



LORDS OF HELLAS

PRAVIDLA HRY

Abychom vám co nejvíce usnadnili práci s touto příručkou v průběhu hry, použili jsme v textu různá zvýraznění. Než budete číst dále, věnujte chvílku následujícím vysvětlivkám, které vám pomohou rychleji si pravidla osvojit.

BAREVNÉ ODLIŠENÍ HERNÍCH KOMPONENT

Lords of Hellas je hluboká hra nabízející hned několik herních rovin. Abychom vám její hraní co nejvíce usnadnili, rozdělili jsme tyto roviny do čtyř různých oblastí a přiřadili herním komponentám (kartám, žetonům, deskám) barvy. Každá barva tedy představuje určitý aspekt hry:

Modrá – vše, co souvisí s pohybem a bojem hoplítů. Představuje rovinu „boje o území“. Jde také o barvu bohyně Athény a vlastnosti „vůdcovství“, která se s ní pojí.

Červená – vše, co souvisí s nestvůrami a jejich lovem. Představuje dobrodružnou rovinu hry. Jde také o barvu Dia a vlastnosti „síla“, která se s ním pojí.

Žlutá – vše, co souvisí s pohybem a nadvládou nad regiony. Představuje pohyb hrdinů a armád. Jde také o barvu Herma a vlastnosti „rychlost“, která se s ním pojí.

Zelená – vše, co souvisí s verzí hry pro jednoho hráče. (Více informací najdete v příručce kampaně pro jednoho hráče.)



Tento symbol na kartách artefaktů, požehnání a na bojových kartách označuje ty z nich, které se používají ve hře jednoho hráče. Také se nachází na druhé straně žetonů využitých akcí. Při hře více hráčů si těchto symbolů nevšímejte.

HERNÍ TERMÍNY A SYMBOLY

Při čtení pravidel a popisu herních komponent narazíte na slova vytištěná **tučně**. V takovém případě jde o herní termín, herní komponentu nebo klíčové slovo. Nejdůležitější výrazy jsou uvedené v glosáři na poslední straně této příručky. Herní termíny mají vždy jasně daný význam. Pokud u některého z nich narazíte na nejasnost, můžete si na poslední straně této příručky snadno vyhledat jeho definici a všechna místa, kde se o daném termínu hovoří. Některé herní termíny mají i svůj vlastní symbol, který představuje intuitivní znázornění daného termínu a používá se na herních komponentách.

Doufáme, že si s *Lords of Hellas* užijete skvělou zábavu. Mohlo by se zdát, že nový hráč musí vstřebat spoustu informací. Jsme si ale jisti, že po odehrání prvních dvou partií se budete cítit jako opravdový řecký hrdina!

AUTOŘI:
Autor: Adam Kwapiński
Vývoj hry: Marcin Świerkot
Ilustrátoři: Patryk Jędraszek, Ewa Labak
Grafika a DTP: Andrzej Półtoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz
Tvorba 3D modelů: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski
Testování a vývoj: Paweł Samborski, Michał Siekierski
Korektury: Dan Morley, Anthony Crooks
Český překlad: Jan Dvořák
Úpravy CZ překladu: Michal Kalaš, Petr Pelikán, Zdeněk Petrůj
DTP české verze: Jiří Trojáněk
Speciální poděkování: Děkuje všem podporovatelům z Kickstarteru, kteří umožnili naší hře vzniknout, všem testerům, kteří strávili hraním této hry spoustu času, a Adrianovi Komarskému a Michalovi Oraczovi za jejich přínos ke každému aspektu *Lords of Hellas*.

HERNÍ KOMPONENTY	3
CESTY K VÍTĚZSTVÍ	5
PŘÍPRAVA HRY	6
HERNÍ PLÁN	7
HRDINOVÉ A ARMÁDY	8
VÝBĚR HRDINY A ZAHÁJENÍ HRY	8
PRŮBĚH HRY	9
ZÁKLADNÍ AKCE	9
Použití artefaktů	9
Modlitba	9
Pohyb hrdiny	9
Pohyb hoplítů	9
ZVLÁŠTNÍ AKCE	10
Nábor	10
Pochod	10
Stavba chrámů	10
Přípravy	10
Uzurpace	10
Lov	10
Budování monumentu	10
FÁZE NESTVŮR	11
FÁZE UDÁLOSTÍ	11
NESTVŮRY	12
KARTA NESTVŮRY	12
LOV	12
ODMĚNY ZA LOV	13
BITVA	13
HRDINSKÉ SKUTKY	14
ARTEFAKTY	14
KARTY POŽEHNÁNÍ	15
VARIANTY PRO DVA HRÁČE	15
SLOVNÍČEK HERNÍCH TERMÍNŮ	15

Spádem mykénské civilizace se prastará a mocná kultura starobylého Řecka zhroutila a Hellada upadla do temného věku chaosu a zmaru. Z tohoto období neexistují žádné zápisy v kronikách. Uprostřed zmatku a smrti se hrstka vyvolených pokusila získat vládu nad rozvrácenou zemí a obnovit tak zákon a pořádek. Dějiny si je budou pamatovat jako hrdiny. Touha po moci je však brzy obrátila proti sobě. Mezi vyvolenými se rozhořel mocný konflikt, jehož vítěz se měl stát neomezeným vládcem celé země.

Krvavý konflikt přitáhl pozornost tajemných, technologicky vyspělých bytostí, které sestoupily na Zemi, aby hrdinům nabídly svou pomoc. Vybavily je pokročilými zbraněmi strašlivé síly a Řekové je brzy začali uctívat jako bohy.

Dokážete přežít v této nepřátelské zemi pustošené řáděním nestvůr a nekonečnými sváry? Jste připraveni bojovat a stát se vládcem Hellady?

Ve hře *Lords of Hellas* to budete vy, kdo povede vašeho hrdinu a jeho muže do války. Abyste si zachovali vrtkavou přízeň nových bohů, budete se muset utkat s hrůzostrašnými nestvůrami a vytáhnout se svými armádami proti vašim rivalům.

HERNÍ KOMPONENTY

HERNÍ PLÁN



4 DESKY HRDINŮ



4 DESKY ARMÁD



4 BAREVNÉ PODSTAVCE



4 VELKÉ PŘEHLEDOVÉ KARTY



1 VELKÁ KARTA PERSKÉ INVAZE



7 VELKÝCH KARET NESTVŮR



KARTY

BALÍČEK UDÁLOSTÍ (14 KARET NESTVŮR, 9 KARET HRDINSKÝCH SKUTKŮ)



BALÍČEK ÚTOČNÝCH KARET NESTVŮR (18 KARET)



BALÍČEK ARTEFAKTŮ (10 KARET NEUTRÁLNÍCH ARTEFAKTŮ, 7 KARET ARTEFAKTŮ NESTVŮR, 3 KARTY BOŽSKÝCH ARTEFAKTŮ)



BALÍČEK BOJOVÝCH KARET (30 KARET)



KARTY POŽEHNÁNÍ (12 KARET ATHÉNY, 12 KARET DIA, 12 KARET HERMA)



KARTY CHRÁMŮ (5 KARET)



KARTY S PŘEHLEDEM KOLA (4 KARTY)



KARTA AKTIVACE MONUMENTU (1 KARTA)



FIGURKY

4 HRDINOVÉ (HÉRAKLÉS, PERSEUS, ACHILLES, HELENA)



3 MONUMENTY SLOŽENÉ Z PĚTI ČÁSTÍ (ZEUS, ATHÉNA, HERMÉS)



60 HOPLÍTŮ (15 PRO KAŽDÉHO HRÁČE), 16 KNĚŽÍ (4 PRO KAŽDÉHO HRÁČE)



7 NESTVŮR

KOSTKA NESTVŮR



ŽETONY

60 ŽETONŮ NADVLÁDY (15 PRO KAŽDÉHO HRÁČE)



12 ŽETONŮ VLASTNOSTÍ (3 PRO KAŽDÉHO HRÁČE)



9 ŽETONŮ HRDINSKÝCH SKUTKŮ



8 ŽETONŮ CHRÁMU (S PLASTOVÝMI STOJÁNKY)



24 ŽETONŮ VYUŽITÉ AKCE (6 PRO KAŽDÉHO HRÁČE)



5 ŽETONŮ SLÁVY (1 PRO KAŽDOU BARVU ÚZEMÍ)



15 ŽETONŮ ZRANĚNÍ NESTVŮRY



1 ŽETON DELFSKÉ VĚŠTÍRNY (S PLASTOVÝM STOJÁNEM)



CESTY K VÍTĚZSTVÍ

V Lords of Hellas je na vás, jakým způsobem budete hru hrát. Pokud rádi velíte početným vojskům a chcete vyhrát na nepřítele lstivým manévrováním, můžete si zvolit cestu dobývání území. Jestli zrovna nechcete být tím nejlepším stratégem, můžete se stejně odhodlaně pustit do podnikání hrdinských skutků a lovu bájných nestvůr, které vám přinesou slávu a mocné artefakty. A je tu také něco pro stavitele – když se vám podaří vybudovat dostatek chrámů nebo dokončit a uhájit jeden ze tří obrovských monumentů, stanete se v očích obyvatel Hellady vyvoleným samotných bohů!

