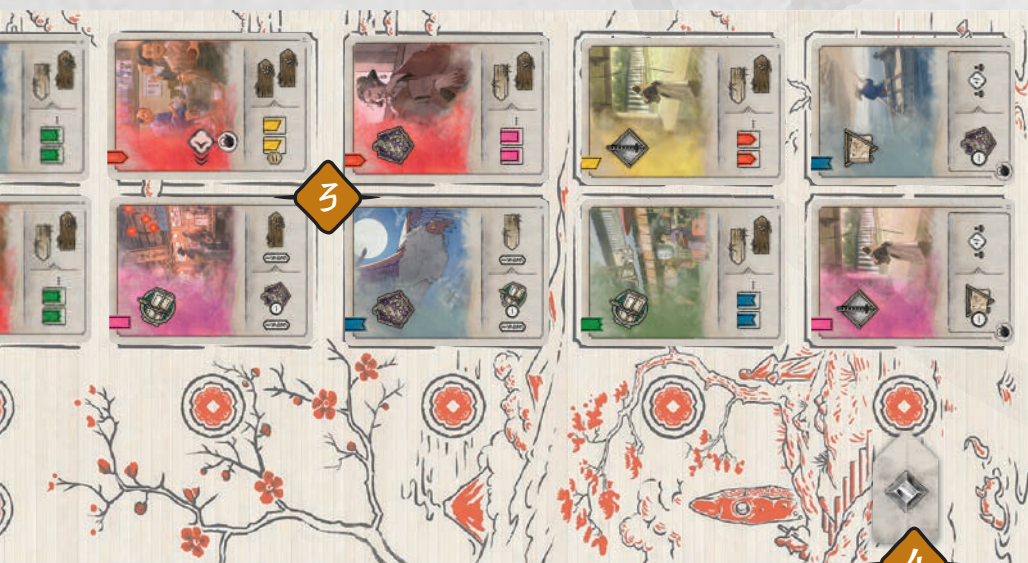
- Hráč, který jako poslední četl Zaklínač Rónin mangu, si vybere postavu jako první a poté hráči pokračují ve směru hodinových ručiček.

- 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.
- Další hráč potom postup zopakuje, dokud si všichni nevyberou svůj plán hráče.
- Všichni hráči dostanou odpovídající komponenty pro hráče.

7

PLÁNY SPOJENECTVÍ

Podobným způsobem vyberte a umístěte plány spojení mezi jednotlivé sousedící hráče. První hráč určí plán mezi sebou a hráčem po své levici. Umístěte ukazatel spojení na pozici „0“ na každé stupnici spojení.



5



6



4

7



KOMPONENTY PRO HRÁČE

Po výběru postavy si hráči nachystají komponenty pro svou postavu:

1 UKAZATELE 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 (PLAST/KARTON)

Používá se na stupnici iniciativy a umísťuje se podle iniciativy uvedené na příslušné kartě kapitoly.

4 ŽETON VÍTĚZNÝCH BODŮ

Umístíte ho na pozici 0 na stupnici vítězných bodů.

5 5 POČÁTEČNÍCH KARET AKCÍ

Tvoří vaši počáteční ruku s kartami.

6 4 KARTY SCHOPNOSTI

Prozatím je ponechte lícem dolů vedle plánu hráče. Představují 1. a 3. schopnost postavy a v průběhu hry si je lze mezi hráči vyměnit prostřednictvím bonusů stupnice spojenectví.



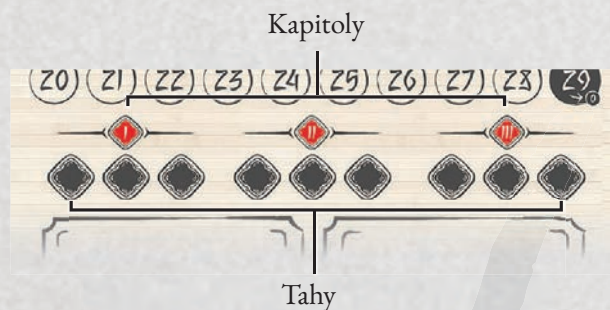
první schopnost

třetí schopnost



OBEČNÁ PRAVIDLA A TERMÍNY

Hra probíhá ve 3 kapitolách a každá z nich je rozdělena na 3 tahy.



