



NÁJEZDNÍCI

ZE SKÝTIE

AUTOR HRY: SHEM PHILLIPS  
ILUSTRACE A GRAFICKÝ NÁVRH: SAM PHILLIPS  
© 2020 GARPILL GAMES

TLAM games

## ÚVOD

Před mnoha staletími se řecká, perská a asyrská říše rozléhaly na ohromných územích a vládly nezměrným bohatstvím. Přestože se jejich obyvatelé mohli těšit z bezpečí mohutných hradeb a impozantních vojsk, začaly se mezi nimi šířit strašidelné zvěsti. Šeptem se vyprávělo o příchodu hrozivých nepřátel ze zemí za Černým mořem. Přijížděli na koních. Zuřiví válečníci a válečnice. Míšní v boji s mečem, sekýrou i lukem. I přes hanlivá přívzviska to však nebyli jen bezmyšlenkovití surovci. Jejich řemeslníci byli vyhlášení zlatníci. Uměli vyrobit lehké a odolné kožené zbroje. S předstihem stovek let vynalezli reflexní luk. Ochočili si orly a naučili je lovit a válčit. Dokonce se říká, že se stali předlohou řeckých bájí o Amazonkách. Nebyli ovšem pouhou legendou či pohádkou. Byli skuteční. Byli to nájezdníci ze Skýtie!

## CÍL HRY

Cílem hry Nájezdníci ze Skýtie je mít na konci hry nejvíce vítězných bodů (VB). VB získáte za plnění osad, získávání kořisti a uskutečňování výprav. Nejprve ovšem musíte sestavit svoji družinu nájezdníků, vycvičit zvěř a připravit proviant. Hra končí, jakmile zbývají na herním plánu pouze 2 nevypleněná pole nebo 2 výpravy.

## HERNÍ MATERIÁL

32 stříbrňáků



1 pytlík s kořistí

32 kumysů



14 zlata



1 herní plán

32 proviantů



20 vybavení



26 dobytčat



31 Skýtů



×7



×11



×13

32 zranění



4 ukazatele bodů



6 kostek



×2



×2



×2

4 desky hráčů



8 karet hrdinů



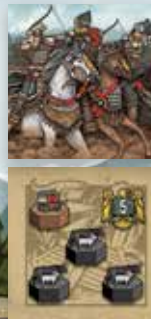
76 karet nájezdníků



36 karet zvířat



26 žetonů výprav



14 karet intrik pro sólovou hru



2 karty nájezdníků pro sólovou hru



# PŘÍPRAVA HRY

Nájezdníky ze Skýtie připravte podle následujících kroků:

1. Umístěte herní plán doprostřed stolu.
2. Zamíchejte žetony výprav a umístěte po jedné výpravě (lícem nahoru) na každé ze dvou políček ve skytské vesnici (vlevo nahoře na herním plánu).
3. Vezměte zbylé žetony výprav a umístěte po jedné výpravě (lícem dolů) na každé pole plenění na Kavkaze, v Asýrii a Persii. Pozor, pokud hrajete v méně než 4 hráčích, zůstanou některá pole (označená „3+“ nebo „4+“) na pravé straně herního plánu prázdná. V takovém případě na daná pole výpravy neumísťujte. Zbylé výpravy vraťte zpět do krabice, aniž byste se na podívalí.
4. Všechny žetony kořisti (zlato, vybavení, povozy a dobytčata) vložte do pytlíku s kořistí. Pytlík dobře promíchejte a na každé pole plenění z pytlíku náhodně vylosujte patričný počet žetonů. Počet žetonů je určen modrým symbolem kořisti nad polem plenění. Na Kavkaze, v Asýrii a Persii umísťujte kořist přímo na žetony výprav otočené lícem dolů. V Řecku umísťujte kořist přímo na herní plán (v Řecku nebudou žetony výprav). Pozor, opět platí, že ve hře méně než 4 hráčů zůstanou některá pole na pravé straně herního plánu prázdná. Zbylou kořist vysypte z pytlíku a vytvořte z ní společnou zásobu poblíž herního plánu.
5. Do této společné zásoby přidejte také všechny stříbrňáky, kumysy, proviant, zranění a kostky.
6. Nad každé pole plenění umístěte 1 Skýta vyznačené barvy (při hře méně než 4 hráčů opět zůstanou některá pole prázdná). Můžete je umístit tak, aby překryli symboly kořisti a Skýty.
7. Umístěte po jednom modrém Skýtovi na 3 lokace vpravo dole ve skytské vesnici (tábor, velká jurta a trh).
8. Každý hráč si vezme 1 desku hráče a 1 ukazatel bodů v odpovídající barvě. Ukazatel umístí všichni hráči na políčko 0 na stupnici VB. Každý hráč si také ze společné zásoby vezme 3 stříbrňáky a 1 proviant.
9. Dejte každému hráči 1 modrého Skýta. V tuto chvíli můžete vrátit zpět do krabice všechny zbylé Skýty.

