



Pozrite sa na videonávod!

Boj o korunu

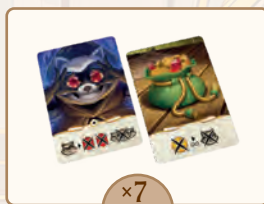
Vaše rody spolu bojujú už od nepamäti, ale teraz sa konečne rozhodli spojiť a vytvoriť spoločné kráľovstvo. Ale kto usadne na jeho trón ako prvý? Súboj bude náročný, ste pripravení urobiť všetko pre to, aby ste sa stali novým panovníkom?

Počas štyroch kôl budete verbovať žoldnierov, posilať maskovaných lupičov na svojich súperov, zvyšovať svoj vplyv alebo používať trochu mágie, aby ste pripravili svojich protivníkov o rubíny a zaistili si korunu na konci tejto bitky všetkých proti všetkým!

HERNÉ KOMPONENTY



karty žoldnierov



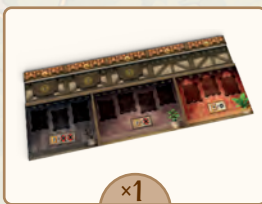
karty udalostí



obaly na karty*



truhly



herná doska



dieliky nákladov na verbovanie



doštičky rodinných portrétov



dieliky rodinných kletnotov



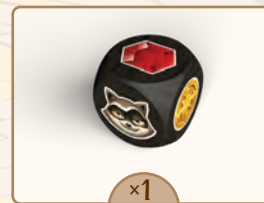
žetóny rubínov



žetóny mincí



žetóny maskovaných lupičov



kocka mágie

*V hre je viac obalov od každého druhu pre prípad poškodenia.




Aby hra bola vhodná pre všetky druhy farbosleposti, každý hráčsky komponent obsahuje príslušný symbol rodového erbu.








PRÍPRAVA HRY


KAŽDÝ HRÁČ

- 1 Vyberte si **rod** , vezmite si príslušnú **truhlu** a **5 obalov na karty** a položte ich pred seba.
- 2 Vezmite si **rodinný klenot** a **10 rubínov** a umiestnite ich do truhly. Počas hry udržiujte obsah svojej truhly v tajnosti.

VŠETCI HRÁČI (UPROSTRED STOLA)

- 3 Umiestnite doprostred stola truhlu na žetóny so **zásobou** žetónov maskovaných lupičov, mincí a rubínov.
- 4 Nad ňu umiestnite **hernú dosku** a na jej vrchnú stupnicu **dieliky nákladov na verbovanie** s hodnotami **1, 3 a 5**. **Dieliky** s hodnotou **0** položte vedľa nej.

- 5 Nad hernou doskou pripravte **Kráľovské námestie**:
 - ◆ Roztriedte **karty žoldnierov** do 5 balíčkov podľa ich úrovne (**1**, **2**, **3**, **4** a **5**).
 - ◆ **Úroveň 1**: Roztriedte karty podľa ich efektov a vytvorte 3 kopy lícom hore nad .
 - ◆ **Úrovne 2, 3, 4 a 5**: Zamiešajte zvlášť balíček každej úrovne a položte ich lícom dole do vrchného radu nad , ,  a . Z každého balíčku odhaľte dve karty a vložte ich pod príslušné balíčky.


- 6 Vezmite **2 karty počiatkových udalostí**  a vytvorte **spoločný balíček** lícom dole.

- 7 Zamiešajte zvyšné **karty udalostí** a vytvorte z nich **balíček** lícom dole.

Počas prvej hry umiestnite 7 kariet udalostí do neutrálnych obalov na karty (bez rodového erbu na prednej strane) a nechajte ich takto pre všetky ďalšie hry.








- 8 Vezmite **doštičky rodinných portrétov** pre všetky rody v hre a v náhodnom poradí ich umiestnite do **galérie**. Prvú umiestnite na políčko s  a zvyšné položte postupne smerom doľava.



VPLYV

Galéria vyjadruje vplyv jednotlivých hráčov. Portrét, ktorý je umiestnený najviac vpravo, patrí hráčovi s najväčším vplyvom, portrét umiestnený najviac vľavo patrí hráčovi s najmenším vplyvom.

- 9 Pozrite sa do tabuľky nižšie: V závislosti na svojom vplyve si vezmite **mince** zo zásoby a vložte ich do svojej truhly.

Najväčší vplyv	Najmenší vplyv	Všetci ostatní
3 × 	5 × 	4 × 

- 10 Nakoniec umiestnite **kocku mágie** vedľa zásoby.