Kapitoly



V rámci každé kapitoly sbíráte symboly na kartách akcí, které zahrajete a žetonech, které získáte. Ve hře jsou vždy dva aktivní symboly, které se hráči snaží získat. Každý z nich odpovídá světlému ukazateli směřujícímu doleva nebo tmavému ukazateli směřujícímu doprava - cestám osudu.



Příklad levých a pravých aktivních symbolů

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



Neaktivní symbol



Neaktivní symboly k předchozímu příkladu

- Aktivní symboly** - na konci každé kapitoly si hráči ověří, které z nich budou určovat jejich osud a umožní jim získat body zkušenosti (za ten, kterého mají nejvíce) a vítězné body (za ten, kterého mají méně).

Na konci kapitoly každý hráč individuálně vyhodnotí svou časovou osu a zásobu žetonů.

Zisk vítězných bodů vyhrává hru a tak by se hráči měli soustředit na udržení rovnováhy mezi aktivními symboly.

OBEČNÁ PRAVIDLA A TERMÍNY

ZISK VÍTĚZNÝCH BODŮ

Kdykoliv hráč získá libovolné vítězné body (👑), posune svůj žeton na stupnici vítězných bodů. Kdykoliv hráč získá svůj 30. bod, přesune svůj žeton zpět na pozici 0 a pokračuje dál. Na konci hry si přidá ke svému součtu 30 bodů.

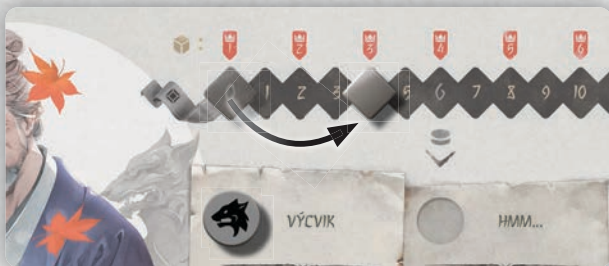


ZISK BODŮ ZKUŠENOSTI

Kdykoliv hráč získá libovolné body zkušenosti (👑), 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, přesune ukazatel na pozici pod stupnicí, 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.

SCHOPNOSTI

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



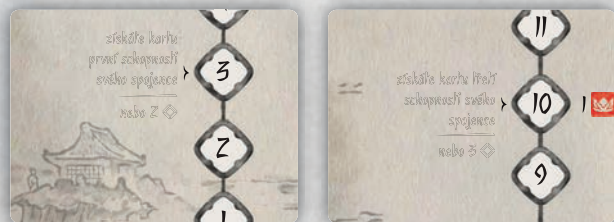
Každou schopnost lze použít pouze 1x za hru a v popisu schopnosti je uvedeno, kdy ji lze použít. Pokud chtějí dva nebo více hráčů použít své schopnosti najednou, měli by mít možnost tak učinit současně. Pokud je potřeba je vyhodnotit v určitém pořadí, postupujte podle pořadí iniciativy na stupnici iniciativy.

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



ZISK SCHOPNOSTÍ SPOJENCE

Po dosažení určitých pozic (například 3. nebo 10. pozice na symetrické stupnici spojenectví) budou moci spojenci získat schopnost toho druhého.



Když hráč získá schopnost svého spojence, vezme si odpovídající kartu schopnosti ze své zásoby karet a umístí ji lícem nahoru vedle plánu hráče. Schopnost je tak připravena k použití.

