



Karak

CHAOS

Nechce se vám číst pravidla?
Podívejte se na videonávod:



ZATÍMCO BYLI HRDINOVÉ zaměstnáni bojem s Temným generálem, armády nestvůr vedené neméně děsivými Jezdci Chaosu využily příležitosti a zpusťovaly nechráněná města. Když se válečná vřava utišila a z dobytých měst nezůstal kámen na kameni, začaly početné hordy pod prapory Jezdců Chaosu vyhlížet novou kořist. Před jejich zuřivostí nejsou v bezpečí už ani města hrdinů! Čas zkázy se blíží!

Karak 2: Chaos je již 2. rozšířením dobrodružné deskové hry Karak 2. Přináší celkem 5 modulů: Nové budovy, Tržiště, Hordy, Jezdci Chaosu a Noví hrdinové. Každý modul lze zahrnout do hry samostatně, stejně jako můžete používat všechny najednou. Dají se rovněž kombinovat s 1. rozšířením Imperium.

KOMPONENTY

MODUL NOVÉ BUDOVY:

- 1 15 žetonů budov
- 2 10 středních kostek elitních oddílů
- 3 5 žetonů aktualizovaných budov

MODUL TRŽIŠTĚ:

- 4 2 dílky krajiny (tržiště)
- 5 12 žetonů zakoupitelných předmětů (3× meč, 5× ohnivá koule, 1× válečné kladivo, 3× amulet)

MODUL HORDY:

- 6 3 dílky krajiny (padlé město)
- 7 3 číselníky hord
- 8 3 žetony hord

MODUL JEZDCI CHAOSU:

- 9 3 kartonové figurky Jezdců Chaosu s plastovými stojánky

MODUL NOVÍ HRDINOVÉ:

- 10 2 karty hrdinů
- 11 2 žetony měst
- 12 2 větší kostky hrdinů
- 13 2 kartonové figurky hrdinů s plastovými stojánky



1



2



5



3

4



6



7

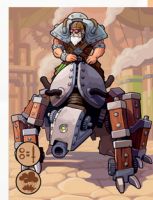


8



9

10



11



12



13

MODUL NOVÉ BUDOVY

Rozšíření *Karak 2: Chaos* obsahuje 10 nových druhů budov (některé jsou dostupné ve 2 kopiích, jiné pouze v 1, proto je ve hře celkem 15 nových žetonů). Přináší rozmanité nové efekty, jež mohou hráči využívat. Nové budovy se vybírají při přípravě hry a nahrazují původní budovy ze základní hry. Každý hráč tedy může vždy postavit právě 6 budov, přičemž smí mít pouze 1 kopii od každé z nich. Pro nové budovy platí stejná pravidla jako pro budovy ze základní hry – staví se pomocí akce *Stavba budov* a hráč musí zaplatit uvedenou cenu.

Změny v přípravě hry – výběr budov

Před začátkem hry (poté, co se ve 14. kroku přípravy základní hry určí začínající hráč), proveďte následující:

1. Položte všech 15 žetonů nových budov jako nabídku doprostřed stolu.
2. Počínaje posledním hráčem v pořadí tahů (tj. hráčem napravo od začínajícího hráče) a dále proti směru hodinových ručiček si každý hráč může vybrat jednu budovu z nabídky. Ihned si vezme její žeton a nahradí jím jednu ze svých stávajících budov. Nahrazená budova se vrátí zpět do krabice.
3. Jakmile každý hráč dostane příležitost k výběru budovy, začíná nové kolo vybírání, ale tentokrát si jako první vybírá začínající hráč a dále se pokračuje po směru hodinových ručiček. Začínající hráč si tedy vybírá v prvním kole jako poslední a ve druhém jako první. Každý hráč si opět může vybrat jednu budovu z nabídky a nahradit jednu ze svých stávajících budov.
4. Všechny budovy, jež zůstanou v nabídce, se vrátí zpět do krabice.
5. Nyní nastává první tah začínajícího hráče.

PŘÍKLAD 1: VÝBĚR BUDOV

V partii 4 hráčů je začínajícím hrdinou HORAN. Proto si jako první bude vybírat budovu TAIA, která sedí napravo od něj. Zvolí si *Kolosárium* a nahradí jím *Vojenský tábor* (1). Poté si DARIUS vezme *Špitál* a nahradí jím *Portál* (2).

Jako další si HANNAH vybere *Baziliskí doupě* namísto *Vojenského tábora* (3). V tuto chvíli si HORAN vezme *Háj ochránců* (4) a *Obchodní stanici* (5), jimiž nahradí *Prapory slávy* a *Střelnici*. Poté si HANNAH vezme *Monument místo Stáji* (6).

DARIUS se rozhodne nebrat si další budovu a TAIA si vybere druhou *Obchodní stanici*, kterou nahradí *Portál* (7).