Zde vidíte příklad horní poloviny herního plánu připraveného na hru 3 hráčů.



10. Zamíchejte zvlášť karty hrdinů, nájezdníků a zvířat a utvořte z nich tři samostatné dobírací balíčky lícem dolů. Karty určené pro sólovou hru (intriky a nájezdníky) vraťte prozatím do krabice. Použijete je pouze při sólové hře (viz str. 16-19).
11. Dobírací balíček zvířat umístěte vedle herního plánu a odhalte z něj 3 vrchní karty zvířat. Utvořte z nich řadu poblíž dobírací hromádky.
12. Z dobíracího balíčku hrdinů odhalte tolik karet, kolik je ve hře hráčů, plus 1 kartu navíc.
13. Z dobíracího balíčku nájezdníků odhalte postupně vždy 1 kartu nájezdníka a umístěte ji vedle jedné z odhalených karet hrdinů. Tím utvoříte na stole dvojice karet: vždy 1 kartu hrdiny s 1 kartou nájezdníka.
14. Náhodně určete začínajícího hráče. Poté si hráči v obráceném pořadí hry (počínaje hráčem napravo od začínajícího hráče a poté postupně proti směru hodinových ručiček) vyberou vždy jednu ze dvojic karet hrdiny a nájezdníka. Začínající hráč vybírá jako poslední.
15. Každý hráč umístí svoji kartu hrdiny lícem nahoru na volné pole nejvíce vlevo na své desce.
16. Poslední odhalenou kartu hrdiny a celý dobírací balíček hrdinů vraťte zpět do krabice.
17. Dobírací balíček nájezdníků umístěte vedle herního plánu. Poslední odhalenou kartu nájezdníka umístěte poblíž dobíracího balíčku. Tvoří základ odkládací hromádky. Rozdejte každému hráči 5 karet nájezdníků. Z těchto karet si každý hráč 3 ponechá a zbylé 2 odhodí na odkládací hromádku.

Zde vidíme příklad hry 3 hráčů. Fialový hráč sedí v pořadí hry jako poslední (napravo od začínajícího hráče). Vybírá si jako první. Vybere si dvojici Vadasz + obchodnice a umístí je na svoji desku.



# PRŮBĚH HRY

Hráči provádějí své tahy počínaje začínajícím hráčem a poté dál po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu si může hráč vybrat mezi dvěma akcemi: **PRÁCE**, nebo **PLENĚNÍ**. Hra takto probíhá plynule dál, dokud nenastane 1 ze 2 podmínek pro konec hry (viz str. 10). Nezávisle na akci, kterou si hráč vybere, bude tah probíhat vždy ve dvou krocích:

1. Umístit Skýta a vyhodnotit jeho akci.
2. Vzít si jiného Skýta a vyhodnotit jeho akci.

## PRÁCE

Pokud má plnění úspěšně, je nejprve potřeba najít ty správné nájezdníky a vybavit je dostatkem proviantu. Ještě před plněním tedy hráči musejí patřičně připravit svoji družinu nájezdníků a sehnat jim zásoby. Vše potřebné najdete ve skytské vesnici v horní části herního plánu.

Ve vesnici je 8 různých lokací, z nichž je každá vázána na jinou akci (jejich detailní popis najdete na st. 11–14). Pokud si hráč během tahu vybere akci **PRÁCE**, nejprve umístí Skýta ze své zásoby na kteroukoli volnou lokaci ve vesnici. Lokace je „volná“, pokud v ní momentálně nestojí jiný Skýt. Po umístění Skýta smí hráč jednou vyhodnotit akci lokace, do které jej umístil. Po vyhodnocení této akce musí vzít jiného Skýta (1 ze 3 Skýtů, kteří byli na začátku tahu již ve vesnici) a umístit jej do své zásoby. Poté smí hráč jednou vyhodnotit akci lokace, ze které Skýta vzal.

Na začátku hry nejsou dostupné lokace stáje a náčelníkova jurta, protože do nich lze umístit pouze šedé nebo červené Skýty. Na tyto lokace nelze nikdy umístit modré Skýty. Pověšměte si, že lokace stříbrotepec a hospodářství vám poskytnou různé odměny v závislosti na tom, jakého Skýta na ně umístíte či z nich vezmete.

Například v prvním tahu hry by hráč mohl umístit modrého Skýta na cvičiště, stříbrotepec nebo hospodářství. Po vyhodnocení akce vybrané lokace musí vzít Skýta buďto z tábora, velké jurty nebo trhu. Poté může vyhodnotit i akci lokace, ze které Skýta vzal.