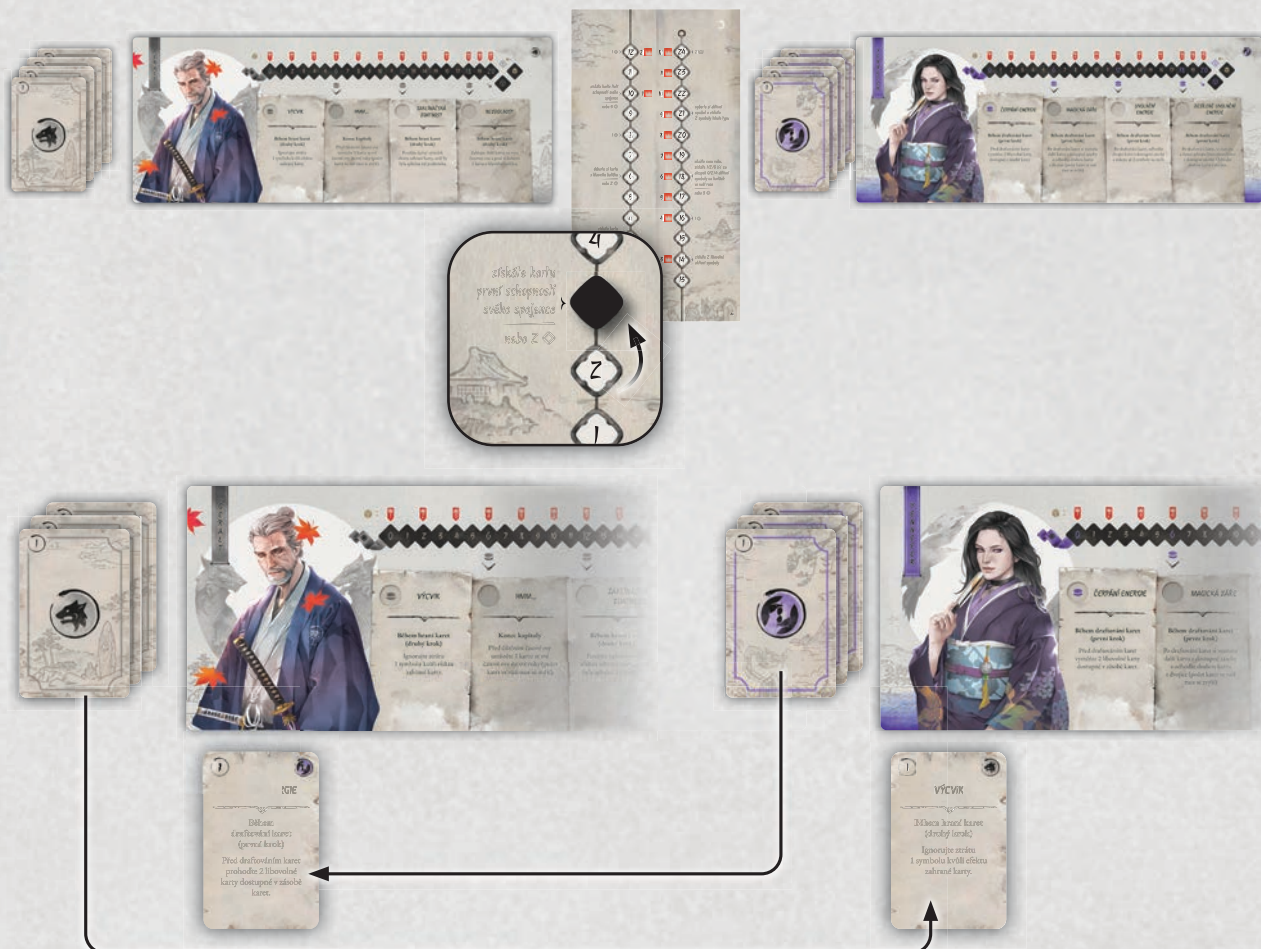
Po použití karty schopnosti ji hráč otočí lícem dolů.

Příklad

Geralt a Yennefer sdílejí stupnici spojenectví a po vyhodnocení efektu čajového obřadu se posunou na 3. pozici na stupnici. Její bonus - „získejte kartu první schopnosti svého spojence nebo získajte 2 body zkušenosti“ je nyní vyhodnocen a oba hráči si vyberou získat kartu schopnosti. Vezmou si od svého spojence kartu odpovídající jeho první schopnosti a umístí ji vedle svých schopností lícem nahoru.

Karta je tak připravena k použití.

Podrobná pravidla pro vyhodnocování kroku čajového obřadu jsou vysvětlena na straně 18.



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. **Čajový obřad**

Na konci kapitoly hráči získávají body, vyčistí své časové osy a připraví se na další kapitolu.



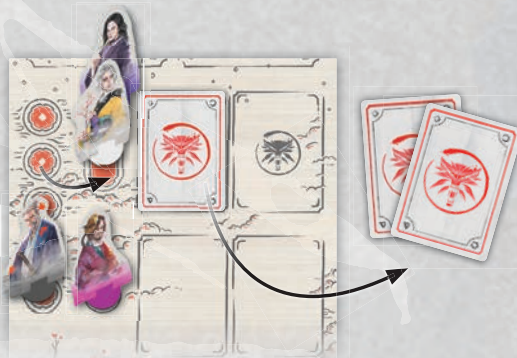
1. DRAFTOVÁNÍ KARET

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 dostupnou v zásobě 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 přesune svou figurku na libovolné volné místo a vezme si do ruky dvě odpovídající karty akce. Poté si své karty vybere další hráč a tak dále.