Efekty nových budov

BUDOVY POSKYTUJÍCÍ ELITNÍ ODDÍLY

Pět nových budov umožňuje jejich vlastníkům výcvik *elitních oddílů*. Platí pro ně stejná pravidla jako pro oddíly ze základní hry, ale pro každý druh elitního oddílu jsou k dispozici pouze dvě kostky. Zničené elitní oddíly se vrací do společné zásoby a je možné je vyvíčet znovu. Všechny elitní oddíly mají na svých kostkách unikátní symboly, jejichž efekty jsou popsány níže.



Baziliščí doupe (4 kameny)

Jakmile hráč postaví ve svém městě Baziliščí doupe, může v rámci akce Nábor cvičit bazilišky. Oddíl bazilišků stojí 2 kameny.



Baziliščí jed – jestliže padne tento symbol, je oddíl bazilišků zničen a jeho kostka se vrátí do společné zásoby. Zároveň hráč získá 1 meč

za každý zničený oddíl a každý ztracený život v rámci tohoto hodu, tedy za každou hozenou lebku.

Poznámka: Je-li zabráněno zničení oddílu bazilišků (např. za pomoci amuletů ochrany), schopnost se neaktivuje.



Kolosárium (3 dřeva, 2 kameny)

Jakmile hráč postaví ve svém městě Kolosárium, může v rámci akce Nábor cvičit kolosy. Oddíl kolosů stojí 1 dřevo a 1 kámen.



Oprava – jestliže padne tento symbol, musí hráč zaplatit 1 kámen, jinak je tento oddíl kolosů zničen a jeho kostka se vrátí do společné zásoby.



Minotauří labyrint (5 jídel)

Jakmile hráč postaví ve svém městě Minotauří labyrint, může v rámci akce Nábor cvičit minotaury. Oddíl minotaurů stojí 2 jídla.



Minotauří hlad – jestliže padne tento symbol, musí hráč před vyhodnocením bitvy odstranit jeden svůj oddíl, jinak musí odstranit kostku minotaura. Může si vybrat takový oddíl, kterému padla lebka.



Háj ochránců (5 dřev)

Jakmile hráč postaví ve svém městě Háj ochránců, může v rámci akce Nábor cvičit ochránce. Oddíl ochránců stojí 2 dřeva.



Ochrana – jestliže padne tento symbol, oddíl ochránců je zničen a jeho kostka se vrátí zpět do společné zásoby. Zároveň to však

zabrání všem ztrátám oddílů a životů za lebky v rámci tohoto hodu.

Poznámka: Aby tento efekt fungoval a bylo možné zachránit jiné oddíly, musí být oddíl ochránců skutečně zničen. Jestliže tomu nějaký efekt zabrání (například amulet ochrany), tato schopnost se neaktivuje.



Hnízdiště gryfů

(2 jídla, 2 dřeva, 1 kámen)

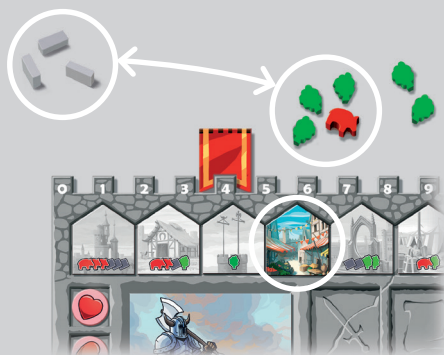
Jakmile hráč postaví ve svém městě Hnízdiště gryfů, může v rámci akce Nábor cvičit gryfy. Oddíl gryfů stojí 1 dřevo a 1 jídlo.



Houževnatost – jestliže padne tento symbol, je oddíl gryfů zničen a jeho kostka se vrátí do společné zásoby. Hráč může následně přidat

do své armády zdarma 1 libovolný dostupný základní oddíl (rytíře, lučištníky nebo mágy).

Poznámka: Aby tento efekt fungoval a bylo možné získat základní oddíl, musí být oddíl gryfů skutečně zničen. Jestliže tomu nějaký efekt zabrání (například amulet ochrany), tato schopnost se neaktivuje.



PŘÍKLAD 2: OBCHOD

HORAN si ve svém městě postavil *Obchodní stanici*. Momentálně má 5 dřev a 1 jídlo, ale potřebuje 3 kameny. Proto se rozhodne vyměnit 2 dřeva a 1 jídlo za 3 kameny.

Zároveň však musí za tento obchod zaplatit 1 další surovinu navíc (v tomto případě dřevo). Vráťte tedy do společné zásoby 3 dřeva a 1 jídlo a vezme si odsud na oplátku 3 kameny.

kovi 1 libovolnou surovinu. Pokud to nemůže nebo nechce udělat, nemůže do tohoto města vstoupit.