## PLENĚNÍ

Jakmile má hráč dostatek proviantu a nájedníků v družině, může se ve svém tahu rozhodnout pro akci plnění. Než vyplní osadu (na Kavkaze, v Asýrii, Persii nebo Řecku), musí hráč splnit všechny 3 požadavky. Musí mít:

- 1 Požadovanou barvu Skýta.
- 2 Dostatečně velkou družinu.
- 3 Dostatek proviantu a povozů.

Každá osada má 2 pole plnění a různé požadavky (pro pole plnění v rámci jedné osady platí stejné požadavky). Například tato osada v Persii vyžaduje umístění šedého nebo červeného Skýta, alespoň čtyřčlennou družinu, 2 provianty a 1 povoz.



Jakmile se hráč rozhodne vyplnit osadu, musí provést následující kroky:

1. Umístí požadovaného Skýta na 1 z políček pro Skýty ve vybrané osadě (zůstane tam až do konce hry).
2. Zaplatí do společné zásoby požadovaný proviant a povozy.
3. Nyní může, ale nemusí zaplatit do společné zásoby libovolný počet kumysů (za každý zaplacený kumys získá 1 dočasnou sílu).
4. Hodí vyobrazenými kostkami, spočítá celkovou sílu a určí, kolik získá VB či zranění.
5. Vybere si 1 ze zbývajících polí plnění v osadě. Vezme si veškerou kořist na poli plnění, spolu se Skýtem umístěným nad polem.
6. Pokud pod získanou kořistí ležela navíc nějaká výprava, otočí ji licem nahoru a ponechá ji na stejném místě na herním plánu.

Některé schopnosti nájedníků ve vaší družině se aktivují během různých kroků plnění. Někdy vám poskytnou další sílu, zatímco jiné brání utrpění zranění nebo vás odmění za plnění konkrétních civilizací. Například tato lučištnice získá 2 stříbrňáky, pokud pleníte Asýrii. Získá je ještě předtím, než utrpíte nějaká zranění, kterým by lučištnice mohla podlehnout a zemřít.

Po provedení výše uvedených kroků tah končí. Ve hře následuje další hráč po směru hodinových ručiček. Stejně jako předchozí hráč má na výběr ze dvou akcí: **PRÁCE**, nebo **PLENĚNÍ**.



## HOD KOSTKAMI

Po zaplacení proviantu a povozů potřebných k vyplenění osady musí hráč vždy hodit kostkami. Kolika červenými nebo bílými kostkami bude házet, je vyznačeno v praporečku každé civilizace, na levé straně herního plánu. Počet žlutých kostek závisí na počtu polí plnění v osadě, která na sobě mají 1 či více žetonů zlata.

Například první hráč, který se rozhodne vyplenit tuto osadu v Asýrii, bude házet 1 červenou a 1 bílou kostkou (protože jde o Asýrii). Navíc hodí 2 žlutými kostkami (protože na obou polích plnění v této osadě je alespoň 1 zlato). Pokud tuto osadu později vyplení další hráč, bude házet pouze 1 červenou, 1 bílou a 1 žlutou kostkou, protože si předchozí hráč vzal všechno zlato z jednoho z polí plnění v osadě.



Každá z kostek může hráči přinést další sílu navíc, zranění nebo někdy také nic. Podrobný náčrt jednotlivých stran kostek najdete na spodní části herního plánu.

## SÍLA

Po hodu kostkami musí hráč spočítat svoji celkovou sílu. Skládá se z následujících částí:

1. Zaplacených kumysů (1 síla za každý zaplacený kumys).
2. Výsledku hodu kostkami (čísla na hrozených stranách).
3. Síly nájezdníků v družině a jejich zvířat (vyobrazené v levé horní části každé karty).
4. Schopnosti nájezdníků v družině (někteří nájezdníci za určitých podmínek poskytují sílu navíc).

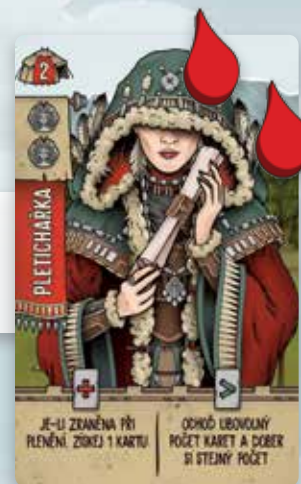
Po sečtení celkové síly hráč zjistí, kolik (popř. zda vůbec nějaké) VB nebo zranění získá. Tyto hodnoty jsou vyobrazeny pod právě plněnou osadou. VB okamžitě zaznamenávejte posunutím hráčova ukazatele bodů po stupnici VB. Získaná zranění si hráč vezme ze společné zásoby a rozdělí je na nájezdníky ve své družině. Efekty zranění jsou vysvětleny na následující straně.