Vrchní pozici hned vedle hlavního balíčku 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.



Přestože obsazení spodní pozice znamená, že je poslední v pořadí iniciativy, přináší to jistou výhodu. Poté, co sem hráč umístí svou figurku, získá okamžitě 1 bod zkušenosti.

Poté, co všichni hráči nadraftují své karty, přesuňte své figurky zpět na stupnici iniciativy a zachovejte nové pořadí. Poté pokračujte krokem hraní karet.

Z. 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.



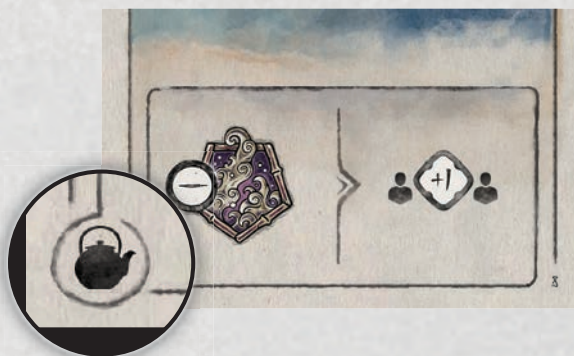
Jakmile si všichni hráči vyberou své karty, odhalí je současně a přidají si je ke své časové ose (a vyřeší případné efekty s výjimkou čajového obřadu podle pořadí iniciativy).

Na většině karet se symboly vyskytují v levé horní části karty. Tyto symboly mohou odpovídat aktivním symbolům 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).

- Standardní efekty jsou vyhodnoceny po zahrání karet. Standardní efekty dvou karet právě přidáných na časovou osu se vyhodnocují postupně, počínaje kartou vlevo.

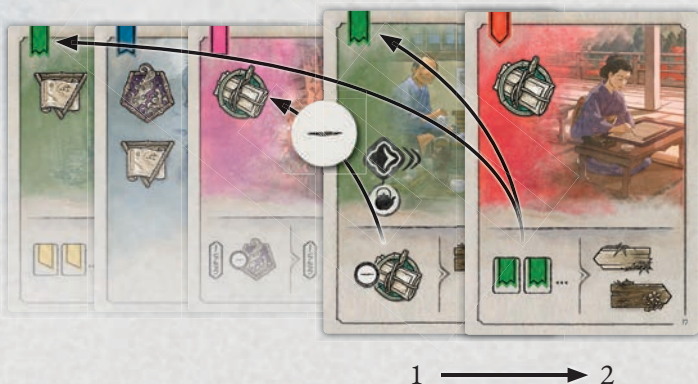
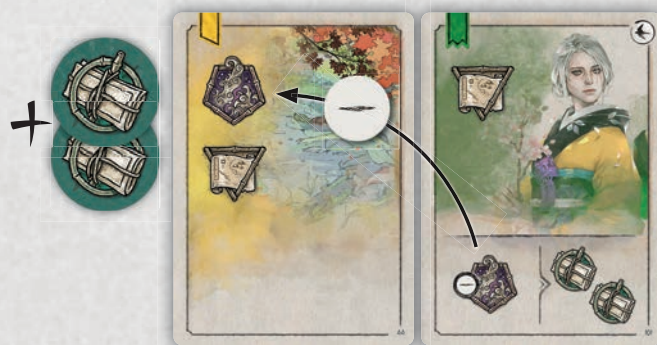
- Některé karty na sobě mají symboly čajového obřadu a efekty, které vedou k získání bodů spojení. Tyto efekty (označené ikonou) se vyhodnocují v následném kroku tahu tj. čajovém obřadu.



- 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.



1 → 2

STRUKTURA TAHU

Efekty na zahraniých kartách ovlivňují symboly v zásobě žetonů, všechny dříve zahranié 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.