Poznámka: Hrdina musí platit pouze v případě, že v daném městě zakončí svůj pohyb. Proto schopnosti hrdinů jako *Magický běh* (ELSPETH) nebo *Let na orlu* (HANNAH) tento efekt nevyvolají.



Hostinec (3 dřeva)

Hráč, který má ve svém městě postavený Hostinec, získává na začátku svého tahu 1 libovolnou surovinu ze společné zásoby.

Pozor: Tuto surovinu si musí vzít předtím, než začne provádět jakékoli akce.



Špitál (2 kameny, 1 jídlo)

Na hráče, který má postavený Špitál, nemohou ostatní hráči uvrhnout bídu a mor. Navíc si každou akci Léčení obnoví všechny své ztracené životy, nikoli pouze dva.



Prapory slávy

Tento modul obsahuje rovněž aktualizovanou verzi žetonů budovy Prapory slávy ze základní hry. Jestliže používáte modul *Nové budovy*, nahraďte jimi původní Prapory slávy. Jejich cena je výrazně snížena, protože v rozšíření Chaos je možné získat slávu snáze než v základní hře.

DALŠÍ BUDOVY



Monument (1 dřevo, 2 kameny)

Monument je zvláštní budova, jež hráči poskytuje jednu schopnost některého z ostatních hrdinů. Tu si hráč vybírá a oznamuje ostatním ve chvíli, kdy Monument postaví. Následně ji může využívat až do konce hry.



Obchodní stanice

(1 jídlo, 2 dřeva)

Hráč, který má ve svém městě postavenou Obchodní stanici, může vyměňovat suroviny v poměru 1:1. Za tento obchod však musí zaplatit navíc 1 libovolnou surovinu do společné zásoby. Výměna se provádí v rámci akcí Stavba budov nebo Nábor, nevyžaduje tedy samostatnou akci.



Citadela (5 kamenů)

Pokaždé když horda útočí na město (viz níže), v němž je postavena Citadela, snižuje se síla hordy o 5 ještě předtím, než zničí nějakou budovu. Navíc musí každý hráč, jehož hrdina vstoupí do cizího města s Citadelou, zaplatit jeho vlastní-



PŘÍKLAD 3: NÁKUP PŘEDMĚTU

TAIA se před svou první akcí v daném tahu přesune na *tržiště* a rozhodne se koupit si *meč* a *ohnivou kouli* (1). Vynaloží na to jednu svoji akci a zaplatí celkem 2 jídla a 1 kámen do společné zásoby (2). Poté si vezme žetony zakoupených předmětů a umístí je na příslušná pole inventáře na své desce hrdiny (3).

MODUL TRŽIŠTĚ

Modul Tržiště přináší do hry nový druh dílku krajiny a novou akci, jež se s ním spojení. Poskytuje hráčům další možnost získat předměty (vedle porážky armád nestvůr).

Změny v přípravě hry

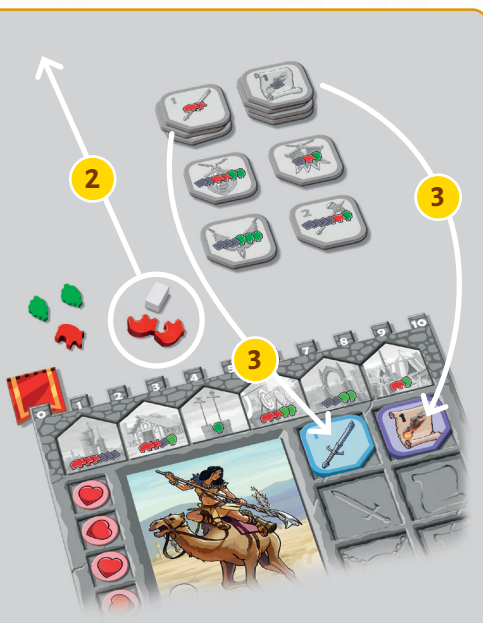
Ve 2. kroku přípravy zamíchejte obě destičky krajiny tržiště mezi ostatní destičky krajiny prvního stupně. Žetony zakoupitelných předmětů roztržte podle druhů na 6 hromádek a ty položte vedle hromádky dílků krajiny. Představují zásobu předmětů na tržišti, jež je možné si koupit.

Destička krajiny tržiště

Když přikládáte tržiště k hernímu plánu, neumísťte na ně žetony armád nestvůr. Na tržišti se nemohou žetony armád nestvůr dostat ani žádným jiným způsobem.



Hordy se tržištěm vyhýbají a obcházejí je. Na tržištích nelze rovněž stavět města, stejně jako se na ně nemůže přesunout SIDHAROVO létající město. Na tržištích – a pouze na nich – je možné provádět novou akci *Nákup předmětů*. V rámci této akce si hrdina, jenž se nachází na tržišti, může koupit libovolný počet dostupných předmětů ze zásoby tržiště, na které má dost surovin.