Hra končí **okamžitě**, jakmile některý z hráčů dosáhne jedné z následujících podmínek vítězství:

1. DOBYVATEL HELLADY

Ovládněte 2 celá území (územím se rozumí oblast zahrnující všechny regiony jedné barvy).



Při hře tří hráčů se do této podmínky nepočítá nadvláda nad modrým územím.



Při hře dvou hráčů musíte mít nadvládu nad 3 územími.



3. LOVEC NESTVŮR

Zabijte 3 nestvůry.



2. MILÁČEK BOHŮ

Ovládněte 5 regionů s (již) postavenými chrámy.



4. KRÁL KRÁLŮ

Tato čtvrtá podmínka vítězství se aktivuje po dostavění kteréhokoli z monumentů.

Ten, kdo po třech tazích hráče, jenž monument dostavěl, ovládá region obsahující tento monument, vítězí.



Při hře dvou hráčů tuto podmínku vítězství ignorujte.

Hráč, který postaví poslední část monumentu, si vezme kartu aktivace monumentu a položí na ni 3 ze svých žetonů využitě akce. Od této chvíle kdykoli využije zvláštní akci, vezme si žeton využitě akce z karty aktivace monumentu. Jakmile vezme poslední z žetonů, hráč, který má nadvládu v regionu s prvním dokončeným monumentem, vítězí. Pamatujte však, že všechny ostatní podmínky vítězství jsou stále ve hře a lze vyhrát kteroukoli z ostatních cest!



PŘÍPRAVA HRY

Než se hrdina vydá na cestu, je obvykle nutné provést pečlivé přípravy. Nejinak je tomu i ve hře Lords of Hellas. Než se ponoříte do temného období antického Řecka, nachystejte hru podle následujících pokynů. Jste připraveni na legendární výpravy a tajemství ukrytá v prastarých mýtech? Na těžká rozhodnutí a na pustošivé nájezdy děsivých nestvůr, k jejichž přemožení budete muset uplatnit různé zbraně i taktiku? Pevně věříme, že budete ve hře objevovat stále nové a nové prvky i po mnoha odehraných partiích a stanete se tak skutečnými pány Hellady!

1 PŘIPRAVTE HERNÍ PLÁN

2 ROZMÍSTĚTE ZÁKLADY MONUMENTŮ

Do příslušných **regionů** umístěte první úroveň všech odpovídajících **monumentů** a vložte pod ně odpovídající **kartu božského artefaktu**. Úroveň **monumentu** určuje, jaké **božské síly** daný bůh hráčům propůjčuje. Když hráč pošle některého ze svých kněží, aby se u paty **monumentu** modlil, využije **sílu** odpovídající aktuální úrovni **monumentu**. Jakmile některý z hráčů ovládá region s monumentem, získává také kontrolu nad **kartou artefaktu** pod **monumentem**.

3 ZAMÍCHEJTE BALÍČKY

Zamíchejte **balíček událostí** (obsahující **karty nestvůr** a **hrdinských skutků**), **balíček útočných karet nestvůr** a **balíček bojových karet**. Umístěte je na vyznačená místa na herním plánu.

4 PŘIPRAVTE ARTEFAKTY

Dejte stranou **karty artefaktů** příslušející k **nestvůrám**. Zbývající **karty neutrálních artefaktů** zamíchejte a vzniklý balíček položte na vyznačené místo na herním plánu.

5 PŘIPRAVTE BALÍČEK POŽEHNÁNÍ

Zamíchejte **karty požehnání** jednotlivých bohů do jednoho balíčku a položte je na herní plán.

6 PŘIPRAVTE DALŠÍ HERNÍ KOMPONENTY

Vedle herního plánu položte kostku nestvůr, žetony zranění nestvůr, žetony slávy a hrdinských skutků, figurky nestvůr, díly monumentů, velké přehledové karty a karty nestvůr.

7 UMÍSTĚTE CHRÁMY

Z karet chrámů náhodně vyberte jednu a položte ji na vyhrazené místo na herním plánu. Umístěte na ni žetony chrámů a delfské věštiny. (Při hře 3 a 2 hráčů umístěte pouze 6 chrámů.)



8 PŘIPRAVTE ÚVODNÍ UDÁLOSTI

Z **balíčku událostí** táhněte **7 karet** a vyhodnoťte je v následujícím pořadí:

a) **Karty hrdinských skutků** umístěte na vyhrazená místa na herním plánu a za každou z nich umístěte do patřičného **regionu** odpovídající **žeton hrdinského skutku**. Jakmile se na herním plánu nachází třetí **karta hrdinských skutků**, jakékoliv další **karty hrdinských skutků** tažené při přípravě hry ignorujte. (Započítávají se však do celkového počtu 7 tažených karet.)

b) Pokud tažená karta představuje **kartu nestvůry**, umístěte do **regionu** vyznačeného na kartě její figurku a vedle herního plánu položte danou **kartu nestvůry** (spolu s příslušnou **kartou artefaktu**). Jestliže je na tažené kartě **nestvůra**, která se na herním plánu již nachází, tuto kartu ignorujte a táhněte místo ní jinou kartu. (V tomto případě se ignorovaná karta do celkového počtu 7 tažených karet nezapočítává.)

c) Všechny **karty událostí** tažené při přípravě hry zamíchejte zpět do **balíčku událostí** (vyjma karet **hrdinských skutků** vyložených na herním plánu).

PŘÍKLAD:



1. karta – hrdinský skutek
Položte tuto **kartu hrdinského skutku** na vyhrazené místo na herním plánu a do **regionu** Chalkidiki umístěte příslušný **žeton hrdinského skutku**.

2. karta – nestvůra
Do **regionu** Chalkidiki umístěte figurku Hydry a vedle herního plánu položte příslušnou **kartu nestvůry**.

3. karta – nestvůra
Do **regionu** Epirus umístěte figurku Kerbera a vedle herního plánu položte příslušnou **kartu nestvůry**.

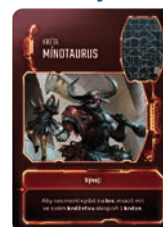
4. karta – hrdinský skutek
Položte tuto **kartu hrdinského skutku** na vyhrazené místo na herním plánu a do **regionu** Arkádie umístěte příslušný **žeton hrdinského skutku**.

5. karta – hrdinský skutek
Položte tuto **kartu hrdinského skutku** na vyhrazené místo na herním plánu a do **regionu** Makedonie umístěte příslušný **žeton hrdinského skutku**.

6. karta – hrdinský skutek
Na herním plánu již pro tuto kartu není volné místo. Ignorujte ji (aniž byste místo ní táhli další kartu).

7. karta – nestvůra
Hydra již na herním plánu je. Ignorujte tuto kartu, ale táhněte místo ní další.

Dodatečný tah:



8. karta – nestvůra
Do **regionu** Bojotie umístěte figurku Minotaura a vedle herního plánu položte příslušnou **kartu nestvůry**.





HERNÍ PLÁN

Váš hrdina se může pustit do prozkoumávání celého Peloponéskeho poloostrova, potulovat se po pastvinách Aitólie či horách Makedonie. Může zabloudit v posvátných hájích Fókidy či navštívit rozlehlé paláce na Krétě a ohromná mauzolea Epiru. Na každém kroku bude potkávat nestvůry, konat hrdinské činy, získávat artefakty a míjet další hrdiny, kteří mohou, ale také nemusejí být přátelští.

V následující části vysvětlíme všechny prvky, se kterými se můžete na herním plánu setkat.

A REGION

Region představuje nejmenší pojmenovanou oblast herního plánu. Obyvatelstvo každého regionu v různé míře vzdoruje snahám o ovládnutí. Hodnota **vzdoru obyvatel** určuje počet **hoplītů** potřebných k ovládnutí daného regionu.

K označení nadvlády nad **regionem** použijte **žeton nadvlády** příslušný danému hráči.

B ÚZEMÍ

Územní jednotka, která se skládá ze 3 nebo 4 regionů jedné barvy.

C MĚSTO / SPARTA π / Α

V některých **regionech** se nachází **města**. V nich můžete své jednotky **opevnit** (a přičíst si tak v **bitvě** bonus +1 k **síle armády**) a získat 2 **hoplity** při využití **zvláštní akce „nábor“**.

Sparta představuje výjimečné město v regionu Lakonie. Poskytuje hráči bonus +2 za opevnění (namísto 1) a 4 **hoplity** při využití **zvláštní akce „nábor“** (namísto 2).

D SVATYNĚ / DELFSKÁ VĚŠTÍRNA π

V některých **regionech** se nachází **svatyně**. Na těchto posvátných místech lze budovat **chrámy**. **Delfskou věštírnu** je možné postavit pouze ve Fókidě.

E HRDINSKÉ SKUTKY

Při přípravě hry a během **fáze událostí** se mohou v různých **regionech** naskytnout příležitosti k **hrdinským skutkům**. **Hrdinové** jednotlivých hráčů je mohou vykonat a získat tak **žetony slávy** a zvláštní odměny.

F NESTVŮRY

Při přípravě hry a během **fáze událostí** se v různých **regionech** objevují **nestvůry**. Jejich přítomnost může ohrožovat vaše **armády** i **hrdinu**.

