



Legendy Dávnözemě

# Přízraky Dávnözemě

# Přízraky Dávnozemě

Varianta hry pro jednoho hráče

*Přízraky straší v zapomenutých ruinách Dávnozemě již tisíce let, nyní však byly vyrušeny nevitánými návštěvníky, a to si rozhodně nemohou nechat líbit.*

*Přízraky budou těmto nechtěným vetřelcům mařit plány tím, že jim budou skrývat poklady, budovat v říších svá přízračná sídla, a pokud to bude potřeba, dokonce zapudí narušitele ze světa živých do samotného Podsvětí!*



## Úvod

Průběh hry pro jednoho hráče je velmi podobný hře dvou hráčů. Vaším protivníkem však nebude živý hráč, ale samotné Přízraky Dávnozemě.

Přízraky budou provádět své tahy podle toho, jak jim je určí balíček karet. Některé akce přízraků se vyhodnocují jinak než u živých hráčů a mají svá specifická pravidla.

## Komponenty



1 deska přízraků



1 figurka strážce



24 karet přízraků

## Příprava hry

Začněte tím, že si zvolíte svou frakci. Poté připravte hru pro dva hráče podle běžných pravidel. Ve hře použijte elementy své frakce a navíc další tři elementy (celkem tedy budete hrát se čtyřmi elementy).



Použité elementy



Počáteční říše



Počáteční mapa

Umístěte svůj bodovací žeton na **stupnici vítězných bodů na pole s číslem 1**. Jste začínajícím hráčem.

Jakmile je tímto způsobem hra připravena, proveďte navíc následující kroky. Nejdříve připravte desku přízraků. Nejlepší bude, když pro přízraky použijete černé nebo bílé komponenty.

Všimněte si, že přízraky své jednotky nepovolávají podle běžných pravidel. Všechny jejich jednotky jsou rozděleny mezi tři akční zóny, znázorněné ve spodní části desky přízraků. Tyto zóny představují přípravnou oblast přízraků.

# Příprava přízraků



## Žetony pokladů

Než připravíte jednotlivé říše, vezměte jeden žeton pokladu od každého typu elementu, který ve hře používáte. Žetony berte ze sloupců, které budete do Dávnozemě umisťovat jako poslední.

Tyto čtyři žetony zamíchejte a v náhodném pořadí je po jednom umístěte do každého ze čtyř řádků na desce přízraků (do sloupce nejvíce vlevo). Všechny další žetony pokladů, které přízraky během hry získají, umisťujte vždy lícem dolů do řádku se žetonem stejného typu elementu, a to vždy na první volné pole nejvíce vlevo.



## Karty přízraků

Nejprve zamíchejte balíček přízraků, pak z něj doberte 3 karty a po jedné je umístěte lícem vzhůru pod každou ze tří akčních zón, které rozdělují přípravnou oblast přízraků. Tyto tři karty znázorňují akce, které mohou přízraky provést ve svém nadcházejícím tahu.



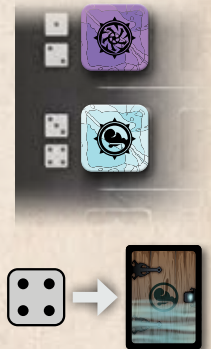
## Karty magie

Z balíčku karet magie vezměte lícem dolů vrchních pět karet a vytvořte z nich balíček, který bude tvořit „počáteční ruku“ přízraků. Balíček umístěte poblíž desky přízraků. Do tohoto balíčku budete během hry přidávat další karty, nikdy se však na karty v tomto balíčku nedívejte.

## Počáteční karta průchodu

Hodte jednou kostkou. Porovnejte číslo na kostce se symboly kostek uvedenými na levém okraji desky přízraků. Čísla odpovídají jednomu ze čtyř elementů ve hře, a to na základě žetonu pokladu umístěného v daném řádku.

Vezměte kartu průchodu z balíčku elementu, jehož číslo jste hodili, a umístěte ji poblíž desky přízraků, čímž vytvoříte počátek balíčku karet dobrodružství, které přízraky během hry získají. U balíčku dobrodružství, ze kterého jste odebrali kartu, otočte následující kartu lícem vzhůru. Díky tomu budou opět k dispozici čtyři karty dobrodružství.



## Bodovací žetony přízraků a figurka strážce

Jeden bodovací žeton přízraků umístěte na první úroveň ukazatele síly elementu odpovídajícího počáteční kartě průchodu, zvolené v předchozím kroku.

Jeden bodovací žeton přízraků umístěte na **stupnici vítězných bodů na pole s číslem 2**. Další bodovací žeton přízraků umístěte na první pole **stupnice slávy**.