Zakoupitelné předměty

Pro zakoupitelné předměty platí stejná pravidla jako pro předměty z žetonů armád nestvůr: umísťují se na odpovídající pole inventáře na desce hrdiny, a pokud se jich hrdina chce zbavit, například aby získal místo v inventáři, položí je lícem nahoru na příslušný dílek krajiny. Rozdíl spočívá v tom, že se nezískávají jako odměna za porážku armád nestvůr, ale kupují se za cenu uvedenou na jejich zadních stranách. Zakoupitelné předměty mají mírně odlišný tvar oproti předmětům z žetonů armád nestvůr, aby se daly snáze rozeznat a omylem se neocitly v sáčku s žetony armád nestvůr. Koupit si lze následující předměty:

Meč: Umísťuje se do inventáře na pole pro zbraň. Má-li hrdina tuto zbraň, přičte po hodu kostkami k celkové síle útoku **+1**. Stojí *2 jídla*.



Válečné kladivo: Umísťuje se do inventáře na pole pro zbraň. Má-li hrdina tuto zbraň, přičte po hodu kostkami k celkové síle útoku **+2**. Stojí *1 jídlo, 1 dřevo a 4 kameny*.



Amulet slávy: Umísťuje se do inventáře na pole pro amulety. Hrdina s tímto amuletem má o **2** vyšší úroveň slávy. Stojí *1 jídlo, 1 dřevo a 1 kámen*.



Amulet akce: Umísťuje se do inventáře na pole pro amulety. Hrdina s tímto amuletem má k dispozici o jednu akci navíc. Stojí *3 dřeva a 3 kameny*.



Amulet ochrany: Umísťuje se do inventáře na pole pro amulety. Hrdina s tímto amuletem může vždy po hodu kostkami v bitvě ignorovat dva symboly lebky na svých kostkách. Stojí *2 jídla, 2 dřeva a 2 kameny*.



Ohnivá koule: Umísťuje se do inventáře na pole pro kouzla. Rozhodne-li se hrdina toto kouzlo použít, přičte k síle útoku navíc **+1**. Po použití se tento žeton vrací do zásoby předmětů na tržišti. Stojí *1 kámen*.



MODUL HORDY

Z trosek dávno zničených měst se vynořily početné hordy, které touží po jediném – zničit vše, za co hrdinové bojují! Tento modul vnáší do hry novou dynamiku. Přivádí na scénu hordy – obrovská vojska nestvůr, která táhnou krajinou a útočí na města hrdinů.

Změny v přípravě hry

Ve 2. kroku přípravy hry zamíchejte dílky krajiny (padlá města) mezi dílky krajiny odpovídajících stupňů (jedno padlé město patří mezi dílky krajiny prvního stupně, dvě mezi dílky krajiny druhého stupně).

Žetony a číselníky hord připravte poblíž hromadky dílků krajiny.

Nová pravidla

OBJEVENÍ SE HORDY A VÝBĚR CÍLE

Jestliže je k hernímu plánu přiloženo padlé město, neumísťujte na ně žádné žetony armád nestvůr. Místo toho na ně položte číselník hordy s odpovídající barvou a znakem. Tento číselník představuje danou hordu.

Poznámka: Na destičkách padlých měst nelze stavět města a kaple (schopnost promo hrdiny MINIMA) ani získávat suroviny. Nemohou na ně žádným způsobem vstoupit armády nestvůr a nemůže se na ně přesunout ani SIDHAROVO létající město.

Hodnota na číselníku představuje sílu hordy. Když ho umísťujete na herní plán, nastavte tuto hodnotu na maximum. Následně musíte nové hordě určit cíl.

Tím se stává město některého hrdiny, jež splňuje následující podmínky:

1. V daném městě se nenachází žeton hordy ani žeton bídy a moru.
2. Jeho vlastník má nejvíce kamenů duší.



V případě, že první dvě kritéria splňuje více hráčů, rozhodnou mezi nimi postupně následující kritéria:

3. Nejvyšší úroveň slávy.
4. Nejvíce postavených budov.
5. Pouze pokud hrajete s rozšířením *Imperium: Imperátor*.
6. Nejvíce kostek v armádě.
7. Nejvíce surovin.
8. Jestliže panuje shoda i nadále, všichni příslušníci hráči si hodí kostkou hrdiny. Cílem se stává město hráče, jemuž padne nejméně mečů (hody zahrnující pouze lebky se považují za výsledky s 0 meči). V případě shody v nejmenším počtu mečů házejí dotyční hráči tak dlouho, dokud nedospějí k jednoznačnému výsledku.

