

- TAJEMNÉ RELIKVIE -
MÁGOVÉ

- TAJEMNÉ RELIKVIE - MÁGOVÉ



magické Aruneji, světě plném čarodějů a mystiky, se schyluje k rozhodující bitvě...

V říčních oblastech západního kontinentu Ensorna shromáždily čtyři čarodějnické frakce své nejlepší mágy. Zdá se, že konflikt je nevyhnutelný, protože každá z frakcí má vlastní důvod, proč potřebuje získat jednu z dalších tajných relikvií. Získání byť jen jedné relikvie postačí k tomu, aby se průběh bojů zvrátil. A spojení dvou různých relikvií vyústí v *menganskou magii*, díky níž získá daná frakce převahu.



ELEMENTALISTÉ

Elementalisté jsou členové magického řádu, který založila královna Nehelea z Ambrosy pro ochranu tajné relikvie *kamene živlů*. Tato relikvie obsahuje síly arunejských živlů: vody, země, ohně, vzduchu, světla a temnoty. Ze své magické školy, věže živlů, dohlížíjí elementalisté na studium a používání magie živlů. Jsou odhodláni bránit odkaz Ambrosy před nepřáteli, především iluzionisty a nekromanty, kteří zřejmě o *kámen živlů* usilují.

V boji mění elementalisté bez námahy agresivní a obrannou strategii a snaží se najít správnou odpověď na taktiku protivníka.





ILUZIONISTÉ

Iluzionisté sestávají z odpadlých šlechticů a mudrců z Ambrosy, kteří se vzbouřili proti královně kvůli používání *kamene živlů*. Po porážce v povstání uprchli do Norwických hor na severu pod vedením zesnulého Arnulda. Zde založili vlastní stát „Iluzionistický dvůr“ známý také jako Iluzon. S pomocí své tajné relikvie – *písku zdání* – praktikují magii iluzí, zjevení a duchovna. Získáním další relikvie mohou iluzionisté oslabit ostatní frakce a pomstít se svému úhlavnímu rivalovi – elementalistům.

V boji jsou iluzionisté trpěliví, čekají na vhodný okamžik k útoku, aby v pravou chvíli převážiliisky vah na svou stranu.



NEKROMANTI

Nekromanti jsou zlovolní mágové, kteří žijí v nehostinných bažinách dnes zatopeného Rogmaru a vyznávají učení temného proroka Insaldara. Tento několikasetletý čaroděj nedávno vstal z mrtvých a rozpečtil relikvii temné magie – *knihu temných umění*. V srdci bažin stojí jejich ponurá pevnost Tormortum, kde nekromanti praktikují nejtemnější arunejskou magii: černou magii, oživování zla a exorcismus. Insaldarovým jediným cílem je ovládnout celou Aruneu, a proto přikázal svým stoupencům, aby se zmocnili některé z tajných relikvií, a podmanili si tak ostatní frakce.

V boji nekromanti sázejí na agresivitu a hrubou sílu a nebojí se obětovat členy frakce, pokud jim to umožní dosažení jejich cílů.



SPIRITUALISTÉ

Spiritualisté tvoří skupinu vyvolených obyvatel pralesa Kuldomaan, jimž bylo prostřednictvím mystického stromu života dáno do vínku bránit arunejskou přírodu. Strom života jim také zjevil relikvii prvotní magie – *prvotní talisman*. Ve svých lesních chrámech a v duchovním světě, který je zrcadlem světa skutečného, se spiritualisté naučili ovládat různé prvotní síly včetně léčitelství, mystiky a přírodní magie. Vize stromu života varovaly spiritualisty před důsledky *menganské magie* na arunejskou přírodu. Proto se i navzdory své nechuti ke konfliktům připojují k boji o získání druhé relikvie.

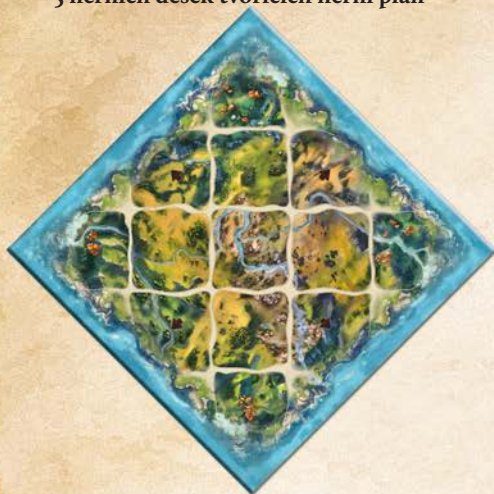
V bitvě se spiritualisté starají o to, aby všichni členové jejich frakce zůstali naživu a přišli na způsob, jak se vyhnout konfliktu.