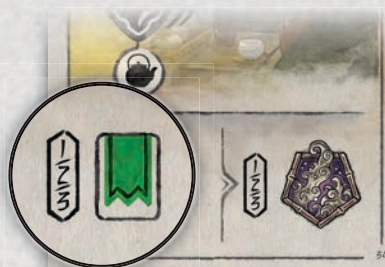
Příklad

Průzkum je v aktuální kapitole neaktivním symbolem. Hráč má ve své zásobě žetonů symbol průzkumu a zahrane kartu s efektem: „Ztratíte 1/2/3 neaktivní symboly, abyste získali 1/2/3 symboly boje.“ Odbodí žeton symbolu průzkumu ze své zásoby a zakryje symbol průzkumu na zahranié kartě. Získá 2 žetony symbolu boje do své zásoby žetonů.



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 zahraniých karet, pokračujte krokem 3: Čajový obřad.



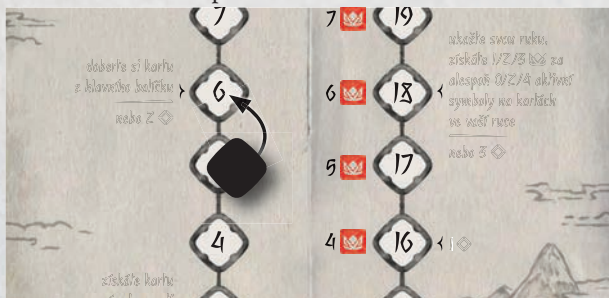
3. ČAJOVÝ OBŘAD

V průběhu kroku čajového obřadu hráči vyhodnotí efekty čajového obřadu na kartách na svých časových osách. Začíná hráč nejvýše postavený na stupnici iniciativy a dále podle pořadí iniciativy:

- Vyhodnoťte efekty čajového obřadu na kartách akcí zahranych v tomto tahu,
- Zkontrolujte, zda máte dvojici shodných symbolů předávání čaje.

Karty s efekty čajového obřadu a symboly předávání čaje umožňují hráči získat bod spojenectví, což znamená, že se ukazatel spojenectví přesune o jednu pozici výše na jedné z jeho stupnic spojenectví. Efekt může přidat body pouze na jednu nebo na obě stupnice.

Přesuňte ukazatel spojenectví odpovídajícím způsobem. Oba spojenci získávají libovolné bonusy z pozice na společné stupnici spojenectví, na kterou nebo přes kterou se ukazatel posunul.



EFEKTY ČAJOVÉHO OBŘADU NA KARTÁCH AKCÍ

Vyhodnoťte efekty čajového obřadu na kartách zahranych v tomto tahu.



Ztratíte 1 symbol průzkumu a přidáte 1 bod spojenectví oběma svým stupnicím spojenectví.

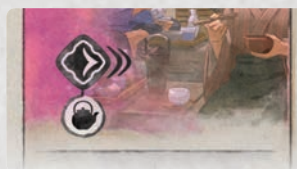


Vyberte si spojence po své levici nebo pravici a za každou modrou kartu na jeho časové ose (až 3) získáte 1 bod spojenectví na společné stupnici.

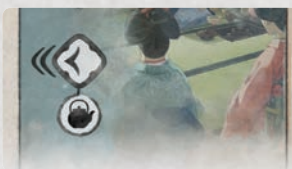
PŘEDÁVÁNÍ ČAJE

Tyto symboly na kartě akce mohou směřovat doleva nebo doprava na sousední hráče.

Dvojice shodných symbolů vznikne, pokud jsou kdekoliv na časových osách sousedících hráčů (spojenců) symboly předávání čaje, které na sebe ukazují.



Předávání čaje doprava



Předávání čaje doleva

Pokud existuje dvojice takových symbolů, oba spojenci je zakryjí žetony ztraceného symbolu a získávají 2 body spojenectví (posunou se na stupnici spojenectví o 2 pozice výše).

STRUKTURA TAHU



Příklad:

Dva sousedící hráči (spojenci) zahráli v tomto tahu karty se symboly předávání čaje, nebo je již měli na svých časových osách z předcházejících tahů. Symboly nejsou zakryté žetony ztracených symbolů a ukazují na sebe.



Příklad (pokračování):

Geralt a Yennefer umístí na tyto symboly žetony ztracených symbolů a získávají 2 body spojení na společnou stupnici.

Hráč může v jednom tahu vytvořit více dvojic symbolů předávání čaje s jedním nebo s oběma ze svých spojenců. Pokud mají spojenci dvojici symbolů předávání čaje ukazující na sebe, musí vyhodnotit jejich efekt.

