



KAMPAŇ PRO JEDNOHO HRÁČE

PŘEHLED

Varianta hry Lords of Hellas určená pro jednoho hráče vás nechá prožít legendární perskou invazi do Řecka. V prvním ze dvou dějství se pokusíte shromáždit co nejvíce spojenců a bojovníků a současně odrazit útok Xerxova předvoje. Ve druhém dějství do Řecka dorazí i sám perský velekrál s největší armádou, jakou kdy starověký svět spatřil. Abyste nad ním zvítězili, budete se muset spolehnout na svou prohnanost a taktické schopnosti, stejně jako na pečlivou přípravu v průběhu prvního dějství.

V této variantě hry pro jednoho hráče budete hrát na zvláštním herním plánu, který najdete na druhé straně herního plánu základní hry. Na mapě Řecka nyní přibýly šipky pro pohyb nestvůr a speciální stupnice postoje obyvatel každého z pěti území.

Díky odlišným hrdinským skutkům, nestvůrám a příběhovým scénám bude každá partie v něčem odlišná.

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

OBEČNÁ PRAVIDLA

PŘÍPRAVA HRY

- Umístíte 3 plně dostavěné **monumenty** (Dia, Athénu, Herma) na příslušná místa na **herním plánu**. Vedle **plánu** položte 3 karty **božských artefaktů** (Athénina sova, Hermovy sandály, Diův hrom).
- Umístíte **delfskou věštinu** do Fókidy.
- Na **herní plán** umístíte do vyznačeného pole 6 **chrámů**.
- Z následujících balíčků vyberte karty se symbolem hry pro jednoho hráče: **bojové karty**, **požehnání** a **artefakty**.



Zbývající karty z těchto balíčků odložte do krabice. Ve hře pro jednoho hráče je nebudete potřebovat.

- Z balíčků událostí vyberte **karty hrdinských skutků** (kromě karty Zkročení krétského býka, která nebude v této variantě použita) a položte je vedle **herního plánu** spolu s jejich **žetony hrdinských skutků**.
- Umístíte **figurky nestvůr** a jejich **karty** vedle **herního plánu**. Vyřadte **Chiméru**, která se v této variantě hry neobjeví. Ke komponentám nestvůr položte **žetony zranění** a **kostku nestvůr**. Umístíte **balíček útočných karet nestvůr** na **herní plán**.
- Vezměte Achillovu **desku hrdiny** a položte ji před sebe. K základně Achillovy figurky připevníte modrý podstavec. Vezměte si modré **hoplity**, **kněží**, **žetony nadvlády** a 3 **žetony vlastností**.
- Připravte všechny žluté **hoplity**, **kněží** a **žetony nadvlády** vedle **herního plánu** – ve hře budou představovat vaše **spojence**.
- Zelení **hoplité** (dále označováni jako **válečníci**) a **žetony nadvlády** budou zastupovat perská vojska a **regiony**, které dobyla. Připravte je vedle **herního plánu**. Figurky zelených **kněží** představují Xerxovy **špehy**.
- Vedle **herního plánu** připravte **kartu perské invaze**. Umístíte jeden ze zelených **žetonů nadvlády** na první **pole stupnice perské invaze** a druhý žeton na první **pole stupnice mobilizace**. Umístíte 4 Xerxovy **špehy** (zelené **kněží**) na **Xerxovu stupnici velení** tak, aby obsadili pole 2 až 5 (první pole na této stupnici by mělo být vždy volné).
- Vezměte všech 24 **žetonů využití akce**, zamíchejte je a položte je lícem dolů vedle **herního plánu** tak, aby nebyla vidět jejich čísla. Tato hromádka se bude během hry **zmenšovat** s každou **zvláštní akcí**, kterou provedete, a představuje plynutí času ve hře.

Nikdy nevracejte žádné žetony využití akce zpět na tuto hromádku.

- Na **stupnici postoje obyvatel** umístíte do každé "neutrální" pozice **žeton slávy** odpovídající dané barvě obyvatel. Následující herní komponenty se v této variantě neuplatní:

- Karty událostí** (kromě hrdinských skutků vybraných dříve)
- Chiméra (a její **karta nestvůry**)
- Figurky Persea, Hérakla a Heleny včetně jejich **desek** a žetonů
- Červení **hoplité**, **kněží** a **žetony nadvlády**
- Karty chrámů**

DRUHY ARMÁD



V této variantě hry se na **herním plánu** budou nacházet armády a **žetony nadvlády** ve třech barvách.

Modrá reprezentuje **Spartu** a vaše nejbližší oddíly. Stejně tak **regiony** s modrými **žetony nadvlády** představují místa, jejichž obyvatelstvo je vůči vám loajální a bude vás za všech okolností podporovat. V této variantě hry budete také moci využívat modré (a pouze modré) **kněží** a posílat je k jednotlivým **monumentům**.

Žlutá barva je vyhrazena pro vaše **spojence**. Jsou to síly, které vám poslaly řecké městské státy na pomoc proti Xerxovi. Ačkoli jsou ve zbrani stejně zruční jako vaše modré oddíly, jejich oddanost není neomezená – může se stát, že z různých důvodů vaše řady opustí. Můžete jim velet stejně, jako by to byli vaši vojáci, a s **regiony** označenými žlutými **symboly nadvlády** můžete nakládat jako se svými. Uznávají vaši autoritu a budou vás podporovat tak dlouho, dokud to pro ně bude přínosné a dokud budou věřit tomu, že je Peršany skutečně možné porazit.

Pokud ovládnete **region** v **území**, jehož obyvatelstvo k vám zaujímá jiný **postoj** než loajální, musíte jej označit žlutým **žetonem nadvlády**! Modrý **žeton nadvlády** můžete použít pouze u regionů, které se nachází na území, jehož obyvatelé k vám chovají loajální **postoj**.

Zelené jednotky představují perské armády. **Regiony**, které nájezdnicí dobyli, označte zelenými **žetony nadvlády**. Peršané mají mnohem početnější vojsko. Ve hře je to symbolizováno faktem, že každý zelený **válečník** je dvakrát silnější než vaši **hoplité** (má 2 body **síly** a hodnotu 2 při porovnávání se **vzdorem** obyvatel libovolného **regionu** na **herním plánu**). Figurky zelených **kněží**, jak jsme již zmínili, představují Xerxovy pochybné **špehy** a informátory.

TAH

Hra je rozdělena na **tahy**, které mají 2 fáze.

1. FÁZE HRÁČE
2. FÁZE UDÁLOSTÍ

Ve **fázi hráče** budete moci provést 4 **základní akce**, které jsou stejné jako v základní hře (**akce „pohyb hoplitů“**, **akce „pohyb hrdiny“**, **akce „modlitba“**, **akce „použití artefaktů“**). Po dokončení základních akcí musíte využít 1 **zvláštní akci**.

ZVLÁŠTNÍ AKCE

V tomto scénáři se setkáte se šesti ze sedmi **zvláštních akcí**, které znáte ze hry pro více hráčů. Každou provedenou **zvláštní akci** označte **žetonem využití akce**. Sedmá **zvláštní akce**, „budování monumentu“, se nepoužívá, jelikož všechny **monumenty** jsou již dostavěné. Místo ní se v této variantě hry uplatňuje nová **zvláštní akce „vzdát se tahu“** (viz dále).

Ostatní akce fungují jako v základní hře, s několika výjimkami:

- **Nábor** – tato **zvláštní akce** vám poskytne méně **hoplitů** než ve hře pro více hráčů: pouze 1 v běžných **městech**, a 2 ve **Spartě**. Barva figurek bude navíc záviset na tom, jaký **žeton nadvlády** leží v **regionu**, ve kterém byli naverbováni (například **hoplité** ze **spojeneckých regionů** označených žlutým **žetonem nadvlády** budou žlutí). Toto poslední pravidlo platí pro všechny druhy aktivit, které vám poskytují oddíly, s výjimkou **zvláštní akce „přípravy“**.
- **Stavba chrámu** – funguje stejně jako v základní hře. **Chrámy** můžete zbudovat jak v **regionech**, které ovládáte (modré **žetony nadvlády**), tak ve **spojeneckých regionech** (žluté **žetony nadvlády**). V této variantě neprobíhá **výběr požehnání**. **Požehnání** budete místo toho moci získat za zabití **nestvůr**.

Mějte na paměti, že postavení chrámu ve **spojeneckém regionu** (označeném žlutým **žetonem nadvlády**) vás odmění modrým **knězem**!