Řekněme, že hráč plení osadu na obrázku výše. Jeho celková síla činí 14. Získá tedy 2 VB. Pokud by jeho síla činila alespoň 16, získal by 4 VB. Pokud by naopak měl síly méně než 10, nezískal by žádné VB a utrpěl by 2 zranění.

## PLENĚNÍ

Vždy když hráč utrpí zranění, vezme je ze společné zásoby a rozdělí je na nájezdníky ve své družině. Zranění nelze umístit na hrdiny nebo zvířata. Každý nájezdník na sobě smí mít až tolik zranění, kolik činí jeho síla. Každé zranění umístěné na kartě nájezdníka snižuje jeho sílu o 1 (neplatí pro plenění, během kterého bylo zranění umístěno).

Například tato pletichářka má sílu 2. Právě utrpěla 2 zranění, která snižují její sílu na 0. Pověšme si, že pletichářka by navíc přinesla svému hráči 1 kartu, protože utrpěla zranění během plenění.



Pokud by měl nájezdník utrpět 1 další zranění ve chvíli, kdy je už jeho síla na 0, je zabit. Pozor, i když v tuto chvíli utrpí zranění, pro účely efektů karet se tato situace vyhodnocuje jako „Je-li zabit“, nikoli jako „Je-li zraněn“. Pokud je nájezdník zabit, odstraňte z jeho karty veškerá zranění a umístěte nájezdníka na odkládací hromádku karet nájezdníků.

Jakmile umístíte zranění na některého nájezdníka, nesmíte je už přesouvat. Zranění se dají odstranit, pouze pokud je nájezdník zabit, prostřednictvím akce lokace cvičiště, nebo některými efekty tábora. Pokud musí hráč kdykoli z nějakého důvodu odhodit kartu nájezdníka, vrátí veškerá zranění z této karty zpět do společné zásoby.

## PŘÍKLAD PLENĚNÍ

Fialový hráč se rozhodl plinit osadu v Řecku. Má alespoň 4 nájezdníky v družině, takže se může vrhnout do boje. Nejprve musí umístit červeného nebo šedého Skýta na 1 z dostupných políček v této osadě. Tuto osadu už někdo jednou plnil, takže fialový hráč musí umístit Skýta na políčko vpravo. Poté musí okamžitě zaplatit do společné zásoby 2 provianty a 2 povozy.

Poté se rozhodne vzít ze své zásoby 3 kumysy a zaplatí je do společné zásoby. Díky těmto kumysům získá +3 sílu pro nadcházející plenění. Koneckonců, nic nepřidá válečníkům kuráž tak jako kvašené kobyly mléko!







## KONEC HRY

Konec hry nastane ve chvíli, kdy jsou na herním plánu buďto poslední 2 nevyplněná pole plnění, nebo poslední 2 výpravy (lícem dolů nebo nahoru). Jakmile je splněna alespoň 1 z těchto podmínek, hráč, který je právě na tahu, svůj tah dokončí a vyhodnotí všechny náležité efekty a akce. Každý hráč (včetně hráče, který právě odehrál tah) má poté 1 závěrečný tah. Poté hra končí.

## ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Jakmile hra skončí, mohou hráči získat další VB. Takto získané VB zaznamenávejte posunutím ukazatelů bodů, stejně jako při zisku VB v průběhu hry. Hráči získají VB za následující předměty:

1. Nájezdníky v družině: Body podle efektu v levé dolní části některých karet.
2. Zvířata: Body vyobrazené na vrchní části některých karet.
3. Výpravy: Body vyobrazené na každé výpravě.
4. Kořist: Body vyobrazené na desce hráče:
  - každé zlato = 2VB;
  - každé vybavení = 1 VB;
  - každý povoz = 1 VB;
  - každá 2 dobytčata = 1 VB.

Jakmile zaznamenají všichni hráči své VB na stupnici VB, stane se hráč s nejvyšším počtem bodů vítězem! V případě shody vítězí hráč s nejvyšším celkovým počtem výprav, nájezdníků v družině a zvířat. Pokud shoda stále trvá, vyhrává hráč s největším celkovým počtem stříbrňáků, proviantu a kumysů. Pokud shoda trvá i nadále, hráči se o vítězství dělí.

## ZÍSKÁNÍ VÍCE NEŽ 50 VÍTĚZNÝCH BODŮ

Pokud některý hráč dosáhne 50 VB, vezme svůj ukazatel bodů, postaví jej na jednu z jeho stran a přesune jej zpět na políčko 0 na stupnici VB. Poté může normálně pokračovat v přičítání VB. Jeho závěrečný počet VB se rovná 50 + aktuální políčko ukazatele na stupnici VB.

