

ZÁKON

ROOTBOTIKY



Obsah

1. Změny zákona	2	7. Tulákobot	10
2. Nová pravidla	2	8. Ještěroboti	15
3. Příprava hry s boty	3	9. Řízený Řiční lid	18
4. Mechanická Markýza 2.0	4	10. Heuristické Hrabství	20
5. Optimalizovaní Orli	6	11. Komputerizovaní Krkavci	22
6. Automatizovaná Aliance	8	12. Interakce s mapou	24

1. Změny Zákona

Hry s boty se řídí běžnými pravidly *Zákona hry Root* (části 1–4) s výjimkou následujících úprav.

1.1 VÝROBA

- 1.1.1 **Cena.** Boti vyrábějí předměty bez aktivace výrobních prostředků. (*Předmět však musí být dostupný v zásobě, aby jej bot mohl vyrobit.*)
- 1.1.2 **Předměty.** Kdykoli bot vyrobí předmět, ignoruje uvedený počet vítězných bodů – bot za výrobu předmětu vždy získá jen jeden vítězný bod.
- 1.1.3 **Trvalé efekty.** Boti nemohou vyrábět karty s trvalými efekty.

1.2 BITVY

- 1.2.1 **Obdržení zásahů.** Pokud obdrží bot zásahy, odstraňuje z mýtiny vždy nejprve žetony a až poté stavby. Pokud má na mýtině více různých druhů staveb, vybírá si, kterou odstraní, náhodně.

1.3 KARTY DOMINANCE

Boti nemohou zahrát kartu dominance za účelem změny své vítězné podmínky.

- 1.3.1 **Varianta s kartami dominance pro boty.** Hráči nemohou použít karty dominance. Jakmile by měla být karta dominance odhozena, namísto toho ji položte vedle herní desky. Jakýkoli bot, který splňuje podmínku takové karty, okamžitě vyhrává hru.

2. Nová pravidla

2.1 PRIORITA VÝBĚRU MÝTINY

Pokud si bot musí jako cíl své akce vybrat mýtinu, následuje všechna pravidla uvedená u této akce. Pokud nedojde na základě těchto pravidel k výběru jediné mýtiny, stane se cílem mýtina ze zbylého výběru s nejvyšší PRIORITYOU, kterou označují žetony priority umístěné na mapě. Mýtina s nejvyšší prioritou je označena jako „1“, mýtina s nejnižší prioritou pak jako „12“.

2.2 PRIORITA VÝBĚRU FRAKCE

Pokud si bot musí jako cíl své akce vybrat frakci, následuje všechna pravidla uvedená u této akce. Pokud nedojde na základě těchto pravidel k výběru jediné frakce, stane se cílem frakce ze zbylého výběru, která je první v pořadí hry (*tj. počínaje začínajícím hráčem*).

2.3 PLATNOST CÍLE

Bot smí mýtinu či frakci zvolit pouze tehdy, pokud to povolují pravidla. Pokud to není možné, pokusí se zvolit jinou mýtinu či frakci, která se nachází mezi možnými kandidáty s nejvyšší prioritou; pokud žádný z kandidátů nevyhovuje, pokusí se zvolit kandidáta s nejbližší nižší prioritou. (*Například pokud má bot vyvolat bitvu na mýtině s nejvíce bojovníky soupeřů, ale nemá na takové mýtině vlastní bojovníky, pokusí se najít jinou mýtinu s nejvíce bojovníky. Pokud na žádné z těchto mýtin nemůže vyvolat bitvu, následně se pokusí ji vyvolat na mýtině s druhým nejvyšším počtem bojovníků soupeřů. Takto pokračuje, dokud*

nenajde vhodný cíl nebo nevyčerpá všechny možnosti.)

2.4 POŘADÍ AKCÍ

Pokud by měl bot provést více akcí s různými cíli a pořadí provádění těchto akcí by mohlo ovlivnit výslednou situaci, provede je bot v pořadí od nejvyšší priority cíle po nejnižší. Při pohybu se řiďte pořadím priorit mýtin, odkud jednotky odcházejí (*ne mýtin, kam se přesouvají*).

2.5 „TAKOVÁ...“

Pravidla často uvádějí pojem TAKOVÁ MÝTINA. Tento pojem znamená „mýtina, která splňuje všechna kritéria pro výběr mýtiny uvedená dříve v rámci dané akce.“ Pravidla také používají pojmy TAKOVÉ MÝTINY, TAKOVÝ HRÁČ A TAKOVÍ HRÁČI – jejich význam je analogický.

2.6 „LIDÉ“ A „BOTI“

Pojem HRÁČ zahrnuje jak lidské hráče, tak boty – při rozlišování těchto dvou skupin jsou pak dále rozlišovány LIDÉ A BOTI.

2.7 KARTY PŘÍKAZU

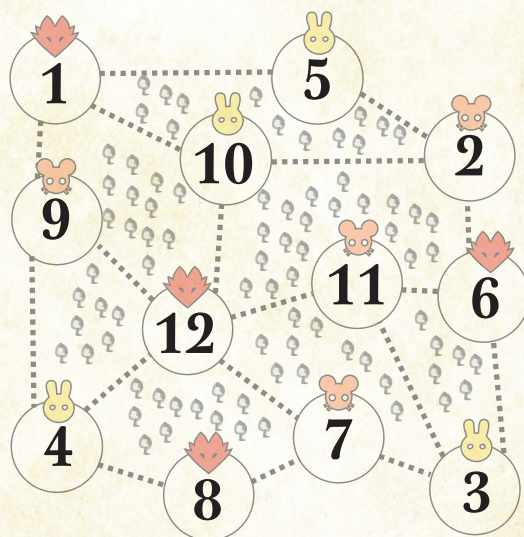
Ve svém tahu bot dobere a otočí kartu z dobíracího balíčku, kterou nazýváme KARTA PŘÍKAZU. S její pomocí určí, jaké akce bude v daném tahu provádět. Pojem PŘÍKAZANÝ znamená „se symbolem odpovídajícím symbolu aktuální karty příkazu“.

2.8 SCHOPNOSTI

Každý bot disponuje následujícími dvěma schopnostmi.

- 2.8.1 **Špatná manuální zručnost.** Boti nemají karty v ruce. Nemohou také karty z ruky odhazovat. Pokud si má člověk vzít kartu od bota, dobere si namísto toho kartu z balíčku. Pokud by měl hráč botovi odevzdat kartu, odhodí ji a bot místo toho získá jeden vítězný bod (*pokud by měl kartu odhodit bot, neodhodí ji, ale bot-příjemce přesto vítězný bod získá*).
- 2.8.2 **Nesnáší překvapení.** Proti botům nelze hrát karty přepadení. (*U Automatizované Aliance tato schopnost není uvedena, protože nikdy nevyvolává bitvu.*)

Podzim



3. Příprava hry s boty

Postupujte podle varianty přípravy hry A3 a běžného postupu přípravy hry (5.1) uvedených v Zákoně hry Root.

3.1 UMÍSTĚNÍ ŽETONŮ PRIORITY

Po výběru mapy umístěte na každou mýtinu žeton priority tak, jak je naznačeno na příslušném obrázku.

3.2 „5.1.1 KROK 1: ROZDĚLTE FRAKCE

A URČETE ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE“

Během tohoto kroku běžného postupu přípravy hry můžete nahradit libovolný počet hráčů frakcemi, které jsou řízeny boty.

3.3 VÝBĚR OBTÍŽNOSTI A RYSŮ

Po dokončení kroku 1 a před provedením kroku 2 běžného postupu přípravy hry zvolte obtížnost a rysy každého bota následujícím způsobem.

- 3.3.1 **Obtížnost.** Vyberte obtížnost bota z následujících možností: jednoduchá, výchozí, výzva a noční můra. Pokud vyberete jinou než výchozí obtížnost, umístěte poblíž desky frakce bota odpovídající kartu obtížnosti.
- 3.3.2 **Rysy.** Každý bot disponuje kartami rysů, které ovlivňují pravidla jeho chování a obecně vzato zvyšují jeho obtížnost. Vyberte libovolný počet karet rysů (*klidně i žádnou*) a umístěte je poblíž desky frakce bota.

3.4 „KROK 3: DOBERTE SI DO RUKY POČÁTEČNÍ KARTY“

Tento krok běžného postupu přípravy hry upravte následovně: „Pokud hrajete nejvýše se dvěma lidskými hráči, odstraňte z balíčku všechny čtyři karty dominance. (*Nepřidávejte do něj karty špehů z rozšíření Říčního lidu.*) Balíček zamíchejte. Každému člověku rozdejte tři karty. (*Boti si karty nedobírají.*)“

3.5 POKROČILÝ POSTUP PŘÍPRAVY HRY.

Pokud používáte pokročilý postup přípravy hry (Doda-

tek A), nejprve připravte všechny boty a teprve poté frakce lidských hráčů.