- **Lov** – funguje stejně jako v základní hře s jednou výjimkou: během **fáze útoku nestvůry** jednoduše táhnete svrchní kartu z **balíčku útočných karet nestvůr**, protože není přítomen žádný živý protihráč, který by pro vás mohl vybrat jednu kartu ze dvou.
- **Uzurpace** – váš **hrdina** může **uzurpovat** stejně jako v základní hře. Musíte k tomu vlastnit příslušný **žeton slávy** – v této variantě hry slouží jako ukazatele na stupnicích postoje místní populace k vašemu **hrdinovi** a jeho boji proti Xerxovi. Podrobná pravidla pro použití **žetonů slávy** a určení nálad obyvatel Řecka budou popsána dál v textu (viz **Postoj obyvatel**). **Uzurpaci** nelze použít na nejsevernějším (červeně ohraničeném) území!
- **Pochod** – funguje zcela totožně jako v základní hře.
- **Přípravy** – funguje stejně jako v základní hře. Pokud se však rozhodnete pomoci této **zvláštní akce** verbovat **hoplity**, získáte pouze **spojenecké hoplity** (žluté).
- **Vzdát se tahu** – odstraňte všechny **žetony využití akce** z **desky hrdiny**, nabijte své **artefakty** a pokračujte **fází událostí**. Poté, co se vzdáte tahu, **NEODSTRAŇUJTE kněží** nacházející se u pat **monumentů**. Také neobdržíte žádné nové **kněží** za **chrámy** pod svou nadvládou. Když se vzdáte tahu, měli byste si vzít **žeton využití akce**, tak jako při použití ostatních **zvláštních akcí** (viz níže).

Pamatujte, že žádný **žeton využití akce**, který odstraníte ze své **desky hrdiny**, nesmíte ve stejné hře znovu použít.

FÁZE UDÁLOSTÍ

Po provedení **zvláštní akce** přejděte k **fázi událostí**. Abyste zjistili, jaká událost se v Řecku přihodí, otočte **žeton využití akce**, který jste právě použili k zakrytí využití **zvláštní akce**. Pokud byla vaši právě využitou **zvláštní akci** akce „vzdát se tahu“ a všechny žetony byly odstraněny, vezměte si a otočte místo toho jeden nepoužitý žeton ze své hromádky. Poté jej jako obvykle odhodte.

Podívejte se na číslo na zadní straně tohoto **žetonu využití akce** a přečtěte si v **Knize příběhů** odpovídající **scénu** pro aktuální **dějství** (viz **První dějství**, **Druhé dějství**). Vyhodnoťte všechny pokyny, které daná **scéna** obsahuje, a pak zkontrolujte, zda jste nesplnili podmínky pro konec aktuálního **dějství**. Pokud ne, zahajte svůj další tah.

KOSTKA NESTVŮR

Přibližně polovina **scén**, se kterými se setkáte, vás vybídne, abyste vyhodnotili **fázi nestvůr**. V této fázi hodte v pořadí, které udává **herní plán** (podle čísel **regionů**, od nejnižšího k nejvyššímu) pro každou přítomnou **nestvůru kostkou nestvůr**. Výsledky vašeho hodu však způsobí trochu odlišný efekt než v základní hře.

- – tento výsledek znamená, že **nestvůra** terorizovala místní obyvatelstvo, které následně obviňuje vašeho **hrdinu** z nečinnosti. **Postoj obyvatel** celého území se zhorší o 1 (viz **Postoj obyvatel**).
- – **Nestvůra** se střetne s místními ozbrojenci a zabije 1 **hoplitu**. Nejsou-li v **regionu** žádní **hoplité**, provede **nestvůra** místo toho **pohyb**.
- – **Nestvůra** se přesune podle šipek zakreslených na **herním plánu** směrem k **monumentu**. Pokud se již v **regionu** s **monumentem** nachází, zničí místo toho jednu jeho úroveň.
- – **Nestvůra** nejprve provede **akci** a poté se pohne. Nemůže se však pohnout dvakrát (v případě, že při provedení **akce** nejsou přítomni žádní **hoplité**, které by mohla zabít).

NIČENÍ MONUMENTŮ

V této variantě hry se **nestvůry** pokusí zničit **monumenty** bohů přítomné na **herním plánu**. Jakmile **nestvůra** dosáhne svého cíle, již se nepohybuje, nýbrž pokaždé, když by se měla pohnout, zničí jednu úroveň **monumentu**. Ve chvíli, kdy je libovolný z **monumentů** zcela zničen, prohráváte!

POSTOJ OBYVATEL

Vaše činy nebo události, které přijdou, budou v průběhu hry ovlivňovat náladu obyvatel Řecka. Jejich aktuální **postoj** naznačuje **žeton slávy** na **stupnici postoje obyvatel**. Všichni lidé žijící na jednom území sdílejí jednu ze čtyř nálad:

- **Nepřátelský** – Vůbec nejhorší postoj, snad s výjimkou řeckých měst, která se rozhodla otevřeně vyhlásit podporu Xerxovi. **Nepřátelský postoj** zvyšuje **vzdor** obyvatel o 2 a přidává 2 k **síle perské armády** v každé **bitvě**, která se odehraje na tomto území, což vám velmi ztěžuje podmanění **regionů** na tomto území.
- **Obezřetný** – Lidé jsou ohledně vašeho počínání nedůvěřiví a nejistí a máte mezi nimi mnoho hlasitých odpůrců. **Vzdor obyvatel** všech **regionů** na tomto území pro vyhodnocování vašich akcí je vyšší o 1. Při každé **bitvě** odehrávající se na tomto území přičtete 1 k **síle perské armády**.
- **Neutrální** – Lidé se o vás příliš nestarají a hodlají se s Peršany utkat sami.
- **Loajální** – Tento postoj připadá v úvahu pouze tehdy, vlastníte-li **žeton slávy** v barvě daného území. Získali jste si věrnost těchto obyvatel a oni vám nabízejí svou pomoc. Můžete zde **uzurpovat** libovolný **region**, a pokud nad některým z místních **regionů** získáte jakýmkoli způsobem nadvládu, můžete do něj umístit modrý **žeton nadvlády**.

Povšimněte si, že hodnota **postoje** neovlivňuje **vzdor obyvatel** při vyhodnocování výsledků perského útoku.

Žeton slávy indukující **postoj** obyvatel se bude na stupnici pohybovat nahoru či dolů v závislosti na vašich činech. Kdykoli dokončíte **hrdinský skutek** nebo porazíte **nestvůru**, měli byste žeton posunout o jeden krok směrem k pozici „**neutrální**“. Pokud již postoj v danou chvíli **neutrální** byl, získáváte **žeton slávy** dané barvy (vezměte si ho ze **stupnice postoje obyvatel**). Pokud již v danou chvíli **žeton slávy** dané barvy vlastníte, můžete vyměnit všechny žluté **žetony nadvlády** na tomto území za modré.



Postoj obyvatel se bude zhoršovat většinou v důsledku aktivity **nestvůr** (zhorší se o 1 pokaždé, když **nestvůra** terorizuje **region**) a působením Peršanů. Pokud se žeton nachází na pozici „**neprátelský**“ a **postoj obyvatel** by se měl dále zhoršit, odstraňte místo toho ze všech **regionů** tohoto území všechny žluté **žetony nadvlády**.

BITVY

Při hraní této varianty hry se často s perskými nájezdníky utkáte v boji. **Bitvy** se odehrávají stejně jako v základní hře, až na několik odlišností pramenících z nepřítomnosti druhého hráče.

K **bitvě** dojde pokaždé, když se vaši **hoplité** ocitnou v **regionu**, ve kterém se nachází perští **válečníci** NEBO jejich **žeton nadvlády**. K tomu může dojít v důsledku **přesunu perské armády** nebo vstupem vašich **hoplité** do jejich **regionu**. Nastane-li více **bitev** najednou, odehrajte je v pořadí určeném čísly vytištěnými na všech **regionech herního plánu**.

Na začátku **bitvy** určete sílu vaší armády – počítejte 1 bod za každou figurku **hoplity** plus případné bonusy za **opevnění** nebo zvláštní pravidla **hrdiny**. **Síla perské armády** se odvíjí od toho, zdali jste se s jejich jednotkami setkali na bojišti, nebo vpadli na **území**, které předtím Peršané dobyli (**regiony** se zelenými **žetony nadvlády**).

- Nachází-li se v **regionu** perští **válečníci**, přidejte za každou figurku zeleného **válečníka** 2 k **síle** jejich **armády**.
- Nachází-li se v **regionu** zelený **žeton nadvlády**, Xerxés si již podmanil místní obyvatelstvo, a setkáte se tak s tuhým odporem. **Sílu armády** nepřítele určuje číslo, které právě ukazuje **stupnice perské invaze** (může mít hodnotu od 1 do 10).