Po skončení kroku čajového obřadu přesuňte ukazatel tahu o 1 pozici doprava a zahajte další tah. Po třech tazích kapitola končí.

KONEC KAPITOLY

Po třetím tahu kapitola končí a hráči získávají body zkušenosti a vítězné body.

ZISK BODŮ ZKUŠENOSTI

Každý hráč si zkontroluje, kterých aktivních symbolů má nejvíce na kartách akcí na své časové ose a ve své zásobě žetonů. Za každý z nich získává 1 bod zkušenosti.

ZISK VÍTĚZNÝCH BODŮ

Každý hráč poté získává 1 vítězný bod za každý zbývajících aktivní symbol (ten, kterého má méně) na kartách akcí na své časové ose a ve své zásobě žetonů.

Příklad

Magie () a boj () jsou aktivní symboly.

Hráč A má 5 a 6 – získává 6 a 5,

Hráč B má 8 a 2 – získává 8 a 2,

Hráč C má 4 a 4 – získává 4 a 4.

Pokud se ukazatel tahu dostane na konec stupnice, pokračujte bodováním konce hry. Jinak se připravte na další kapitolu.

PŘÍPRAVA NÁSLEDUJÍCÍ KAPITOLY

Nahraďte karty aktivních symbolů dalšími kartami podle instrukcí karty kapitoly. Zahajte první tah následující kapitoly.



VYČIŠTĚNÍ ČASOVÝCH OS

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

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 zbývajících 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 zbývajících 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 standardní efekt, který lze uplatnit, je okamžitě vyhodnocen. Libovolné efekty čajového obřadu budou vyhodnoceny během příštího kroku čajového obřadu.



KONEC HRY

 Po 3. kapitole hráči neodhazují žádné karty ze své ruky, časových os a symboly ze své zásoby žetonů. Nyní provedou závěrečné bodování k určení vítěze hry.

BODOVÁNÍ VEDLEJŠÍHO ÚKOLU

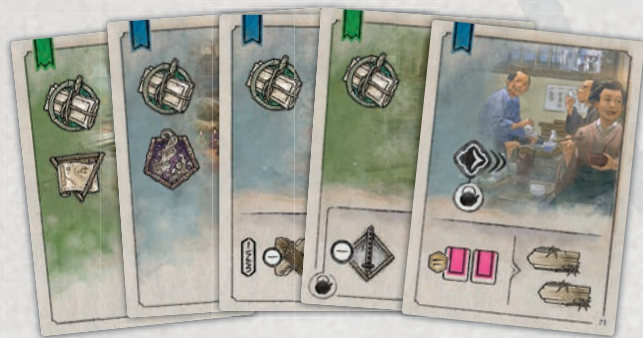
Každý hráč si vybere jeden z neaktivních symbolů ve 3. kapitole (jsou uvedeny na spodní straně karty kapitoly). Odhalí svou ruku a získá 1 vítězný bod za každou kartu s vybraným symbolem.

Příklad

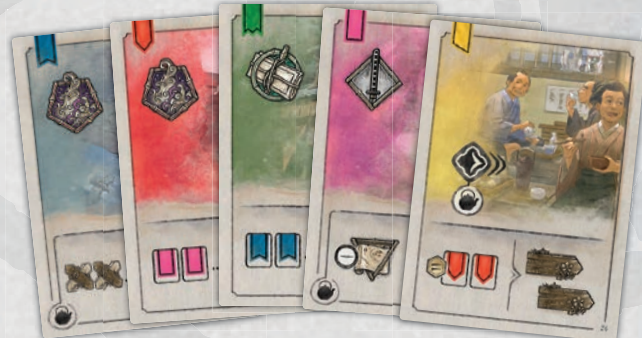
Průzkum a boj byly aktivními symboly během 3. kapitoly a diplomacie a magie byly neaktivními symboly.



Hráč A



Hráč B



 Hráč A (Ciri) si vybere diplomacii a odhalí svou ruku. Získává 4 vítězné body.

 Hráč B (Geralt) si vybere magii a odhalí svou ruku. Získává 2 vítězné body.



HRANÍ HRY

BODOVÁNÍ BODŮ ZKUŠENOSTI

Každý hráč získává 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 bodů zkušenosti, strana 12“). V následujícím příkladu získává hráč 7 vítězných bodů.