Na druhou stranu může lov **nestvůr** přinést vašemu **hrdinovi** **mocné artefakty** či **kněží** a jejich zabitím získá navíc **žeton slávy** příslušný danému území.

G KARTA CHRÁMŮ

Karta chrámů určuje, které **chrámy** při svém postavení aktivují **výběr požehnání**. **Karta chrámů** také určuje zvláštní odměnu za postavení **delfské věštírny**.

H NÁMOŘNÍ CESTY

Námořní cesty označují propojení **regionů** oddělených mořem. **Regiony** spojené **námořní cestou** považujte za navzájem sousedící.

J MONUMENTY

V některých **regionech** se nalézají **monumenty** zasvěcené různým **bohům**. Nadvláda nad takovým regionem vašemu **hrdinovi** svěří do rukou **božský artefakt** spojený s daným **monumentem**.

HRDINOVÉ A ARMÁDY

Výběr hrdiny může ovlivnit způsob, jakým budete partii hrát. Každý z nich totiž v něčem vyniká a přináší svému majiteli jinou výhodu. Někteří hrdinové vám usnadní jeden konkrétní styl hry – jako například Achilles se svým velitelským nadáním, které činí jeho armády nebezpečnějšími pro nepřátele. Schopnosti jiných hrdinů otevírají cestu ke zcela novým strategiím. Například lovec nestvůr Perseus se díky své výjimečné pohyblivosti dokáže bleskově přemísťovat přes celý herní plán. Nádherná Helena zase dokáže svými schopnostmi zastavit najednou celé legie.

V Lords of Hellas najdete celkem čtyři **hrdiny** a **armády**: Helenu, Achilla, Herakla a Persea. Každý z **hrdinů** přináší jiný počáteční bonus a disponuje jinou zvláštní schopností.

Počáteční bonus: Jde o zvláštní výhodu, která se uplatní v okamžiku umístění **hrdiny** na herní plán.

Zvláštní schopnost: Jde o pasivní schopnost hrdiny, která se uplatňuje ve chvíli, kdy jsou splněny dané podmínky.

Pro všechny armády platí stejná pravidla. Liší se pouze svým vzhledem. Zvolené **desky hrdiny** a **armády** přiložte k sobě do své herní oblasti. Hráči mohou schopnosti a vlastnosti **hrdinů** během hry rozvíjet různými směry. Můžete vylepšovat jejich **vlastnosti**, sbírat **požehnání a artefakty**.

Každého **hrdinu** charakterizují tři **vlastnosti**:

1 VŮDCOVSTVÍ

Vůdcovství určuje, s kolika **hoplity** může hráč v každém tahu pohnout při provádění **základní akce „pohyb hoplitů“**.

2 SÍLA

Síla určuje, kolik **bojových karet** hráč táhne na počátku **lovu**.

3 RYCHLOST

Rychlost určuje počet regionů, které dokáže **hrdina** přejít během základní akce „pohyb hrdiny“.

Vlastnosti hrdiny využijete také při konání **hrdinských skutků**. Jakmile dosáhne některá **vlastnost** vyšší úrovně, není možné ji snížit. (Výjimku představují některé zvláštní podmínky, například při útoku **nestvůry**.)

Všichni hráči mají na svých **deskách kněžstva** stejné velikosti a shodné **zvláštní akce**.

4 KNĚŽSTVO

Když hráč získá **kněze**, zařadí ho do svého **kněžstva**. Do hráčova vlastnictví (například pro potřeby hrdinského skutku) se počítají pouze **kněží**, kteří jsou v daný moment v hráčově **kněžstvu**.

5 ZVLÁŠTNÍ AKCE

Tato část **desky armád** ukazuje, jaké **zvláštní akce** může hráč ve svém tahu provést. Jakmile si jednu z těchto akcí vybere, položí na ni **žeton využité akce**, který na ní zůstane až do chvíle, kdy kterýkoli z hráčů provede **zvláštní akci „budování monumentu“**. Dokud na poli dané **zvláštní akce** leží **žeton využité akce**, je tato akce nedostupná.



VÝBĚR HRDINY A ZAHÁJENÍ HRY

Hra vás okamžitě uvrhne doprostřed konfliktu, který běsnil napříč celou Helladou. Temný věk nastal: z nebe sestoupili podivní noví bohové a s nimi ještě podivnější tvorové. V různých koutech země povstali hrdinové, každý se svými vlastními plány, spojenci a nepřáteli. Než se však ponoříte do víru událostí, je třeba provést několik posledních příprav.

Následující řádky popisují kroky, které je třeba provést před započítáním hry. Mějte na paměti, že volba **hrdiny** a jeho umístění na **herním plánu** jsou velice důležitá rozhodnutí!

1. Každý z hráčů si svrchu balíčku vytáhne **bojovou kartu**. Text a hodnota **bojových karet** ve vašem vlastnictví jsou určeny jen pro vaše oči, počet karet, které máte v ruce, je ovšem veřejnou informací.
2. Každý z hráčů si vezme **velkou přehledovou kartu**.
3. Vyberte začínajícího hráče.
4. Začínající hráč si zvolí **hrdinu**, vezme si příslušnou **desku hrdiny**, pak si vybere **desku armády** a vezme si všechny herní komponenty dané barvy (**hoplity**, **kněze**, **žetony nadvlády** a **barevný plastový podstavec**). Podstavec připevní k základně svého **hrdiny**, vezme si **6 žetonů využitě akce** a **3 žetony vlastností**, které umístí na stupnice **vůdcovství**, **síly** a **rychlosti** na hodnotu 1. Hráč nyní vyhodnotí počáteční bonus svého **hrdiny**.
5. Začínající hráč umístí do jednoho z regionů figurku svého hrdiny spolu se **2 hoplity**. Pokud je v daném **regionu** hodnota **vzdoru obyvatel** 2 nebo méně, umístí do něj hráč zároveň svůj **žeton nadvlády**.
6. Další hráči proti směru hodinových ručiček si postupně vyberou každý po jedné ze zbývajících **desek hrdinů** a **armád** a umístí jejich figurku na **herní plán** podle stejného postupu jako první hráč. Nemůžou však svého **hrdina** a **hoplity** umístit do **regionu**, ve kterém se již nachází jiný **hrdina**.

Hráč, který si vybral a umístil **hrdinu** jako poslední, zahájí hru. Hráči se dále střídají v **tazích** po směru hodinových ručiček.



PRŮBĚH HRY

Brzy po zahájení hry je na herním plánu velmi rušno. Zemí pochodují armády, hrdinové vyrážejí na výpravy, nestvůry se valí z regionu do regionu. Aby to celé bylo ještě zajímavější, pravidla znemožňují stále dokola využívat stejnou akci. Musíte tedy zůstat flexibilní a naučit se používat rozmanité možnosti. Volte své kroky s rozmyslem, abyste efektivně využili každý tah!

Hráči se střídají v **tazích** po směru hodinových ručiček. Hráč provede své **základní akce** a poté **tah** zakončí **zvláštní akcí**. Následuje **tah** hráče sedícího po levici (po směru hodinových ručiček).

ZÁKLADNÍ AKCE

Hráč může ve svém tahu použít libovolný počet **artefaktů**, které vlastní, a pohnout svými jednotkami (**hoplity**, **hrdinou**, **knězem**). **Základní akce** je možné provést v libovolném pořadí, každou z nich ale pouze jednou za **tah** (např. můžete použít 2 **artefakty** na jednu, ale nemůžete použít jeden **artefakt**, pohnout **hoplity** a pak použít jiný **artefakt**).

POUŽITÍ ARTEFAKTŮ

Hráči mohou použít libovolný počet **artefaktů**, které vlastní, jsou-li nabité. Po každém použití je nutné **artefakt** nabít. K tomu dojde pokaždé, když kterýkoli hráč zahraje **zvláštní akci** „stavba monumentu“.

POUŽITÉ ARTEFAKTY:



NABITÝ ARTEFAKT:



MODLITBA

Hráči mohou ze svého **kněžstva** vyslat **kněze** k libovolnému **monumentu**. (Poznámka: hráči nemají na začátku hry ve svém **kněžstvu** žádného z **kněží**.) Po umístění **kněze** na vyhrazené místo u paty **monumentu** hráč ihned zvýší úroveň odpovídající **vlastnosti** svého **hrdiny** o 1 a může využít **božskou sílu** monumentu odpovídající aktuální úrovni jeho výstavby. Zvýšení úrovně **vlastnosti hrdiny** je trvalé. Popis **božských sil** naleznete na **velké přehledové kartě**.

Kněz může obsadit kterékoli volné místo u paty **monumentu** a zůstane zde až do chvíle, než některý z hráčů provede **zvláštní akci** „budování monumentu“. Pokud **monument** nemá žádná volná místa, nemůže k němu hráč vyslat svého **kněze**.

Hráč může ve svém **tahu** vyslat nanejvýš jednoho **kněze**.



POHYB HRDINY

Hráč může přesunout svého **hrdinu** o tolik regionů, kolik činí jeho aktuální **rychlost**, nebo o 1 krok **hrdinského skutku** (pokud hráčův hrdina plní **hrdinský skutek**).