HRA OBSAHUJE:

5 herních desek tvořících herní plán



1 středová deska



4 rohové desky

24 karet mágů



24 figurek mágů
(dvoustranných)



24 žetonů deaktivace



4 žetony mostu



4 žetony pevnosti



4 karty kouzel



16 karet událostí



16 žetonů pokladnice (rub žetonu = strana se zavřenou pokladnicí, líc žetonu = strana s otevřenou pokladnicí nebo s relikvií)



8 léčivých lektvarů



1 dřevěná figurka
obřího ropušáka Bufona



1 hrací kostka



44 krystalů many
(dále v textu „krystal“)



CÍL HRY

Ve hře *Tajemné relikvie* MÁGOVÉ se znepřátelené čarodějnické frakce pokoušejí získat relikvii jednoho ze svých soupeřů. Hru vyhrává hráč, který relikvii soupeře najde a přesune ji na svůj žeton pevnosti, nebo jehož frakce zůstane jediná aktivní.



MÁGOVÉ

Všechny frakce mají k dispozici šest mágů: *zaklínače, strážce, ranhojiče, vyvolávače, zvěda a zloděje*. Každý mág má odpovídající kartu mága a pro použití na herním plánu svoji figurku mága a žeton deaktivace. Na kartě mága jsou prostřednictvím různých symbolů zobrazeny jeho schopnosti:

-  **Kroky:** Počet kroků, které může mág provést při přesunu.
-  **Útok:** Pouze mágové s touto ikonou mohou útočit na zranitelné nepřátelské mágy.
-  **Ochrana:** Mág může chránit před útoky ostatní mágy své frakce, kteří se nacházejí na stejném poli. **POZOR!** Mágové s tímto symbolem mohou být sami napadeni, pokud jsou zranitelní. Mágové, kteří jsou mágy s ikonou ochrany chráněni, mohou být však zneškodněni kartami událostí nebo kouzly.
-  **Orlí oko:** Mág se může podívat na líc žetonu s pokladnicí, aniž by se stal zranitelným. Žeton pokladnice zůstane lícem dolů. **POZOR!** Mág si může prohlédnout pouze žeton s pokladnicí nacházejícím se na poli, na kterém stojí jeho figurka.
-  **Léčení:** Mág může během jednoho tahu hráče vyléčit jednoho deaktivovaného mága ze své frakce, aniž by musel použít léčivý lektvar.
-  **Lehká váha:** Mág nemůže vyzvedávat ani přesunovat relikvie. **POZOR!** Může otáčet žetony s pokladnicí.
-  **Odemykání zámků:** Mág může používat tajné chodby  mezi jednotlivými rohovými hracími deskami.

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Vezměte pět herních desek a spojte je tak, aby tvořily jeden velký čtvercový herní plán, na němž jsou naznačená jednotlivá pole. **POZOR!** I když jsou ve hře méně než čtyři hráči, používají se vždy všechny herní desky.
- 2 Na herní plán položte žetony mostu nepoškozeným mostem nahoru. Umístěte je mezi pole s protilehlými šipkami.
- 3 Na každé ze čtyř rohových polí středové desky umístěte jeden krystal. Všechny zbývající krystaly umístěte vedle herního plánu pro případ potřeby k doplnění.
- 4 Každý z hráčů si zvolí frakci a vezme si všechny odpovídající karty mágů, figurky mágů, žetony deaktivace, žetony pokladnice, příslušnou kartu kouzel a žeton pevnosti. Každý hráč také obdrží dva léčivé lektvary. Všechny zbývající karty mágů, figurky mágů, žetony deaktivace, žetony pokladnice, karty kouzel, žetony pevnosti a léčivé lektvary odložte zpět do krabice.
- 5 Do vykrojených obloučků v rozích herního plánu si každý z hráčů umístí žeton pevnosti. Příslušná rohová deska se stává jeho startovní oblastí a žeton pevnosti mu bude sloužit jako domovská základna.
- 6 Hráč před sebe položí šest karet mágů své frakce a na dosah si připraví příslušné žetony deaktivace.
- 7 Šest figurek mágů své frakce pak hráč položí bílými symboly nahoru na pole označené symbolem praporu () na své rohové desce. Na toto pole umístí také dva léčivé lektvary.
- 8 Potom každý hráč umístí všechny své čtyři žetony pokladnice lícem dolů na jedno z políček na své rohové desce. Jeden z těchto žetonů pokladnice obsahuje relikvii dané frakce, ostatní ji neobsahují. Pečlivě vybírejte, kam žeton pokladnice s relikvií umístíte!