Pokud ve vzácném případě některý hráč dosáhne 100 VB, vrátí své počítadlo zpět na políčko 0 a poznamená si (např. na papír), že si má na konci hry k aktuálnímu políčku ukazatele na stupnici přičíst 100 VB.

## STÁJE

Pokud ve svém tahu použijete stáje, smíte buď zaplatit 2 stříbrňáky a vzít si 1 libovolného orla, nebo zaplatit 1 vybavení a vzít si 1 libovolného koně. V obou případech si vybíráte pouze ze 3 karet zvířat vyložených poblíž herního plánu. Jakmile některé ze zvířat vezmete, okamžitě jej nahradíte novou kartou z dobíracího balíčku zvířat. Pokud je dobírací balíček prázdný, zamíchejte odkládací hromádku zvířat a utvořte z ní nový balíček. Ve výjimečném případě, kdy je prázdný jak dobírací balíček, tak odkládací hromádku, nemohou hráči získat další orly nebo koně.

Pokud získáte orla, musíte jej okamžitě umístit nad 1 z 5 polí na své desce. Kartu zasuněte pod desku tak, aby nebyla vidět část s koněm. Stejně tak platí, že pokud získáte koně, umístíte jej pod jedno z polí na své desce. Kartu zasuněte pod desku tak, aby nebyla vidět část s orlem. Orly ani koně nemusíte nutně umístit k polím, kde se nachází karta nájezdníka. Během plenění ovšem smíte využít pouze zvířata přiřazená k nájezdníkům. Jakmile umístíte zvíře k některému poli, nesmíte jej již nikdy přesunout k jinému poli. Pokud však získáte nové zvíře, smíte 1 ze stávajících zvířat odhodit a nahradit jej právě získaným zvířetem (samozřejmě musí jít o stejný druh). Hráč nesmí mít nikdy více než 5 orlů a 5 koní.

Koně vám na konci hry přinesou další VB a během plenění poskytují sílu. Někteří orlí také, zatímco jiní zdvojnásobují schopnosti na kartách nájezdníků nebo umožní jinak jednorázové akce využít jako akci v táboře.



11

LOKACE VE VESNICI



Pokud je tento štváč vybaven tímto orlem, vyhodnotí se díky orlovi jeho schopnost „při plenění“ hned dvakrát. Pokud by tedy tento hráč plnil na Kavkaze, získal by za schopnost štváče 2 VB namísto 1 VB.

Pozor, tento orel nezdvounásobuje sílu nájezdníka.



Pokud je tato vědma vybavena orlem, smí tento hráč v rámci akce lokace tábor získat 1 kartu a 1 proviant.

## CVIČIŠTĚ

Pokud použijete cvičiště, smíte buď najmout z ruky 1 nového nájezdníka do své družiny, nebo zaplatit přesně 1 kumys a odstranit 2 zranění ze své družiny. Zranění vrátíte do společné zásoby.

Pokud chcete najmout nájezdníka, vyberte si 1 kartu z ruky a zaplatte do společné zásoby stříbrňáky vyobrazené na kartě. Poté umístíte daného nájezdníka na volné pole na své desce. Od této chvíle je tento nájezdník členem vaší družiny. Na desce hráče je pouze 5 polí, takže vaše družina může čítat maximálně 5 nájezdníků. Jakmile je nájezdník na desce, nesmíte jej nikdy přesunout na jiné pole. Pokud však najmete nového nájezdníka, smíte 1 ze stávajících nájezdníků odhodit z družiny na odkládací hromádku a nahradit jej právě najatým nájezdníkem. Smíte mít v družině i více nájezdníků se stejným názvem.



## STŘÍBROTEPEC

Pokud použijete stříbrotepec, získáte určitý obnos stříbrňáků ze společné zásoby. Pokud sem umístíte nebo si odsud naopak vezmete modrého Skýta, získáte 3 stříbrňáky. Pokud umístíte nebo si vezmete šedého či červeného Skýta, získáte pouze 2 stříbrňáky.

Na konci tahu nesmíte mít ve své zásobě nikdy víc než 8 stříbrňáků. Připomene vám to symbol na desce hráče.



## HOSPODÁŘSTVÍ

Pokud použijete hospodářství, získáte určitý počet proviantu, nebo 1 povoz ze společné zásoby. Pokud sem umístíte nebo si odsud naopak vezmete modrého či šedého Skýta, získáte 2 provianty. Pokud umístíte nebo si vezmete červeného Skýta, můžete si vybrat mezi získáním 3 proviantů, nebo 1 povozu.

Na konci tahu nesmíte mít ve své zásobě nikdy víc než 8 proviantů. Připomene vám to symbol na desce hráče. Počet žetonů kořisti ve vaší zásobě není nijak omezen. Je ovšem omezen fyzickým počtem herního materiálu.