BODOVÁNÍ SPOJENECTVÍ

Každý hráč porovná své stupnice spojenectví a určí, na které z nich je na **nižší** úrovni. Získává vítězné body uvedené vedle nejvyšší pozice s vítěznými body, které dosáhl.

————— **Příklad** —————

Hráč získává 2 vítězné body.



URČENÍ VÍTĚZE HRY

Hráč s největším počtem vítězných bodů je prohlášen za vítěze. V případě shody vyhrává hráč výše postavený na stupnici iniciativy.



 Při hře s 1 nebo 2 hráči se používá automatický soupeř zvaný Automa. Nemůže ve hře zvítězit, ale interaguje s plánem a kartami. Automa používá standardní plány postav a některé z komponent pro postavy.

ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ

Při přípravě stupnic spojení, připravte prostor pro Automa.

Poté, co si hráči vyberou své postavy, vyberte pro každou Automa ve hře jeden plán a připravte jeho komponenty:

Komponenty Automy



1 plán hráče



4 karty
schopnosti



1 figurka (plast)/
1 figurka (karton)

Ukazatele zkušenosti

Neumísťujte ukazatele zkušenosti na plán. Automa nezískává body zkušenosti.

Žetony schopnosti

Neumísťujte žetony schopnosti na herní plán. Automa neodemyká ani jinak nepoužívá jeho schopnosti.

Figurka postavy (plast/karton)

Používá se na stupnici iniciativy a umísťuje se podle iniciativy uvedené na příslušné kartě kapitoly.

Žeton vítězných bodů

Neumísťujte žeton na stupnici vítězných bodů. Automa nezískává vítězné body.

5 počátečních karet akcí

Uložte je zpět do krabice. Automa nemá žádné karty v ruce.

4 karty schopnosti

Ponechte je lícem dolů v dosahu herního plánu.

- Při hře se 2 hráči se Automa bere, jakoby seděla mezi těmito hráči. Každý hráč s ní bude mít společnou jinou stupnici spojení. Při umístění stupnic spojení s asymetrickou stranou si hráči vyberou stupnici mezi sebou a Automou. Umístěte náhodnou stupnici spojení mezi oba hráče.

Příklad

Příprava hry pro 2 hráče (Automa hraje za Geralta).



HRA Z HRÁČŮ A SÓLO REŽIM

- Při sólové hře hrají 2 Automy, jedna je nalevo a druhá napravo od hráče. Umístěte vybranou stupnici spojení na každou stranu herní oblasti hráče. Neumísťujte stupnici spojení mezi Automy.

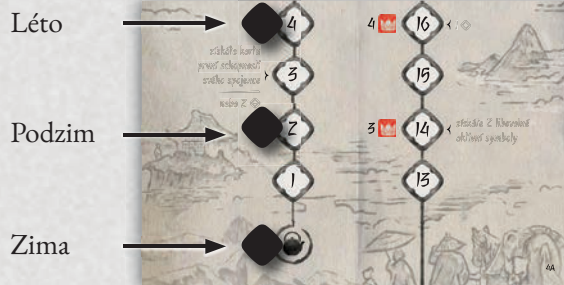
———— Příklad ————

Příprava hry pro 1 hráče (Automa hraje za Geralta a Yennefer).



Vyberte si úroveň obtížnosti a získejte body spojení na obě stupnice:

- Léto (jednoduchá) - 4 body (uplatněte libovolné bonusy z dosažených pozic),
- Podzim (běžná) - 2 body,
- Zima (těžká) - 0 bodů.



ÚPRAVY HRANÍ

Automa je automatizovaný hráč, který draftuje a hraje karty na svou časovou osu podle pořadí iniciativy a získává body spojení.

DRAFTOVÁNÍ A HRANÍ KARET

Když je čas, aby Automa draftovala karty, vybere si pozici podle následující priority:

- dvojici karet s nejvyšším počtem aktivních symbolů,
- dvojici karet, nacházejících se výše v zásobě,

- pokud v zásobě karet není žádná karta akce s aktivním symbolem, přesune se Automa na pozici vedle hlavního balíčku a dobere si svrchu 2 karty. Ihned po draftování karet zahraje Automa karty na svou časovou osu a ignoruje libovolné efekty.

Poznámka: při umísťování karet hraných Automou dbejte na jejich správnou orientaci: Předávání čaje doprava by mělo směřovat na hráče sedícího proti směru hodinových ručiček vůči Automě. Shodné dvojice se vždy vytvářejí ze symbolů předávání čaje doleva a doprava.