PRAVIDLA UMÍSTĚNÍ ŽETONŮ POKLADNICE

- Každé pole může obsahovat pouze jeden žeton pokladnice.
- Žetony pokladnice lze umístit na libovolné pole rohové desky hráče s výjimkou pole s praporem.

POZOR! Hráč se kdykoli může podívat na lícové strany svých žetonů pokladnice, ale nesmí se pochopitelně podívat na lícové strany žetonů pokladnice soupeřů.

- 9 Zamíchejte balíček karet událostí a umístěte ho lícem dolů na hromádku vedle herního plánu.
- 10 Vedle plánu si připravte hrací kostku a figurku *obřího ropušáka Bufona*.

Bitva o relikvie může začít! Hru začíná nejstarší hráč.

HRA

Všichni hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Jeden tah hráče zahrnuje tyto kroky v následujícím pořadí:

1. Hráč hodí kostkou. Dle toho, co mu padne, si buď vezme kartu události, nebo provede kouzlo, nebo získá krystal (viz „**Kostka**“, str. 14).
2. Otočí figurky všech svých zranitelných mágů bílým symbolem nahoru, tak se tito mágové stanou nezranitelnými (viz „**Stav mága**“, str. 8).
3. S každým ze svých šesti mágů může (ale nemusí) provést zvolené akce (viz „**Akce**“, str. 8–12).

STAV MÁGA

Během hry se mágové mohou nacházet v jednom z těchto stavů:



NEZRANITELNÝ

Figurka mága je otočena bílým symbolem nahoru. Na začátku hry a (obvykle) i na začátku tahu hráče jsou mágové hráče **nezranitelní**. Nezranitelní mágové mohou provádět akce.



ZRANITELNÝ

Figurka mága je otočena černým symbolem nahoru. **Zranitelní** se mágové každého hráče stávají po provedení akcí nebo v důsledku určitých karet událostí či kouzel. Zranitelný mág je ohrožen deaktivací a může být napaden mágy soupeřů (viz „**Útok**“, str. 10).



DEAKTIVOVANÝ

Deaktivovaným se může stát zranitelný mág, pokud je napaden, nebo vlivem některých karet událostí či vlivem kouzel. Jeho karta se otočí znakem jeho frakce nahoru a figurka tohoto mága na hrací desce se nahradí odpovídajícím žetonem **deaktivace**. Deaktivovaný mág nemůže provádět žádné akce, dokud není vyléčen (viz „**Léčení**“, str. 12).



AKTIVNÍ

Figurka mága je umístěna na herním plánu (ať už bílým, nebo černým symbolem nahoru). Všichni nedeaktivovaní mágové, tedy zranitelní i nezranitelní, se označují jako **aktivní**. Toto označení je důležité pro porozumění účinnosti některých karet událostí a kouzel.

AKCE

Po hodu kostkou a otočení figurek mágů bílým symbolem nahoru může hráč s každým ze svých mágů provést následující akce:

PŘESUN

ÚTOK

OTEVŘENÍ POKLADNICE

VYZVEDNUTÍ

LÉČENÍ

Přehled akcí, které mohou jednotliví mágové provádět, najdete v tabulce „**Přehled akcí**“ na str. 13.

PŘESUN

Mág se po herním plánu přesouvá po krocích, jeden krok znamená přemístění figurky mága na sousední pole. Karta mága udává, kolik kroků může konkrétní mág během jedné akce „přesun“ v jednom tahu udělat (viz příklad níže).