Hrdinové se mohou pohybovat přes libovolný **region** a zastavit se v něm, bez ohledu na přítomnost **hoplitů**, jiných **hrdinů** nebo **nestvůr**. Pokud **hrdina** ukončí svůj pohyb v **regionu**, ve kterém leží **žeton hrdinského skutku**, může okamžitě postoupit na některý z kroků tohoto **hrdinského skutku**, splňuje-li požadavky popsané na **kartě** daného **hrdinského skutku** (viz **Hrdinské skutky**, str. 14). Jakmile **hrdina** zahájí plnění **hrdinského skutku**, může se pohnout již jen o jeden krok **hrdinského skutku**, i kdyby měla jeho **rychlost** vyšší hodnotu.

V **regionech**, kterými během svého pohybu procházejí, nemohou **hrdinové** provádět žádné akce – ty lze činit pouze před zahájením nebo po ukončení samotného pohybu.



POHYB HOPLITŮ

Hráči mohou najednou přesunout nanejvýš tolik **hoplitů**, jaká je hodnota **vůdcovství** jejich **hrdiny**.

- Hráč může **hoplity** přesunout z jednoho **regionu** do libovolného sousedního **regionu**.

- Žádného z **hoplitů** nelze přesunout dvakrát. (Nelze přesunout jednoho **hoplita** o 2 nebo více **regionů**.)

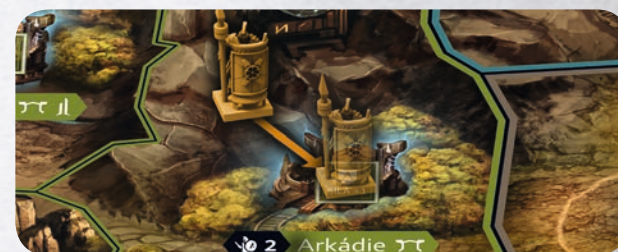
- V rámci přesunů **hoplitů** může hráč **hoplita** v kterémkoli **regionu**, který má pod svou nadvládou a ve kterém leží **Sparta** nebo jiné **město**, **opevnit**. **Města** pro účely pohybu posuzujte stejně, jako by šlo o další **region**, bitev se však opevnění **hoplitů** účastní běžným způsobem. Při boji v tomto **regionu** opevnění **hoplitů** získávají bonus +1/+2 k **síle armády** (+1 v případě **města** / +2 v případě **Sparty**). Přesun **hoplitů** z **města/Sparty** do **regionu**, ve kterém toto **město/Sparta** leží, se počítá jako pohyb. Opevnění **hoplitů** vždy umírají jako poslední.

- Při přesunu **hoplitů** do **regionu**, ve kterém se nachází **hoplité nepřitele**, dojde k **bitvě** (viz **Bitva**, str. 13).

- Přesunem **hoplitů** do **regionu**, který je pod nadvládou nepřítele, ve kterém však nejsou žádní **hoplité**, přebíráte nad tímto **regionem** nadvládu. V takovém případě se nejedná o **bitvu**. Můžete tento **region** převzít, aniž byste museli brát ohled na **vzdor obyvatel**. (Můžete ho ovládnout třeba i s jediným **hoplitem**.)

- Hráč by měl nejprve provést všechny přesuny **hoplitů** v rámci svých **základních akcí** a teprve pak přistoupit k **bitvám** (dojde-li k nějakým). O pořadí **bitev** rozhoduje útočící hráč.

- Pokud může hráč díky některému zvláštnímu pravidlu přesunout své **hoplity** o více než 1 **region**, mohou cestovat pouze skrz **neutrální regiony** nebo **regiony** pod nadvládou tohoto hráče. V průběhu takového pohybu hráč nepřebírá vládu nad **regiony**, kterými jeho **hoplité** prochází. Hráč může pohyb ukončit v **regionu** ovládaném nepřítelem.



ZVLÁŠTNÍ AKCE

Poté, co hráč dokončí své **základní akce**, musí provést jednu ze svých dostupných **zvláštních akcí**.

Využitou **zvláštní akci** označte **žetonem využití akce**. Dokud na ní žeton leží, není tato akce k dispozici.

NÁBOR

Hráč může **naverbovat** až 2 **hoplity** v každém **regionu** pod svou nadvládou, ve kterém se nachází **město** (nebo až 4 **hoplity** ve **Spartě**). Je-li ve **městě/Spartě** místo, může jednoho z nových **hoplitů** umístit dovnitř městských zdí – tento **hoplita** tedy bude automaticky **opevněný**.



Každý hráč má k dispozici maximálně 15 **hoplitů**. Jakmile hráči v zásobě nezbyvá žádný **hoplita**, nemůže na herní plán další **hoplity** přidávat. Hráč nemůže svévolně odstranit **hoplity** z herního plánu, aby je následně umístil na jiné místo (např. využitím akce **nábor**).

POCHOD

Hráč může přesunout libovolný počet svých **hoplitů** z jednoho **regionu** do jediného sousedního regionu. **Opevněné hoplity** nelze touto akcí přemístit.



Můžete takto přesunout i **hoplity**, kteří byli před tím přesunuti v rámci **základních akcí** nebo následkem **schopností** či **božských sil**. V ostatních ohledech platí stejná pravidla jako v případě **základní akce „Pohyb hoplitů“**.

STAVBA CHRÁMU

Hráč může v **regionu** pod svou nadvládou, nachází-li se v něm **svatyně**, postavit **chrám**. Hráč umístí **žeton chrámu** na místo **svatyně** a přidá do svého **kněžstva** 1 **kněze**.

Jestliže hráč postaví **delfskou věštinu**, získá další odměny popsané na **kartě chrámů**.

Jestliže na **kartě chrámů** postavením **chrámu** hráč odkryje červené pole s heslem „**Požehnání**“, proveďte **výběr požehnání** (viz **Karty požehnání**, str. 15).



Každý hráč může mít najednou nejvýše 4 **kněží**. Má-li hráč ve svém **kněžstvu** a nebo u paty **monumentů** 4 **kněží**, nemůže získat další.

PŘÍPRAVY

Hráč si může vybrat 2 libovolné z následujících možností (může si také vybrat jednu možnost dvakrát):

- Vyléčit jedno **zranění** svého **hrdiny** (viz **Lov**).
- Táhnout **bojovou kartu**.
- Naverbovat 1 **hoplita** v **regionu** (lze naverbovat i rovnou do města v daném **regionu**), ve kterém se nachází jeho **hrdina**. Hráč nemůže provést tuto akci, pokud se jeho hrdina nachází mimo mapu (plní-li např. **hrdinský skutek**) nebo nachází-li se v **regionu** společně s **hoplity** jiného hráče. Může ji však provést v prázdném **regionu** ovládaném nepřítelem, a převzít tak nad ním vládu.

UZURPACE

Vlastní-li hráč **žeton slávy** stejné barvy, jakou má **region**, ve kterém se jeho hrdina právě nachází, může okamžitě tento **region uzurpovat** a **naverbovat** do něj 1 **hoplita** (lze jej **naverbovat** i rovnou do města či **Sparty** – **hoplita** tak bude rovnou **opevněný**).

Všichni nepřátelští **hoplité** se musí z **regionu** stáhnout, ale neutrpí žádné ztráty (viz **Ztráty a ústup**, str. 13).



Použitím akce „**Uzurpace**“ hráč o svůj **žeton slávy** nepřichází!

LOV

Hráč může svého **hrdina** vyslat na **lov nestvůry**, nachází-li se oba ve stejném **regionu** (viz **Lov**, str. 12).



BUDOVÁNÍ MONUMENTU

Hráč může postavit jednu úroveň **monumentu**. Vybere si **monument**, který chce budovat, a poté k němu přidá **patriční díl**.

Ze všech **monumentů** se odstraní všichni **kněží** a vrátí se do zásoby herního materiálu daných hráčů (**nevrací se do jejich kněžstva**).

Hráč, který tuto **zvláštní akci** použil (a pouze tento hráč), získá tolik **kněží**, kolik ovládá **chrámů** (**delfská věštinu** se také počítá mezi **chrámy**).



Stavba monumentu znamená konec kola.

Všichni hráči si odstraní z desek **žetony využitých akcí** a nabíjí své **artefakty**.

Pokračujte **fází nestvůr** a poté **fází událostí**.

Akce „**Budování monumentu**“ může být využita, i když hráč ještě nevyužil všechny **zvláštní akce**.

Dojde-li k dokončení monumentu (postavení jeho 5. úrovně), uveďte do hry **kartu aktivace monumentu** (viz **Král králů**, str. 5).

FÁZE NESTVŮR

Hráč, který provedl **zvláštní akci „budování monumentu“**, hází pro každou **nestvůru** na herním plánu **kostkou nestvůr** (v pořadí dle svého výběru). Na **kostce nestvůr** může padnout jedna z následujících 4 možností:



Nic:

Nic se nestane. Hráč přejde k další **nestvůře**.



Napadení regionu:

Nestvůra napadne **region** tak, jak je popsáno na její **kartě**.



Pohyb:

Hráč, který provedl **zvláštní akci „stavba monumentu“**, musí tuto **nestvůru** přesunout do sousedního **regionu** dle svého výběru.



Pohyb nebo napadení regionu:

Hráč, který provedl **zvláštní akci „stavba monumentu“**, rozhodne, zda **nestvůra** napadne **region**, nebo se **přesune** do sousedního **regionu** dle hráčova výběru.