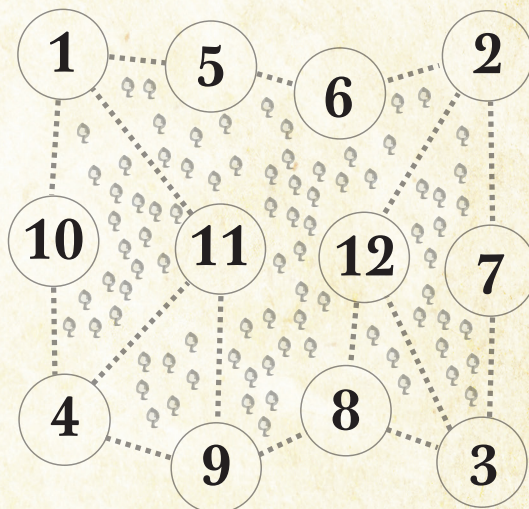
Plně kooperativní hra

Pokud chcete hrát proti botům jako tým, odstraňte z balíčku v průběhu přípravy hry všechny čtyři karty dominance a použijte následující pravidla.

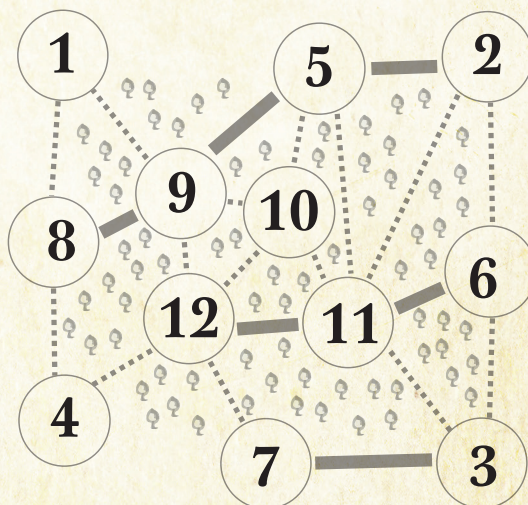
Abyste zvítězili, musí každý z vás získat 30 vítězných bodů dříve, než se to podaří prvnímu z botů. Boti nepovažují při výběru mýtiny pro akci komponenty jiných botů za soupeřící a také proti sobě nevyvolávají bitvu. (*Bot však může odstranit komponenty jiného bota v rámci vyhodnocení jiné akce, jako je např. vzpoura apod.*) Lidé nadále považují jeden druhého za soupeře (*mohou tedy odstraňovat jeden druhému stavby a žetony a získávat za to body apod.*).

Pokud potřebujete proti botům trochu vypomoci, můžete zkusit považovat všechny komponenty lidí za stejný „tým“, např. pro účely vyhodnocení ovládnutí mýtin. Pokud se rozhodnete hrát takto, měli byste si však nejprve vyjasnit, jak budete vyhodnocovat sporné body (*mohou např. ještěři v rámci spiknutí konvertovat stavby spřáteleného hráče Orků?*). V Rootu naleznete spoustu podobných interakcí frakcí a máte naši plnou podporu v experimentování s různými variantami souvisejících pravidel.

Zima



Hory



4. Mechanická Markýza 2.0

4.1 PŘEDSTAVENÍ

Jedná se o nejjednoduššího bota, který může být využit pro to, aby zastoupil hráče v řadě různých herních uspořádání. Přestože tento bot uvažuje velmi přímočarým způsobem, nepodceňte jej. Alespoň jeden hráč by jej vždy měl držet v šachu!

4.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 4.2.1 **Pevnost.** Pouze Markýza může umisťovat komponenty na mýtinu se žetonem pevnosti. (*Komponenty ostatních frakcí však na tuto mýtinu možno přesunout.*) Pokud je žeton pevnosti odstraněn, vraťte jej do krabice – ve hře se již nepoužije.

4.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 4.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte zásobu 25 bojovníků.
- 4.3.2 **Krok 2: Umístěte pevnost.** Položte žeton pevnosti na náhodně vybranou mýtinu v rohu mapy.
- 4.3.3 **Krok 3: Posádka.** Umístěte jednoho bojovníka Markýzy na každou mýtinu s výjimkou mýtiny v opačném rohu mapy, než v jakém stojí pevnost. Na mýtinu s pevností položte jednoho dalšího bojovníka.
- 4.3.4 **Krok 4: Umístěte počáteční stavby.** Položte na mapu 1 pilu, 1 dílnu a 1 sídlo verbíře – pro každou z těchto staveb vyberte náhodně mýtinu s pevností nebo mýtinu s ní sousedící tak, aby byla na každou mýtinu umístěna nejvýše jedna z těchto staveb.
- 4.3.5 **Krok 5: Naplňte stupnice staveb.** Zbylých 5 pil, 5 dílen a 5 sídel verbířů položte na odpovídající stupnice staveb tak, abyste zaplnili všechna pole s výjimkou těch nejvíce vlevo na každé stupnici.

4.4 ROZBŘESK

Fáze Rozbřesku Mechanické Markýzy 2.0 se skládá ze dvou kroků provedených v následujícím pořadí.

- 4.4.1 **Zjištění příkazu.** Doberte a odhalte kartu příkazu.
- 4.4.2 **Výroba předmětu.** Pokud je na kartě příkazu vyobrazen předmět, který je dostupný v zásobě, Markýza jej vyrobí.

4.5 BÍLÝ DEN

Fáze Bílého dne Mechanické Markýzy 2.0 se skládá z pěti kroků provedených v následujícím pořadí. Pokud je kartou příkazu ptačí karta, namísto vyhodnocení této části se řídte částí Intenzivního Bílého dne (4.7).

- 4.5.1 **Bitva.** Vyvolejte bitvu na každé přikázané mýtině. Obráncem je na každé mýtině hráč, který tam má nejvíce komponent.
- 1 **Rozhodování remíz při výběru cíle.** Cílem se stane takový hráč s nejvíce vítěznými body.

- 4.5.2 **Verbování.** Rovnoměrně rozmístěte čtyři bojovníky na přikázané mýtiny, jež Markýza ovládá. Pokud ovládá právě tři takové mýtiny, čtvrtého bojovníka umístěte na mýtinu s nejvyšší prioritou z těchto tří.

- 4.5.3 **Stavba.** Postavte stavbu na mýtině, kterou bot ovládá a má na ní nejvíce bojovníků. Pokud je karta příkazu liščí kartou, postaví bot pilu, pokud zajechá, postaví dílnu, a pokud myší, postaví sídlo verbíře. (*Karta příkazu určuje druh stavby, ale ne mýtinu, kde bude postavena.*)

- 4.5.4 **Pohyb.** Pohněte z každé přikázané mýtiny všemi bojovníky kromě tří na sousední mýtinu s nejvíce komponentami soupeřů.

- 4.5.5 **Rozšíření se.** Pokud bot v tomto tahu nepostavil stavbu a má na mapě pět nebo méně staveb, odhodte aktuální kartu příkazu, doberte a odhalte další kartu příkazu (*nevyrobějte však její předmět*) a vraťte se na začátek fáze Bílého dne. Rozšířit se Markýza může nejvýše jednou za tah.

4.6 VEČER

Fáze Večera Mechanické Markýzy 2.0 se skládá ze dvou kroků provedených v následujícím pořadí.

- 4.6.1 **Bodování.** Bot získá tolik vítězných bodů, kolik ukazuje prázdné pole nejvíce vpravo na stupnici přikázaných staveb. Pokud je kartou příkazu ptačí karta, vyberte stupnici, z níž Markýza získá nejvíce bodů. (*Na rozdíl od Markýzy z Kocourova neziskává Mechanická Markýza body za umísťování staveb na mapu.*)

- 4.6.2 **Odhození karty příkazu.** Odhodte aktuální kartu příkazu.

4.7 INTENZIVNÍ BÍLÝ DEN

Pokud je karta příkazu ptačí kartou, provedte namísto fáze Bílého dne (4.5) sérii následujících kroků; poté pokračujte Večerem (4.6).

- 4.7.1 **Bitva.** Vyvolejte bitvu na všech mýtinách. Obráncem je na každé mýtině hráč, který zde má nejvíce komponent.

- 1 **Rozhodování remíz při výběru cíle.** Cílem se stane takový hráč s nejvíce vítěznými body.