—●— sousední
—X— nesousední

Pravidla pro přesun:

- Každý mág může provést akci „přesun“ pouze jednou za tah. Mág tedy nesmí své kroky rozdělit do více kratších „přesunů“.
- Po přesunu (nikoli před ním) může tento mág provést **jednu** z dalších akcí.
- Po přesunu (nebo po druhé akci) se tento mág stává **zranitelným**.
- Mágové mohou vždy udělat méně kroků, než uvádí jejich karta mága, ale nikdy více. Některé karty událostí však mohou ovlivnit počet kroků, které může mág v jednom tahu udělat.
- Tajnými chodbami mezi rohovými deskami, které jsou označeny symbolem zámku , se mohou přesunovat pouze mágové se schopností „odemykání zámku“. To se počítá jako jeden krok.
- Mágové se mohou přesouvat mezi rohovými deskami a středovou deskou přes most, pokud je most nepoškozený, a to tak, že se figurka mága přesune z pole s šipkou na jedné straně mostu na pole s šipkou na druhé straně mostu. To se počítá jako jeden krok (samotné mosty se nepovažují za pole, a vstup na ně tedy není krokem).
- Žetony pevnosti se však jako pole počítají; přesun na tento žeton nebo přesun z něj se počítá jako jeden krok.



Číslo v levém horním rohu karty mága udává počet kroků, které může mág při akci „přesun“ během jednoho tahu provést.



Příklad: Hráč-SPIRITUALISTA se přesune se svým zaklínáčem, zlodějem a ranhojčem o dva kroky. Ostatní mágové neprovádějí žádnou akci.

ÚTOK

Útočit mohou pouze mágové se schopností „útok“ , tedy zaklínači, strážci a vyvolávači; ostatní mágové útočit nemohou (viz „Přehled akcí“, str. 13).

Mág může zaútočit na nepřátelského zranitelného mága, který se nachází na stejném poli. Tím nepřátelského mága **deaktivuje**.

Pravidla pro útok:

- Každý mág může zaútočit na jiného mága pouze jednou za tah, a to i v případě, že je na stejném poli jako on umístěno více zranitelných mágů; v takovém případě si hráč vybere jednoho z nich.
- Po útoku nesmí útočící mág provádět žádné další akce a stává se zranitelným.
- Aby bylo možné na nepřátelské mágy zaútočit, musejí být **zranitelní**.

OTEVŘENÍ POKLADNICE

Každý z šesti mágů hráče může otevírat soupeřovy pokladnice, tzn. otočit žetony pokladnice soupeřů lícem nahoru, a to tehdy, když se figurka jeho mága nachází na stejném poli jako soupeřův žeton pokladnice. Hráč potom nechá žeton pokladnice ležet na herním plánu lícem nahoru.

Pokud se na líci soupeřova žetonu pokladnice nenachází relikvie, znamená to, že se skrývá na jiném, dosud neotočeném soupeřově žetonu pokladnice.

Pokud se relikvie na líci soupeřova žetonu pokladnice nachází, pak ji hráč musí co nejrychleji přesunout na svůj žeton pevnosti!

POZOR! Pokaždé, když je ve hře poprvé otočen jeden z žetonů pokladnice s relikvií, doplňte všechny chybějící krystaly na středovou desku tak, aby byly opět čtyři.

Pravidla pro otevření pokladnice:

- Každý mág může v jednom tahu otevřít pouze jednu pokladnici.
- Po otevření pokladnice bez relikvie se stav mága nezmění (na zranitelného), ale mág už nesmí v tomto tahu provádět žádné další akce.
- Po otevření pokladnice s relikvií nesmí tento mág provádět žádné další akce a stává se **zranitelným**.



Příklad:

Hráč-ILUSIONISTA (fialová figurka) může zaútočit svým vyvolávačem na zaklínače SPIRITUALISTŮ (zelená figurka), protože spiritualistický zaklínač je zranitelný a nachází se na stejném poli.



Příklad:

Hráč-ELEMENTALISTA otevře pokladnici prostřednictvím svého zvěda, relikvie v ní však není, zvěd se tedy nestává zranitelným.



VYZVEDNUTÍ

Mágové mohou vyzvedávat a přesouvat tyto předměty: léčivé lektvary, žetony s relikviemi nebo krystaly.



Léčivý lektvar

Léčivé lektvary lze použít k léčení deaktivovaných mágů.

Pokud se mág nachází na stejném poli jako léčivý lektvar, může si jej vyzvednout. Hráč pak umístí léčivý lektvar na kartu mága, který ho vyzvedl. Dokud má mág na své kartě mágá léčivý lektvar, může léčit ostatní mágy své frakce (viz „**Léčení**“, str. 12).