Pokud není možné určit hordě cíl (například nejsou dosud postavena žádná města), zůstane na dílku krajiny, kde se objevila, a její cíl se musí

určit ve chvíli, kdy se k hernímu plánu přidá další padlé město, dříve než se stanoví cíl pro nově se objevivší hordu.

Poznámka: Pokud už nelze přidat k hernímu plánu další padlé město (například protože se tam již všechna tři nachází) a současně není možné určit některé hordě žádný platný cíl, číselník a žeton dané hordy se bez účinku odstraní ze hry.

Hráč, jehož město se stalo cílem hordy, na ně umístí její žeton. Do města, kde se nachází žeton hordy, nelze přidávat žádný další žeton, takže jeho vlastník nemůže být například poškozen efektem *bída a mor*.

Jakmile je určen cíl hordy, musí se hrdina, který zničené město objevil, a nachází se tedy na jeho dílku, pustit s danou hordou do boje.

Pohyb hordy

Hráč, jehož město je cílem hordy, má rovněž na starost její pohyb. Na začátku svého tahu, před provedením jakékoli akce nebo efektu (například pohybu *SIDHAROVA* města nebo zisku suroviny z *Hostince*), musí posunout tuto hordu o jeden dílek blíže ke svému městu. Horda při pohybu ignoruje propasti, ale nikdy nevstoupí do žádného města hrdinů, hradu *Karak*, dolů *kamenožroutů*, jeskyní *goblinů* nebo na tržiště; tyto dílky musí obejít. Hráč si může vybrat, na který dílek se horda přesune, ale vždy se musí jednat o takový, aby se nacházel blíže k cílovému městu. Jestliže neexistuje žádná cesta, kterou by se horda mohla dostat ke svému cíli, nebude se pohybovat a zůstane na místě.

Na dílku krajiny s hordou není možné provádět žádné jiné akce než s ní bojovat.

Jakmile horda dorazí na dílek krajiny sousedící s cílovým městem, už se nadále nepohybuje, ale na začátku tahu vlastníka tohoto města na město zaútočí (viz níže).

PŘÍKLAD 4: OBJEVENÍ SE HORDY A VÝBĚR CÍLE

V partii 4 hráčů provádí **TAIA** průzkum krajiny a objeví *padlé město* s černou vlajkou. Vezme *číselník černé hordy*, nastaví ho na hodnotu 10 a položí ho na nově přidáný dílek krajiny (1). Nyní je zapotřebí určit této hordě cíl.

Dosud postavili svá města pouze **TAIA**, **HORAN** a **DARIUS**, a proto se bude rozhodovat mezi nimi. **HORAN** je momentálně pod vlivem *bídy a moru* (2), takže jeho město nelze vybrat.

TAIA a **DARIUS** vlastní oba po 2 *kamenech duší* (3), ale **DARIUS** má *úroveň slávy* 5, zatímco **TAIA** pouze 4 (4). Cílem hordy se tedy stává *Dariovo město*, na něž se položí *žeton černé hordy* (5).

Nakonec se **TAIA** musí pustit *do boje* s právě objevenou černou hordou (6).

PŘÍKLAD 5: POHYB HORDY

DARIOVO město (1) je cílem **černé hordy**. Na začátku svého tahu musí proto **DARIUS** pohnout touto hordou o jeden dílek krajiny směrem ke svému městu. Oba dílky v přímém směru jsou nepřístupné: na jednom se nachází **TAINO** město (2) a druhý představuje tržiště (3).

Proto se horda může přemístit buď na dílek lesa (4), nebo na dílek farmy a lesa (5). **DARIUS** si nechce zablokovat zdroj jídla, a proto hordu přesune na dílek lesa (6).



Bitva s hordou

Z hlediska schopností hrdinů se horda považuje za armádu nestvůr. Hrdina se může pustit do bitvy s hordou, pokud vstoupí na dílek krajiny, kde se horda nachází. Jestliže naopak horda vstoupí na dílek krajiny s hrdinou, smí se tento hrdina okamžitě přesunout na některý sousední dílek krajiny, kde se nenachází žádná armáda nestvůr nebo hordy. Pokud se nepřesune, musí na začátku svého následujícího tahu svěst s hordou bitvu. Jeho první akce tedy bude *Bitva s hordou*, zatímco o další akci či akce přijde, protože bitvou hráčův tah vždy končí. Pro bitvy s hordami platí stejná pravidla jako pro bitvy s armádami nestvůr s následujícími změnami:

Na začátku bitvy ztrácí hrdina automaticky jeden život (stejně jako při boji s Temným generálem).