## NÁČELNÍKOVA JURTA

Pokud použijete náčelníkovu jurtu, smíte buď zaplatit 1 dobytče a získat 2 provianty a 1 kumys, nebo uskutečnit 1 výpravu.

Abyste uskutečnili výpravu, musíte zaplatit kombinaci stříbrňáků a kořisti, popřípadě odhodit z ruky karty o určité celkové síle. Uskutečnit můžete pouze některou z výprav, které jsou na herním plánu otočené lícem nahoru. Kde přesně na plánu leží, nehraje roli.

Když uskutečníte výpravu, vezměte ji z herního plánu a položte lícem dolů vedle své desky hráče. Na konci hry vám uskutečněné výpravy přinesou VB.



Uskutečnění této výpravy vyžaduje zaplacení 1 povozu a 3 dobytčat. Na konci hry přinese hráči 5 VB.



Uskutečnění této výpravy vyžaduje odhození karet z ruky o celkové síle 8 nebo více. Na konci hry přinese hráči 4 VB. Pozor, síla nájezdníků v družině, zvířat nebo kumysů na uskutečnění těchto výprav nemá vliv.

Na konci tahu nesmíte mít ve své zásobě nikdy víc než 8 proviantů nebo 8 kumysů. Připomene vám to symbol na desce hráče.

## TÁBOR

Pokud použijete tábor, smíte buď zahrát 1 kartu z ruky a využít její jednorázovou akci, nebo využít schopnost hrdiny, nebo využít schopnost některého orla.

Pokud zahrajete kartu, odhodíte ji z ruky a provedete jednorázovou akci popsanou v jejím pravém dolním rohu. Pokud využijete schopnost hrdiny, provedete akci popsanou na spodní části karty hrdiny. Pokud využijete schopnost orla, provedete jednorázovou akci nájezdníka, nad kterým je daný orel umístěn. Jednorázová akce je opět v pravém dolním rohu karty a po jejím použití orlem nájezdníka neodhazujete (viz příklad na str. 11).



## VELKÁ JURTA

Pokud použijete velkou jurtu, smíte si buď dobrat 2 karty z dobíracího balíčku nájezdníků, nebo si z téhož balíčku dobrat pouze 1 kartu a získat 2 kumysy.

Na konci tahu nesmíte mít v ruce nikdy víc než 8 karet a ve své zásobě nesmíte mít více než 8 kumysů. Připomene vám to symbol na desce hráče.

## TRH

Pokud použijete trh, smíte buď odhodit 1 kartu z ruky a získat 2 stříbrňáky, nebo odhodit 2 karty a získat ze společné zásoby 1 povoz, nebo 1 vybavení.

Na konci tahu nesmíte mít ve své zásobě nikdy víc než 8 stříbrňáků. Připomene vám to symbol na desce hráče. Počet žetonů kořisti ve vaší zásobě není nijak omezen. Je ovšem omezen fyzickým počtem herního materiálu.



## TERMÍNY NA KARTÁCH

15

TERMÍNY NA KARTÁCH

- Karta** Znamená kartu nájezdníka. Při odhození znamená kartu z ruky.
- Je-li zraněn/a** Aktivuje se, pokud na daného nájezdníka během plenění umístíte 1 či více zranění. Neznamená „za každé utržené zranění“.
- Je-li zabit/a** Aktivuje se, pokud na daného nájezdníka umístíte 1 zranění ve chvíli, kdy jeho síla činí 0. Na zabitého nájezdníka nesmíte umísťovat další zranění, pouze to, které jej zabilo.
- Družina** Odkazuje buď na libovolný počet nájezdníků v družině, nebo na všechny nájezdníky v družině jako celek.
- Nájezdník** Odkazuje na 1 nájezdníka v družině.
- Proveď další akci tábora** Pokud vyhodnocujete tento efekt, smíte provést kteroukoli ze 3 možných akcí lokace tábora. Ovšem pozor, akci hrdiny či každého orla smíte vykonat maximálně 1 za tah.
- Vyměň 1 svého orla za dostupného koně** Nejprve vraťte 1 ze svých orlů zpět do nabídky karet zvířat u herního plánu. Poté si vezměte libovolnou ze 3 karet zvířat, které původně ležely v nabídce. Koně můžete umístit pod libovolné pole, nemusíte jej umístit pod pole, ze kterého byl orel odstraněn.
- Využij akci libovolné lokace, jako by se tam nacházel použitý Skýt** Barva použitého Skýta stále hraje roli. Pokud například hráč použil modrého Skýta v táboře a zahrál kartu s touto jednorázovou akcí, nemohl by provést akci stáji nebo náčelníkovy jurty.
- Více než ty** Shody v počtu pro tuto podmínku neplatí.
- Ztrat X a získej Y** Znamená, že zaplatíte některý předmět a získáte jiný. Nesmíte získat Y, pokud nemůžete nejprve zaplatit požadované X. Například jednorázovou akcí žoldněře nesmíte využít, pokud máte 0 VB.