- 4.7.2 **Verbování.** Položte po dvou bojovnících na dvě mýtiny s nejnižší prioritou z těch, které bot ovládá. Pokud právě ovládá jen jednu mýtinu, položte všechny čtyři bojovníky na ni.

- 4.7.3 **Stavba.** Bot postaví stavbu toho druhu, kterého je na mapě nejvíce, a to na mýtině, kterou ovládá a má na ní nejvíce bojovníků. Pokud dojde k remíze mezi pilami a jinými druhy staveb, postaví pilu. Pokud dojde k remíze mezi dílnami a sídly verbíře (*ale ne pilami*), postaví sídlo verbíře.

- 4.7.4 **Pohyb.** Bot pohne z každé mýtiny všemi bojovníky kromě tří na sousední mýtinu s nejvíce komponentami soupeřů. Poté na každé mýtině, na kterou se přesunul, vyvolá bitvu.

Ukázkový tah Mechanické markýzy 2.0

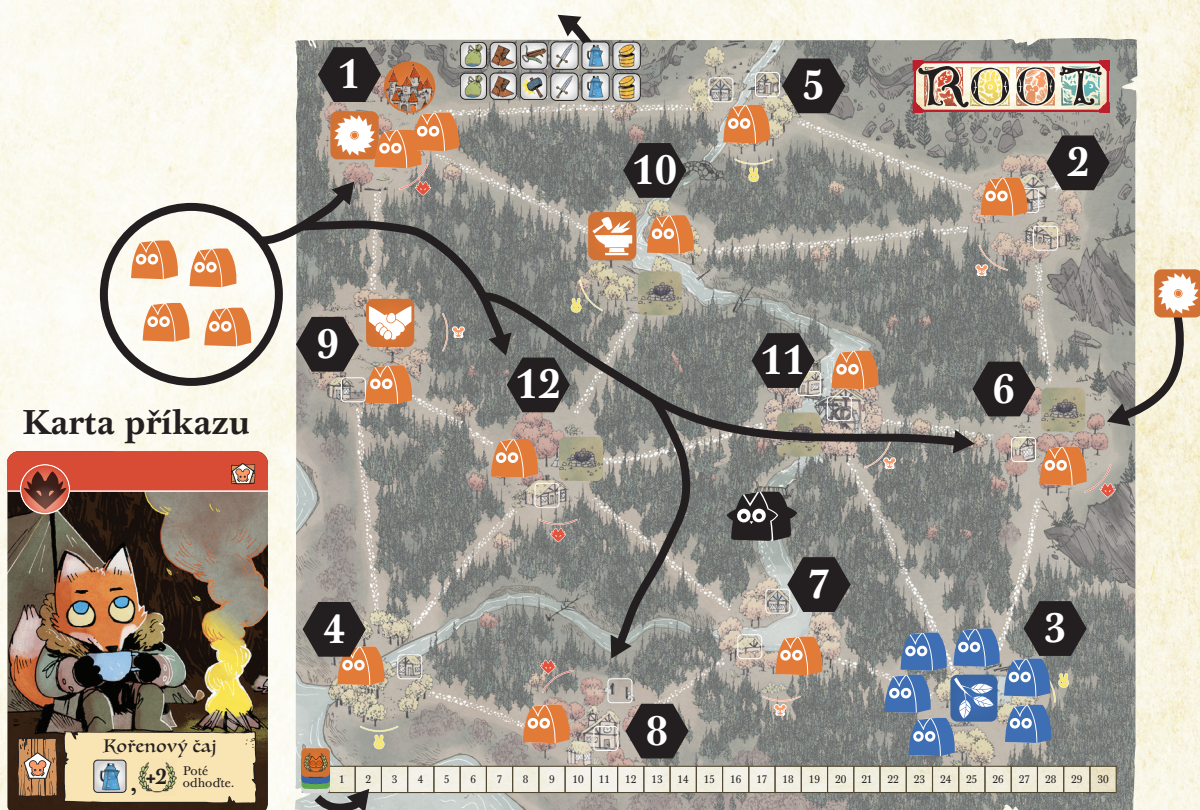
Mechanická Markýza 2.0 provádí svůj první tah ve hře. Nejprve si dobere a odhalí kartu: Kořenový čaj. Toto je její karta příkazu. Vzhledem k tomu, že se na této kartě nachází předmět, bot jej vyrobí a vezme si předmět ze zásoby. Nemusí k tomu aktivovat (a dokonce ani mít postavené!) žádné dílny. Za vyrobení předmětu získá přesně jeden vítězný bod (a to i přesto, že karta uvádí zisk dvou bodů).

Poté je na řadě fáze Bílého dne. Nejprve by se bot pokusil vyvolat bitvu. Kartou příkazu je však liščí karta a na žádné liščí mýtině se nenacházejí komponenty soupeřů. Následně bot naverbuje nové jednotky – po jedné na každou ze čtyř liščích mýtin, které ovládá.

Následuje stavba. Na mýtině 1 se nacházejí tři bojovníci Markýzy, ale všechny pozice pro stavbu zde jsou plné, takže ji bot přeskočí. Na několika dalších mýtinách se nachází po dvou Markýzinych bojovnících (mýtiny 6, 8 a 12). Bot tedy využije mýtinu s druhou nejvyšší prioritou (mýtina 6). Karta příkazu je liščí, takže zde postaví pilu.

Pohyb vynechá bot úplně, protože na žádné mýtině se nenacházejí více než tři bojovníci Markýzy. Nedojde ani na rozšíření se, protože v tomto tahu bot stavěl.

Ve fázi Večera získá bot jeden vítězný bod – to, že je kartou příkazu liščí karta, znamená, že bot získá body za pily a na mapě se právě nachází dvě, což znamená jeden bod (viz desku frakce Mechanické Markýzy 2.0). Následně je karta příkazu odhozena.



5. Optimalizovaní Orli

5.1 PŘEDSTAVENÍ

Optimalizovaní Orli (dříve známí jako Robotičtí Orli) budou vzbuzovat hrůzu i v těch nejstatečnějších hráčích. Stejně jako Rody Orliho hnízda může i tento bot velmi rychle vystupňovat efektivitu svých akcí.

5.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 5.2.1 **Páni lesa.** Optimalizovaní Orli ovládají mýtinu, pokud se účastní remízy v počtu bojovníků a staveb. Neovládají však prázdné mýtiny.

5.3 PŘÍPRAVA HRÝ PRO FRAKCI

- 5.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte zásobu 20 bojovníků.
- 5.3.2 **Krok 2: Umístěte hřad a počáteční bojovníky.** Umístěte 1 hřad a 6 bojovníků na náhodně vybranou mýtinu v rohu, která není počáteční rohovou mýtinou jiného bota a, pokud je to možné, leží diagonálně naproti jiné počáteční rohové mýtině.
- 5.3.3 **Krok 3: Přiřadte vezíry.** Zasuňte 2 karty věrných vezírů za horní okraj desky frakce Orliů do sloupce výnosu nejvíce vpravo.
- 5.3.4 **Krok 4: Naplňte stupnici hřadů.** Položte zbylých 6 žetonů hřadů na stupnici hřadů tak, abyste zaplnili všechna pole s výjimkou toho nejvíce vlevo.

5.4 ROZBŘESK

Fáze Rozbřesku Optimalizovaných Orliů se skládá ze čtyř kroků provedených v následujícím pořadí.

- 5.4.1 **Zjištění příkazu.** Doberte a odhalte kartu příkazu.
- 5.4.2 **Výroba předmětu.** Pokud je na kartě příkazu vyobrazen předmět, který je dostupný v zásobě, Orli jej vyrobí.
- 5.4.3 **Nový rozkaz výnosu.** Přidejte kartu příkazu do výnosu do sloupce s odpovídajícím symbolem.
- 5.4.4 **Nový hřad.** Pokud nemá bot na mapě žádný hřad, položte jeden spolu se čtyřmi jeho bojovníky na příkázanou mýtinu nejvyšší priority, kam mohou být všechny tyto komponenty umístěny. *(Tento bod není úmyslně uveden na desce frakce bota.)*

5.5 BÍLÝ DEN

Fáze Bílého dne Optimalizovaných Orliů se skládá z kroků provedených v následujícím pořadí.

