



Puste si video s pravidly!

# Boj o korunu

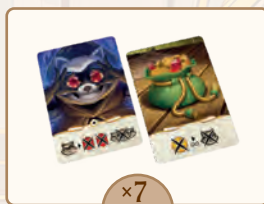
Vaše rody spolu válčí již od nepaměti, ale teď se konečně rozhodly spojit a vytvořit společné království. Ale kdo usedne na jeho trůn jako první? Souboj bude náročný, jste připraveni udělat vše pro to, aby koruna skončila na vaší hlavě?

Během čtyř kol budete verbovat žoldnéře, posílat maskované lupiče na své soupeře, zvyšovat svůj vliv nebo používat trochu magie, abyste připravili své protivníky o rubíny a zajistili si korunu na konci této bitvy všech proti všem!

## HERNÍ KOMPONENTY



karty žoldnéřů



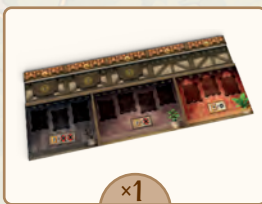
karty událostí



obaly na karty\*



truhlice



herní deska



dílky nákladů na verbování



destičky rodinných portrétů



dílky rodinných kletotů



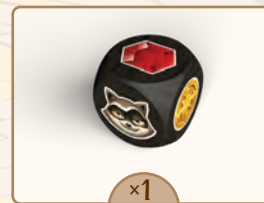
žetony rubínů



žetony mincí



žetony maskovaných lupičů



kostka magie

\*Ve hře je více obalů od každého druhu pro případ poškození.




Aby hra byla vhodná pro všechny druhy barvosleposti, každý hráčský komponent obsahuje odpovídající symbol rodového erbu.









# PŘÍPRAVA HRY

## KAŽDÝ HRÁČ

- 1 Vyberte si **rod** , vezměte si příslušnou **truhlici** a **5 obalů na karty** a položte je před sebe.
- 2 Vezměte si **rodinný klenot** a **10 rubínů** a umístěte je do truhlice. Během hry udržujte obsah své truhlice v tajnosti.

## VŠICHNI HRÁČI (UPROSTŘED STOLU)

- 3 Umístěte doprostřed stolu truhlici na žetony se **zásobou** žetonů maskovaných lupičů, mincí a rubínů.
- 4 Nad ni umístěte **herní desku** a na její vrchní stupnici **dílky nákladů na verbování** s hodnotami **1, 3 a 5**. **Dílky** s hodnotou **0** položte vedle ní.
- 5 Nad herní deskou připravte **Královské náměstí**:
  - ◆ Roztřídte **karty žoldnéřů** do 5 balíčků dle jejich úrovně (**1**, **2**, **3**, **4** a **5**).
  - ◆ **Úroveň 1**: Roztřídte karty dle jejich efektů a vytvořte 3 hromádky lícem nahoru nad .
  - ◆ **Úrovně 2, 3, 4 a 5**: Zamíchejte zvlášť balíček každé úrovně a položte je lícem dolů do vrchní řady nad , ,  a . Z každého balíčku odhalte dvě karty a vložte je pod něj.
- 6 Vezměte **2 karty počátečních událostí**  a vytvořte **společný balíček** lícem dolů.
- 7 Zamíchejte zbylé **karty událostí** a vytvořte z nich **balíček** lícem dolů.

Během první hry umístěte 7 karet událostí do neutrálních obalů na karty (bez rodového erbu na přední straně) a ponechte je takto pro všechny další hry.

5



7

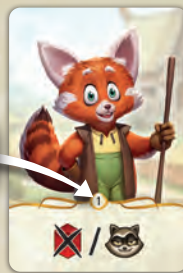


karty událostí

4



1



úroveň karty

6




společný balíček



počáteční událost






- 8 Vezměte **destičky rodinných portrétů** pro všechny rody ve hře a v náhodném pořadí je umístěte do **galerie**. První umístěte na políčko s  a zbylé pokládejte postupně směrem doleva.



### VLIV

Galerie znázorňuje vliv jednotlivých hráčů. Portrét, který je umístěn nejvíce vpravo, patří hráči s největším vlivem, portrét umístěný nejvíce vlevo patří hráči s nejmenším vlivem.

- 9 Podívejte se do tabulky níže: V závislosti na svém vlivu si vezměte **mince** ze zásoby a vložte je do své truhlice.