## SÓLOVÁ HRA – ÚVOD

V této sólové variantě hry se postavíte proti zneprátelenému náčelníkovi a pokusíte se získat více bodů než on. Vaše tahy budou probíhat stejně jako ve hře více hráčů, ovšem automatizovaný Náčelník v každém tahu zablokuje 1 lokaci ve vesnici. Během tahu Náčelníka jednoduše otočíte vrchní kartu intrik a vyhodnotíte ji.

## SÓLOVÁ HRA – PŘÍPRAVA HRY

Příprava hry se nemění. Když připravujete dvojice karet hrdinů a nájezdníků, připravte pouze dvě dvojice a 1 z nich si vyberte. Zbylou dvojici nebudete při hře potřebovat. Začínajícím hráčem budete vy. Materiál Náčelníka připravte podle následujících kroků:

1. Vyberte pro něj některou z barev a umístěte odpovídající ukazatel bodů na políčko 0 na stupnici VB.
2. Zamíchejte karty intrik a vytvořte z nich lícem dolů dobírací balíček intrik.
3. Vyberte pro Náčelníka 1 z karet nájezdníků pro sólovou hru. Tato karta určí obtížnost hry. Karty jsou seřazeny podle obtížnosti od nejsnadnější po nejobtížnější takto: kupec, hlídka, lovkyně, válečnice. Ze společné zásoby dejte Náčelníkovi určitý počet proviantu podle symbolu vlevo na jeho kartě nájezdníka.

## SÓLOVÁ HRA – TAHY NÁČELNÍKA

Během tahu Náčelníka otočte vrchní kartu z dobíracího balíčku intrik a umístěte ji lícem nahoru na odkládací hromádku intrik. Poté postupujte po levé straně karty odshora dolů a vyhodnoťte, zda Náčelník splňuje podmínky pro plenění. Pokud ne, provede akci napravo od první podmínky, kterou nesplňuje. Pokud splňuje všechny podmínky, bude plenit.

Například byla otočena tato karta. Nejprve zkontrolujte, zda jsou v Persii osady, které lze vyplenit. Pokud ne, Náčelník si vezme výpravu. Pokud je v Persii 1 či více dostupných osad, zkontrolujte, zda může Náčelník zaplatit 3 provianty. Pokud ne, Náčelník si vezme 2 provianty. Pokud ovšem může 3 provianty zaplatit, zkontrolujte, zda má dostatek síly k plenění. Pokud ne, získá namísto toho koně. Pokud ovšem má dost síly k plenění, bude plenit. Zaplatí 3 provianty a jakoukoli potřebnou sílu. Získá 8 bodů a odstraní všechnu kořist z vybrané osady.

Pokud máte otočit kartu intrik z dobíracího balíčku, který je prázdný, zamíchejte odkládací hromádku a utvořte z ní nový dobírací balíček intrik.





## SÓLOVÁ HRA – VÝPRAVY

Vždy když si má Náčelník vzít výpravu, učiní tak podle šipek nad symbolem výpravy (v takovém případě se na šipky musíte dívat tak, jako kdyby měly ukazovat směr, z jakého si výpravu vybere, viz příklad níže). Pokud nejsou na herním plánu dostupné žádné výpravy, získá namísto toho koně, podobně jako kdyby neměl dostatek síly k plnění.

Pokud například již byly vyplněny všechny osady na Kavkaze, vezme si Náčelník výpravu. Podle šipek nad symbolem si vezme výpravu položenou nejvýše na herním plánu (šipka ukazuje směr od vesnice dolů). Pokud by ve stejné řadě bylo více výprav, vezme si výpravu nejvíce vlevo.

Pozor, přestože na herním plánu mohou být některé osady ilustrované s menším vyvýšením a nejsou tedy vizuálně „v řadě“, pro účely vyhodnocování tohoto efektu považujeme osady každé civilizace za 1 řadu. Na herním plánu je tedy 6 řad. Dvě řady ve skytské vesnici a 1 řada v každé civilizaci.

Veškeré výpravy nashromážděné Náčelníkem umístíte poblíž dobíracího balíčku intrik. Na konci hry za ně Náčelník získá body.

## SÓLOVÁ HRA – PROVIANT

Počet proviantu v zásobě Náčelníka není nijak omezen.

## SÓLOVÁ HRA – KONĚ

Vždy když má Náčelník získat koně, učiní tak podle ikony nad symbolem koně. Ikona určí, kterou z vyložených karet koní si vezme. Získané karty koní umístíte vedle karty Náčelníkova nájezdníka. Náčelníka vždy zajímá pouze část s koněm. Orlové na kartách nemají žádný vliv na průběh hry, ani na závěrečné bodování.