V důsledku bitvy ztrácí horda tolik bodů síly, kolik činí hrdinova celková síla útoku (upravte patřičným způsobem hodnotu síly hordy na jejím číselníku). Dokonce i když hrdinův útok nesníží sílu hordy na 0, získá hrdina odměnu, a sice 1 libovolnou surovinu za každé 3 body síly, které se mu podařilo hordě ubrat. Poté musí hrdina ustoupit na dílek krajiny, z něhož přišel, resp. pokud se na začátku svého tahu již nacházel na dílku s hordou, musí ustoupit na některý sousední dílek krajiny, kde se nenachází žádná armáda nestvůr, horda nebo arcinepřítel (například Temný generál nebo Jezdec Chaosu). Jestliže žádný takový dílek neexistuje, ustoupí do svého města. Pokud ho dosud nepostavil, ustoupí do hradu Karak.

PŘÍKLAD 6: BITVA S HORDOU

Během svého pohybu dorazí **černá horda** na dílek krajiny, kde se nachází **HORAN**.

Ten se rozhodne neustupovat a ve svém následujícím tahu provede akci *bitva s hordou*.

Nejprve přijde o 1 život (1). Aktuální síla hordy je 8 (2). **HORAN** hodí svými kostkami a použije předměty, aby nakonec docílil útoku o síle 5 (3). Díky tomu sníží sílu hordy z 8 na 3 (4), vezme si 1 libovolnou surovinu ze společné zásoby – 1 kámen (5) a zvýší si *úroveň slávy* na 5 (6).

Protože jeho první akcí byla bitva, jeho tah končí a druhá akce propadne.



Poznámka: Jestliže se na jednom dílku krajiny nachází současně horda a jedna či více armád nestvůr, jejich síly se sčítají. Když hráč s takovým uskupením bojuje, použije se jeho útok nejprve na snižování síly hordy, za něž získá odpovídající odměny. Pokud hordu eliminuje a poté mu stále zbývá dostatečně velká síla útoku, porazí současně i armády nestvůr. Odměnu za porážku armád nestvůr získá až tehdy, jestliže zničí hordu i všechny přítomné armády nestvůr jediným útokem. Pokud má hrdina dostatečnou sílu útoku, aby snížil sílu hordy na 0, ale současně ne dost velkou, aby porazil i zbylé armády nestvůr, získá odměnu za zničení hordy (suroviny, číselník), ale následně musí ustoupit podle výše popsaných pravidel (na sousední dílek krajiny bez armád nestvůr a hord, resp. do vlastního města či do hradu Karak).

Jakmile horda dorazí na dílek krajiny sousedící s cílovým městem, na začátku tahu jeho vlastníka místo pohybu na město zaútočí. Útok na město probíhá v následujících krocích:

1. Jestliže má vlastník napadeného města postavenou Citadelu, sníží se síla hordy ihned o 5.
2. Pokud síla hordy neklesla v předchozím kroku na 0 či níže, musí vlastník města vybrat jednu budovu a zničit ji (otočit nepostavenou stranou nahoru). Rovněž tak musí aplikovat příslušné efekty (například snížení úrovně slávy, pokud byly zničeny Prapory slávy).
3. Následně se síla hordy sníží o tolik bodů, kolik činil počet surovin potřebný k postavení zničené budovy.

Černá horda dorazila na dílek krajiny sousedící s Dariovým městem. Proto na začátku jeho tahu, než bude moci cokoli udělat, horda na město zaútočí.

Její počáteční síla činí 8 (1). DARIUS má ve svém městě *Citadelu* (2), takže okamžitě sníží *hordě sílu* o 5 na 3 (3). Poté je na řadě *horda*. DARIUS se musí rozhodnout, kterou ze svých dvou postavených budov zničí – *Citadelu* nebo *Prapory slávy*. Rozhodne se pro *Prapory slávy*, takže otočí příslušný žeton (4) nepostavenou stranou nahoru a sníží si *úroveň slávy* o 2 na 5 (5). Cena za postavení *Praporů slávy* činí 1 dřevo (6), proto se síla *hordy* sníží o 1 na 2 (7).

DARIUS snížil hordě sílu celkově o 6 (z 8 na 2), takže získá ze společné zásoby 2 libovolné suroviny (8) a zvýší si úroveň slávy na 6 (9). Na začátku dalšího Dariova tahu černá horda opět zaútočí na jeho město, přičemž bude jít v 1. kroku zničení díky efektu *Citadel* (snížení síly o 5).

9

MODUL JEZDCI CHAOSU

Tři JEZDCI CHAOSU, zosobnění zkázy, z nichž každý vládne nepředstavitelnou mocí. První jezdec, temná postava zahalená ve stínech, připomíná samotnou smrt. Druhý jezdec, oděný ve zlatém brnění, vyznačuje děsivou sílu. Třetí jezdec, nejsilnější ze všech, je obklopen plameny a již pouhá jeho přítomnost rozněcuje požáry. Každý z nich jede na přízračném oři a jejich zkažené armády šíří chaos po celé zemi. Hrdinové musí všemi prostředky bránit svět živých a přemoci tyto tajemné zlosyny a jejich krvežíznivé hordy.