Největší vliv	Nejmenší vliv	Všichni ostatní
3 × 	5 × 	4 × 

- 10 Nakonec umístěte **kostku magie** poblíž zásoby.



### Příklad:

Jste hraběnka rodu Králíků. Váš portrét je v galerii umístěn nejvíce vpravo, takže jste nejvlivnější hráč a začínáte hru se 3 mincemi.

# PŘEHLED HRY

Hra se hraje na **4 kola**, každé sestává ze **3 fází: Verbování, Odhalení a Konec kola.**

Po 4 kolech vyhrává hru hráč s **nejvíce rubíny** v truhlici.

## 1. Verbování

Podle vlivu, tedy od nevlivnějšího po nejméně vlivného, verbujete žoldnéře z Královského náměstí dle těchto kroků:

- 1 Vyberte si žoldnéře **ve sloupci s dílkem nákladů na verbování**. Můžete si vzít buď kartu otočenou lícem nahoru, nebo vrchní kartu z balíčku lícem dolů.
- 2 Zaplatíte do zásoby náklady na verbování vybraného žoldnéře (které určuje dílek nákladů, nad nímž se karta nachází) **v mincích** (a/nebo rubínech) ze své truhlice. Vždy můžete použít **1 rubín namísto 1 mince**.
- 3 Poté si zvoleného žoldnéře umístíte do jednoho ze svých obalů na karty. Odteď bude nést erb vašeho rodu. Položte ho lícem dolů na společný balíček karet. Pokud jste si vybrali vrchní kartu z balíčku, tajně se na ni podívejte, než ji vložíte do obalu na karty a položíte na společný balíček.

Když **všichni hráči** naverbují žoldnéře, doplňte Královské náměstí kartami z příslušných balíčků. Pokud je balíček prázdný a není dostatek karet na doplnění sloupce, ponechte tato místa prázdná.

**DŮLEŽITÉ: TUTO FÁZI PROVEĎTE V PRVNÍM KOLE DVAKRÁT!**

### Příklad:

- 1 *Během prvního kola se rozhodnete naverbovat žoldnéře, který stojí 5 mincí.*



- 2 *Protože nemáte 5 mincí, zaplatíte za tohoto žoldnéře 3 mince a 2 rubíny, které odevzdáte do zásoby.*



- 3 *Zvolenou kartu žoldnéře vložíte do jednoho ze svých obalů na karty a poté ji lícem dolů položíte na společný balíček karet.*





## 2. Odhalení


Zamíchejte společný balíček karet, poté odhalte vrchní kartu a okamžitě aktivujte její efekt. Odhalujte další karty, jednu po druhé, a aktivujte jejich efekty, dokud nebude společný balíček prázdný.


- ◆ **Když je odhalen žoldněř**, hráč, který ho naverboval, musí využít jeho efekt.
- ◆ **Když je odhalena událost**, všichni hráči, kterých se událost týká, musí aktivovat její efekt.


### Efekty žoldněřů a kostky magie


 **Získejte 1 rubín** ze zásoby a umístěte ho do své truhlice.

 Vyberte si jiného hráče. Tento hráč **si vezme 1 maskovaného lupiče** ze zásoby a položí si ho před sebe.

 Vyberte si jiného hráče. Tento hráč **ztrácí 1 rubín** ze své truhlice a odevzdá ho do zásoby.

 Hodte **kostkou magie** a aktivujte její efekt.

 **Získejte 1 minci** ze zásoby a umístěte ji do své truhlice.

 **Posuňte libovolnou destičku portrétu** na následující prázdné místo v libovolném směru (viz příklad níže).

Karty úrovně 1 mají dva efekty oddělené symbolem /. V každém kole si můžete vybrat, který z nich využijete.

### Příklad:

① *Je odhalena karta vašeho žoldněře. Umožňuje vám 2 posuny v galerii.*

② *Prvním posunem přesunete portrét vikomta rodu Tučňáků doleva.*

③ *Druhým posunem přesunete svůj portrét doprava a získáte tak větší vliv.*



## Efekty událostí

### Vloupání



Hráč nebo hráči s největším počtem maskovaných lupičů před sebou ztratí **2 rubíny** a odevzdají je do zásoby. Následně také odevzdají všechny své maskované lupiče do zásoby.

### Úplatkářství



V pořadí dle vlivu může každý hráč zaplatit **libovolné množství mincí** (a/nebo rubínů), a vrátit tak stejný počet maskovaných lupičů do zásoby.