Relikvie

Když se mág nachází na stejném poli jako soupeřův žeton pokladnice s relikvií, může tento žeton vyzvednout a začít ho přesunovat na svůj žeton pevnosti. Hráč tedy umístí figurku mága, který relikvii vyzvedl, na žeton pokladnice s relikvií; tak je jasné, že mág žeton s relikvií vyzvedl. Když se tento mág přesunuje, žeton pokladnice s relikvií se přesunuje spolu s ním, dokud mág relikvii nepřesune až na žeton pevnosti. Pokud musí mág žeton pokladnice s relikvií odhodit (viz „**Odhozování předmětů**“, str. 11), může si jej později znovu vyzvednout. **POZOR!** Mágové se schopností „lehká váha“ nemohou relikvie vyzvedávat, ale mohou otevírat pokladnice, a tedy relikvie vyhledávat.



Krystal

Krystal je magický zdroj, který hráči mohou použít k provádění kouzel.

Pokud se figurka mága nachází na stejném poli jako krystal, může si ho vyzvednout tak, že si hráč vyzvednutý krystal umístí na svůj žeton pevnosti. Až hráč nasbírá dostatek krystalů, může je použít k provedení relikviového kouzla své frakce (viz „**Relikviová kouzla**“, str. 15).

Pravidla pro vyzvednutí:

- Každý mág může v jednom tahu vyzvednout pouze jeden předmět, a to i v případě, že se na stejném poli nachází předmětů více.
- Po vyzvednutí předmětu nesmí příslušný mág provádět žádné další akce a stává se **zranitelným**.
- Mágové nikdy nesmějí vyzvednout relikvii své vlastní frakce.
- Mágové mohou vyzvedávat své vlastní léčivé lektvary i lektvary svých soupeřů, tedy jakékoliv lektvary nacházející se na herní desce.
- Mág může mít vyzvednutý vždy pouze jeden léčivý lektvar a jednu relikvii.

ODHAZOVÁNÍ PŘEDMĚTŮ

Když je mág, který vyzvedl relikvii a/nebo léčivý lektvar, deaktivován, musí předměty odhodit a mohou si je vyzvednout ostatní. Mágové také musejí odhodit předměty vlivem působení určitých karet událostí. Odhozený léčivý lektvar hráč umístí na pole, kde se nachází právě deaktivovaný mág. Pokud je odhozena relikvie, žeton deaktivovaného mága hráč položí vedle žetonu pokladnice s relikvií.

POZOR! Mágové nikdy nesmějí relikvie nebo léčivé lektvary odhodit svévolně.



LÉČENÍ

Léčit mohou všichni mágové, pokud mají na své kartě mága léčivý lektvar, a to tehdy, když je figurka mága s léčivým lektvarem na stejném poli jako figurka deaktivovaného mága. Deaktivovaný mág se tak stane opět aktivním, a to tak, že hráč otočí kartu vyléčeného mága obrázkem mága nahoru a vymění žeton deaktivace za odpovídající figurku mága s bílým symbolem nahoře (vyléčený mág bude tedy nezranitelný).

Pravidla pro léčení:

- Každý mág může v jednom tahu vyléčit pouze jednoho jiného mága.
- Mág, který provedl léčení, už nesmí provádět žádné další akce a stává se **zranitelným**.
- Vyléčený mág se stává **nezranitelným** a může v tomto tahu provádět akce.
- Pokud je k léčení mága použit léčivý lektvar, po vyléčení se příslušný léčivý lektvar odstraní ze hry.

POZOR! Během hry mohou dojít léčivé lektvary. V takovém případě může být deaktivovaný mág vyléčen jen prostřednictvím ranhojiče, který jako jediný může léčit bez použití léčivých lektvarů.



Příklad:

Hráč-NEKROMANT vyléčí vyvolávače prostřednictvím svého ranhojiče: nahradí žeton deaktivace vyvolávače figurkou mága vyvolávače otočenou bílým symbolem nahoře.