Tento modul přináší do hry Jezdce Chaosu – 3 nové arcinepřátele, které můžete použít místo Temného generála a pro něž platí odlišná pravidla.

Poznámka: Vzhledem k obtížnosti tohoto modulu vám doporučujeme používat ho současně s moduly *Nové budovy* a *Tržiště*.

Změny v přípravě hry

Ve 2. kroku přípravy hry dejte stranou finální dílek, který se při hře s Jezdci Chaosu nepoužívá.

Místo toho zamíchejte dílky krajin *padlá města* mezi dílky krajin odpovídajících stupňů (jedno padlé město patří mezi dílky krajin prvního stupně, dvě mezi dílky krajin druhého stupně) bez ohledu na to, zda hrajete s modulem *Hordy*.

Rovněž tak nebudete potřebovat herní materiál pro Temného generála; místo něj připravte herní materiál pro Jezdce Chaosu.

Nová pravidla

JEZDCI CHAOSU

Ve hře se objevují celkem 3 figurky Jezdců Chaosu. Na každé figurce je vyobrazen prapor, jehož barva odpovídá jednomu *padlému městu* (a *hordě*). Dále obsahuje informace o síle Jezdce Chaosu a odměně v *kamenech duší* za jeho porážku.

Pokud hrajete s modulem *Hordy*, Jezdec Chaosu se objeví v příslušném *padlém městě* současně s *hordou*.

Pokud hrajete bez modulu *Hordy*, Jezdec Chaosu se objeví ve *padlém městě* ve chvíli, kdy je přiloženo k hernímu plánu.

Bitva s Jezdcem Chaosu se z hlediska schopností hrdinů a dalších efektů řídí stejnými pravidly jako bitva s armádami *nestvůr*.

Když hrdina porazí Jezdce Chaosu, získá jeho figurku a tím i vyobrazené kameny duší jako odměnu za vítězství.



Každý Jezdec Chaosu má jinou sílu a nabízí jinou odměnu:

- První Jezdec Chaosu: síla **10**, odměna: **3** kameny duší
- Druhý Jezdec Chaosu: síla **15**, odměna: **4** kameny duší
- Třetí Jezdec Chaosu: síla **20**, odměna: **5,5** kamenů duší

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy jsou poraženi všichni 3 Jezdci Chaosu. Vítězem se stává hráč s největším počtem kamenů duší.

Poznámka: Pokud používáte současně i modul *Hordy*, končí hra v okamžiku, kdy jsou poraženi všichni 3 Jezdci Chaosu bez ohledu na to, zda ve hře zbyvají ještě nějaké *hordy*.

MODUL NOVÍ HRDINOVÉ

Hannah – Akrobatka

HANNAH, rychlá a neohrožená mladá akrobatka, létá na zádech obřího orla tak odvážně, že se mnohdy na obloze mihnou jako pouhá čmouha. Srdce plné neklidu ji pohánělo vpřed už od chvíle, kdy první náznaky chaosu narušily poklidné nebe. Kdysi vystupovala v cirkuse a její akrobatické dovednosti z ní udělaly legendu mezi létajícími artisty, ale teď je využívá pro něco mnohem důležitějšího. Dlouho se držela stranou a hledala způsob, jak znovu prokázat svou hodnotu poté, co ji jediná ukvapená chyba připravila o důvěru její bývalé skupiny. Ale teď, když se temné síly začaly šířit, její bouřlivý duch naznal, že přišel čas bojovat. S jiskřivým úsměvem pobídlá dravce vpřed, připravená čelit všem temným silám s neochvějnou kuráží skutečné hrdinky.



JÍZDNÍ TVOR: OREL

SCHOPNOSTI:



Mistrovský vrh: HANNAH je specialistka na boj vrhacími zbraněmi.

Může umisťovat zbraně na pole pro kouzla. Kdykoli použije v boji zbraň z pole pro kouzla, odstraní ji ze hry, resp. vrátí na tržiště, pokud se jedná o zakoupitelný předmět.



Let na orlu: HANNAH létá na obřím orlovi, který dokáže urazit větší vzdálenost než běžné jízdní zvíře a překonávat propasti, jež jí stojí v cestě. HANNAH může před každou akcí vykonat pohyb do vzdálenosti 2 dílků krajiny (místo 1) a ignorovat případné propasti, stejně jako efekty dílku, který pouze přelétá. Nemůže však takto provádět průzkum krajiny (při vstupu do neobjevené oblasti se může i nadále přesunout pouze na sousední dílek krajiny).