Pokud je potřeba učinit nějaká další rozhodnutí (**napadení regionu** u Chiméry), rozhoduje hráč, který provedl **zvláštní akci „budování monumentu“**.

Po skončení **fáze nestvůr** následuje **fáze událostí**.



FÁZE UDÁLOSTÍ

Hráč, který provedl **zvláštní akci „budování monumentu“**, táhne horní kartu z **balíčku událostí** a okamžitě ji vyhodnotí.

Balíček událostí obsahuje dva druhy karet:

A) Hrdinský skutek: Objevila se nová příležitost k **hrdinskému skutku**! Zbývá-li na herním plánu volné místo pro další **hrdinský skutek**, hráč umístí do **regionu** označeného na tažené **kartě žeton** daného **hrdinského skutku** a kartu **hrdinského skutku** položí na volné místo na herním plánu vyhrazené pro **hrdinské skutky**.

Jsou-li již na herním plánu vyloženy 3 karty **hrdinských skutků**, odložte taženou kartu na odkládací balíček. Tato karta v takovém případě nemá žádný efekt a **fáze událostí** končí.



B) Nestvůra: Efekt karty závisí na tom, je-li již **nestvůra** přítomna na herním plánu, nebo je zabita:

- Nachází-li se daná **nestvůra** již na **herním plánu**, prodělá **vývoj** – hráč položí taženou **kartu** pod **kartu** dané **nestvůry** tak, jak je naznačeno na obrázku. Efekt **vývoje** je v platnosti až do konce hry (nebo dokud není **nestvůra** zabita).
- Nenachází-li se daná **nestvůra** na **herním plánu**, umístí hráč její figurku do **regionu** označeného na tažené **kartě události** (kartu poté odhodí). Hráč položí vedle herního plánu příslušnou **kartu nestvůry** a **artefakt**, který jí náleží.
- Pokud byla již daná **nestvůra** zabita, hráč tuto kartu bez jakéhokolí efektu zahodí a táhne jinou.

Po skončení **fáze událostí** začne svůj **tah** následující hráč.



NESTVŮRY

Hra ze starověkého Řecka se nemůže obejít bez ikonických bytostí, jako je Hydra, Medúza, Kyklop nebo Kerberos. Zde to však nejsou ta stvoření, která si pamatujete ze starých bájí. Tato mají těla vylepšená pomocí podivných technologií a mimozemské energie, takže se jim může postavit pouze hrdina obdařený srovnatelnou mocí. A to není vše – pohyby a útoky nestvůr jsou částečně nahodilé, což z nich činí nepředvídatelnou, děsivou sílu.

Nestvůry se na herním plánu objevují následkem **události**. Vzájemně se liší svou **výdrží** (schopností přestát 4 až 7 **zranění** různého druhu), svým **zvláštním útokem**, výchozím umístěním na **herním plánu** a způsobem, jakým **napadají regiony** během **fáze nestvůr**.

Nestvůry se mohou vyvinout v mocnější bytost (jsou-li již na herním plánu ve chvíli, kdy je jejich karta události znovu tažena), která dokáže odolat většímu počtu **zranění** nebo se řídí dodatečnými pravidly, která ztíží její ulovení.

KARTA NESTVŮRY

1 SYMBOLY ZRANĚNÍ

Určují, jaké **bojové karty** musí **hrdina** použít, aby danou **nestvůru** zabil. Některé symboly **zranění** budou mít vedle sebe ještě znak **kněze** (Y) či **artefaktu** (A) – ty představují bonusové odměny, které hráč získá i v případě, že je **lov** neúspěšný (viz **Lov**).

ZRANĚNÍ NESTVŮRY

Nestvůře lze uštvěřit **zranění** tak, že hráč odhodí **bojovou kartu** se symbolem **zranění** shodným se symbolem **zranění** na kartě **nestvůry**. Hráč pak na příslušné místo na kartě **nestvůry** položí žeton **zranění**.

Některé karty umožňují uštvěřit **nestvůře** **zranění** dle vlastního výběru. (Například po odhození 2 kyjů může hráč způsobit jakýkoli druh **zranění**.)

2 ZVLÁŠTNÍ ÚTOK

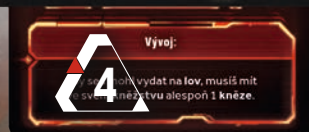
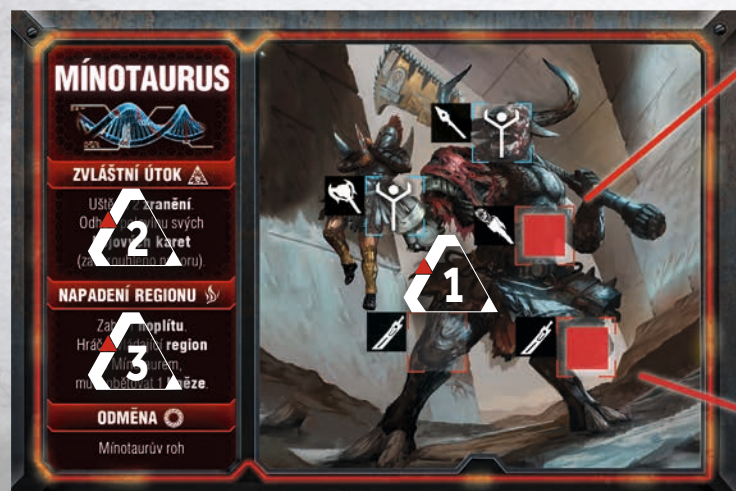
Popisuje, jaký útok **nestvůra** provede po tažení **útočné karty nestvůry „zvláštní útok“**.

3 NAPADENÍ REGIONU

Popisuje, co se stane v případě, že na **kostce nestvůry** padne strana se symbolem „**napadení regionu**“. Může zde být také zmíněna pasivní schopnost, která ovlivňuje **region**, ve kterém se **nestvůra** nachází.

4 KARTA VÝVOJE

Popisuje, jaký **vývoj nestvůry** prodělá. Může jí vzrůst **výdrž** nebo může získat nové pasivní schopnosti.



LOV

Abyste měli šanci taková mohutná monstra přemoci, musíte se na boj s nimi připravit vhodným výběrem zbraní, artefaktů a vhodnou volbou taktiky. I přesto všechno může trvat několik tahů, než nestvůru porazíte. Mějte se proto na pozoru před vychytralými hrdiny, kteří mohou čekat na příležitost zasadit poslední ránu a připravit vás tak o těžce vybojovanou slávu. Pozor též na zdrcující zvláštní útoky a nepříjemné pasivní schopnosti, kterými jsou mnohé nestvůry obdařeny.

Pokud chce hrdina **lovit** některou z **nestvůr**, musí se nacházet ve stejném **regionu** jako ona. **Boj** začne ve chvíli, kdy hrdina využije **zvláštní akci „lov“**. Hráč si vybere jednu z **nestvůr**, která se nachází ve stejném **regionu** jako jeho **hrdina** (někdy se může na jednom místě nalézat více než jedna nestvůra) a táhne tolik **bojových karet**, kolik udává **síla** jeho **hrdiny**. **Lov nestvůry** se odehrává v následujících dvou krocích:

1. HRDINA ZAÚTOČÍ NA NESTVŮRU

Hrdina musí **nestvůře** způsobit alespoň jedno **zranění**. Pokud toho není **hrdina** schopen nebo se hráč rozhodne nebojovat, **lov** okamžitě končí.

Hrdina může způsobit více **zranění** zároveň. Pokud má vhodné **bojové karty**, může dokonce **nestvůru** zabít už při svém prvním útoku.

2. NESTVŮRA ÚTOČÍ NA HRDINU

Osoba po levici hráče, jehož **hrdina** právě bojuje s **nestvůrou**, táhne 2 karty z **balíčku útočných karet nestvůr** a vybere jednu z nich a druhou odhodí. Lovce se v tu chvíli může:

a) Bránit

Může zahrát libovolný počet **bojových karet** s celkovou hodnotou, která se rovná **síle útoku nestvůry** nebo ji převyšuje. Tím se útoku ubrání. Následně táhne 2 **bojové karty**.

b) Nebránit

Vyhodnotí efekty **útočné karty nestvůry** (zranění hrdiny, konec **lovu** atd.) a táhne 1 **bojovou kartu**.

Kroky 1 a 2 se opakují, dokud **lov** neskončí.

Lov skončí:

a) Úspěšně

- **Nestvůra** utrží poslední **zranění**.

a) Neúspěšně

- **Hrdina** nedokáže při svém útoku **nestvůře** zasadit žádné **zranění**.
- Při útoku **nestvůry** byla zahrána karta, která vyvolala konec **lovu** a **hrdina** se tomuto útoku nedokázal ubránit.
- **Hrdina** utrží čtvrté **zranění**.

Po neúspěšném **lovu** utrží **hrdina** další **zranění** (je-li to možné).



Všechna **zranění**, která **nestvůra** utrpěla, zůstávají na svém místě, takže další **hrdina**, který se vydá ji **ulovit**, bude mít **boj** usnadněn.