Nyní můžete zahrát **bojové karty** ze své ruky. Dbejte na to, aby počet **symbolů ztrát** nepřevýšil počet vašich **hoplité** účastnících se **bitvy**. Pravidla na kartách stále platí, i když některá z nich je potřeba upravit tak, aby vyhovovala hře pro jednoho hráče (viz **Bojové karty**). Jakmile zahrajete své karty, táhnete a otočíte tolik protivníkových karet, kolik udává hodnota **velení** perské armády. Vyberte kartu s nejvyšší hodnotou a přičtěte tuto hodnotu k **síle perské armády** (zvláštní pravidlo ignorujte).

Ve zkratce: obě čísla vypočtete podle těchto vzorců:

- SÍLA VAŠÍ ARMÁDY** = 1 za každého **hoplity** + X za zvláštní schopnosti a opevnění + součet hodnot na všech zahraničních bojových kartách spolu s jejich příslušnými zvláštními schopnostmi.
- SÍLA NEPŘÁTELSKÉ ARMÁDY** = 2 za každého **válečníka** NEBO X za hodnotu na stupnici perské invaze (je-li v daném regionu zelený **žeton nadvlády**) + hodnota nejsilnější bojové karty (ignorujte její zvláštní schopnost a symboly ztrát).

VÝSLEDEK BITVY A ZTRÁTY

Vítězí strana s vyšší **sílu armády**. Nerozhodný výsledek se počítá jako vítězství obránců.

Ztratíte tolik **hoplité**, kolik je v součtu **symbolů ztrát** na všech **bojových kartách**, které jste v této **bitvě** zahráli. Pokud jste **bitvu** prohráli, přičtěte ještě jednu **ztrátu** navíc.

Prohra také znamená, že musíte z daného **regionu** ustoupit. Nemůžete však ustupovat do regionu, ve kterém se nachází perští **válečníci** nebo zelený **žeton nadvlády**. V případě, že žádnou jinou možnost nemáte, přijdete o všechny **hoplity** v dané armádě.

Ztráty Peršanů se vyhodnocují v závislosti na tom, ve kterém **dějství** se nacházíte:

- První dějství** – Každé vítězství nad perským **předvojem** sníží počet jeho figurek o 1 a donutí ho ustoupit o jeden krok v následujícím sledu:



Pokud počet Peršanů klesne na 0 nebo jejich armáda již nemůže dále ustupovat (byla poražena v Chalkidiki), odstraňte jejich zbývající figurky ze hry a zahajte **druhé dějství**.

- Druhé dějství** – Po vítězství nad danou armádou Peršanů můžete z tohoto regionu odstranit všechny perské **válečníky** nebo **žeton nadvlády**. Také posuňte **žeton vítězství** o 1 pole směrem k 0 (tento žeton umístíte na **stupnici perské invaze** na začátku **druhého dějství**).

NESTVŮRY

Nestvůry žádným způsobem neovlivňují perské jednotky nebo **žetony nadvlády**! Zabití **nestvůry** vám umožní vybrat si 1 ze dvou tažených **požehnání** a vylepšit **postoj místních obyvatel** k vašemu **hrdinovi** (posuňte žeton na **stupnici postoje obyvatel** o jedno pole nahoru).

V této variantě hry ignorujte podrobná pravidla pro **napadení regionu nestvůrou**. Místo toho **nestvůra** v případě útoku na **region** jednoduše zabije 1 **hoplity**.

HRDINSKÉ SKUTKY

Hrdinské skutky je možné podnikat pouze v **prvním dějství**. Odměny za dokončení **hrdinských skutků** se však liší od hry pro více hráčů. Jako odměnu za splnění **hrdinského skutku** si můžete vybrat jeden ze dvou **artefaktů**, které táhnete z balíčku **artefaktů**. Navíc vylepšíte své postavení mezi místním obyvatelstvem (posuňte žeton na odpovídající **stupnici postoje obyvatel** o jedno pole nahoru). Mějte na paměti, že **hrdinské skutky**, které v **prvním dějství** nedokončíte, budou mít neblahý dopad na druhou část hry.

ARTEFAKTY

Některé z **artefaktů** ve hře pro jednoho hráče nevyužijete. **Artefakty** všech tří **monumentů** jsou k dispozici. Získáte je, když ovládnete **region** s daným **monumentem**, a můžete je používat podle běžných pravidel, která se k nim vážou. **Artefakty** Ambrozie, Apollónův šíp, Ariadnina nit, Oko Graii, Famina trubka, Kronův srp a Roh hojnosti lze získat plněním **hrdinských skutků**. **Artefakty** se nabíjí, kdykoli využijete **zvláštní akci** „**vzdát se tahu**“.

BOJOVÉ KARTY

Při hře pro jednoho hráče je třeba poupravit efekty některých **bojových karet**.

- Útok na křídlo** – když útočíte na **region** ovládaný Peršany, počet jejich figurek je reprezentován aktuální hodnotou **stupnice invaze** vydělenou dvěma a zaokrouhlenou nahoru. Například: **síla armády** 7 (na stupnici invaze) znamená 4 **válečníky**.
- Taktický manévr** – Hodnota Xerxova **vůdcovství** je určena **Xerxovou stupnicí velení** (čím více **špehů** se nachází na **herním plánu**, tím vyšší bude jeho hodnota).

PROLOG – PŘÍPRAVY

1. Umístěte 2 perské **válečníky** do **regionu** Chalkidiki.
2. Umístěte jeden zelený **žeton nadvlády** na **stupnici perské invaze** na pole 0 a další položte na **stupnici mobilizace** na pole 1.
3. Umístěte jeden modrý **žeton nadvlády** do Lakonie a jeden žlutý **žeton nadvlády** do Messénie.
4. Umístěte svého **hrdinu** spolu se 2 modrými **hoplity** (představujícími jeho **spartánské** vojáky) do Lakonie.
5. Táhněte 1 **bojovou kartu**.

Nyní táhněte 2 **žetony využití akce** a porovnejte čísla na jejich spodní straně s tabulkou A (viz níže), abyste určili, které **nestvůry** se objeví na **herním plánu**. Pokud druhé tažené číslo označuje stejnou **nestvůru**, místo ní přidejte do Chalkidiki 1 perského **válečníka**. Poté táhněte další 3 **žetony využití akce**. Porovnejte jejich hodnoty s tabulkou B (viz níže), abyste určili, které **hrdinské skutky** budou v této partii k dispozici, a jejich žetony umístěte dle obvyklých pravidel. Pokud táhnete více žetonů označujících tentýž **hrdinský skutek**, přidejte místo každého takového **hrdinského skutku** 1 **válečníka** do perského **předvoje**.

Všechny **žetony využití akce**, které jste táhli během prologu, již v této partii nebudou využity.

TABULKA „A“ – LOSOVÁNÍ NESTVŮR

1–2	Sfinga (Epirus)
3–4	Mínotaurus (Kréta)
5–6	Kyklop (Arkádie)
7–8	Medúza (Messénie)
9–10	Hydra (Lakonie)
11–12	Kerberos (Fókida)
13–14	Mínotaurus (Chalkidiki)
15–16	Kyklop (Bojótie)
17–18	Sfinga (Lokris)
19–20	Kerberos (Achája)
21–22	Medúza (Élida)
23–24	Hydra (Argolis)

A ŽETON MOBILIZACE

B XERXOVI ŠPEHOVÉ

C ŽETON INVAZE

D ŽETON VÍTĚZSTVÍ (DRUHÉ DĚJSTVÍ)