Príklad:

Ste grófka rodu Zajacov. Váš portrét je v galérii umiestnený najviac vpravo, takže ste najvplyvnejší hráč a začínate hru s 3 mincami.

PREHĽAD HRY

Hra sa hrá na **4 kolá**, každé pozostáva z **3 fáz: Verbovanie, Odhalenie a Koniec kola**.

Po 4 kolách vyhráva hru hráč s **najviac rubínmi** vo svojej truhle.

1. Verbovanie

Podľa vplyvu, teda od najvplyvnejšieho po najmenej vplyvného, verbujete žoldnierov z Kráľovského námestia podľa týchto krokov:

- 1 Vyberte si žoldniera **v stĺpci s dielikom nákladov na verbovanie**. Môžete si vziať buď kartu otočenú lícom hore, alebo vrchnú kartu z balíčka lícom dole.
- 2 Zaplatte do zásoby náklady na verbovanie vybraného žoldniera (ktoré určuje dielik nákladov, nad ktorým sa karta nachádza) **v minciach** (a/alebo rubínoch) zo svojej truhly. Vždy môžete použiť **1 rubín namiesto 1 mince**.
- 3 Potom si zvoleného žoldniera umiestnite do jedného zo svojich obalov na karty. Odteraz bude nieš' erb vášho rodu. Položte ho lícom dole na spoločný balíček kariet. Ak ste si vybrali vrchnú kartu z balíčka, tajne sa na ňu pozrite, než ju vložíte do obalu na karty a položíte na spoločný balíček.

Keď **všetci hráči** naverbujú žoldniera, doplňte Kráľovské námestie kartami z príslušných balíčkov. Ak je balíček prázdny a nie je dostatok kariet pre doplnenie stĺpca, nechajte tieto miesta prázdne.

DÔLEŽITÉ: TÚTO FÁZU VYKONAJTE V PRVOM KOLE DVAKRÁT!

Príklad:

- 1 *Počas prvého kola sa rozhodnete naverbovať žoldniera, ktorý stojí 5 mincí.*



- 2 *Pretože nemáte 5 mincí, zaplatíte za tohoto žoldniera 3 mince a 2 rubíny, ktoré odovzdáte do zásoby.*



- 3 *Zvolenú kartu žoldniera vložíte do jedného zo svojich obalov na karty a potom ju lícom dole položíte na spoločný balíček kariet.*





2. Odhalenie


Zamiešajte spoločný balíček kariet, potom odhaľte vrchnú kartu a okamžite aktivujte jej efekt. Odhaľujte ďalšie karty, jednu po druhej, a aktivujte ich efekty, kým nebude spoločný balíček prázdny.


- Keď je odhalený **žoldnier**, hráč, ktorý ho naverboval, musí využiť jeho efekt.
- Keď je odhalená **udalosť**, všetci hráči, ktorých sa udalosť týka, musia aktivovať jej efekt.


Efekty žoldnierov a kocky mágie


 **Získajte 1 rubín** zo zásoby a umiestnite ho do svojej truhly.

 Vyberte si iného hráča. Tento hráč **si vezme 1 maskovaného lupiča** zo zásoby a položí si ho pred seba.

 Vyberte si iného hráča. Tento hráč **stráca 1 rubín** zo svojej truhly a odovzdá ho do zásoby.

 Hodte **kockou mágie** a aktivujte jej efekt.

 **Získajte 1 mincu** zo zásoby a umiestnite ju do svojej truhly.

 **Posuňte ľubovoľnú doštičku portrétu** na nasledujúce prázdne miesto v ľubovoľnom smere (príklad nájdete nižšie).

Karty úrovne 1 majú dva efekty oddelené symbolom /. V každom kole si môžete vybrať, ktorý z nich využijete.

Príklad:

① Je odhalená karta vášho žoldniera. Umožňuje vám 2 posuny v galérii.

② Prvým posunom presuniete portrét vikomta rodu Tučniakov doľava.

③ Druhým posunom presuniete svoj portrét doprava a získate tak väčší vplyv.



Efekty udalostí

Vlámanie



Hráč alebo hráči s najväčším počtom maskovaných lupičov pred sebou stratia **2 rubíny** a odovzdajú ich do zásoby. Následne tiež odovzdajú všetkých svojich maskovaných lupičov do zásoby.

Úplatkárstvo



V poradí podľa vplyvu môže každý hráč zaplatiť **ľubovoľné množstvo mincí** (a/alebo rubínov), a vrátiť tak rovnaký počet maskovaných lupičov do zásoby.