ZRANĚNÍ

Hrdina může při **boji** s **nestvůrami** utrpět **zranění**. **Zranění hrdiny** se zaznamenává obrácením **žetonu** jedné jeho **vlastnosti** (dle hráčova výběru). Tato **vlastnost** má do okamžiku, než si **hrdina** toto **zranění** vyléčí, hodnotu 1. **Hrdina** může během **lovu** utřít 3 **zranění** (jedno za každou z **vlastností**). Utrží-li **hrdina** čtvrté **zranění**, **lov** končí. **Zranění** je možné vyléčit využitím **zvláštní akce „přípravy“** nebo použitím **artefaktů** (např. **Ambrózie**).

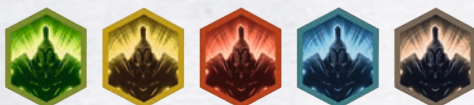


ODMĚNY ZA LOV

Lov může být velice výnosný – dokonce i když skončí neúspěchem! Pokud váš **lov** skončí neúspěchem, můžete si i tak vybrat jednu odměnu za **zranění** se symbolem **artefaktu** nebo **kněze**, které jste **nestvůře** uštědřili. V takovém případě získá právě 1 odměnu: buďto **neutrální artefakt**, nebo **kněze** – podle toho, jaký typ **zranění** jste způsobili).

Pokud je však **lov** úspěšný a podaří se uštědřit **nestvůře** poslední **zranění**, pak hráč:

- Získá **žeton slávy** v barvě **regionu**, ve kterém se **lov** odehrál. Pokud daný **žeton** vlastní jiný hráč, vezmete si ho od něj.



- Vybere si jednu z následujících tří odměn: **artefakt** příslušející dané **nestvůře** nebo 1 **kněze** nebo **neutrální artefakt** za **zranění** se symbolem **kněze** či **artefaktu**, které **hrdina** způsobil (pouze během tohoto **lovu**).



- Vezme si figurku zabitě **nestvůry** a postaví ji vedle své **desky hrdiny**. Jakmile některý z hráčů získá 3 figurky **nestvůr**, stává se vítězem.

Pokud některý hráč způsobí **nestvůře** **zranění**, aniž by ji lovil (díky **požehnání** nebo **artefaktu**), nezíská žádné odměny. Pokud však tímto způsobem **nestvůru** zabije (tím, že ji uštědří poslední **zranění**), získá **žeton slávy** a umístí **nestvůru** vedle své **desky hrdiny**, kde se započítává do plnění podmínek vítězství.

BITVA

Po celém Řecku se rozhořela válka. Bronzové meče a kopí se tříští o krysy válečníků. Falangy těžkooděnců manévrují pod deštěm šípů. Bojové vozy se zakusují hluboko do řad pěšáků. V *Lords of Hellas* je tento konflikt zachycen souborem jednoduchých, ale propracovaných pravidel. Abyste nepřátelské vojevůdce na herním plánu takticky předčili, budete muset prokázat nemalé dovednosti. Mějte na mysli, že vítězství či porážka nejsou nikdy jisté. Pokud vám bohové prokáží svou přízeň, může se i slabší protivník vzepnout ke stejně zuřivému boji jako oněch legendárních 300 Spartánů u Thermopyl.

Pokud se v důsledku přesunu **hoplitů** – způsobeného **základní akcí** nebo jiným efektem – ocitnou **hoplité** dvou hráčů ve stejném **regionu**, dojde k **bitvě**. Pokud **přesun hoplitů** způsobí více než jednu **bitvu**, o pořadí **bítev** rozhodne aktivní hráč. **Bitvy** se účastní všichni **hoplité** v **regionu**. **Bitvy** probíhají v následující posloupnosti kroků:

1 HRANÍ BOJOVÝCH KARET

- Bránící se hráč může zahrát 1 **bojovou kartu** ze své ruky. Pokud tak učiní, vyhodnotí efekt karty a přičte její sílu k **síle** své **armády**.
- Pokud se rozhodne kartu nehrát, nesmí již v této **bitvě** zahrát další **bojové karty**.
- Útočící hráč může stejným způsobem zahrát 1 **bojovou kartu**.
- Pokud se rozhodne kartu nehrát, také již v této **bitvě** nesmí zahrát žádné další karty.
- Tyto kroky se opakují, dokud se oba hráči nerozhodnou, že už nechtějí hrát **bojové karty** ze své ruky.

SYMBOLY ZTRÁT

Některé z nejsilnějších zahraničních karet způsobí po skončení **bitvy** hráči **ztrátu** vlastních oddílů. Tyto karty jsou označeny červenými **symboly ztrát**, které udávají počet **ztracených hoplitů**. Hráč nemůže zahrát **bojové karty**, jejichž celkový počet **symbolů ztrát** převyšuje počet **hoplitů** daného hráče v **bitvě**!

LIMIT BOJOVÝCH KARET

Žádný z hráčů nesmí mít během hry v ruce více než 4 **bojové karty**. Hráč může při hře získat další karty, ale ihned po jejich získání musí odhodit tolik karet, aby mu v ruce zůstaly nanejvýš 4. (Tento limit se neuplatňuje při **lovu**. Jakmile však **lov** skončí, musí hráč okamžitě snížit počet **bojových karet** ve své ruce na 4.)

2 POROVNÁNÍ SÍLY ARMÁD

Hráči porovnají **síly** svých **armád**. Každý **hoplita** má hodnotu 1 bodu **síly armády**. K tomuto číslu přičtete hodnotu zahraničních **bojových karet** a případné bonusy plynoucí z **opevnění obránce**, **požehnání**, **artefaktů** či zvláštních schopností **hrdinů** a případných zvláštních efektů **bojových karet**.

Hráč s vyšší **sílou armády** v **bitvě** vítězí. Mají-li oba hráči shodnou **sílu armád**, vítězí obránce.



3 ZTRÁTY A ÚSTUP

Hráči (poražený i vítěz) nyní ztratí tolik **hoplitů** účastnících se **bitvy**, kolik **symbolů ztrát** měli na svých zahraničních **bojových kartách**.

PAMATUJTE! Ztráty způsobené **bojovými kartami** pochází z **bojových karet**, které jste zahráli VY, a ne z těch, které zahrál váš protivník.

Poražená strana pak přijde ještě o jednoho **hoplitu** navíc a musí své zbylé **hoplity** stáhnout do sousedního **regionu** dle své volby. Nemůže však takto ustoupit do **regionu** ovládaného jiným hráčem nebo do **regionu**, ve kterém se nachází **hoplité** jiného hráče. Nemůže-li hráč při dodržení těchto pravidel se svými jednotkami ustoupit, jsou všechny **ztraceny**.

Pokud je v **bitvě** poražen útočník, musí ustoupit zpět do **regionu**, ze kterého útočil. Pokud útočil z **regionu**, který není sousední, musí však ustoupit do sousedního **regionu**. Nemá-li kam ustoupit, jsou všichni **hoplité**, kterými útočil, **ztraceni**. Armádu nelze při ústupu dělit.

Opevnění **hoplité** umírají vždy jako poslední.

4 NADVLÁDA

Vítěz **bitvy** přebírá **nadvládu** nad **regionem**, ve kterém se **bitva** odehrála.

PYRRHOVO VÍTĚZSTVÍ

Jestliže útočník utrpí tak velké ztráty, že v **regionu** nezůstanou žádní z jeho **hoplitů**, nemůže nad tímto **regionem** převzít **nadvládu**, přestože v **bitvě** zvítězil.

1 Síla karty

Udává, kolik **bojová karta** přidává k **síle armády** v **bitvě**, nebo její obrannou hodnotu při **lovu**.

2 Efekt karty

Zvláštní pravidla, která platí pro použití karty v **bitvě**.

3 Symbol ztrát

Udává, o kolik vlastních **hoplitů** hráč po **bitvě** přijde v důsledku zahrání této karty. Každý jeden symbol znamená **ztrátu 1 hoplity**.



HRDINSKÉ SKUTKY

Podobně jako lov nestvůr představují hrdinské skutky delší podnik, který se může protáhnout i na několik tahů, pokud hráč podcení přípravu. Hrdinské skutky ale za nějaké to zdržení rozhodně stojí, neboť nabízejí zajímavé odměny. Dokonání hrdinský skutek vám například ihned přinese žeton slávy, který můžete využít k převzetí moci v dalších regionech. A dále speciální odměny, jako například artefakty, další oddíly hoplitů nebo vzácné jednorázové schopnosti, které vám mohou později pomoci zvратить hru ve svůj prospěch.

KARTA HRDINSKÉHO SKUTKU

1 Kroky hrdinského skutku: Označují průběh hrdinského skutku.

Každý krok obsahuje podmínky, které musí hrdina splňovat, aby mohl být při zahájení (a pouze při zahájení) hrdinského skutku na tento krok umístěn. Konec hrdinského skutku nastává, jakmile se hrdina dostane na třetí krok hrdinského skutku.

2 Odměna: Efekt, který hráč vyhodnotí, jakmile se jeho hrdina ocitne na třetím kroku hrdinského skutku.

3 Region výpravy: Region, do kterého je umístěn žeton hrdinského skutku poté, co byla karta daného hrdinského skutku tažena z balíčku událostí.