Pokud by například Náčelník při vyhodnocování této karty neměl dostatek síly k plnění, získal by koně. Ikona ukazuje, že si vezme prostředního koně z karet zvirat vyložených u herního plánu.



17

SÓLOVÁ HRA



## SÓLOVÁ HRA – PLENĚNÍ

Pokud Náčelník splňuje všechny podmínky pro plenění, vyhodnotte následující kroky v závislosti na kartě intrik:

1. Všechnu kořist z pole plenění, na které se Náčelník zaměřil, odstraňte a vraťte do společné zásoby. Pokud je pod kořistí výprava, obraťte ji lícem nahoru jako při hře více hráčů. Pole plenění, na které se Náčelník zaměří, určíte podle ikony pod názvem civilizace v horní části karty intrik. Pokud není toto pole plenění dostupné (protože je již vyplněné), Náčelník vyplní nejbližší dostupné pole napravo od původně zaměřeného pole. Pokud napravo žádná dostupná pole nejsou, zaměří se Náčelník na pole nejvíce vlevo v dané civilizaci. Pokud je i toto pole již vyplněné, pokusí se vyplnit nejbližší pole napravo od něho.
2. Náčelník zaplatí potřebný proviant do společné zásoby.
3. Pokud je to potřeba, Náčelník odhodí koně, aby získal sílu. Některé Náčelníkovy karty nájezdníků mu poskytují základní hodnotu síly, o kterou nemůže nikdy přijít. Jakoukoli sílu navíc musí Náčelník získat odhozením koní. Pokud Náčelník musí odhodit koně, pokusí se vždy odhodit co nejméně koní a s co nejmenším přebytkem nevyužité síly.

V tomto příkladu Náčelník splňuje všechny požadavky pro plenění v Asýrii. Na herním plánu zaměří třetí pole plenění zprava. Všechnu kořist z něj vrátí do společné zásoby. Poté zaplatí do společné zásoby 3 provianty. Toto plenění vyžaduje sílu 3. V současné chvíli má Náčelník síly celkem 5. Karta hlídky mu poskytuje 1 sílu. Musí tedy odhodit koně s celkovou silou 2. Protože Náčelník vždy odhodí co nejméně koní, odhodí svého koně se silou 2 na odkládací hromádku. Nakonec získá 7 VB a zaznamená je na stupnici VB.



## SÓLOVÁ HRA – ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Náčelník na konci hry získá VB za své výpravy a zbylé koně (nikoli orly). Pokud nastane shoda, rozhodněte ji stejným způsobem jako při hře více hráčů, přestože Náčelník nezískává žádné stříbrňáky ani kumysy.

## SÓLOVÁ HRA – NÁČELNÍKOVI NÁJEZDNÍCI

Během přípravy vyberete pro náčelníka jednoho ze speciálních nájezdníků. Každý je trochu jiný a někteří navíc mají zvláštní schopnost:



Kupec nemá žádnou sílu, při plenění tudíž spoléhá čistě na koně. Hru začíná pouze s 1 proviantem.



Hlídká má sílu 1 a začíná hru se 2 provianty.



Lovkyně má sílu 1 a začíná hru se 2 provianty. Kdykoli má Náčelník získat 2 provianty, získá namísto nich 3 provianty.



Válečnice má sílu 2 a začíná hru se 3 provianty. Kdykoli má Náčelník získat 2 provianty, získá namísto nich 3 provianty.

## SÓLOVÁ HRA – ZABLOKOVANÉ LOKACE

Na každé kartě intrik je vpravo dole sekce označující zablokovanou lokaci. Ve svém příštím tahu nesmíte na tuto lokaci umístit Skýta, ani si z ní Skýta vzít. Tuto lokaci ovšem smíte využít jinými způsoby, například prostřednictvím jednorázové akce po zahrání dobrodružky.

### DISTRIBUCE

TLAMA games – Miroslav Tlamicha  
Praha, Česká Republika  
[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)



Redakce: Miroslav Tlamicha  
Překlad: Ondřej Polák  
Grafická úprava: Michal Hubáček  
Korektury: Daniel Knápek

20

IKONOGRAFIE



Modrý Skýt



Šedý Skýt



Červený Skýt



Červená kostka



Bílá kostka



Žlutá kostka



Výprava



Vítězné body (VB)



Síla



Minimální počet členů družiny potřebných pro plenění



Dober si kartu / karta v ruce



Najmi nájezdníka / schopnost nájezdníka



Zahraj kartu / jednorázová akce



Odhoď kartu



Orel



Kůň



Stříbrňák



Proviant



Kumys



Zranění



Schopnost přiřazeného nájezdníka využij dvakrát



Schopnost hrdiny / orla



Zlato



Vybavení



Povoz



Dobytče