### Magická pomocná ruka



Nejméně vlivný hráč hodí kostkou magie a využije její efekt.

### Žoldněžští mágové



V pořadí dle vlivu může každý hráč zaplatit **1 minci** (nebo 1 rubín) a hodit kostkou magie a okamžitě využít její efekt.

### Skandál



V závislosti na pozici svého portréту v galerii ztrácí každý hráč **2, 1 nebo 0 rubínů**, které odevzdá do zásoby (viz příklad níže).

Vždy můžete použít rubín místo mince, ale pozor, opačně to není možné!



### Příklad:

① Je odhalena událost Skandál.

② Baron rodu Opic a vévoda rodu Plameňáků jsou v levé části galerie: oba ztrácejí 2 rubíny.

③ Vikomt rodu Tučňáků je v prostřední části galerie: ztrácí 1 rubín.

④ Markýzla rodu Krokodýlů a vy jste v pravé části galerie: nepřicházíte o nic!



počet rubínů, které ztrácíte

# Rodinný klenot

Nemáte-li v truhlici žádné rubíny a musíte jeden nebo více odevzdat do zásoby, máte dvě možnosti:

## JEŠTĚ MÁTE RODINNÝ KLENOT

Oznámíte soupeřům, že **prodáváte svůj rodinný klenot**, a položíte ho před sebe jako připomínku (už ho nikdy nezískáte zpět).

**Vezměte** si ze zásoby **10 rubínů** a uložte je do své truhlice. Pokračujte ve hře a zaplatte požadované rubíny.

## VÁŠ RODINNÝ KLENOT JE JIŽ PRODANÝ

**Jste vyřazeni ze hry** po zbytek hry.

Oznámíte to soupeřům, odstraníte svůj portrét z galerie a vrátíte všechny maskované lupiče před sebou do zásoby.

Vaši soupeři dokončí aktuální kolo a poté hra končí. Pokud jsou odhaleny karty vašeho rodu, ignorujte je.



### Příklad:

① Musíte zaplatit 1 rubín, ale žádný již v truhlici nemáte.



② Oznámíte, že prodáváte svůj rodinný klenot, a vložíte si do truhlice 10 rubínů.



③ Zaplatíte požadovaný rubín a pokračujete ve hře s 9 rubíny v truhlici.



# 3. Konec kola

Při přípravě na další kolo postupujte podle těchto 3 kroků:

- ◆ Připravte nový společný balíček otočením všech vyložených karet lícem dolů.
- ◆ Doberte **novou kartu události** a položte ji na společný balíček, aniž byste ji viděli.
- ◆ Posuňte **dílek nákladů na verbování s hodnotou 0** na herní desce doprava, společně s ostatními dílky, čímž změníte náklady na verbování a zpřístupníte si nové žoldnéře.

Během 4. kola tuto fázi přeskočte a pokračujte přímo ke konci hry.



## KONEC HRY

Hra končí po 4. kole, nebo i dříve, pokud je některý z hráčů vyřazený ze hry.

Vyhodnotte konečné zisky a ztráty v tomto pořadí:

- ◆ **Nejvlivnější** hráč získává 1 rubín.
- ◆ Hráč nebo hráči s **nejvyšším počtem mincí** získávají 1 rubín.
- ◆ Hráč nebo hráči s **nejvyšším počtem maskovaných lupičů** před sebou ztrácejí 1 rubín.

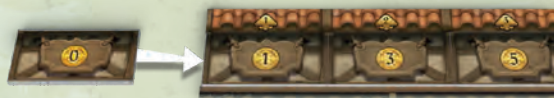
Nakonec odhalte počet rubínů ve svých truhlicích, přičemž rodinný klenot se počítá za 10 rubínů.

Hráč s **nejvyšším počtem rubínů** vyhrává a jako první si nasazuje korunu nového království.

V případě remízy vyhrává ten z těchto hráčů, který má největší vliv.

### Příklad:

- 1 Na konci 1. kola jste posunuli dílek nákladů na verbování s hodnotou 0.



- 2 Změnili jste tím náklady na verbování pro 2. kolo.



Autor hry: **Maxime Rambourg**

Ilustrace: **Paul Mafayon**

Autoři a poděkování: [www.rprod.com/en/for-a-crown/credits](http://www.rprod.com/en/for-a-crown/credits)

© REPOS PRODUCTION 2025. VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA.  
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brusel – Belgie • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)  
Herní součásti lze používat pouze pro vlastní potřebu.