Zbývající tři bodovací žetony odložte na desku elementů poblíž ukazatelů síly elementů, použijete je stejně jako při běžné hře, jakmile přízraky během hry získají sílu dalších elementů.



Figurku strážce umístěte poblíž Dávnozemě.

# Zvláštní pravidla

## Mírumilovný začátek

Hru zahájíte mírumilovně, stejně jako při běžné hře s živými hráči. Podle stejné logiky nemůže dojít k vyvolání bitvy, dokud se jak bodovací žeton hráče, tak bodovací žeton přízraků nenacházejí na stupnici slávy. Avšak pozor! Bodovací žeton přízraků se na stupnici slávy nachází už od začátku hry. Mírumilovná část hry tedy skončí, jakmile hráč poprvé provede akci svolání jednotek a umístí svůj bodovací žeton na stupnici slávy.

## Zdroje

**Přízraky používají pouze jeden typ zdroje - karty magie.** Karty magie, které přízraky během hry získají, pokládejte lícem dolů na balíček, který představuje „karty v ruce“ přízraků. Přízraky **nesmí dodržovat omezení počtu karet v ruce** a účinky uvedené na kartách magie nikdy nevyhodnotí, používají je pouze jako univerzální platidlo.

Pokud přízraky během hry získají žeton pokladu, **uvedené zdroje nezískají**. Získaný žeton jednoduše umístíte lícem dolů na desku přízraku (viz *Umístění jednotky přízraků do říše elementu na str. 6*).



Pokud mají přízraky získat jakýkoliv zdroj, místo uvedeného zdroje vždy získají kartu magie. Pokud musí nějaký zdroj odhodit, odhodí kartu magie.

**Přízraky nezískávají meče** ani žádný jiný benefit, pokud jsou přemístěny do Podsvětí. Místo toho během akce svolání jednotek získají VB za každou svoji jednotku, která se v Podsvětí nachází (viz *Svolání jednotek přízraků na str. 7*).

**Přízraky nemusí platit žádné zdroje** za akce, které provádějí (např. *stavba sídel* nebo *získávání karet dobrodružství*).

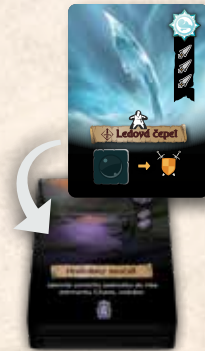
## Protivník

Některé schopnosti frakcí a jiné herní účinky se odkazují na vašeho protivníka. Přízraky se považují za vašeho protivníka a také se považují za „hráče“ pro účely vyhodnocení textu na kartách.

## Přízraky nemají herní oblast

Během hry budou přízraky získávat karty dobrodružství, ale nebudou si je umísťovat do herní oblasti (*žádnou nemají*). Karty dobrodružství, které přízraky během hry získají, jim nepřidávají žádné schopnosti. Přízraky také během své akce svolání jednotek **nevyhodnocují žádné akce v herní oblasti**.

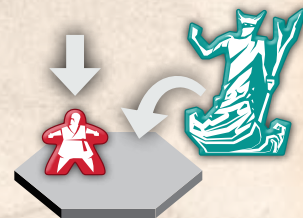
Karty dobrodružství přízraků nemusíte mít rozprostřené na stole a můžete je nechat v jednom balíčku, dokud je nepotřebujete vidět, nebo využít pro vyhodnocení vlastních schopností (jako např. *schopnost čaroděje Kouzelník Chaosu* nebo *karty Pirátská šavle*).



## Strážce

Strážce je pasivní duch, který s živými bytostmi (*tedy s hráčem*) nijak neinteraguje, prostě jen pozoruje a dohlíží na dění kolem. Strážce putuje Dávnouzemí, následuje hráčovy pohyby a určuje říše, ve kterých budou přízraky vykonávat své akce. Strážce se nepovažuje za jednotku, jiným než níže uvedeným způsobem se nepřemisťuje a ani se neúčastní bitev. Také jej neovlivňují žádná kouzla ani schopnosti.

**Přemístění strážce:** Okamžitě poté, co během svého tahu umístíte svoji jednotku do Dávnouzemí, přemístíte strážce do stejné říše. Pokud ve svém tahu svoláváte jednotky, strážce nikam nepřemisťujete.



## Jednotky přízraků v bitvě

Jednotky přízraků se v bitvě chovají stejně jako jednotky živých hráčů a používají stejný počet kostek jako běžné jednotky odpovídajícího typu.

Jednotky přízraků se vždy připojí do bitvy, která vypukne v sousedící říši.