Magická pomocná ruka



Najmenej vplyvný hráč hodí kockou mágie a využije jej efekt.

Žoldnierski mágovia



V poradí podľa vplyvu môže každý hráč zaplatiť **1 mincu** (alebo 1 rubín) a hodiť kockou mágie a okamžite využiť jej efekt.

Škandál



V závislosti na pozícii svojho portrétu v galérii stráca každý hráč **2, 1 alebo 0 rubínov**, ktoré odovzdá do zásoby (príklad nájdete nižšie).

Vždy môžete použiť rubín namiesto mince, ale pozor, opačne to nie je možné!



Príklad:

1 Je odhalená udalosť Škandál.

2 Barón rodu Opíc a vojvoda rodu Plameniakov sú v ľavej časti galérie: obaja strácajú 2 rubíny.

3 Vikomt rodu Tučniakov je v strednej časti galérie: stráca 1 rubín.

4 Markíza rodu Krokodílov je spolu s vami v pravej časti galérie: neprichádzate o nič!



počet rubínov, ktoré strácate

Rodinný klenot

Ak nemáte v truhle žiadne rubíny a musíte jeden alebo viac odovzdať do zásoby, máte dve možnosti:

EŠTE MÁTE RODINNÝ KLENOT

Oznámite súperom, že **predávate svoj rodinný klenot**, a položíte ho pred seba ako pripomienku (už ho nikdy nezáskate späť).

Vezmite si zo zásoby **10 rubínov** a uložte ich do svojej truhly. Pokračujte v hre a zaplatte požadované rubíny.

VÁŠ RODINNÝ KLENOT JE UŽ PREDANÝ

Ste vyradení z hry po zvyšok hry.

Oznámite to súperom, odstránite svoj portrét z galérie a vrátite všetkých maskovaných lupičov pred sebou do zásoby.

Vaši súper i dokončia aktuálne kolo a potom hra končí. Ak sú odhalené karty vášho rodu, ignorujte ich.



Príklad:

① Musíte zaplatiť 1 rubín, ale žiadny už v truhle nemáte.



② Oznámite, že predávate svoj rodinný klenot, a vložte si do truhly 10 rubínov.



③ Zaplatíte požadovaný rubín a pokračujete v hre s 9 rubínmi v truhle.



3. Koniec kola

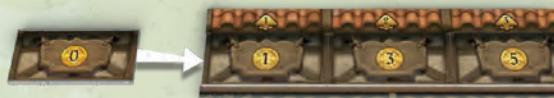
Pri príprave na ďalšie kolo postupujte podľa týchto 3 krokov:

- ◆ Pripravte nový spoločný balíček otočením všetkých vyložených kariet lícom dole.
- ◆ Doberte **novú kartu udalosti** a položte ju na spoločný balíček, bez toho aby ste ju videli.
- ◆ Posuňte **dielik nákladov na verbovanie s hodnotou 0** na hernej doske doprava, spoločne s ostatnými dielikmi, čím zmeníte náklady na verbovanie a sprístupníte si nových žoldnierov.

Počas 4. kola túto fázu preskočte a pokračujte priamo ku koncu hry.

Príklad:

- 1 Na konci 1. kola ste posunuli dielik nákladov na verbovanie s hodnotou 0.



- 2 Zmenili ste tým náklady na verbovanie pre 2. kolo.



KONIEC HRY

Hra končí po 4. kole, alebo aj skôr, ak je z hry vyradený niektorý z hráčov.

Vyhodnotte konečné zisky a straty v tomto poradí:

- ◆ **Najvplyvnejší** hráč získava 1 rubín.
- ◆ Hráč alebo hráči s **najvyšším počtom mincí** získavajú 1 rubín.
- ◆ Hráč alebo hráči s **najvyšším počtom maskovaných lupičov** pred sebou strácajú 1 rubín.

Nakoniec odhaľte počet rubínov vo svojich truhlách, pričom rodinný klenot sa počíta za 10 rubínov.

Vyhráva hráč s **najvyšším počtom rubínov** a nasadzuje si ako prvý korunu nového kráľovstva.

V prípade remízy vyhráva ten z týchto hráčov, ktorý má najväčší vplyv.



Autor hry: **Maxime Rambourg**

Ilustrácie: **Paul Mafayon**

Autori a podakovanie: www.rprod.com/en/for-a-crown/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. VŠETKY PRÁVA VYHRADENÉ.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brusel – Belgicko • www.rprod.com

Herné súčasti je možné používať len pre osobné účely.