TABULKA „B“ – HRDINSKÉ SKUTKY

1–3	Osvobození Prométhea – Makedonie Titán Prométheus, uvězněný a mučený na dalekém severu, je svědectvím krutého soudu, kterým jej Zeus za dar, který přinesl lidstvu, potrestal. Zároveň však Prométheus pro mnoho Řeků zůstává symbolem naděje a sebeobětování. Jen těžko se dá odhadnout, co Peršané učiní, až ho najdou připoutaného k jeho podivnému kovovému loži.
4–6	Géryonův dobytek – Bojótie Pro velkou armádu se hlad stává stejnou hrozbou jako samotný nepřítel. Měli bychom přesunout Géryonovo ohromné stádo dobytka hlouběji do nitra Peloponésu, kde bude v bezpečí před perskými nájezdy, a tak si zajistit stabilní přísun zásob pro dlouhé měsíce nadcházející války. Géryona to sice příliš nepotěší, ale v časech války musí být člověk připraven přinášet oběti.
7–9	Pomoc Atlantovi – Messénie Vypadá to, že ti hnusní perští psi přišli na to, jak otrávit samotného Atlanta, který nese na ramenou tíhu našeho světa. Pokud své plány uskuteční, naše města by mohla čelit strašlivé zkáze.
10–12	Výprava za zlatým rounem – Akarnánie Perská říše nebojuje jen zbraněmi, ale také svým nezměrným bohatstvím, kterým si Xerxés rád kupuje ostatní, aby se smířili s jeho nadvládou. Kdybychom našli legendární zlaté rouno, mohli bychom se mu štědrostí vyrovnat.
13–15	Zabij ptáky Stymfalské – Korinthie Masožraví stymfalští ptáci terorizují Korinthii a okolní regiony. Unášejí děti, ale i dospělé muže. Korintský lid žádá ochranu, a pokud se nám ji nepodaří zajistit, obrátí se na pomoc k Peršanům.
16–18	Setkání s královnou Amazonek – Chalkidiki Až do nedávné doby Amazonky našemu boji s Perskou říší nevěnovaly pozornost. Tváří v tvář bezprostřední invazi však nyní některé kmeny povstaly proti své královně. Pokud jí nepřijdeme na pomoc, jen bohové vědí, jakou roli by mohla v nadcházející válce sehrát.
19–21	Čištění chlévů Augiášových – Élida Augiáš, král Élidy, je připraven tě podpořit, pokud bys svedl vyčistit jeho legendární chlévy, které byly zanedbávány po celá desetiletí. Získání důležitého spojence výměnou za odházení trochy hnoje ti připadá jako dobrý obchod. Koneckonců říká se, že pravý vůdce by se neměl bát ušpinit si ruce.
22–24	Kalydónský hon – Aitólie Oineus, král Kalydónu, věří, že je perská invaze trestem za naše prohřešky proti bohům. Aby si je usmířil, rozhodl se jim obětovat slavného kalydónského kance. Možná je Oineus pobožný blázen, ale kdo ví? Možná se bohové opravdu hněvají... Nebylo by jistě na škodu získat si jejich náklonnost.

PRVNÍ DĚJSTVÍ

Když se nám donesly zprávy, že první oddíly Peršanů překročily hory a začaly proudit do Makedonie, bylo nám jasné, že se naše obavy naplnily. Někteří vojsko mylně považovali za hlavní část Xerxovy armády, ale jde jen o předvoj, který byl vyslán, aby připravil půdu pro samotnou invazi.

Peršanům netrvalo dlouho zjistit, jak jsme nejednotní. Lstivý Xerxés toho neváhal využít a vyslal do našich krajů tucty vyvědčů a demagogů. Zatímco našeptávači rozleptávají naše spojení, perské oddíly postupují na Fókidu s cílem zničit symbol řecké jednoty – delfskou věštinu.

MOBILIZACE

Pokaždé, když nějaká **scéna** obsahuje hodnotu **mobilizace**, posuňte **žeton mobilizace** o udaný počet polí doprava. Jakmile žeton dosáhne pole „**Pochod!**“, přesuňte celý perský předvoj o jeden **region** dále v následujícím sledu: Chalkidiki → Makedonie → Thesálie → Lokris → Fókida. Poté vraťte **žeton mobilizace** na začátek **stupnice mobilizace**. Předvoj Helladou pouze prochází a na své cestě žádná území nezabírá.



KNIHA PŘÍBĚHŮ (PRVNÍ DĚJSTVÍ)

Další text obsahuje seznam možných scén pro **první dějství hry**. Při vyhodnocování **scénáře** začněte vždy pokyny nahoře a postupujte níže.

1. *Perští nájezdníci uzavřeli dohodu s horskými kmeny severní Makedonie, které jim zpřístupnily nejkratší a nejbezpečnější trasy přes hory. Mohou teď snáze posílovat své hlavní oddíly.*

- ▶ Má-li perský **předvoj** na herním plánu méně než 3 **válečníky**, posilte jej 1 další figurkou **válečníka**. V opačném případě posuňte žeton na **stupnici mobilizace** o 1 další pole doprava.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

2. *Épírská věštinna v Dodóně přilákala nepříjemného návštěvníka. Sfinga obtěžuje poutníky a vraždí každého, komu se nepodaří odpovědět na její hádanky. Brzy by ji její hlad po vědomostech mohl přivést hlouběji do vnitrozemí.*

- ▶ Umístěte na **herní plán** (do **regionu** Epirus) Sfingu. Je-li Sfinga již přítomna na **herním plánu** nebo již byla zabita, vyhodnoťte místo toho **fázi nestvůr**.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

3. *Xerxés poslal své vyjednavatele, aby přesvědčili Athéňany ke kapitulaci. Míse skončila neúspěchem, ale někteří z vyslanců záhadně zmizeli v ulicích města...*

- ▶ Umístěte **špeha** do Attiky.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +2
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

4. *Někdo pomohl slavnému krétskému Minotaurovi prchnout z jeho vězení. Bestie zabila krále Mínóa, zpusťovala jeho palác a nyní se volně pohybuje po okolí.*

- ▶ Umístěte na **herní plán** Minotaura (na Krétu). Je-li Minotaurus již přítomen na **herním plánu** nebo byl zabit, vyhodnoťte místo toho **fázi nestvůr**.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

5. *Peršané neváhají v boji použít otroky. V krajním případě by mohli donutit mnoho zajatých Řeků ke službě v jejich řadách. Mrazí tě už jen při představě, že budeš muset bojovat proti svým krajanům.*

- ▶ Má-li perský **předvoj** na herním plánu méně než 3 **válečníky**, posilte jej 1 další figurkou **válečníka**. V opačném případě posuňte žeton na **stupnici mobilizace** o 1 další pole doprava.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

6. *Obdržel jsi znepokojivé zprávy. Peršané začali strhávat a ničit všechny velkolepé monumenty, které se jim ocitnou v cestě. Mají uvolnit místo sochám Xerxa Vítězného.*

- ▶ Nachází-li se perský **předvoj** v Thesálii nebo Lokris, zničte 1 úroveň Diova **monumentu**.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

7. *Od svých špehů ses dozvěděl, že Xerxés nedávno najal mnoho žoldnérů v severní Africe. Pokud nebude dobývání Řecka postupovat tak rychle, jak doufal, jistě se s nimi brzy setkáme na bojišti.*

- ▶ Má-li perský **předvoj** na **herním plánu** méně než 4 **válečníky**, posilte jej 1 další figurkou **válečníka**. V opačném případě posuňte žeton na **stupnici mobilizace** o 1 další pole doprava.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

8. *Peršané používají strašlivý trest zvaný skafismus. Odsouzence uvězní, přivážou k lodi a zalijí je mlékem a medem, aby přilákali hmyz. Oběť je pak pomalu požírána nebo shnije zaživa. Lidé v okupovaných regionech se tak bojí být jen vyslovit tvé jméno.*

- ▶ **Zhoršete** o 1 **postoj obyvatel** dvou nejsevernějších území (červeného a žlutého).
- ▶ **Mobilizace:** +2
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

9. Do tvého vlastního stanu vtrhli vrazi se zlatými maskami na tvářích. Podaří se ti je pobít, jeden z nich tě však stihne zranit. Přikážeš věc vyšetřit. Ukáže se, že je do tábora propašovali nepřatelští místní obyvatelé.

- ▶ Váš hrdina utrhá 1 zranění, nachází-li se na území s obezřetným postojem obyvatel, nebo 2 zranění, nachází-li se na území s nepřátelským postojem obyvatel.
- ▶ **Mobilizace:** +2
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

10. Rybáři si ve vodách zálivu Messiniakos všimli podivné perské lodi. Brzy poté se z vody vynořila obrovitá Hydra a zamiřila k tvé věrné Spartě. Je to jen náhoda?

- ▶ Umístěte na herní plán Hydry (do Lakónie). Je-li Hydra již přítomná na herním plánu nebo byla-li již zabita, vyhodnoťte místo toho fázi nestvůr.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

11. Západní pobřeží nabízí Peršanům nespočet míst, kudy lze proniknout na pevninu. Sice jsi podél pobřeží vyslal triéry a hlídky, nemůžeš ale hlídat každou malou zátoku a každou skrytou pláž.

- ▶ Umístí špeha do regionu Euboia.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +2
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

12. Jak se nepřítel blíží, některým spojeneckým oddílům klesá morálka. Cítíš, že se blíží vlna dezercí. Požádáš tedy své věrné zkušené bojovníky, aby na ostatní jednotky dohlédli.

- ▶ V každém regionu, ve kterém nemáte žádné loajální (modré) hoplity, ztratíte polovinu svých spojeneckých (žlutých) hoplitů (zaokrouhleno nahoru).
- ▶ **Mobilizace:** +2
- ▶ **Invaze:** +0
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

13. Perský velitel oženil své důstojníky s dcerami všech vznešených rodů v dobytých oblastech. Jejich rodiny tak budou méně ochotné tě podpořit.