**Moc podsvětí:** V každé bitvě, které se účastní jednotky přízraků, získávají přízraky kostky i za své jednotky nacházející se v Podsvětí. Počet těchto kostek odpovídá typu každé jednotky. Pokud se tedy přízraky účastní bitvy v Dávnouzemí a v Podsvětí se nachází jejich drak, získají přízraky do bitvy 3 kostky navíc.



**Stupnice slávy:** Pokud přízraky vyhrají bitvu proti hráči, posunou se na stupnici slávy. Pokud vyhrají bitvu proti nestvůře, získají sílu jejího elementu (viz *následující stranu*).



## Mizející přízraky

Během hry může nastat situace, kdy při vyhodnocení karty přízraků (viz níže) přízraky umístí dělníka a okamžitě jej využijí pro stavbu sídla. Tím může dojít k situaci, kdy do říše vtrhne nestvůra a/nebo má hráč v říši své jednotky a mělo by tak dojít k vyvolání bitvy. Pokud dělník tímto způsobem zmizí, a v říši tak nezůstane nikdo, s kým by bylo možné bitvu svést, k vyvolání bitvy nedojde.

## Přízraky a nestvůry

Jakmile přízraky umístí jednotku do říše sousedící s nestvůrou, nestvůra do této říše vtrhne a dojde k vyvolání bitvy. Pokud přízraky nestvůru porazí, **přednostně si zvolí možnost získat sílu jejího elementu**. Výjimku tvoří situace, kdy již přízraky dosáhly vrcholu ukazatele síly daného elementu, v takovém případě se posunou na stupnici slávy.

**Schopnosti nestvůr, které způsobují odeslání jednotek do Podsvětí, se na přízraky nevztahují.**

## Rozhodování přízraků

Pokud se přízraky musí během hry rozhodnout pro některý z elementů (např. při volbě zisku síly elementu nebo zisku karty dobrodružství), hodte jednou kostkou a zvolte výsledek odpovídající symbolům kostek na levém okraji desky přízraků. Pokud by výsledek hodu přízrakům neumožnil získat sílu elementu, hodte kostkou znovu a řiďte se novým výsledkem hodu (případně hod znovu opakujte).

Pokud se přízraky mohou rozhodnout, zda vyvolat bitvu, vždy se rozhodnou bitvu vyvolat (např. volba u nestvůry Okřídlený had).

Pokud by mělo dojít k rozhodnutí, které zde není popsáno (např. kam umístit dílek říše), rozhoduje za přízraky hráč.

## Orby

Jakmile přízraky získají orb, okamžitě jej umístěte do nabídky odměn na první volné pole nejvíce vlevo. Přízraky získají výhodu uvedenou na tomto poli. Pokud jsou na poli uvedeny jiné zdroje než karty magie, získají místo uvedených zdrojů 1 VB za každý zdroj, který by tímto způsobem měly získat.



# Tahy přízraků

**Po každém vašem tahu vykonají svůj tah přízraky.**

- Určení akčních zón:** Hodte jednou kostkou. Výsledek určí, kterou ze tří akčních zón přízraky v tomto tahu použijí.
- Umístění jednotek, nebo jejich svolání:** Pokud se v určené zóně nachází alespoň jedna jednotka přízraků, vyhodnoťte kartu pod touto zónou a pro umístění použijte jednotku, která se v této zóně nachází nejvíce nalevo. Pokud v určené zóně žádné jednotky nejsou, přízraky pouze svolají své jednotky a kartu nevyhodnoťte.



## Vyhodnocení karty přízraků

Na každé kartě přízraků je uvedena jedna nebo dvě akce, které přízraky vyhodnotí. Každá karta obsahuje instrukci k umístění jednotky, může ale také obsahovat i druhou akci (např. stavba sídla, dobrání karty dobrodružství z pořadačů Podzemí, umístění dílku říše a další). Pamatujte, že přízraky nemusí za provedení akce platit žádné zdroje.

**Kartu přízraků vyhodnoťte v následujícím pořadí kroků:**

- Umístěte jednotku přízraků do uvedené říše.
- Pokud byla jednotka umístěna do říše elementu, přízraky získají žeton pokladu.
- Pokud jsou na kartě uvedeny další účinky, vyhodnoťte je.
- Kartu odhodte na odhazovací balíček přízraků. Doberte novou kartu přízraků a umístěte ji na místo původní karty.

## Umístění jednotky přízraků

Vezměte jednotku přízraků nacházející se v dané zóně nejvíce vlevo a umístěte ji do říše vyobrazené na kartě. Na obrázku je uvedeno, do které říše **sousedící se strážcem** má být jednotka umístěna. Někdy je však na obrázku uvedena konkrétní dílek ruiny, na kterou má být jednotka umístěna.