HRA Z HRÁČŮ A SÓLO REŽIM



Karty v tomto tahu draftované Automou



Příklad

Automa hraje za Geralta a draftuje zobrazené karty, které se přidají na její časovou osu. Efekty obou karet jsou vyhodnoceny v kroku čajového obřadu daného tahu.

Automa vyhodnotí zelenou kartu: její běžný efekt čajového obřadu se ignoruje a Automa získává 1 bod spojení na obou svých stupnicích. Na růžové kartě je zobrazen symbol předávání čaje doprava, která nemá prozatím žádný efekt. Pokud hráč nacházející se po pravici Automy (hráč Ciri) zahraje kartu se symbolem předávání čaje doleva, získává 2 body spojení na společnou stupnici s Automou.



+1



+1



ČAJOVÝ OBŘAD

V kroku čajového obřadu daného tahu vyhodnotí Automa efekty čajového obřadu podle pořadí iniciativy: ignoruje jejich podmínky a výsledky a místo toho získává 1 bod na společných stupnicích spojení s libovolnými hráči.

Vyhodnoťte odpovídající symboly předávání čaje podle běžných pravidel.

Vyhodnoťte libovolné efekty čajového obřadu a symboly předávání čaje stejně jako byste je vyhodnotili s jiným hráčem (postupujte podle pořadí iniciativy).

KONEC KAPITOLY

Automa nezískává žádné body zkušenosti nebo vítězné body.

NÁSLEDUJÍCÍ KAPITOLA

Automa odhodí všechny karty ze své časové osy.

KONEC HRY

Automa nezískává žádné body.

Ve hře 2 hráčů vítězí hráč s nejvíce body. Pokud dojde ke shodě, vyhrává hráč výše postavený na stupnici iniciativy.

Ve hře v sólovém režimu vítězí hráč pokud získá 35 nebo více vítězných bodů.

SLOVNÍČEK

Bodování – 12, 20, 21, 22

Body zkušenosti – 12, 22

Časová osa – 16, 20

Iniciativa – 6

Karty akcí – 7, 27

odhazování– 20

draftování– 15

zahrání– 16

Karty kapitol – 6, 11

Schopnosti – 12, 13, 14

Spojenectví – 7, 14, 18

Symboly – 5

Aktivní, neaktivní – 6, 11

Vedlejší úkol – 21

SHRnutí PRŮBĚHU HRY

PŘÍPRAVA HRY

- ◆ připravte karty kapitol
- ◆ vyberte si postavy
- ◆ připravte plány spojenectví



PRVNÍ KAPITOLA

- ◆ 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 standardní efekty karet (jiné než čajový obřad)



Čajový obřad

- ◆ vyhodnoťte karty s efekty čajového obřadu
- ◆ vyhodnoťte symboly předávání čaje

Konec kapitoly

- ◆ určete dominantní symbol
- ◆ získejte body zkušenosti
- ◆ získejte vítězné body
- ◆ vyčistěte časové osy



DRUHÁ A TŘETÍ KAPITOLA



KONEC HRY

- ◆ bodování vedlejších úkolů
- ◆ bodování stupnic bodů zkušenosti
- ◆ bodování stupnic spojenectví



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 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.



Hráč vyhodnotí tuto podmínku a zkontroluje počet karet akcí v uvedené barvě na časových osách svých spojenců. Může si vybrat libovolného ze svých spojenců a získat odpovídající počet bodů spojenectví.



Příklad

Spojenec nalevo má 4 modré karty a spojenec napravo má 3 modré karty. Hráč si vybere spojence nalevo a získává 3 body spojenectví.



EFEKTY KARET AKCÍ

Podmínka	popis	Výsledek	popis
	Ztratíte symbol (např. průzkum).		Získáte 1 bod spojení na obě své stupnice spojení.
	Ztratíte 1/2/3 symboly (např. průzkum).		Získáte 1/2/3 (v závislosti na míře splnění podmínky) body spojení na vybrané stupnice spojení.
	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.
	Vybraný spojenec má 1/2/3 karty v uvedené barvě (např. zelené) 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 uvedené symboly (např. 2 symboly boje)
	Máte přesně 2 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 uvedené symboly: 1 průzkumu, 1 magie a 1 boje.