- ▶ Na dvou nejsevernějších územích (červeném a žlutém) posuňte žeton na stupnici postoje obyvatel o 1 pozici níže.
- ▶ **Mobilizace:** +2
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

14. Poutníci přinesli zprávy o ohromném pontonovém mostu, který Peršané postavili v průlivu Helléspont. Čerstvé perské oddíly jsou již určité na cestě.

- ▶ Má-li perský předvoj na herním plánu méně než 4 válečníky, posilte ho 1 další figurkou válečníka. V opačném případě posuňte žeton na stupnici mobilizace o 1 další pole vpravo.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

15. Mnoho hrdinů i králů pochybuje o tom, že jsi tím správným mužem, který má zemi ochránit před Peršany. Někteří dokonce dávají dohromady své vlastní armády a zpochybňují tvé velení.

- ▶ Na každém území s obezřetným postojem obyvatel ztratíte 2 hoplity dle vlastního výběru a na každém území s nepřátelským postojem obyvatel 4 hoplity dle vlastního výběru.
- ▶ **Mobilizace:** +2
- ▶ **Invaze:** +0
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

16. Když se obyvatelé hlavního města Bojótie ráno probudili, naskytl se jim překvapivý pohled. Zdálo se, že nad horizont vyšla dvě slunce. O několik minut později se městem rozlehly vyděšené výkřiky, když si lidé uvědomili, že tím druhým sluncem je ve skutečnosti oko v hlavě gigantického kovového Kyklopa.

- ▶ Umístěte na herní plán Kyklopa (do Bojótie). Je-li již Kyklop přítomný na herním plánu nebo byl-li již zabít, vyhodnoťte místo toho fázi nestvůr.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

17. Peršané vyslali do kraje jezdecké oddíly, které bez většího odporu křížují zemi a cestou zažínají požáry. Mnohá z měst povolala zpět jednotky, které ti přislíbila, aby chránila svou úrodu a vesnice.

- ▶ V každém regionu, ve kterém nemáte žádné loajální (modré) hoplity, ztratíte polovinu svých spojeneckých (žlutých) hoplitů (zaokrouhleno nahoru).
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +0
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

18. Perským agentům se podařilo osvobodit slavného místního lapku, který čekal na popravu v Akarnánii. Na oplátku on a jeho muži začali Peršanům poskytovat informace.

- ▶ Umístěte špeha do Akarnánie.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +2
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

19. Odevšad se šíří zvěsti, že jsi v poslední bitvě zemřel. Abys to vyvrátil, spěšně pošleš zprávu všem spojeneckým vůdcům. Než se k nim však poslové dostanou, mnoho z nich přislíbí věrnost někomu jinému.

- ▶ Ztrácíte nadvládu nad všemi spojeneckými regiony, které se nachází na území s obezřetným či nepřátelským postojem obyvatel.
- ▶ **Mobilizace:** +2
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

20. Někdo otevřel bránu do Hádovy říše, takže se Kerberos ocitl na svobodě a potuluje se našim krajem.

- ▶ Umístěte na herní plán Kerbera (do Acháje). Je-li Kerberos již přítomný na herním plánu nebo byl-li zabít, vyhodnoťte místo toho fázi nestvůr.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

21. S tím, jak se invaze blíží, zkušení válečníci rychle získávají nevyčíslitelnou hodnotu. Zjistíš to sám, když se některé z tvých oddílů nechají uplatit, aby se přidaly k vojskům jiných králů a urozených mužů.

- ▶ Ztrácíte 2 hoplity dle vlastního výběru na každém území s obezřetným postojem obyvatel a 4 hoplity dle vlastního výběru na každém území s nepřátelským postojem obyvatel.
- ▶ **Mobilizace:** +2
- ▶ **Invaze:** +0
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

22. U pobřeží Aitólie zakotvila podivná kovová loď. Říkají, že na břeh vystoupila Medúza a zmrazila při tom pohledem zemi i vodu pod svými nohama.

- ▶ Umístěte na herní plán Medúzu (do Aitólie). Je-li Medúza již přítomná na herním plánu nebo byla-li již zabita, vyhodnoťte místo toho fázi nestvůr.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

23. Tvůj špeh z Persepolis podal svědectví, že Xerxés veřejně popravil několik velitelů, kteří podle něj byli příliš pomalí nebo neschopní. Jeho důstojníci v Řecku nyní udělají vše pro to, aby nezavdali příčinu k nespokojenosti svého pána.

- ▶ Má-li perský předvoj na herním plánu méně než 3 válečníky, posilte ho 1 další figurkou válečníka. V opačném případě posuňte žeton na stupnici mobilizace o 1 další pole vpravo.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

24. Už bys mohl vědět, že není moudré důvěřovat umělcům! Slavný messénský básník se nyní veřejně hlásí ke Xerxovi a podporuje vládu Peršanů. Bohužel má mnoho stoupenců a je příliš oblíbený na to, abys ho nechal zabít.

- ▶ Umístí špeha do Messénie.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Invaze:** +2
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne



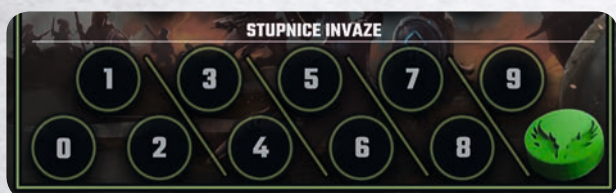
ZAKONČENÍ PRVNÍHO DĚJSTVÍ

První dějství se uzavře (dokončete však celou **fázi událostí**), když se odehraje kterákoli z následujících událostí:

- Perský **předvoj** dosáhne Fókidy, zničí **delfskou věštinu** a zmaří tak všechny sny o sjednoceném Řecku.
- Všichni perští **válečníci** jsou odstraněni z **herního plánu**. To znamená, že jste odrazili první vlnu nepřátelské invaze.
- Žeton na **stupnici perské invaze** dosáhne hodnoty 10, což zna-



mená, že je Xerxés připraven na hlavní útok.



SITUACE PO PRVNÍM DĚJSTVÍ

Než zahájíte **druhé dějství** hry, ujistěte se, že jste provedli všechny následující kroky:

- Odstraňte všechny **hoplity** a **válečníky** z **herního plánu** (spojenecké, loajální i perské) a odstraňte všechny **kněží** z **monumentů**. Ponechte pouze **žetony nadvlády**, **nestvůry**, **žetony slávy** a **špehy**.
- Jestliže **první dějství** ukončil vpád perského **předvoje** do Fókidy, odstraňte z **herního plánu delfskou věštinu** a na každý **monument** umístěte 1 žlutého **kněze**. Každý z nich tak bude zabírat jedno místo a sníží počet **kněží**, které můžete k **monumentům** vyslat. Pokud se vám věštinu podařilo zachránit, získáte 1 modrého **kněze**.
- Jestliže **první dějství** ukončila vojenská dominance Perské říše (žeton na **stupnici invaze** dosáhl hodnoty 10), budou mít Peršané na počátku **druhá dějství** náskok. Další část hry začnete **fází událostí** (tažením nového žetonu s číslem a vyhodnocením příslušné **scény**).
- Odstraňte ze své desky všechny **žetony využití akce**.
- Umístěte **žeton mobilizace** na první pole **stupnice mobilizace** a svůj modrý **žeton nadvlády** na **stupnici invaze** na stejné pole, kde z minulého **dějství** zůstal zelený **žeton nadvlády**. To bude váš žeton vítězství.
- Zkontrolujte, zda na **herním plánu** nezůstaly nějaké nedokončené **hrdinské skutky** (včetně **hrdinského skutku**, který případně právě plníte). Podívejte se do sekce „NESPLNĚNÉ HRDINSKÉ SKUTKY“ níže a vyhodnoťte případné následky.
- Umístěte perský **žeton nadvlády** do Makedonie. Nacházeli se na červeném **území** jakékoli vaše **žetony nadvlády** (včetně spojeneckých), odstraňte je.
- Do každého **spojeneckého regionu** (se žlutým **žetonem nadvlády**) umístěte 1 figurku žlutého **hoplity**.
- Do každého **loajálního regionu** (s modrým **žetonem nadvlády**) umístěte figurku modrého **hoplity**.
- Ovládáte-li Lakónii s pomocí modrého **žetonu nadvlády**, nasad'te do tohoto **regionu** 2 **hoplity** namísto 1.