Sidhar – Alchymista

Alchymista SIDHAR strávil roky zdokonalováním svého umění – lektvarů, elixírů a vynálezů – s cílem zlepšit životy těch, kdo to nejvíce potřebovali. Vždy věřil, že znalosti a moc by se měly sdílet se slabými, přesto mu jeho minulost tiše připomíná, že začal jednat příliš pozdě. Po jedné tragické nehodě, kdy jeho vynálezy napáchaly více škody než užitku, se stáhl do ústraní, aby se vyrovnal s následky své ctižádosti. Avšak rostoucí chaos ve světě v něm probudil něco hlubokého. Zaslých volání, které ho ponouká, aby využíval svůj talent k léčení a pomoci bezmocným. Nyní je Sidhar v sedle mechanického kovového brouka, jehož sám sestrojil, připraven vrhnout se do víru událostí, aby napravit chyby minulosti a chránil ty, kteří se sami ochránit nedokážou.



JÍZDNÍ TVOR: MECHANICKÝ BROUK

SCHOPNOSTI:



Létající město: SIDHAROVO město umí létat. Na začátku svého tahu může Sidhar přesunout žeton svého města na sousední dílek krajiny. Nesmí se však

jednat o dílek s městem jiného hrdiny, armádami nestvůr, hordou nebo arcinepřítelem, stejně jako o tržiště, padlé město, hrad Karak, jeskyně goblinů nebo doly kamenožroutů.



Nálož: Sidhar může pomocí surovin zvýšit sílu svého útoku v bitvě. Za každé 2 zaplacené suroviny získá pro danou bitvu +1. Takto může vynaložit maximálně 4 suroviny za bonus +2 k síle svého útoku.

ČASTO Kladené Dotazy

Jak postupovat v případě, že Imperátor postaví budovu, kterou ostatní hráči nemohou postavit, nebo vycvičit oddíl, který ostatní hráči nemohou cvičit?

Jestliže žádný jiný hráč nemůže postavit takovou budovu/vycvičit takový oddíl, není Imperátor povinen pro ně stavět/cvičit. Ovšem pokud postaví více budov nebo vycvičí více oddílů, přičemž některé z nich lze postavit/vycvičit pro jiného hráče, musí tak učinit.

Mohu sebrat předmět ze zásob na tržišti položený na dílku krajiny? A musím v takovém případě platit jeho cenu?

Pokud takový předmět někdo položí na dílek krajiny a vy ho posléze zvednete a zařadíte do svého inventáře, jeho cenu neplatíte.

Na který dílek krajiny ustupuje hrdina po prohrané bitvě, pokud na dílek krajiny, kde se odehrála, vstoupil z jiného než sousedního dílku?

Základní pravidlo říká, že hrdina vždy ustupuje na dílek krajiny, z něhož vstoupil do bitvy (například ze svého města, pokud použil Portál).

Co se stane, když mám ve své armádě dva oddíly ochránců a na obou jejich kostkách padne speciální efekt?

Jeden oddíl ochránců zachrání druhý i všechny ostatní oddíly, ale sám je zničen.

Jinak řečeno, aby se efekt aktivoval, musíte jeden oddíl ochránců odstranit.

Jak se vyhodnocuje efekt Baziliščí jed při boji s Imperátorem?

Efekt se vztahuje pouze na svého majitele. Hráč získá meč za každý svůj zničený oddíl/ztracený život. Nikoli za zničené oddíly ostatních hráčů.

Když je zničen oddíl gryfů, mohu si díky efektu Houževnatost brát i takové základní oddíly, pro které nemám postavené budovy?

Ano.

Když je můj Monument zničen hordou, mohu si při jeho znovupostavení vybrat jinou schopnost než původně?

Ano.

Může ARGENTUS využívat svou schopnost na ohnivé koule z tržiště?

Ano.

Může se MINIMUS stát cílem hordy?

Ne, jelikož Minimus nemá vlastní město, nemůže být ani cílem hordy.

Funguje MINIMOVA schopnost Světlo v temnotě na Jezdce Chaosu?

Ne, MINIMOVA schopnost vychází z jeho osobních vazeb na pretoriány.

Autor hry: Petr Mikša

Ilustrace: Roman Hladík, Petr Štefek

Ilustrace krabice: Jiří Světlinský

Překlad do češtiny: Václav Pražák

Produkce a vývoj: David Rozsíval

Organizace herního testování: Marek Vejborný

Korektury: Lukáš Sábo, Marek Vejborný

Sazba pravidel: Marek Píza, Petra Hochmannová

Zvláštní poděkování si zaslouží všichni testeři – přátelé, rodinní příslušníci a členové Albi klubu deskovkářů, zejména pak Schrödingerův herní klub, Tapír a nápad a Falcon Valašské Meziříčí.

© 2025, Albi Česká republika, a. s. Všechna práva vyhrazena.



Hledáte inspiraci?

Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Albi