- 5.5.1 **Vyhodnocení výnosu.** Proveďte verbování v každém sloupci karet ve výnosu s alespoň jednou kartou *(sloupce vyhodnocujte směrem zleva doprava)*. Poté stejným způsobem vyhodnoťte pohyb a nakonec bitvu.
 - I **Verbování.** Na mýtinu s hřadem a symbolem odpovídajícím symbolu sloupce umístěte tolik bojovníků, kolik se ve sloupci nachází karet.
 - a **První kritérium rozhodování remíz při výběru mýtiny.** Vyberte takovou mýtinu s nejvíce komponentami soupeřů.
 - b **Druhé kritérium rozhodování remíz při výběru mýtiny.** Vyberte takovou mýtinu s nejméně Orlii bojovníky.
 - c **Třetí kritérium rozhodování remíz při výbě-**

ru mýtiny. Vyberte takovou mýtinu s nejnižší prioritou.

- II **Pohyb.** Bot se přesune z mýtiny odpovídající symbolu sloupce, kterou ovládá a na niž má nejvíce svých bojovníků. Přesune se na sousední mýtinu bez hřadu – pokud se na všech sousedních mýtinách nacházejí hřady, přesune se na mýtinu s hřadem; remízy vyhodnoťte podle pravidel níže. Na původní mýtině ponechte počet bojovníků potřebný pro ovládání mýtiny nebo rovný počtu karet v daném sloupci *(podle toho, která z těchto dvou hodnot je vyšší)*.
 - a **První kritérium rozhodování remíz při výběru mýtiny, která je cílem přesunu.** Vyberte takovou mýtinu s nejméně komponentami soupeřů.
 - b **Druhé kritérium rozhodování remíz při výběru mýtiny, která je cílem přesunu.** Vyberte takovou mýtinu s nejnižší prioritou.
- III **Bitva.** Bot vyvolá bitvu na mýtině odpovídající symbolu sloupce. Obráncem je soupeř, který má na této mýtině nejvíce staveb *(i pokud je toto číslo nula)*. Pokud se v tomto sloupci nachází více karet než ve všech ostatních sloupcích, udělí Orli jeden dodatečný zásah.
 - a **První kritérium rozhodování remíz při výběru mýtiny.** Vyberte takovou mýtinu bez hřadu.
 - b **Druhé kritérium rozhodování remíz při výběru mýtiny.** Vyberte takovou mýtinu s nejvíce bezbrannými stavbami.
 - c **Třetí kritérium rozhodování remíz při výběru mýtiny.** Vyberte takovou mýtinu s nejnižší prioritou.
 - d **První kritérium rozhodování remíz při výběru obránce.** Vyberte takového hráče s nejvíce komponentami na mýtině.
 - e **Druhé kritérium rozhodování remíz při výběru obránce.** Vyberte takového hráče s nejvíce vítěznými body.
- 5.5.2 **Stavba.** Umístěte hřad na mýtinu, kterou bot ovládá a nenachází se na ní hřad. *(Při více možnostech vyberte mýtinu s nejvyšší prioritou.)* Pokud nelze z jakéhokoli důvodu hřad umístit, Orli okamžitě upadají do chaosu. *(Tuto akci proveďte nezávisle na tom, které karty se nacházejí ve výnosu.)*

5.6 VEČER

Bot získá vítězné body uvedené na prázdném poli nejvíce vpravo na stupnici hřadů.

5.7 CHAOS

Pokud musí bot umístit hřad, ale z jakéhokoli důvodu nemůže, upadne následujícím způsobem do chaosu.

- 5.7.1 **Krok 1: Ponížení.** Bot ztrácí jeden vítězný bod za každou ptačí kartu *(včetně věrných vezírů)* ve výnosu.
- 5.7.2 **Krok 2: Čistka.** Odhodte všechny karty výnosu s výjimkou věrných vezírů – ty ponechte ve sloupci s ptačím symbolem. *(Dříve označeno jako Vyčištění.)*
- 5.7.3 **Krok 3: Odpočinek.** Pokračujte fází Večera *(jako v základní hře)*.

Ukázkový tah Optimalizovaných Orli

Nacházíme se zhruba v polovině hry a na tahu jsou Optimalizovaní Orli. Nejprve odhalí kartu: Kořenový čaj. Toto je jejich karta příkazu. Přestože se na této kartě nachází předmět, nemohou jej Orli vyrobit, protože v zásobě již není příslušný žeton dostupný. Kartu příkazu bot umístí do výnosu do zaječího sloupce.

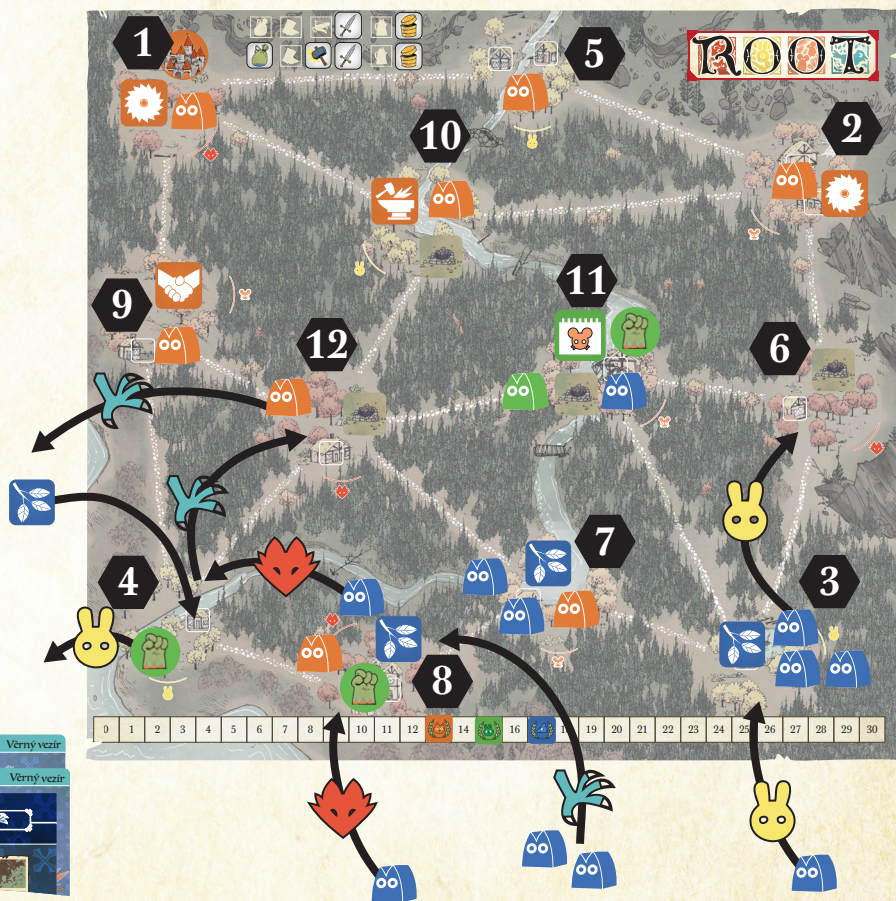
Poté Orli vyhodnotí svůj výnos – začnou verbováním v pořadí zleva doprava. V liščí sloupci se nachází jedna karta, Orli tedy umístí jednoho svého bojovníka na svou jedinou liščí mýtinu s hřadem (8). V myším sloupci nejsou žádné karty, takže jej Orli přeskóčí, pokračují zaječím sloupcem a umístí jednoho bojovníka na svou jedinou zaječí mýtinu s hřadem (3). Poté vyhodnotí i ptačí sloupec, kde si vyberou znovu svou liščí mýtinu (8), protože se na ní nachází více komponent soupeřů než na zaječí mýtině (3) a myši mýtině (7), což jsou jediné další mýtiny, na nichž mají Orli hřad. Na tuto mýtinu umístí dva bojovníky.

Následuje fáze pohybu. Nejprve se pohnou ze spodní liščí mýtiny (8) na sousední mýtinu bez hřadu. Jedinou takovou je rohová zaječí mýtina (4) a Orli na ni tedy přesunou tři bojovníky (v liščí sloupci se nachází jedna karta, takže musí nechat na místě jednoho bojovníka). Aliance je ovládána lidským soupeřem, takže přesun na tuto mýtinu vyvolá pobouření – Aliance si dobere kartu z balíčku a přidá ji mezi své stoupence. (Pokud by Aliance byla ovládána botem, přesun by pobouření nezpůsobil.) V rámci zaječí části pohybu se Orli přesunou ze zaječí mýtiny vpravo dole (3), neboť se na ní nachází nejvíce Orlich bojovníků – cílem přesunu je liščí mýtina vpravo (6), protože na ní dosud neleží hřad a nachází se na ní méně komponent soupeřů než na středové myši mýtině (11). Poslední (ptačí) pohyb vede ze zaječí mýtiny vlevo dole (4), protože je jednou z mýtin s nejvíce Orliimi bojovníky a má vyšší prioritu než liščí mýtina (6). Pohyb vede na středovou liščí mýtinu (12), protože na té se nachází méně komponent soupeřů než na myši mýtině vlevo (9). Orli přesunou jednoho bojovníka a dva ponechají na původní mýtině, protože ptačí sloupec obsahuje dvě karty.