NESPLNĚNÉ HRDINSKÉ SKUTKY

Plnil-li váš **hrdina** právě na konci **prvního dějství** **hrdinský skutek**, přesuňte ho zpět do odpovídajícího **regionu** a **kartu hrdinského skutku** i **žeton hrdinského skutku** odstraňte ze hry. Tento **hrdinský skutek** se pokládá za dokončený, neovlivní však **postoj obyvatelstva** a nepřinese žádné další odměny.

Všechny **hrdinské skutky**, které se vám nepodařilo dokončit, pro vás budou znamenat další potíže. Přečtěte si následující popisy negativních dopadů nedokončených **hrdinských skutků** a vyhodnoťte příslušné efekty.

- Géryonův dobytek** – Válka stádo zasáhla dříve, než se ti ho podařilo zachránit. Perské vojsko mělo ze tvé ztráty veliký prospěch a bude moci svou invazi zahájit dříve. Položte **žeton mobilizace** na 3. pole **stupnice mobilizace**.
- Pomoc Atlantovi** – I sám velký Atlás zavravorá, když jeho žilami začne proudit perský jed. Celé Řecko postihnou početná zemětřesení. K opravě městských zdí a vyproštění obětí z hromad sutin je potřeba mnoho mužů. Nábor nových vojáků se tak stává mnohem komplikovanějším. **Druhé dějství** začnete s již využitou **zvláštní akcí „nábor“** na **desce svého hrdiny**. Položte na ni **žeton využití akce** (použijte jeden z těch, které jste spotřebovali v **prvním dějství**).
- Zabij ptáky Stymské** – Odporné nestvůry našly ve tvých krajích snadnou kořist a lidé o tobě začali pochybovat. Někteří dokonce obrací své pohledy k tyranskému Xerxovi v naději, že jim přinese bezpečí. Posuňte žetony na všech **stupnicích postoje** o jednu pozici níže.
- Čištění chlévů Augiášových** – Nakonec ses k záležitosti krále Augiáše nedostal. Rozhodl se tedy ve válce proti Perské říši zůstat neutrální. Pozorně sleduje obě strany, a dokud si nebude jistý, na kterou stranu se přikloní misky vah, nepodnikne žádný krok. Umístěte perského **špeha** do Élidy. Pokud tu již perský **špeh** byl, umístěte do tohoto **regionu** perský **žeton nadvlády**.
- Kalydónský hon** – Oineovi se nepodařilo kance chytit. A to není vše – zvěsti o tom, že perskou invazi přivolali sami bohové, způsobily pobouření. Rozlícené davy se jaly obléhat chrámy a monumenty. Než se ti podařilo nastolit znovu pořádek, mnoho soch bylo rozbito nebo poničeno. Zničte 1 úroveň každého **monumentu** na **herním plánu**, pokud nejde o jeho poslední úroveň.
- Setkání s královnou Amazonek** – Perští přísluhovači obratně využili Amazonky proti jejich královně. Krátce poté, co její trůn padl, se Xerxés bez větších obtíží zmocnil celého Chalkidiki. Umístěte do tohoto **regionu** zelený perský **žeton nadvlády**.
- Výprava za zlatým rounem** – Velkolepé dary a štědré úplatky pomohly Peršanům přesvědčit mnoho měst, aby je podpořila. Za své peníze si také Xerxés pořídil flotilu dost velkou na to, aby opanoval řecká moře. Nemůžeš své jednotky přesunovat po žádných **námořních cestách**, s výjimkou těchto dvou: Bojótie–Euboia, Kréta–Argolis.
- Osvobození Prométhea** – Xerxés Prométhea našel a s pomocí znalostí perských mudrců a kouzelníků ho osvobodil. Pak Titána přesvědčil o tom, že se Řekové projeví jako nevděčníci a stali se nehodnými jeho daru, když ho tak dlouho nechávali trpět v zajetí. Prométheus se v touze po odplatě vrátil do Řecka. Nezbylo ti než se s ním utkat v souboji. Zvítězil jsi, avšak za cenu vážných zranění (utržíš 2 zranění).

DRUHÉ DĚJSTVÍ

Zem se chvěje pod nohama oddílů největší ozbrojené síly, jakou kdy svět spatřil. Hlavní voje perské armády překročily naše hranice a velí jim Xerxés osobně. Dobudou celé Řecko, kousek po kousku – pokud se vám nepodaří najít způsob, jak je zastavit.

PERSKÁ MOBILIZACE

Pokaždé, když se perská armáda ocitne na posledním poli **stupnice mobilizace** (na poli „Pochod!“), pohne se kupředu – vyhodnotte následující kroky:

1. Pro každý **region** ovládaný Peršany proveďte toto (vyhodnocujte je v pořadí podle čísel na **herním plánu**): Umístěte 1 perského **válečníka** do každého sousedního **regionu** – kromě těch, které již nepřítel dobyl.



2. Poté, co dokončíte nasazování jednotek, přistupte k vyhodnocení **bítev**. **Bitvy** se vyhodnocují podle běžných pravidel v každém **regionu**, kde se nachází současně perští **válečníci** i vaši **hoplité**. Vyhodnoťte je v pořadí daném čísly na **herním plánu**.



3. Odstraňte své **žetony nadvlády** ze všech **regionů**, ve kterých zůstanou nějakí perští **válečníci**.
4. Jestliže je síla Peršanů v **regionu** rovna **vzdoru obyvatel** nebo vyšší, odstraňte z tohoto **regionu** všechny perské **válečníky** a místo nich do něj umístěte zelený **žeton nadvlády**. Při porovnávání **síl** pamatujte na to, že každý perský **válečník** má **sílu 2**.



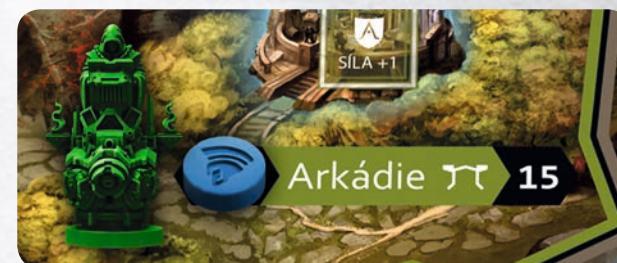
FÁZE VÝZVĚD

Xerxés bude v průběhu hry často využívat služeb svých **špehů**. Ti se na **herním plánu** začnou objevovat během **prvního dějství**, i když kromě zvýšení hodnoty **Xerxova velení** nemají až do začátku **druhého dějství** žádný efekt.

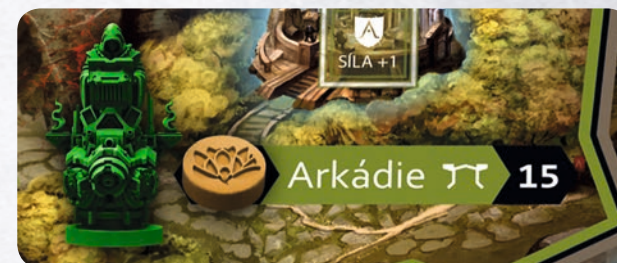
Ve druhé části hry po vás budou některé **scény** vyžadovat, abyste vyhodnotili **fázi výzvěd** a poté umístili nového **špeha**.

Při provádění **fáze výzvěd** věnujte pozornost každému **regionu**, ve kterém se nachází některý z Xerxových **špehů**. V závislosti na tom, jakou barvu má **žeton nadvlády** v daném **regionu**, proveďte následující činnosti:

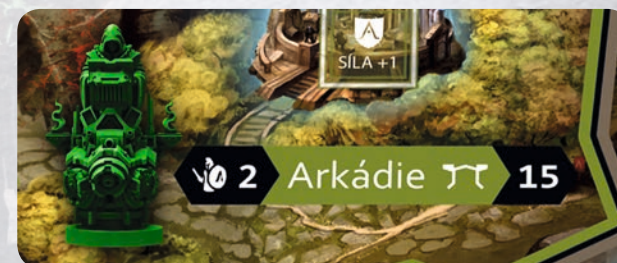
- Jde-li o modrý **žeton nadvlády** (**loajální region**), změňte ho na žlutý (**spojenecký**).



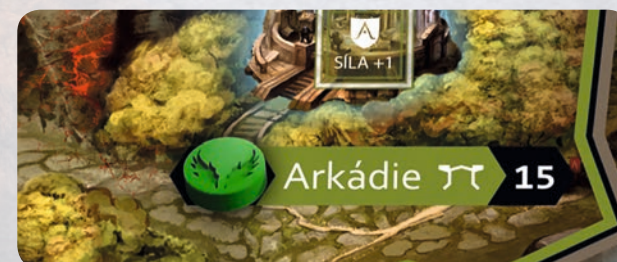
- Jde-li o žlutý **žeton nadvlády** (**spojenecký region**), odstraňte jej a ustupte se svou armádou z tohoto **regionu**.