Pokud se na místě uvedeném na kartě nenachází žádná říše, umístěte jednotku místo toho do říše, ve které se nachází strážce.

(Pokračování na následující straně.)



## Umístění jednotky přízraků (pokračování)

Umístění jednotky přízraků se podobá umístění jednotky živého hráče, **přízraky však ignorují omezení pro umístění** (např. požadavek umístění nové jednotky do sousedící říše a zákaz umístění jednotek do obsazených říší).

**Umístění jednotky přízraků vyvolá bitvu stejným způsobem, jako ji vyvolá umístění jednotek při běžné hře.**




## Umístění jednotky přízraků do říše elementu

Pokud se na dílku říše nachází jeden sloupec žetonů pokladů, přízraky získají horní žeton z tohoto sloupce. Pokud se na dílku říše nacházejí dva sloupce žetonů pokladů, přízraky získají horní žeton z levého sloupce. Pokud se již na dílku říše nenacházejí žádné žetony pokladů, přízraky získají jednu kartu magie (místo zdroje uvedeného na poli).

Žetony pokladů, které přízraky získají, umísťujte lícem dolů na desku přízraků. Za umístění žetonů na některá pole desky přízraků mohou přízraky získat uvedené odměny.

## Umístění žetonu pokladu na desku přízraků

Jakmile přízraky získají žeton pokladu, umístěte jej lícem dolů na desku přízraků do řádku, který již obsahuje žeton s příslušným elementem. Žeton umístěte na první volné pole nejvíce vlevo.

Pokud žeton umístíte na pole se symbolem stupnice slávy , přízraky postoupí na další pole stupnice slávy a získají uvedenou odměnu. Pokud žeton umístíte na pole se symbolem magické karty , doberte lícem dolů jednu kartu magie a přidejte ji na balíček představující „karty v ruce“ přízraků. Pokud žeton umístíte na pole se symbolem karty dobrodružství , doberte kartu dobrodružství odpovídající elementu v řádku, kam jste umístili žeton.



## Umístění jednotky přízraků na dílek ruiny

Pokud má být jednotka přízraků umístěna na dílek ruiny, jednotku na něj umístěte, ale uvedenou akci říše nevyhodnocujte. Jakmile přízraky svolají jednotky, přinesou jim každá jednotka přízraků nacházející se na dílku ruiny 2 VB (viz Svování jednotek přízraků na následující straně).



## Jak přízraky staví sídla?

Na některých kartách přízraků je uvedena akce stavba sídla. Pokud je to možné, přízraky postaví sídlo v říši, ve které se nachází strážce. Pokud to možné není, přízraky postaví sídlo v říši, která se strážcem sousedí. Diagram uvedený na kartě představuje pořadí, v jakém se přízraky pokusí nalézt vhodného dělníka, kterého by ke stavbě sídla mohly využít.



**1. Postavení sídla v říši se strážcem:** Pokud se na dílku říše nachází zároveň strážce i dělník přízraků a na dílku se zatím nenachází sídlo, vezměte jednu ze střež přízraků a dělníka přeměňte na sídlo.

**2. Postavení sídla v říši sousedící se strážcem:** Pokud není možné postavit sídlo podle předchozího kroku, zkontrolujte, zda strážce sousedí s nějakou říší, na které se zároveň nachází dělník přízraků a v níž se zatím nenachází sídlo. Pokud je takových říší více, zvolte říši, která se ve směru hodinových ručiček nachází jako první v pořadí (viz diagram na obrázku nahoře).

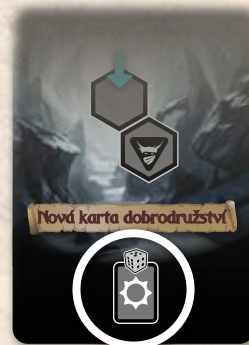
Jakmile přízraky postaví sídlo, získají VB podle běžných pravidel (jako živý hráč) a postoupí na příslušném ukazateli síly elementu o jednu úroveň výš. Pokud sídlo podle výše uvedeného postupu nelze postavit, akci ignorujte.

## Získání karty dobrodružství

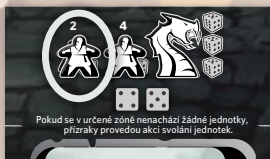
Pokud mají přízraky získat kartu dobrodružství v důsledku umístění žetonu pokladu na desku přízraků, získají kartu odpovídající elementu v řádku, do něhož byl žeton umístěn.