Nakonec vyvolají bitvy: nejprve na prostřední liščí mýtině (12), protože se na ní nenachází hřad. Výsledek hodu kostkami je 0–0! Poté vyvolají bitvu na rohové zaječí mýtině (4), která je jedinou zaječí mýtinou, kde tak mohou učinit. Obráncem je Aliance a Orli odstraní žeton sympatie, za což získají vítězný bod a (znovu) vyvolají pobouření. Vyhodnocení ptačího sloupce pak vyvolá bitvu na prostřední liščí mýtině (12) – stále se jedná o mýtinu bez hřadu, s nejvíce bezbrannými stavbami (nula) a s nejnižší prioritou. Výsledek hodu kostkami je opět 0–0, ale vzhledem k tomu, že v ptačím sloupci mají Orli více karet než ve všech ostatních, udělí jeden dodatečný zásah a odstraní Markýze jednoho bojovníka.

Na konci fáze Bílého dne postaví Orli hřad na zaječí mýtině vlevo dole (4). Ve fázi Večera pak získají za své hřady tři vítězné body!

Karta příkazu



6. Automatizovaná Aliance

6.1 PŘEDSTAVENÍ

Automatizovaná Aliance je obzvláště fanatickou frakcí a často bude vyvolávat vzpoury. Dávejte si pozor, kde může udeřit, a snažte se tak vyhnout nemilým překvapením. Jakmile si vybuduje zázemí, bude potřeba své akce proti ní vhodně načasovat. Nenechte ji zkonsolidovat své bojovníky, jinak se dostanete do potíží!

6.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

6.2.1 **Žetony sympatie.** Aliance má k dispozici 10 žetonů sympatie.

I **Omezení umístění.** Na každé mýtině smí být umístěn nejvýše jeden žeton sympatie.

II **Názvosloví.** Jako SYMPATIZUJÍCÍ MÝTINA se označuje mýtina se žetonem sympatie. Jako NESYMPATIZUJÍCÍ MÝTINA se označuje mýtina bez takového žetonu.

6.2.2 **Automatizované přeapadení.** Pokud je Aliance obráncem v bitvě a na mýtině má alespoň jednoho bojovníka, udělí jeden dodatečný zásah.

6.2.3 **Automatizované pobouření.** Kdykoli lidský hráč odstraní žeton sympatie nebo přesune své bojovníky na sympatizující mýtinu, musí tento hráč odhodit kartu se symbolem této mýtiny. Pokud nemůže, získá Aliance jeden vítězný bod. *(Toto pravidlo ale nespouští špatnou manuální zručnost bota.)*

6.2.4 **Razie.** Kdykoli je odstraněna základna Aliance, odstraňte žetony sympatie ze všech mýtin se symbolem odpovídajícím právě odstraněné základně.

6.2.5 **Stanné právo.** Pokud Aliance umístí žeton sympatie na mýtinu se třemi či více bojovníky stejného soupeře, získá o jeden vítězný bod méně *(minimum je nula)*.

6.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

6.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte zásobu 10 bojovníků.

6.3.2 **Krok 2: Umístěte základny.** Položte 3 základny na odpovídající pole na místě pro základny na desce frakce bota.

6.3.3 **Krok 3: Naplňte stupnici sympatie.** Položte 10 žetonů sympatie na stupnici sympatie na desce frakce bota.

6.4 ROZBŘESK

Fáze Rozbřesku Automatizované Aliance se skládá ze čtyř kroků provedených v následujícím pořadí.

6.4.1 **Zjištění příkazu.** Doberte a odhalte kartu příkazu.

6.4.2 **Výroba předmětu.** Pokud je na kartě příkazu vyroben předmět, který je dostupný v zásobě, Aliance jej vyrobí.

6.4.3 **Vzpouza.** Pokud není karta příkazu ptačí kartou a základnu se symbolem karty má Aliance na své desce frakce, odstraňte všechny komponenty soupeřů ze sympatizující příkazané mýtiny s nejvíce komponentami soupeřů a položte na ni tuto základnu.

Co může zastavit vzpouzu?

Vzpouza může selhat ze tří důvodů: Zaprvé, pokud je kartou příkazu ptačí karta. Zadruhé, pokud se příkazaná základna již nachází na mapě. Zatřetí, pokud žádná sympatizující mýtina neodpovídá symbolu základny, která je dosud na desce Aliance. Vzhledem k tomu, že zvířátka v Lesní říši umí ocenit kvalitní povstání, vyvolávají tato selhání soucit veřejnosti (6.4.4).

6.4.4 **Soucit veřejnosti.** Pokud v této fázi svého tahu (*tj. Rozbřesku*) Aliance neprovedla vzpouzu, šíří sympatii *(podle pokynů v 6.5.1)* v závislosti na počtu žetonů sympatie na mapě následujícím způsobem. Má-li jich na mapě 0–4, šíří sympatii dvakrát, má-li jich na mapě 5 či více, šíří sympatii jednou. *(Kromě toho bude šířit sympatii ještě i ve fázi Bílého dne.)*

6.5 BÍLÝ DEN

Fáze Bílého dne Automatizované Aliance se skládá ze dvou kroků provedených v následujícím pořadí.

6.5.1 **Šíření sympatie.** Aliance umísťuje žeton sympatie na příkazanou nesympatizující mýtinu s nejméně bojovníky soupeřů sousedící s libovolnou sympatizující mýtinou. Za to získá vítězné body uvedené na právě odkrytém poli na své desce frakce *(s přihlédnutím ke stannému právu, 6.2.5)*.

I **Neexistují takové mýtiny.** Pokud nejsou na mapě vhodné cílové mýtiny, umístěte žeton sympatie na mýtinu s nejméně komponentami soupeřů sousedící se se sympatizující mýtinou.

II **Není možné se rozšířit.** Pokud nelze žeton sympatie umístit *(protože je stupnice sympatie prázdná nebo není k dispozici mýtina, na níž by bylo možné žeton sympatie umístit)*, získá Aliance pět vítězných bodů.

6.5.2 **Nečekaná vzpouza.** Pokud je kartou příkazu ptačí karta, odstraňte všechny komponenty ze sympatizující mýtiny s nejvíce komponentami soupeřů, jejíž symbol odpovídá symbolu základny, kterou má Aliance dosud na své desce frakce. Poté tuto základnu umístěte na cílovou mýtinu. *(Pokud je na výběr více mýtin, proveďte vzpouzu na mýtině s nejvyšší prioritou.)*

6.6 VEČER

Fáze Večera Automatizované Aliance se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí.

6.6.1 **Agitace.** Z každé mýtiny se základnou a alespoň třemi bojovníky Aliance odstraňte všechny bojovníky Aliance a poté šířte sympatii (6.5.1).

6.6.2 **Verbování.** Umístěte jednoho bojovníka na každou mýtinu se základnou.

6.6.3 **Odhození karty příkazu.** Odhodte aktuální kartu příkazu.

Ukázkový tah Automatizované Aliance

Automatizovaná Aliance se právě chystá provést svůj první tah ve hře. Nejprve si dobere a odhalí kartu příkazu: Ptačí uzlíček. Ptačí karty jsou pro Automatizovanou Alianci obzvláště užitečné, a to zejména v prvním tahu, protože spouštějí jak soucit veřejnosti, tak nečekanou vzpouru.

Nejprve však Aliance vyrobí předmět a získá jeden vítězný bod.

Následně zkontroluje, zda dojde ke vzpouře. Vzhledem k tomu, že kartou příkazu je ptačí karta, ke vzpouře v tuto chvíli nedojde. Tím pádem vyvolá Aliance soucit veřejnosti (6.4.4), díky němuž může šířit sympatii. Momentálně je Aliance nepopulární (má na mapě méně než pět žetonů sympatie), takže šíří sympatii dvakrát. Vzhledem k tomu, že na mapě se nenachází žádný žeton sympatie, položí Aliance svůj první žeton na mýtinu s nejméně komponentami. Na mapě se nachází spousta mýtin s pouze jednou komponentou soupeřů, a proto je žeton umístěn na tu z nich, která má nejvyšší prioritu – tou je v tomto případě rohová myší mýtina (2). Druhý žeton musí Aliance položit na mýtinu, která sousedí s mýtinou se žetonem sympatie, a vzhledem k tomu, že symbol karty příkazu je žolíkový, lze vybrat kteroukoli. Rozhodne opět vyšší priorita – vybrána je zajetí mýtina (5). Aliance získává jeden vítězný bod!