- Není-li v **regionu** žádný **žeton nadvlády**, umístěte do něj zelený **žeton nadvlády** a ustupte se svou armádou z tohoto **regionu**.



- Jde-li o zelený **žeton nadvlády**, odstraňte **špeha** ze hry.



ELIMINACE ŠPEHŮ

Ve **druhém dějství** se váš **hrdina** může perských vyzvědačů zbavovat. Abyste to mohli provést, musí se **hrdina** nacházet v **regionu** se **špehem** a musíte obětovat celou **akci „pohyb hrdiny“**. Pokud tak učiníte, odstraňte **špeha** z tohoto **regionu** a postavte jej na **Xerxovu stupnici velení** (na první volné pole zprava).

KNIHA PŘÍBĚHŮ (DRUHÉ DĚJSTVÍ)

Následující kapitola obsahuje seznam možných scén pro druhé dějství hry. Při vyhodnocování scény začněte vždy pokyny nahoře a postupujte dolů.

1. *Xerxés není tou surovou bestií, za kterou ho mnozí Řekové považují. Dokáže být docela přesvědčivý. Do konce natolik, že se mu podařilo převést některé z našich slavných athénských filozofů na svou stranu.*

- ▶ Vyhodnoťte **fázi výzvěd** a umístěte **špeha** do Attiky.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

2. *Perská říše má desetiletí zkušeností s podmaňováním dobytých území. Ve všech ukořistěných regionech pohotově nahradili nebo uplatili místní aristokracii, takže je pro tebe teď těžší najít nějakou podporu.*

- ▶ Na každém **území**, kde mají Peršané alespoň 1 **žeton nadvlády**, posuňte žeton na **stupnici postoje obyvatel** o jednu pozici níže.
- ▶ **Mobilizace:** +2
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

3. *Doufal jsi, že znalost terénu poskytne tvé armádě výhodu. Peršané však s sebou bohužel přivedli dost místních průvodců na to, aby svou znalostí tajných stezek a skrytých průsmyků překvapili i tebe.*

- ▶ V každém **regionu** příslušejícímu **území** s **obezřetným postojem** obyvatel ztrácíte 1 **hoplITU** a v každém **regionu** příslušejícímu **území** s **nepřátelským postojem** obyvatel ztrácíte 2 **hoplITY**.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

4. *Perská říše je obrovská a Xerxés vede mnoho válek najednou. Pokud si bude jistý, že má vítězství v Řecku na dosah, přesune některé své oddíly na jiné fronty.*

- ▶ Nachází-li se váš **žeton vítězství** nalevo od **žetonu perské invaze**, posuňte **žeton perské invaze** o 1 pole doleva.
- ▶ **Mobilizace:** +3
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

5. *Xerxovi vyzvědači vědí, jak uškodit tvé pověsti. Ve všech oblastech ovládaných Peršany se vynořili falešníci, kteří tě obviňují z neschopnosti, zbabělosti, opilství, smilstva a provozování černé magie.*

- ▶ Pro každé **území**, kde mají Peršané alespoň 1 **žeton nadvlády**, posuňte žeton na **stupnici postoje obyvatel** o jednu pozici níže.
- ▶ **Mobilizace:** +2
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

6. *Tváří v tvář tak ohromné síle ztratí odvahu i ti nejsmělejší z králů. Mnohá města odvolávají oddíly, které vám přislíbila, a připravují se na obranu vlastních zdí. Tví věrní důstojníci se všemi silami snaží tomuto odlivu zabránit, ale nemohou být všude.*

- ▶ V každém **regionu**, ve kterém nemáte žádné **loajální** (modré) **hoplITY**, ztratíte polovinu svých **spojeneckých** (žlutých) **hoplitů** (zaokrouhleno nahoru).
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

7. *Říká se, že někteří z Xerxových záškodníků se vypravili dlouhou cestou přes hory a objevili se v Akarnánii. Až čas nám ukáže, jakou škodu dokáží napáchat.*

- ▶ Vyhodnoťte **fázi výzvěd** a umístěte **špeha** do Akarnánie.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

8. *Tvé snažení o sjednocení řeckého lidu tě někdy dostane do nebezpečné situace. Město, do něhož jsi nyní vstoupil, se projevilo obzvláště nepřátelsky. Ihned, jak projdeš branou, sesype se na tebe déšť kamenů a hlasitých nadávek. Odcházíš s několika šrámy na těle i důstojnosti.*

- ▶ Váš **hrdina** utrhá 1 **zranění**, nachází-li se v **regionu** s **obezřetným postojem** obyvatel, nebo 2 **zranění**, nachází-li se v **regionu** s **nepřátelským postojem** obyvatel.
- ▶ **Mobilizace:** +2
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

9. *Výtržnosti podněcované Xerxovými provokatéry se šíří jako požár. Přichází ti zprávy o davech venkovanů, kteří po celém kraji napadají tvé vlastní vojáky.*

- ▶ V každém **regionu** příslušejícímu **území** s **obezřetným postojem** obyvatel ztrácíte 1 **hoplITU** a v každém **regionu** příslušejícím **území** s **nepřátelským postojem** obyvatel 2 **hoplITY**.
- ▶ **Mobilizace:** +2
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

10. *Xerxovi se podařilo propašovat několik svých nejlepších špehů po moři a nasadit ti je rovnou pod nos, daleko od bojové linie.*

- ▶ Vyhodnoťte **fázi výzvěd**. Umístěte **špeha** do Élidy.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

11. *Peršané se o naše bohy nestarají. O kámen, který by se dal použít na stavbu mostů, hlídkových věží a opevnění, však zájem mají.*

- ▶ Zničte 1 úroveň nejvyššího z **monumentů** v **regionech** ovládaných Perskou říší. V případě rovnosti si smíte vybrat.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

12. *Xerxovy oddíly měly ohromnou zábavu z toho, že sochám Dionýsa po celém kraji ulamovaly mramorové faly. Řeckým farmářům to směšné nepřišlo.*

- ▶ Nachází-li se váš **žeton vítězství** nalevo od **žetonu perské invaze**, posuňte **žeton perské invaze** o 1 pole doleva.
- ▶ **Mobilizace:** +3
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

13. *Ukázalo se, že mladá manželka akarnánijského krále pochází ze vznešené perské rodiny. Jsi si jistý, že tajně pracuje pro Xerxa, přesto ale nemůžeš riskovat její odstranění.*

- ▶ Vyhodnoťte **fázi výzvěd**. Umístěte **špeha** do Akarnánie.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

14. *Když Peršané dobyli první provincie, většina Řeků očekávala rabování a zabíjení. Xerxés se tomu ale moudře vyhnul. Místo toho snížil daně, čímž si naklonil mnoho obyvatel.*

- ▶ Pro každé **území**, kde mají Peršané alespoň 1 **žeton nadvlády**, posuňte žeton na **stupnici postoje obyvatel** o jednu pozici níže.
- ▶ **Mobilizace:** +2
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

15. *Perská armáda má ve svých řadách vojáky z mnoha exotických krajů. Xerxés vyslal oddíly svých jezdeckých lučištníků z dálného východu, kteří nyní páchají spoušť všude, kde není naše vojenská přítomnost dost silná.*

- ▶ V každém **regionu** příslušejícímu **území** s **obezřetným postojem** obyvatel ztrácíte 1 **hoplITU** a v každém **regionu** příslušejícímu **území** s **nepřátelským postojem** obyvatel 2 **hoplITY**.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

16. *Povídá se, že do Euboie přišel záhadný cizinec v plášti s kápí. Když se ho místní domobrana pokusila zadržet, proměnil je všechny v kámen. Musí jít o jednoho z Xerxových kouzelníků.*

- ▶ Vyhodnoťte **fázi výzvěd**. Umístěte **špeha** do Euboie.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

17. *Tvé armády ovládla panika. Vojáci si vyprávějí hrozné příběhy o Nesmrtelných – Xerxově osobní stráž, kterým prý neublíží žádná zbraň a kteří pijí lidskou krev. Zařídíš, aby jednoho z Nesmrtelných chytili a veřejně popravili, ale tvé představení přijde pozdě.*

- ▶ V každém **regionu**, ve kterém nemáte žádné **loajální** (modré) **hoplITY**, ztratíte polovinu svých **spojeneckých** (žlutých) **hoplitů** (zaokrouhleno nahoru).
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

18. *Zdá se, že samotní bohové netouží po tom, aby Řecko padlo do rukou Peršanů. Xerxovy armády stíhají přírodní pohromy. Nejsi si jistý, zda bys měl oslavovat, nebo se stydět, že bohové pochybují, že bys zvítězil bez jejich pomoci.*

- ▶ Nachází-li se váš **žeton vítězství** nalevo od **žetonu perské invaze**, posuňte **žeton perské invaze** o 1 pole doleva.
- ▶ **Mobilizace:** +3
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

19. *Egyptské obchodníky s obilím jste mohli v přístavech Messénie potkat úplně běžně. Překvapilo tě, z kolika z nich se vyklubali perští špehové.*

- ▶ Vyhodnoťte **fázi výzvěd**. Umístěte **špeha** do Messénie.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

20. *Tvůj nejlepší informátor se nedávno vrátil z Persepole se zajímavými novinkami. Teď ti jeho konkubína nahlásila, že se začal chovat podezřele. Je možné, že hraje na obě strany?*

- ▶ Vyhodnoťte **fázi výzvěd**. Umístěte **špeha** do Euboie.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

21. Nedávná vítězství Peršanů zpomalilo jejich postup. Velitelé jsou teď příliš zaměstnaní hodováním, popíjením a rabováním, než aby věnovali bližší pozornost tvým manévřům. Toho bys mohl využít.