PŘEHLED AKCÍ

								
	přesun – počet kroků	útok	otevření pokladnice	vyzvednutí	léčení	orlí oko	odemykání zámků	ochrana
 ZAKLÍNAČ	2	✓	✓	✓				
 STRÁŽCE	1	✓	✓	✓				✓
 RANHOJÍC	2		✓	✓	✓			
 VYVOLÁVAC	3	✓	✓	✓ kromě relikvie				
 ZVĚD	4		✓	✓ kromě relikvie		✓		
 ZLODĚJ	2		✓	✓			✓	

KOSTKA

Na začátku svého tahu hodí každý hráč kostkou.
Pokud mu padne:



vezme si z hromádky kartu události;



okamžitě může provést frakční kouzlo;



vezme si jeden krystal.



UDÁLOSTI

Pokud hráči padne symbol události, vezme si vrchní kartu z hromádky karet událostí a bude se řídit pokyny, které jsou na ní uvedeny. Poté kartu odloží lícem nahoru na odhazovací hromádku (vedle hromádky karet událostí, které jsou položeny lícem dolů).

Pokud je na kartě události symbol nekonečna , platnost této karty vyprší až tehdy, když je otočena nová karta události. Když dojdou karty z hromádky karet událostí, zamíchají se karty z odhazovací hromádky a položí se opět lícem dolů vedle herního plánu.

POZOR! Karty událostí mohou být někdy v rozporu s jinými pravidly, například s kouzly (viz „**Frakční a relikviová kouzla**“, str. 15). V takovém případě platí pouze pokyny na kartě události, dokud je v platnosti.



pokyny

symbol nekonečna



KOUZLO

Když padne hráči symbol kouzla, může provést jedno z frakčních kouzel uvedených na kartě kouzel své frakce (viz „**Frakční kouzla**“, str. 15).

POZOR! Provedení kouzla není povinné. Může se stát, že kouzlo nelze za určitých okolností provést.



dvě frakční kouzla



KRYSTALY

Mágové mohou shromažďovat krystaly a používat je k provádění velmi mocných kouzel. Kdykoli hráči padne symbol krystalu, vezme si jeden z krystalů připravených vedle herního plánu a umístí jej na svůj žeton pevnosti. Krystaly se používají k provádění relikviových kouzel dané frakce (viz „Relikviová kouzla“, str. 15).

POZOR! Hráč nikdy nesmí mít více než deset krystalů. Pokud již na žetonu pevnosti nashromáždí deset krystalů, nesmí vyzvednout ani získat žádný další krystal.



FRAKČNÍ A RELIKVIOVÁ KOUZLA

Každá frakce má k dispozici tři jedinečná kouzla: dvě frakční kouzla a jedno relikviové kouzlo. Tato kouzla mohou mít různé účinky na mágy dané frakce a/nebo na mágy soupeřů (viz „Přehled frakčních kouzel“ a „Přehled relikviových kouzel“ na str. 18 a 19).

Frakční kouzla

Frakční kouzla mají menší účinek a lze je provést, pokud hráči na začátku jeho tahu padne na kostce symbol kouzla.

POZOR! Kouzlo se provede ihned po hodu kostkou, při němž padne symbol kouzla. Není možné si schovat kouzlo na později.

Relikviová kouzla

Relikviová kouzla jsou mocná kouzla a lze je provést pouze po nashromáždění určitého počtu krystalů. Počet krystalů potřebných k provedení kouzla je uvedeno na kartě kouzla vedle symbolu krystalu. Jakmile hráč nashromáždí potřebný počet krystalů, může relikviové kouzlo provést kdykoli během svého tahu. Použité krystaly poté odloží k ostatním krystalům připraveným vedle herního plánu.

POZOR! Relikviové kouzlo může hráč v jednom tahu provést vícekrát, pokud má k dispozici potřebný počet krystalů.

frakční kouzla

relikviové kouzlo

symbol krystalu



ČASTO KLADENÉ OTÁZKY:

- „*Do vlastních řad*“ a „*Znovuzrození mága*“ – Co se stane, když má více hráčů stejný počet aktivních a deaktivovaných mágů? V takovém případě se pokyny vztahují na všechny tyto hráče.
- „*Ohnivá bouře*“ a „*Teleport*“ – Který hráč si pro tyto efekty vybere aktivního mága jako první? Jako první vybírá hráč, který je na tahu. Poté si vybírají ostatní hráči postupně po směru hodinových ručiček.
- „*Mlha války*“ – Mág stojí na jedné z rohových desek, má předepsanou možnost jednoho kroku a chce se přesunout na středovou desku přes most. Může mág tento krok udělat, přestože karta události ukládá snížení počtu kroků? Ano, může. Snížení počtu kroků platí při přesunu mágů, kteří se nacházejí na středové herní desce.
- „*Noční čas*“ – Co se stane, když hráč už nemá žádného aktivního *zvěda*, *zloděje* ani *ranhojiče*? Stále může provádět akce s ostatními mágy (pokud jsou aktivní), kromě přesunu.
- „*Noční čas*“ – Co se stane, pokud ani jeden z hráčů nemá žádného aktivního *zvěda*, *zloděje* ani *ranhojiče*? V takovém případě umístí hráč kartu události dospod hromádky karet událostí, novou kartu události si ale nedobírá. Dočasně tedy neplatí žádná karta události.
- „*Obří ropušák Bufon*“ – Co se stane, když je na několika polích stejný počet aktivních mágů? V takovém případě si hráč, který je na tahu, vybere jedno z těchto polí a figurku Bufona na něj umístí.
- „*Nemrtvý služebník*“ a „*Kráčející mrtvola*“ – Může hráč pomocí těchto relikviových kouzel přesunout deaktivované mágy vždy o dva kroky, i když mají normálně určen jiný počet kroků? Ano, může. Při provádění těchto kouzel může ignorovat počet kroků, které by tito mágové běžně udělali.
- Všichni moji mágové jsou deaktivováni, co se stane teď? V takovém případě stále házíte kostkou na začátku svého tahu, ale hned předáte tah dalšímu hráči. Stále můžete provádět (relikviová) kouzla, pokud je to možné bez aktivních mágů. Při hře dvou hráčů to znamená výhru soupeře.
POZOR! Karta události „*Znovuzrození mága*“ může jednoho z vašich deaktivovaných mágů vyléčit.

- Co se stane, když karta události, například „*Mostní trol*“, nebo kouzlo, například „*Nákaza*“, způsobí, že se najednou deaktivují všichni mágové všech hráčů? V takovém případě hra končí remízou.
- Když se u schopnosti, karty události nebo kouzla používá spojení „*sousední pole*“, může se to vztahovat i na přechody přes mosty a tajné chodby? Ne, protější pole s ikonou zámku, které spojuje tajná chodba, a protější pole s ikonou šipky, které spojuje most, se nepovažují za vzájemně sousedící. Kouzla jako „*Meteorický déšť*“, „*Kamenné hradby*“ a „*Oživení*“ nemají za mostem nebo za tajnou chodbou žádný účinek.
Příklad: Elementalistický strážce stojí na poli s ikonou zámku, elementalistický zloděj stojí na protějším poli s ikonou zámku nacházejícím se na vedlejší rohové desce. Strážce v tomto případě při provedení kouzla „Kamenné hradby“ zloděje nechrání.





PŘEHLED FRAKČNÍCH KOUZEL



ELEMENTALISTÉ

Meteorický déšť

Jeden aktivní soupeřův mág na stejném poli, na kterém se nachází váš vyvolávač, nebo na polích sousedních, se **deaktivuje**. Poté se stav vašeho vyvolávače nezmění, ale nesmí v tomto tahu provést žádnou další akci. **POZOR!** Toto kouzlo nelze provést, pokud je váš vyvolávač deaktivovaný. Toto kouzlo nemá efekt na soupeřova mága na nejbližším poli za mostem nebo za tajnou chodbou.

Kamenné hradby

Až do začátku vašeho příštího tahu se schopnost vašeho strážce „chránit“ vztahuje i na všechna sousední pole. Na vaše mágy zde tedy nelze útočit. **POZOR!** Toto kouzlo nelze provést, pokud je váš strážce deaktivovaný. Toto kouzlo nemá efekt na mágy stojící na nejbližším poli za mostem nebo za tajnou chodbou.



ILUZIONISTÉ

Škatulata

Otočte jeden svůj libovolný žeton pokladnice s lícem nahoru (včetně žetonu s relikvií) tak, aby byl lícem dolů (vynechte žetony, které vyzvedl některý z mágů). Poté mezi sebou prohodte dva svoje žetony pokladnice s lícem dolů.

POZOR! Po otočení žetonu pokladnice musejí být k dispozici alespoň dva vaše žetony s lícem dolů, aby bylo možné výměnu provést. Výměnu můžete provést i v případě, že jsou všechny vaše žetony pokladnice stále lícem dolů.