ZAHÁJENÍ HRDINSKÉHO SKUTKU

Aby mohl hráč zahájit hrdinský skutek, musí jeho hrdina ukončit pohyb v regionu s některým žetonem hrdinského skutku a splňovat podmínky některého jeho kroku (pokud tedy splňuje dané podmínky 2., respektive 3., kroku může začít i 2. či 3. krokem).



Ve svém dalším tahu může hráč namísto pohybu hrdiny posunout hrdinu na následující krok hrdinského skutku (rychlost hrdiny zde nehraje roli). Pamatujte, že při postupu na vyšší krok hrdinského skutku již váš hrdina nemusí splňovat uvedené požadavky – ty jsou vyžadovány pouze při zahájení hrdinského skutku.

Pozor! Do vašeho hrdinského skutku mohou zasáhnout nepřátelští hrdinové a předběhnout vás, pokud hrdinský skutek zahájí z vyššího kroku, než jaká je aktuální pozice vašeho hrdiny.

DOKONČENÍ HRDINSKÉHO SKUTKU

Jakmile hráč přesune svého hrdinu na poslední krok hrdinského skutku, je hrdinský skutek dokončen. (Jestliže tedy hráč při zahájení hrdinského skutku splňuje podmínky třetího kroku, může tento hrdinský skutek dokončit v rámci jediné akce.)

Hráč umístí svého hrdinu na herní plán do regionu, ve kterém se nachází žeton daného hrdinského skutku. Tento hrdina se v aktuálním tahu již nemůže pohnout.

- Vezměte si odměnu za úspěšné dokončení hrdinského skutku. (Je popsána na kartě hrdinského skutku.)
- Vezměte si žeton slávy v barvě regionu, ve kterém hrdina svůj hrdinský skutek uskutečnil.
- Odstraňte žeton daného hrdinského skutku z herního plánu.

Jakmile se hrdina vydá vykonat hrdinský skutek, nemůže jej opustit, dokud není vykonán!



ARTEFAKTY

Artefakty umožňují hráči využívat zvláštních schopností, jejichž efekt je popsán na kartách artefaktů. Po použití artefaktu jej není možné znovu použít, dokud není nabit v průběhu zvláštní akce „budování monumentu“ provedené libovolným hráčem. Artefakt zůstává ve vlastnictví hráče od okamžiku získání až do konce hry. Artefakty jsou veřejnou informací – mějte jejich karty vždy otočené lícovou stranou nahoru ve své herní oblasti.



Zvláštním druhem artefaktů jsou božské artefakty. Ty je možné získat skrz nadvládu nad regionem, ve kterém se nachází monument. Božské artefakty fungují stejně jako normální artefakty, pouze s jedním rozdílem – jakmile nad regionem s monumentem příslušejícím danému artefaktu získá nadvládu kterýkoli z ostatních hráčů, tento hráč ihned přebírá božský artefakt daného regionu od předchozího vlastníka. Nový vlastník tento artefakt získává již nabitý bez ohledu na to, zda jej předchozí vlastník od posledního nabití použil nebo nepoužil.



KARTY POŽEHNÁNÍ

Postavení chrámu, které na kartě chrámů odkryje červené pole s klíčovým slovem „požehnání“, zahájí výběr karet požehnání. Karty požehnání představují speciální vylepšení v podobě trvalých bonusů pro vašeho hrdinu a armádu.



Hráč, který postavil chrám a spustil tím výběr karet požehnání, si vezme o 1 kartu požehnání více, než kolik je ve hře hráčů, vybere si jednu z nich a předá zbývající karty hráči po své pravici (proti směru hodinových ručiček). Tento postup se opakuje, dokud si každý z hráčů nevybere jednu kartu. Zbývající nepoužitá karta se odhodí. Efekty karet požehnání jsou trvalé a veřejné – umístěte karty požehnání lícem nahoru do své herní oblasti.



VARIANTA PRO DVA HRÁČE

Při hře ve dvou hráčích se mění tyto prvky:

Podmínky vítězství:

Dobyvatel Hellady: Musíte ovládnout 3 území, nestačí pouze 2.

Král králů: Tuto podmínku vítězství ignorujte. Ve hře dvou hráčů se neuplatňuje.

Zvláštní akce „budování monumentu“:

Při aktivaci zvláštní akce „budování monumentu“ si tento hráč musí vybrat jednu z již využitých zvláštních akcí (tj. jednu ze svých akcí, na kterých leží žeton využitě akce) a provést ji znovu dříve, než vyhodnotí efekty zvláštní akce „budování monumentu“. Zvláštní akci „budování monumentu“ tedy nelze využít, neleží-li na poli žádné ze zvláštních akcí žeton využitě akce.

Pokud budou při hře dostavěny všechny monumenty, stále můžete využít zvláštní akci „budování monumentu“, jen již nebudete přidávat další úroveň monumentu.

SLOVNÍČEK HERNÍCH TERMÍNŮ

MAPA

ARMÁDA – Všichni hoplité v jednom regionu.

str. 10 (Pochod), str. 13 (Bitva)

DELFSKÁ VĚŠTÍRNA – Chrám. Při postavení přináší speciální bonus. str. 7 (Svatyně / delfská věštírna)

HOPLÍTA – Základní jednotka armády se silou armády 1 a pohybem 1. str. 9 (Pohyb hoplitů), str. 13 (Bitva)

HRDINA – Představován figurkou a hrací deskou. Může lovit nestvůry, plnit hrdinské skutky, přebírat regiony soupeřům a pomáhat hoplitům v bitvách. str. 8 (Hrdinové a armády)

CHRÁM – Může být postaven v regionech se svatyní. Poskytuje hráčům kněze. Ovládání 5 regionů s chrámy je jednou z vítězných podmínek. str. 7 (Svatyně / delfská věštírna)

KARTA NESTVŮRY – Karta s podrobnými informacemi o zvláštních útocích nestvůry, napadání regionu, zraněních a odměnách. str. 11 (Fáze nestvůr), str. 12 (Nestvůry, Lov)

KROK HRDINSKÉHO SKUTKU – Místo pro hrdinu, které naznačuje pokrok v jeho hrdinském skutku. str. 9 (Pohyb hrdiny), str. 14 (Hrdinské skutky)

MĚSTO – Nachází se v některých regionech. Umožňují nábor 2 hoplitů a jejich opevnění. str. 7 (Město/Sparta)

MONUMENT – K patě monumentu hráči posílají své kněze, aby mohli využít božskou sílu monumentu. Monumenty mohou být stavěny pomocí zvláštní akce „budování monumentu“. str. 6 (Rozmístěte základy monumentů), str. 9 (Modlitba)

NÁMOŘNÍ CESTA – Spojnice mezi dvěma regiony, která umožňuje cestovat mezi nimi, jako by spolu sousedily. str. 7 (Námořní cesty)

NESTVŮRA – Stvoření představované figurkou. Může se pohybovat mezi regiony a napadat je. Hrdinové je mohou lovit. str. 11 (Fáze nestvůr), str. 12 (Nestvůry, Lov)

NEUTRÁLNÍ REGION – Region, který není pod nadvládou žádného z hráčů. str. 7 (Region)

OVLÁDANÝ REGION – Region, ve kterém leží žeton nadvlády některého z hráčů. str. 7 (Region)

REGION – Nejmenší územní jednotka herního plánu. V každém z nich narazíte na jinou úroveň vzdoru obyvatel. str. 7 (Region)

SPARTA – Město. Umožňuje nábor 4 hoplitů a jejich opevnění s dodatečným bonusem. str. 7 (Město/Sparta)

SVATYNĚ – Místo v některých regionech, které ukazuje, kde je možné postavit chrám. str. 7 (Svatyně / delfská věštírna)

ÚZEMÍ – Územní jednotka na herním plánu. Skládá se z několika regionů stejné barvy. str. 7 (Území)

VZDOR OBYVATEL – Hodnota, která říká, kolik hoplitů musí hráč přesunout do neutrálního regionu, aby nad ním získal nadvládu. str. 7 (Region)

ŽETON HRDINSKÉHO SKUTKU – Označuje region, ve kterém je možné podniknout určitý hrdinský skutek.

str. 11 (Fáze událostí), str. 14 (Hrdinské skutky)

ŽETON NADVLÁDY – Označuje nadvládu nad regionem. str. 7 (Region)

UDÁLOSTI A KARTY

ARTEFAKT NESTVŮRY – Artefakt, který přísluší nestvůře. Lze jej získat jen po úspěšném lovu (pro podrobnosti viz karta artefaktu). str. 9 (Použití artefaktů), str. 13 (Odměny za lov), str. 14 (Artefakty)

BALÍČEK BOJOVÝCH KARET – Všechny bojové karty, které může hrdina použít během bitvy nebo lovu. str. 13 (Bitva, lov)

BALÍČEK UDÁLOSTÍ – Balíček, který se používá ve fázi událostí. Skládá se z karet hrdinských skutků a karet nestvůr. str. 6 (Přípravte úvodní události)

BALÍČEK ÚTOČNÝCH KARET NESTVŮR – Obsahuje všechny útoky, které může při lovu použít nestvůra proti hrdinovi. str. 12 (Lov)

BOŽSKÝ ARTEFAKT – Artefakt, který lze získat ovládnutím regionu s monumentem (pro podrobnosti viz karta artefaktu). str. 6 (Rozmístěte základy monumentů), str. 9 (Použití artefaktů), str. 14 (Artefakty)