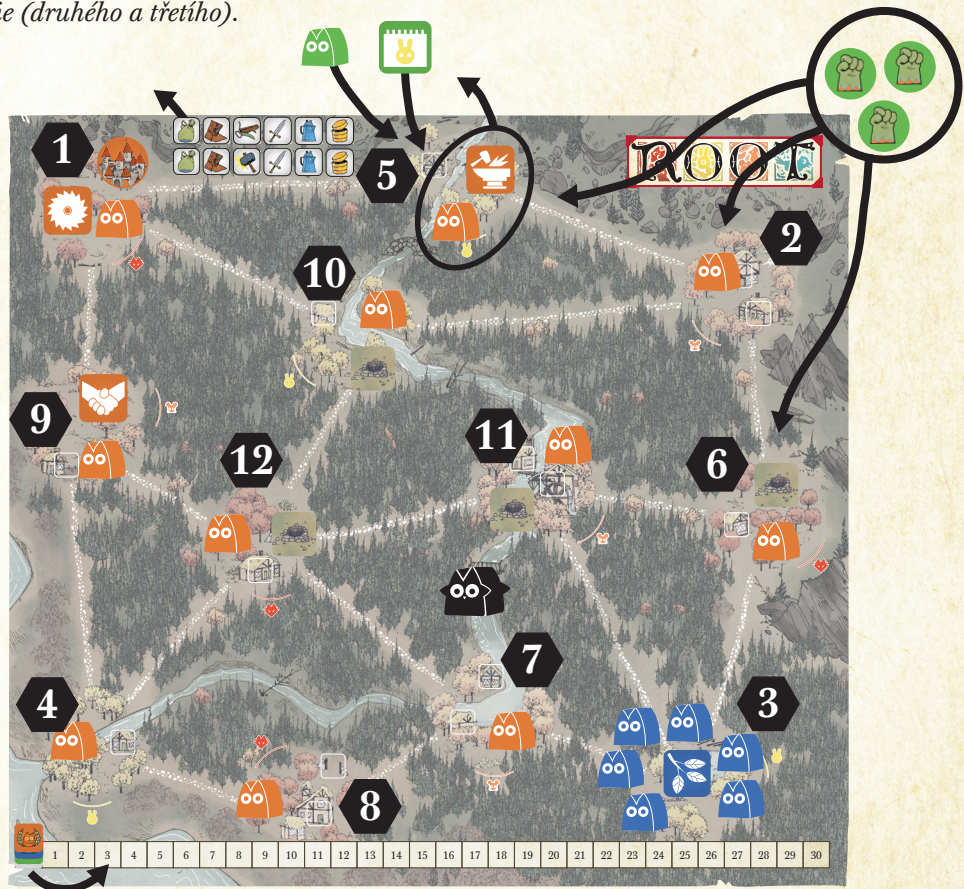
Ve fázi Bílého dne Aliance znovu šíří sympatii – tentokrát na liščí mýtinu na pravé straně mapy (6). Přestože mýtina v levém horním rohu mapy (1) má vyšší prioritu, není sem možné legálně žeton umístít (2.3), protože na této mýtině se nachází žeton pevnosti. Za položení žetonu získá Aliance další bod.

Nakonec (jelikož kartou příkazu je ptačí karta) dojde ještě i k nečekané vzpouře (6.5.2) na mýtině s nejvíce komponentami soupeřů (5). Aliance z této mýtiny odstraní bojovníka Markýzy a její dílnu, za což získá jeden vítězný bod. Poté na mýtinu umístí svou základnu.

Ve fázi Večera umístí Aliance jednoho svého bojovníka na mýtinu se svou základnou (5).

Celkem tak Aliance získala v tomto tahu čtyři vítězné body: jeden za vyrobení předmětu, jeden za odstranění dílny a dva za umístění svých žetonů sympatie (druhého a třetího).

Karta příkazu



7. Tulákobot

7.1 PŘEDSTAVENÍ



Tulákobot je nevypočitatelným spojencem i soupeřem. Stejně jako lidský hráč bude odměňovat ty, kteří vyrábějí předměty. Ale buďte opatrní – jakmile nasbírá dostatek předmětů na to, aby navýšil svou útočnou sílu, může se z něj stát nebezpečný protivník.


7.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

7.2.1 **Osamělý poutník.** Figura Tulákobota není bojovník (*takže nemůže ovládat mýtinu ani jinému hráči zabránit v tom, aby ji ovládal*). Figura Tulákobota nesmí být nikdy odstraněna z mapy.

I **Úplně odstranění.** Kdykoli jiný hráč využije efekt, který nařizuje odstranit všechny komponenty soupeřů z mýtiny (*např. vzpoura Aliance, karty Přízně, bomby Krkavčího spiknutí*) s Tulákobotem, poškodí si Tulákobot tři předměty.

7.2.2 **Mazaný.** Tulákobot se může pohybovat bez ohledu na to, kdo ovládá mýtinu, odkud nebo kam se přesouvá (Zákon hry Root, 4.2.1).

7.2.3 **Předměty.** Aby mohl provádět akce, musí Tulákobot používat předměty. Na rozdíl od Tuláka považuje Tulákobot všechny předměty za shodné (*nerozlišuje tak např. mezi  a *). Každý předmět na desce frakce Tulákobota se vždy nachází buď lícem dolů (*poškozené*), nebo lícem nahoru (*nepoškozené*). Tulákobot používá k akcím nepoškozené předměty, které po použití otáčí lícem dolů. Jakmile získá nový předmět, položí jej lícem nahoru do své brašny.

7.2.4 **Bitevní stupnice.** Maximum hozených zásahů Tulákobota (*Zákon hry Root, 4.3.2.I*) v bitvě začíná na hodnotě „1“. (*Tulákobot nepočítá pro tyto účely počet svých *.) Pokud má Tulákobot alespoň šest, devět nebo dvanáct nepoškozených předmětů, položte zleva doprava na jeho bitevní stupnici jeden, dva nebo tři předměty (*použité předměty přednostně před nepoužitými*). Šestý a devátý předmět zvyšují maximum hozených zásahů Tulákobota o jedna a dvanáctý předmět mu umožňuje udělit jako útočníkovi v bitvě jeden dodatečný zásah. Předměty na bitevní stupnici nemohou být použity, ale mohou být poškozeny.

7.2.5 **Vyhodnocení zásahů.** Kdykoli Tulákobot dostane zásah (4.3.3), musí poškodit jeden svůj použitý předmět, nebo – pokud nemá žádný použitý – jeden svůj nepoužitý předmět. (*Poškození předmětů může způsobit přesun předmětů z bitevní stupnice Tulákobota do jeho brašny*.)

7.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

7.3.1 **Krok 1: Vyberte postavu.** Vyberte kartu postavy a položte ji na místo pro kartu postavy Tulákobota. (*Tyto postavy se liší od karet postav Tuláka*.)

7.3.2 **Krok 2: Umístěte figuru.** Položte figuru Tuláka do lesa sousedícího s nejvíce mýtinami. Pokud se na mapě vyskytuje více takových lesů, zvolte náhodně jeden z nich.

7.3.3 **Krok 3: Odhalte úkol.** Zamíchejte balíček karet úkolů, otočte z něj 1 kartu a položte ji lícem nahoru poblíž desky frakce Tulákobota. Tento úkol může splnit jen on.

7.3.4 **Krok 4: Osíďtele ruiny.** Vezměte 4 předměty označené písmenem „R“, zamíchejte je a po jednom položte náhodně a skrytě pod každou ruinu (*stejně jako v případě hráčem ovládaného Tuláka*).

7.3.5 **Krok 5: Dejte Tulákobotovi počáteční předměty.** Vezměte libovolné čtyři předměty označené „S“ a umístěte je lícem nahoru do Tulákobotovy brašny. (*Kutil začíná se třemi předměty namísto čtyř*.)

7.4 ROZBŘESK

Fáze Rozbřesku Tulákobota se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí.

7.4.1 **Zjištění příkazu.** Doberte a odhalte kartu příkazu.

7.4.2 **Výroba předmětu.** Pokud je na kartě příkazu vyobrazen předmět, který je dostupný v zásobě, Tulákobot jej vyrobí.

7.4.3 **Proklouznutí.** Pokud Tulákobot vlastní dva či méně nepoškozených předmětů, přesuňte jej do náhodně zvoleného lesa, přeskočte fázi Bílého dne a přejděte rovnou k Večeru.