- ▶ Nachází-li se váš **žeton vítězství** nalevo od **žetonu perské invaze**, posuňte **žeton perské invaze** o 1 pole doleva.
- ▶ **Mobilizace:** +3
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

22. Jedna ze slavných věštkyň začala nedávno prorokovat perské vítězství a věk míru a hojnosti, který měl následovat. Jsi si jistý, že ji Xerxés uplatil.

- ▶ Vyhodnoťte **fázi výzvěd**. Umístěte **špeha** do Attiky.
- ▶ **Mobilizace:** +1
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

23. Válka zpusťovala řecký venkov a během bojů mezi tvými vojáky a Peršany zahynulo mnoho nevinných. Byl jsi zaskočen delegací občanů dobytého regionu, kteří tě žádali, abys nadále nebojoval o jejich zemi. Raději zůstanou pod vládou nepřítele než zažít další boje. Zbabělci!

- ▶ Pro každé **území**, kde mají Peršané alespoň 1 **žeton nadvlády**, posuňte žeton na **stupnici postoje obyvatel** o jednu pozici níže.
- ▶ **Mobilizace:** +2
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ano

24. Perští úředníci si došlápli na odpůrce v dobytých oblastech. To jsou dobré zprávy! Čím více vojáků pošlou proti rebelům, tím méně jich bude stát proti tobě na frontových liniích.

- ▶ Nachází-li se váš **žeton vítězství** nalevo od **žetonu perské invaze**, posuňte **žeton perské invaze** o 1 pole doleva.
- ▶ **Mobilizace:** +3
- ▶ **Fáze nestvůr:** Ne

ZAKONČENÍ DRUHÉHO DĚJSTVÍ

Druhé dějství - a celá hra - končí porážkou, jakmile nastane jedna z následujících situací:

- Peršané zcela ovládají 2 území.



- Jeden z **monumentů** je zcela zničen.



- Peršané na **herní plán** umístí 13. **žeton nadvlády**. (Poslední, který mají. Zbýlé dva zelené žetony byly použity na **stupnici invaze** a **mobilizace**.)



Vítězství můžete oslavit, jakmile:

- Váš **žeton vítězství** na **stupnici perské invaze** dosáhne pole 0.



- Dokončíte poslední tah hry (odkryjete poslední **žeton využitě akce**) a zároveň ovládáte více **regionů** (s pomocí modrých i žlutých **žetonů nadvlády** dohromady) než Peršané.

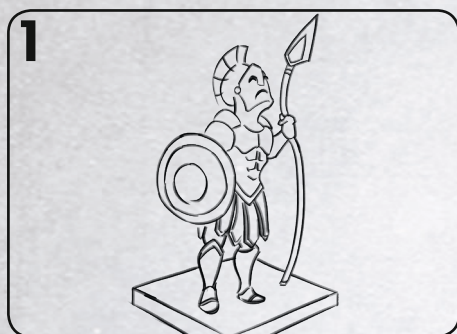


- Všechny perské **žetony nadvlády** jsou odstraněny z **herního plánu**.

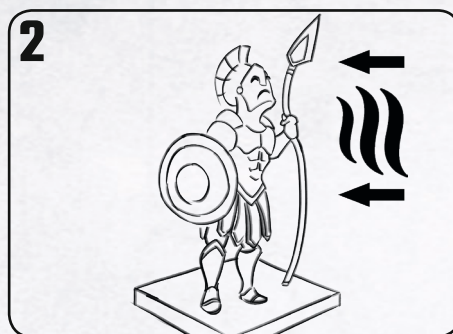


STRUČNÝ NÁVOD NA OPRAVU OHNUTÝCH ČI ZLOMENÝCH FIGUREK

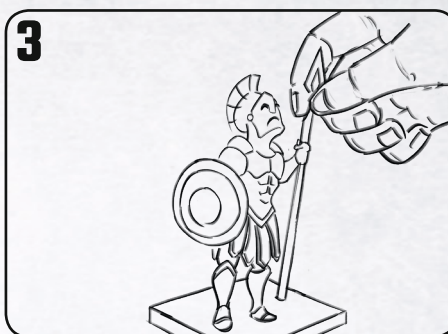
Plastové figurky mohou při vystavení vysokým teplotám změkknout a zdeformovat se. Po zchladnutí jim pak nový tvar zůstane. Někdy se stane, že některé prvky zůstanou ohnuté. Oprava je však snadná.



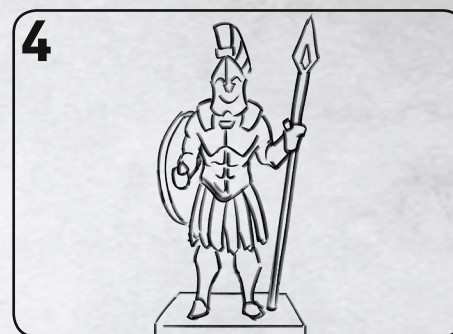
1
Vezměte zdeformovaný kus.



2
Vystavte ho vyšší teplotě (použijte například teplý vzduch z vysoušeče vlasů nebo horkou vodu).

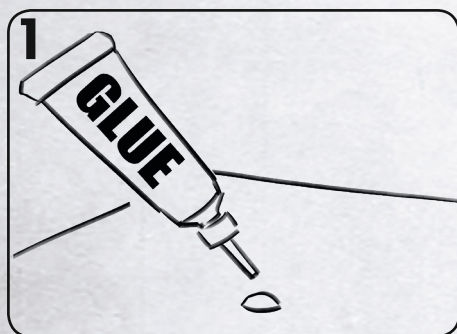


3
Narovnejte zdeformovanou část do správného tvaru.

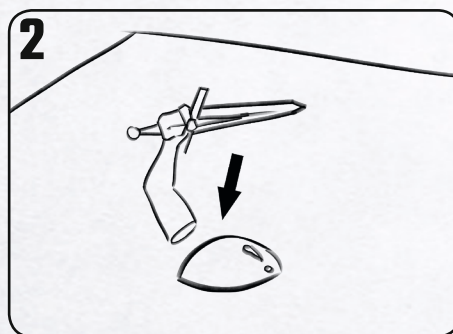


4
Nechte figurku vychladnout, zachová si požadovaný tvar.

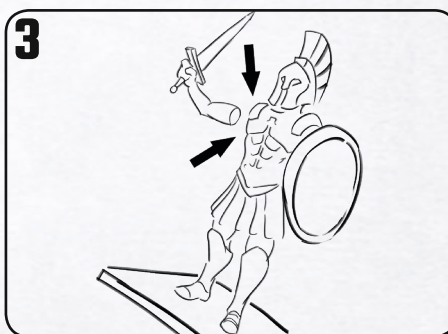
Také se může stát, že se některé prvky zlomí. I když jde spíše o výjimečné případy, stát se to může. Pokud chcete poškozenou figurku opravit, stačí v obchodě koupit vteřinové lepidlo a postupovat podle těchto pokynů.



1
Na tvrdý povrch, který je možné znečistit nebo poškodit, naneste kapičku lepidla.



2
Místo, kde došlo k odlomení dílu, namočte do kapky lepidla.



3
Přiložte odlomenou část ve správné poloze ke zbytku figurky a podržte po dobu 1–2 minut, dokud lepidlo nezaschne.

Také nás můžete se svým problémem kdykoli kontaktovat!

Pošlete nám e-mail s fotografiemi na:

info@albi.cz

Rádi vám pomůžeme, případně pošleme náhradní komponenty!

ROZŠÍŘENÍ: FIGURKY CHRÁMŮ A MĚST