KARTA ARTEFAKTU – Speciální předmět, který může hrdina vlastnit. Nabíjí se při provedení zvláštní akce „budování monumentu“. str. 9 (Použití artefaktů), str. 14 (Artefakty)

KARTA HRDINSKÉHO SKUTKU – Karta s pravidly a odměnami daného hrdinského skutku. Umisťuje se na vyhrazená místa na herním plánu. Váže se k žetonu hrdinského skutku na herním plánu. str. 6 (Přípravte úvodní události), str. 11 (Fáze událostí), str. 14 (Hrdinské skutky)

KARTA CHRÁMŮ – Karta, na které jsou připravené zatím nepostavené chrámy. Je na nich popsán bonus při postavení delfské věštírny a označená místa pro výběr požehnání. str. 6 (Umístěte chrámy), str. 15 (Karty požehnání)

KARTA NESTVŮRY – Karta, která buďto vyvolá nestvůru v některém z regionů, nebo ji nechá prodělat vývoj, je-li již na herním plánu přítomna. str. 6 (Přípravte úvodní události), str. 11 (Fáze událostí), str. 11 (Fáze nestvůr), str. 12 (Nestvůry, Lov)

KOSTKA NESTVŮR – Kostka, která určí, co každá z nestvůr na herním plánu provede během fáze nestvůr. str. 11 (Fáze nestvůr)

NEUTRÁLNÍ ARTEFAKT – Artefakty, které nejsou spojené s bohy ani nestvůrami a lze je získat různými způsoby (pro podrobnosti viz karta artefaktu). str. 9 (Použití artefaktů), str. 11 (Odměny za lov), str. 14 (Artefakty)

ŽETON SLÁVY – Žeton, který hrdinové získají zabitím nestvůry nebo vykonáním hrdinského skutku. Umožňuje v regionu, kde se hrdina nachází, použít zvláštní akci „uzurpace“. str. 10 (Uzurpace), str. 13 (Odměny za lov), str. 14 (Hrdinské skutky)

BITVA A LOV

BITVA  – Boj mezi hoplity dvou hráčů ve stejném regionu. *str. 13 (Bitva)*

ODMĚNA ZA LOV – Odměna, kterou dostane hrdina po lovu (i neúspěšném). *str. 13 (Odměny za lov)*

OPEVNĚNÝ HOPLÍTA – Hoplita ve městě/Spartě.

Získává bonus +1/+2 k síle armády. *str. 7 (Město/Sparta), str. 13 (Bitva)*

SÍLA ARMÁDY  – Síla hoplītů účastnících se bitvy včetně všech bonusů z bojových karet atd. *str. 13 (Bitva)*

SÍLA BOJOVÉ KARTY – Hodnota bojové karty v bitvě a při lovu. *str. 13 (Bitva)*

SYMBOL ZTRÁT  – Symbol na některých bojových kartách udávající počet hoplītů, které musí hráč po bitvě obětovat. *str. 13 (Bitva)*

ZRANĚNÍ HRDINY  – Zranění, které utrpí hrdina. Ovlivňuje jednu z jeho vlastností. *str. 12 (Lov)*

ZRANĚNÍ NESTVŮRY – Místo na kartě nestvůry, které ukazuje, jaký symbol na bojové kartě je potřeba, aby nestvůra utrpěla dané zranění. *str. 12 (Nestvůry, Lov)*

ZTRÁTA HOPLÍTŮ – Jestliže hráč následkem bitev, napadení regionu nestvůrou atd. ztratí hoplītu (přijde o něj), odebere ho z herního plánu. *str. 13 (Bitva)*

TAH A AKCE

FÁZE NESTVŮR – Následuje po zvláštní akci „budování monumentu“. Hráč, který tuto akci provedl, hodí pro každou nestvůru na herním plánu kostkou nestvůr. *str. 10 (Fáze nestvůr)*

FÁZE UDÁLOSTÍ – Následuje po zvláštní akci „budování monumentu“. V této fázi se táhne karta události a vyhodnotí se. *str. 10 (Fáze událostí)*

MODLITBA – Vyšlete kněze z vašeho kněžstva k vybranému monumentu, abyste získali jeho božskou sílu. *str. 9 (Modlitba)*

NÁBOR – Umístění určitého počtu hoplītů do konkrétního regionu v důsledku zvláštní akce, artefaktů, požehnání atd. Pokud daný region ovládáte, můžete 1 hoplītu naverbovat již opevněného. *str. 10 (Nábor)*

POHYB HOPLÍTŮ – Přesuňte tolik hoplītů, kolik činí vůdcovství vašeho hrdiny. *str. 9 (Pohyb hoplītů)*

POHYB HRDINY – Pohněte hrdinou o tolik regionů (nebo méně), kolik činí jeho rychlost. *str. 9 (Pohyb hrdiny)*

RYCHLOST  – Vlastnost hrdiny, která udává, o kolik regionů ho můžete přesunout v rámci základní akce „pohyb hrdiny“. *str. 8 (Rychlost)*

SÍLA  – Vlastnost hrdiny, která udává, kolik bojových karet táhnete na začátku lovu. *str. 8 (Síla)*

TAH HRÁČE – Všechny základní akce provedené jedním hráčem. Končí zahráním zvláštní akce. *str. 9 (Průběh hry)*

VŮDCOVSTVÍ  – Vlastnost hrdiny, která udává, kolik hoplītů můžete ve svém tahu přesunout v rámci základních akcí. *str. 8 (Vůdcovství)*

ZÁKLADNÍ AKCE – Přesun hoplītů, vyslání kněží k monumentům, pohyb hrdinů, použití artefaktů. *str. 9 (Základní akce)*

ZVLÁŠTNÍ AKCE – Akce, kterou hráč zahraje na konci svého tahu. Po odehrání se označí žetonem využití akce. *str. 10 (Zvláštní akce)*

ZVLÁŠTÍ AKCE „LOV“ – Nachází-li se váš hrdina ve stejném regionu jako některá z nestvůr, může se ji pokusit zabít. *str. 10 (Lov), str. 12 (Lov)*

ZVLÁŠTNÍ AKCE „NÁBOR“ – V každém regionu s městem, který ovládáte, naverbujte 2 hoplīty (4 v případě Sparty). *str. 10 (Nábor)*

ZVLÁŠTNÍ AKCE „POCHOD“ – Přesuňte svou armádu nebo její část z jednoho regionu do sousedního regionu. *str. 9 (Pohyb hoplītů), str. 10 (Pochod)*

ZVLÁŠTNÍ AKCE „PŘÍPRAVY“ – Vyberte si libovolně 2 z následujících možností: Táhněte bojovou kartu nebo naverbujte hoplītu v regionu, ve kterém se nachází váš hrdina nebo vylečte 1 zranění vašeho hrdiny. *str. 10 (Přípravy)*

ZVLÁŠTNÍ AKCE „STAVBA CHRÁMU“ – V regionu pod vaší nadvládou, ve kterém se nachází svatyně, vybudujte chrám. Přidejte 1 kněze do svého kněžstva. *str. 7 (Svatyně / delfská věštírna), str. 10 (Stavba chrámu)*

ZVLÁŠTNÍ AKCE „BUDOVÁNÍ MONUMENTU“ – Vyberte si monument a postavte jeho další úroveň. Všichni hráči odeberou kněze ze všech monumentů, odstraní všechny žetony využitých akcí. Vy získáte kněží z chrámů pod vaší nadvládou. Následně přejděte k fázi nestvůr a fázi událostí. *str. 10 (Budování monumentu)*

ZVLÁŠTNÍ AKCE „UZURPACE“ – Můžete ji využít, vlastníte-li žeton slávy stejné barvy, jako má region, ve kterém se právě nachází váš hrdina. Převzměte nad tímto regionem nadvládu a naverbujte v něm 1 hoplītu. *str. 10 (Uzurpace)*

ŽETON VYUŽITÉ AKCE  – Označuje zvláštní akci jako využitou. Zvláštní akce s těmito žetony nemůže hráč znovu využít. *str. 10 (Zvláštní akce, Budování monumentu)*

KNĚŽÍ A MONUMENTY

BOŽSKÁ SÍLA – Bonus získaný při umístění kněze k patě monumentu. Je popsán na velké přehledové kartě. Vyhodnocuje se okamžitě. *str. 9 (Modlitba), str. 10 (Budování monumentu)*

KARTY POŽEHNÁNÍ – Karty s pasivním bonusem získávané při výběru požehnání. *str. 14 (Karty požehnání)*

KNĚZ  – Figurku kněze můžete využít k modlitbě, která vám přinese božskou sílu daného monumentu. *str. 8 (Kněžstvo), str. 9 (Modlitba)*

KNĚŽSTVO – Množství kněží, které vlastníte (maximálně 4). *str. 8 (Kněžstvo)*

OBĚTOVÁNÍ KNĚZE – Odstranění kněze z kněžstva. *str. 8 (Kněžstvo), str. 9 (Modlitba)*

VÝBĚR POŽEHNÁNÍ – Speciální fáze, ve které si hráči postupně vybírají nové karty požehnání. Následuje ihned poté, co nově postavený chrám uvolní na kartě chrámů červené pole s heslem „Požehnání“. *str. 14 (Karty požehnání)*