7.5 BÍLÝ DEN

Akce Tulákobota určuje následujícím způsobem karta příkazu, kterou bot otočil pro daný tah. Bot bude často provádět akce na NEJBLIŽŠÍ mýtině. Pokud může takovou akci uskutečnit bez pohybu, zůstane na místě. Pokud ne, přesune se na mýtinu, kde může tuto akci provést; cenou za tento přesun je použití jednoho předmětu za každý pohyb (*a bot si vybírá tak, aby těchto pohybů provedl co nejméně*). Pohyb je povinný, i pokud po jeho dokončení nezůstane Tulákobotovi dostatek předmětů na to, aby provedl akci, kvůli které se pohybuje.

I **Ptačí karta: Průzkum, úkol, pomoc, bitva.**

II **Liščí karta: Průzkum, bitva, zvláštní akce.**

III **Zajecí karta: Bitva, oprava, zvláštní akce.**

IV **Myší karta: Úkol, pomoc, bitva, oprava.**

7.5.1 **Průzkum.** Bot se přesune k nejbližší ruině. Poté použije jeden předmět a vezme si jeden náhodný předmět zpod žetonu ruiny na této mýtině, odhalí jej a lícem nahoru jej umístí do své brašny. Pokud si vezme poslední předmět zpod ruiny, odstraňte tuto ruinu z mapy. (*Ža průzkum nezískává Tulákobot vítězné body*.)

7.5.2 **Úkol.** Bot se přesune na nejbližší mýtinu odpovídající symbolu úkolu. Poté použije dva libovolné předměty a splní úkol. (*Ignorujte druhy předmětů na úkolu*.) Kartu úkolu odhodte; Tulákobot získá jeden vítězný bod. (*Ignorujte textový efekt na kartě*.) Poté doberte novou kartu úkolu a položte ji lícem nahoru poblíž Tulákobotovy desky frakce.

7.5.3 **Pomoc.** Vyberte hráče na mýtině, na níž se nachází Tulákobot. Tento hráč musí mít alespoň jednu komponentu na této mýtině a alespoň jeden předmět na místě pro vyrobené předměty na své desce frakce. V případě více kandidátů se musí jednat o takového hráče s nejméně vítěznými body. Bot použije tolik

svých předmětů, kolik může, až do počtu předmětů na místě pro vyrobené předměty u cílového hráče. Tulákobot si od cílového hráče vezme jeden předmět za každý svůj použitý předmět a získá stejný počet vítězných bodů. Poté si cílový hráč dobere stejný počet karet. *(Bot může pomáhat jiným botům. Vzhledem k jejich špatné manuální zručnosti získají boti místo každé karty jeden vítězný bod.)*. Pokud se na mýtině s Tulákobotem nenachází žádný vhodný kandidát, Tulákobot tuto akci vynechá.

7.5.4 **Bitva.** Bot se přesune na nejbližší mýtinu s alespoň jednou komponentou hráče s nejvíce vítěznými body. Poté použije jeden předmět k vyvolání bitvy s tímto hráčem. Pokud po bitvě soupeři zůstane na mýtině alespoň jedna komponenta, použije bot dva předměty a vyvolá další bitvu. Tento krok opakuje, dokud má dostatek předmětů k vyvolání další bitvy. Za každého odstraněného soupeřova bojovníka získá Tulákobot jeden vítězný bod. *(Body nezískává, pokud je obráncem. Za odstraněné žetony a stavby získává body běžným způsobem.)*

- I **První kritérium rozhodování remíz při výběru mýtiny.** Vyberte takovou mýtinu, na níž má cílový obráncem nejvíce staveb a žetonů.
- II **Druhé kritérium rozhodování remíz při výběru mýtiny.** Vyberte takovou mýtinu, na níž má cílový obráncem nejméně bojovníků.

7.5.5 **Oprava.** Pokud má bot alespoň jeden poškozený předmět, použije jeden předmět a jeden poškozený předmět si opraví. Bot si opravuje přednostně nepoužité předměty. *(Po opravě zůstává předmět použitý/nepoužitý podle stavu před opravou.)*

7.5.6 **Zvláštní akce.** Bot použije jeden předmět a provede akci popsanou na kartě jeho postavy. Pokud by tato akce neměla efekt, nebo je nemožné ji provést, přeskočte ji.

7.6 VEČER

Fáze Večera Tulákobota se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí.

7.6.1 **Odpočinek.** Pokud má Tulákobot alespoň jeden poškozený předmět, obnoví si čtyři použité nepoškozené předměty. Pokud nemá žádný poškozený předmět, obnoví si místo toho šest použitých předmětů.

7.6.2 **Oprava.** Pokud se Tulákobot nachází v lese, opraví si všechny předměty. Pokud se nenachází v lese, opraví si jeden předmět. Bot si opravuje přednostně nepoužité předměty.

7.6.3 **Odhození karty příkazu.** Odhodte aktuální kartu příkazu.

7.7 DETAILS KARET POSTAV TULÁKOBOTA

7.7.1 **Zloděj (jednoduchá obtížnost).** Vezměte náhodně vybranou kartu soupeři s nejvíce vítěznými body na mýtině s Tulákobotem. V případě remízy vyberte hráče s více komponentami na této mýtině.

7.7.2 **Kutil (střední obtížnost).** Prohledejte odhazovací balíček – Tulákobot vyrobí nejsvrchnější kartu s dostupným předmětem. *(Nezapomeňte, že bot získá za*

výrobu vždy jen jeden vítězný bod.) Bot má na začátku hry o jeden předmět méně.

7.7.3 **Zálesák (vysoká obtížnost).** Pokud má bot alespoň tři poškozené předměty, proklouzne do náhodně vybraného sousedního lesa.

Následující tři Tulákoboti jsou součástí Mechanického Rozšíření 2.

7.7.4 **Pobuda.** Tulákobot zahájí bitvu na své mýtině. Vybírá obránce i útočníka a odstraňuje komponenty za oba z nich.

- I **Určení rolí.** Jako útočníka určí Tulákobot hráče s největším počtem komponent na mýtině a jako obránce hráče s druhým největším počtem komponent na mýtině. Tulákobot vybere sebe sama pouze v případě, že neexistuje jiná možnost, a vždy jako útočníka. Při odstraňování komponent mají přednost stavby před ostatními žetony *(mezi více stavbami a více žetony volte náhodně)*.

7.7.5 **Ničema.** Pokud se na mýtině s Tulákobotem nachází alespoň tři komponenty soupeřů *(a z toho alespoň jedna stavba nebo žeton)*, odstraňte všechny komponenty z této mýtiny. Na jednu z pozic pro stavby na mýtině bot umístí jeden svůj předmět, čímž ji zakryje – nadále na ní nelze stavět. Bot získá jeden vítězný bod *(navíc k bodům za případně odstraněné stavby a žetony)*.

7.7.6 **Rozhodce.** Před provedením hodů v bitvě může obráncem naverbovat Rozhodce, pokud se tento nachází na bitevní mýtině. *(Pokud jsou ve hře i další boti, budou interagovat s Rozhodcem stejně nehlédě na to, zda za něj hraje hráč nebo bot.)* Rozhodce získává jeden vítězný bod a přidává k maximu hozených zásahů obránce počet předmětů na své bitevní stupnici. Boti v roli obránců využijí pomoc Rozhodce, pokud jsou splněny všechny tři následující podmínky:

- I **První.** Maximum jejich hozených zásahů je **nižší než tři**.
- II **Druhá.** Maximum jejich hozených zásahů je **nižší než počet komponent útočníka na bitevní mýtině**.
- III **Třetí.** Bránící se bot má **více vítězných bodů než Rozhodce**.

Ukázkový tah Tulákobota

Po několika herních kolech je na řadě opět Tulákobot. V tomto okamžiku vlastní pět předmětů. Nezapomeňte, že pro bota jsou všechny předměty identické, takže nezáleží na tom, zda použije např. botu, či meč. Pro přehlednost není v obrázcích naznačeno, které konkrétní předměty byly pro spuštění akcí použity.

Kartou příkazu je ptačí karta. Tulákobot vyrobí předmět, který je na ní vyobrazen. Běžně by byl tento předmět umístěn do jeho brašny, ale vzhledem k tomu, že se jedná o jeho šestý předmět, je namísto toho umístěn na pole nejvíce vlevo na bitevní stupnici. Nemůže být použit, ale bude zvyšovat maximální počet zásahů, které může Tulákobot udělit v boji, na dva. Tulákobot má prozatím spoustu nepoškozených předmětů, a proto nemusí proklouznout do lesa. Za výrobu předmětu získá jeden vítězný bod.