Jasnozřivost

Podívejte se na vrchní kartu hromádky karet událostí. Poté kartu položte lícem dolů zpět navrch hromádky. Informace, které takto získáte, soupeřům nesdělujte.



NEKROMANTI

Krácející mrtvola

Každého ze svých deaktivovaných mágů můžete přesunout až o dvě pole, aniž byste změnili jeho stav. Tito deaktivovaní mágové nemohou v tomto tahu provádět žádné další akce (vaši ostatní nezranitelní mágové mohou).

Nákaza

Vyberte si jednoho ze svých deaktivovaných mágů na herním plánu. Všichni mágové na stejném poli jako tento vybraný mág se stanou **deaktivovanými** (bez ohledu na jejich stav), včetně vašich vlastních mágů!



SPIRITUALISTÉ

Oživení

Uzdravte všechny své deaktivované mágy na poli, na kterém se nachází váš ranhojič, i na polích sousedních. Po provedení tohoto kouzla se váš ranhojič nestává zranitelným, ale nesmí v tomto tahu provádět žádné další akce. **POZOR!** Toto kouzlo nelze provést, pokud je váš ranhojič deaktivovaný. Toto kouzlo nemá efekt na mágy na nejbližším poli za mostem nebo za tajnou chodbou.

Honba lesem

Vaši mágové ranhojič, zvěd a zloděj se po provedení akce „přesun“ nestávají zranitelnými. **POZOR!** Ranhojič, zvěd a zloděj se však mohou v tomto tahu stát zranitelnými po provedení některé z dalších akcí.

PŘEHLED RELIKVIOVÝCH KOUZEL



ELEMENTALISTÉ

Elementární bouře
Všichni aktivní mágové soupeři, kteří se nacházejí na stejném poli jako váš aktivní mágové, se stávají **zranitelnými**. Pokud již byli zranitelní, **deaktivují** se. Po provedení tohoto relikviového kouzla se stav vašich mágů nezmění, ale nemohou v tomto tahu provádět žádné další akce.

Cena:



ILUZIONISTÉ

Santigův portál
Vyberte si dva své nezranitelné mágy a prohoďte jejich pozice. Tito mágové se stanou **zranitelnými** a v tomto tahu nesmějí provést žádnou další akci.

Cena:



NEKROMANTI

Nemrtvý služebník
Vyberte si jednoho deaktivovaného mága (soupeřova nebo svého) a proveďte jednu z následujících akcí:
• Posuňte jej o dva kroky.
• Vyberte si jednoho soupeřova mága stojícího na stejném poli jako vybraný **deaktivovaný** mág a deaktivujte ho.

Cena:



SPIRITUALISTÉ

Duševní spříznění
V tomto tahu mohou všichni vaši aktivní mágové provádět akce, aniž by se stali zranitelnými.

Cena:



@mnkyentertainment



MNKY
ENTERTAINMENT

www.mnkyentertainment.cz

© 2024 MNKY Entertainment, Nizozemsko
© 2024 REBO International CZ spol. s r.o.,
Michalská 432/12, 110 00 Praha 1
rebo@rebo.cz

Vývoj: MNKY Entertainment
Ilustrace: Sam Turner



10-99



2-4



60



Z anglického překladu holandského originálu
The Secret Relics of Wizards
Překlad a redakce: Kateřina Pospíšilová,
Anna Řebíčková
Sazba: AMOS TYPO, s. r. o.
1. vydání 2024
004591101G
Vyrobeno a vytištěno v Číně.
Všechna práva vyhrazena.

Žádná část tohoto produktu nesmí
být reprodukována bez předchozího
písemného souhlasu MNKY Entertain-
ment. Společnost MNKY Entertain-
ment vyvinula tuto hru s maximální
pečí, přesto nemůže nést odpověd-
nost za jakékoliv neblahé následky,
ke kterým by mohlo vlivem hry nebo
případných chyb v ní dojít.

POZOR! Hra obsahuje malé
části, které by nejmenší děti
mohly vdechnout či spolknout
nebo se jimi zadusit.
U dětí do tří let se při zachá-
zení doporučuje dohled dospě-
lé osoby. Některé prvky
hry se mohou lišit od obrázků
v knížce s pravidly.