Pokud mají přízraky získat kartu dobrodružství v důsledku akce na kartě přízraků, určete element hodem kostkou (číslo porovnejte s levým okrajem desky přízraků).

V obou případech doberte z balíčku daného elementu kartu dobrodružství a umístěte ji na balíček karet dobrodružství přízraků. Poté otočte lícem vzhůru následující kartu v balíčku, opět tak budou k dispozici čtyři karty dobrodružství.



## Příklad: Akce přízraků



Během tahu přízraků hodíte kostkou a padne číslo 4 – je tedy aktivována prostřední akční zóna. Přízraky mají v této zóně alespoň jednu jednotku, proto podle obrázku na kartě umístí jednotku (nacházející se v zóně nejvíce vlevo) do říše sousedící se strážcem.



Protože se v říši nenachází sloupec s žetony pokladů, získají přízraky jednu kartu magie.

V rámci spodní akce se přízraky pokusí postavit sídlo. Nejdříve zkontrolujte říši, ve které se nachází strážce. V říši se strážcem se sice dělník přízraků nachází, ale zároveň zde už stojí vaše sídlo, přízraky proto na tomto dílku své sídlo postavit nemohou.

Dále zkontrolujte sousedící říše, počínaje dílkem, který se z vašeho pohledu od strážce nachází vpravo nahore. Tento dílek je na obrázku na kartě označen číslem 2. V této říši se žádný dělník přízraků nenachází.

Ve směru hodinových ručiček tedy zjistíte, že se dělník přízraků nachází v sousedící říši napravo. Na tomto dílku se sídlo zatím nenachází, proto zde přízraky sídlo postaví.

Přízraky se na ukazateli síly elementu Chaos posunou o 1 úroveň výš a získají 4 VB za sousedící sídlo a dílek ruiny. Tah přízraků je nyní u konce, proto odhoďte kartu přízraků z prostřední akční zóny a doberte novou kartu přízraků, kterou původní kartu nahradíte.



## Svolání jednotek přízraků

Pokud přízraky aktivují akční zónu, ve které nemají žádné jednotky, nemohou žádnou jednotku umístit, a proto své jednotky svolají.

**Akci svolání jednotek vyhodnoťte v následujícím pořadí:**

1. Přízraky získají **2 VB** za každou svou jednotku na dílcích ruin.
2. Přízraky získají **1 VB** za každou svou jednotku v Podsvětí.
3. Přemístěte všechny jednotky přízraků do přípravné oblasti na desce přízraků. Dělníky přízraků vraťte do zón postupně od nejmenšího čísla po největší.



## Příklad: Svolání jednotek přízraků

Během tahu přízraků hodíte kostkou a padne číslo 6, čímž je aktivována pravá akční zóna. Přízraky v této zóně nemají žádné jednotky, proto nevyhodnotí akce na kartě a pouze svolají své jednotky.

Přízraky nejdřív získají 2 VB za každou svou jednotku nacházející se na dílcích ruin. Pokud jsou například jednotky svolány z Povolávacího portálu a Věže mágů, získají 4 VB.

Přízraky poté získají 1 VB za každou svou jednotku v Podsvětí. Pokud mají například v Podsvětí 3 dělníky, draka a čaroděje, získají celkem 5 VB!

Nakonec odeberte všechny jednotky přízraků z Dávnozemě i z Podsvětí a vraťte je na desku přízraků. Válečníka, draka a čaroděje vraťte zpět do jejich akčních zón. Dělníky umísťte postupně na symboly od symbolu s číslem 1 k vyšším číslům. Pokud se například vracejí pouze tři dělníci, umístěte prvního dělníka do levé zóny na symbol s číslem 1, druhého dělníka do prostřední zóny na symbol s číslem 2 a posledního dělníka opět do levé zóny na symbol s číslem 3.



Tah přízraků je nyní u konce. Protože přízraky neprovedly akce na kartě přízraku, kartu neodhazujte.

## Závěrečné bodování

**Hráč získá vítězné body stejně jako obvykle.**

**Přízraky získají vítězné body následovně:**

- ★ **Síla elementů:** Přízraky získají počet VB odpovídající dosaženým úrovním na ukazatelích síly elementů.
- ★ **Sídla:** Stejně bodování jako obvykle.
- ★ **Karty dobrodružství:** Přízraky na rozdíl od hráče získají body za všechny své karty dobrodružství, nejsou omezeny počtem postavených sídel.
- ★ **Karty magie:** Přízraky získají **1 VB** za každou kartu magie, kterou mají na konci hry v balíčku představujícím jejich „karty v ruce“. Typ karty nehraje roli.



**Breaking  
Games**

AN ADMAGIC COMPANY