Nastal čas Bílého dne. Kartou příkazu je ptačí karta, takže bot provede následující akce: průzkum, úkol, pomoc a bitvu. Provedení každé z těchto akcí vyžaduje použití alespoň jednoho předmětu. Tulákobot bude akce provádět do doby, než provede všechny čtyři akce, nebo použije všechny své předměty.

Nejprve prozkoumá nejbližší ruinu. Za tím účelem se musí přesunout na liščí mýtinu (12), která je nejbližší mýtinou s ruinou (na pohyb použije jeden předmět). Poté použije druhý předmět k průzkumu ruiny, čímž získá meč, který v nich byl ukryt. Jedná se o sedmý předmět bota, takže jej umístí do své brašny. Zbývají mu čtyři nepoužité předměty.

Následně se pokusí splnit úkol. Použije jeden předmět pro pohyb na myší mýtinu (7) a tam použije další dva předměty. Získá jeden bod a zůstává mu poslední nepoužitý předmět.

Třetí akcí je pomoc. Tulákobot použije svůj poslední předmět na tuto akci. Na mýtině se nacházejí jak Orli, tak Markýza. Vzhledem k tomu, že pouze Markýze se podařilo vyrobit předmět, může Tulákobot pomoci pouze jí. (Tím se Tulákobot liší od lidského Tuláka!) Tulákobot si vezme její předmět a získá jeden vítězný bod, Markýza si dobere jednu kartu. Vzhledem k tomu, že Tulákobot právě získal nový předmět, může pokračovat v tahu a provést další akci!

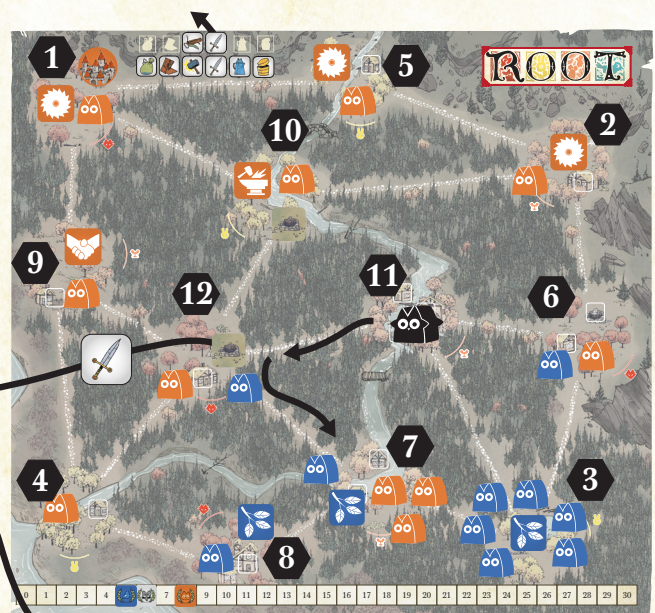
Čtvrtou akcí je bitva. Tulákobot použije svůj nově nabytý předmět, aby na mýtině, kde se nachází, vyvolal bitvu. Nejvíce vítězných bodů má Markýza, takže se stává obráncem. Výsledkem hodů jsou dvě trojky. To je smůla! Z mýtiny jsou odstraněni dva bojovníci Markýzy (za což Tulákobot získá dva vítězné body), ale bot si musí poškodit tři předměty. Tím počet nepoškozených předmětů bota klesne na pět a meč se z bitevní stupnice přesune do brašny.

Znovu Tulákobot bojovat nemůže, protože by musel použít další dva předměty. Nastane tedy Večer. Vzhledem k tomu, že alespoň jeden botův předmět je poškozený, obnoví si pouze čtyři předměty.

Karta příkazu



Karta úkolu



Vak vyrobený Markýzou





Následující čtyři kapitoly odkazují na frakce, které jsou součástí Mechanického rozšíření 2.

8. Ještěroboti

8.1 PŘEDSTAVENÍ

Ještěroboti zkonvertují na svou víru všechny bezvěrcy – ať chtějí nebo nechtějí. Dávejte si pozor na jejich Ztracené duše a připravte se, že pokud budou mít k dispozici dost správných karet, zaplaví vás přívalem svých bojovníků. Snažte se je oslabovat ničením jejich zahrad a mějte se na pozoru, pokud získají příliš mnoho kultistů.

8.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 8.2.1 **Poutníci.** Ještěroboti ovládají jakoukoli mýtinu, na níž se nachází zahrada. (*Stejně jako v běžné hře.*)
- 8.2.2 **Pomsta botů.** Kdykoli jsou odstraněni bojovníci Ještěrobotů jindy než v tahu bota, umístěte jednoho z nich na místo pro kultisty na desce frakce namísto do jejich zásoby.
- 8.2.3 **Zahrady.** Kdykoli je z mapy odstraněna zahrada, odhodte horní kartu z balíčku Ztracených duší.
- 8.2.4 **Ztracené duše.** Kdykoli je použita nebo odhozena jakákoli karta, položte ji lícem nahoru na balíček Ztracených duší.

8.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 8.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte zásobu 25 bojovníků.
- 8.3.2 **Krok 2: Umístěte bojovníky.** Na rohovou mýtinu, která není počáteční mýtinou jiného hráče a – pokud je to možné – leží diagonálně naproti počáteční rohové mýtině jiného hráče, položte 4 bojovníky a 1 zahradu se symbolem odpovídajícím vytištěnému symbolu této mýtiny. Poté položte 1 bojovníka na každou mýtinu sousedící s touto mýtinou.
- 8.3.3 **Krok 3: Nastavte spiknutí.** Položte žeton odpadlíka na pole posvěcení na stupnici spiknutí na desce frakce bota.
- 8.3.4 **Krok 4: Naplňte stupnice zahrad.** Položte 14 zbylých zahrad bota na odpovídající pole na stupnicích zahrad v pořadí zprava doleva.
- 8.3.5 **Krok 5: Doberte Ztracené duše.** Doberte 3 karty a položte je lícem nahoru na balíček Ztracených duší v pořadí, v jakém byly dobrány.

8.4 ROZBŘESK

Fáze Rozbřesku Ještěrobotů se skládá ze dvou kroků provedených v následujícím pořadí.

- 8.4.1 **Zjištění příkazu.** Symbolem příkazu je nejzastoupenější symbol v balíčku Ztracených duší. V případě remízy je symbol příkazu ptačí.
- 8.4.2 **Provedte spiknutí.** Pokud mají Ještěroboti jakékoli kultisty, přesuňte žeton spiknutí o jedno pole doprava – nebo na pole úplně vlevo, nachází-li se před přesunem na poli úplně vpravo. Poté provedte spiknutí určené polem s tímto žetonem, pokud je to možné. Pokud jej provedete, odstraňte poté jednoho kultistu. Tento postup (*tj. pohyb žetonu, spiknutí a odstranění kultisty*) opakujte, dokud Ještěrobotům nedojdou kultisté nebo není možné provést žádné další spiknutí (*v takovém případě Ještěrobotům zůstanou kultisté do dalšího ta-*

hu). Nejprve vždy určete cílového hráče, poté cílovou mýtinu.

- I **Konvertování.** Na přikázané mýtině nahradte bojovníka soupeře bojovníkem Ještěrobotů.
 - a **Rozhodování remíz při výběru cílového hráče.** Vyberte hráče s nejvíce vítěznými body.
 - b **Rozhodování remíz při výběru cílové mýtiny.** Vyberte takovou mýtinu s nejvíce stavbami cílového hráče.
- II **Křížová výprava.** Ještěroboti zahájí bitvu na všech přikázaných mýtinách s alespoň dvěma bojovníky Ještěrobotů.
 - a **Rozhodování remíz při výběru obránce.** Vyberte hráče na mýtině s nejvíce vítěznými body.
- III **Posvěcení.** Na přikázané mýtině nahradte stavbu soupeře zahradou se symbolem odpovídajícím vytištěnému symbolu mýtiny.
 - a **Rozhodování remíz při výběru cílového hráče.** Vyberte hráče s nejvíce vítěznými body.
 - b **Rozhodování remíz při výběru cílové mýtiny.** Vyberte takovou mýtinu s nejméně bojovníky cílového hráče.

8.5 BÍLÝ DEN

Odhalte horní čtyři karty z balíčku Ztracených duší, jednu po druhé. (*Měly by být lícem nahoru, takže je jen rozložte do herního prostoru bota.*) Za každou z nich proveďte jeden rituál v závislosti na symbolu na kartě.

- 8.5.1 **Zajecí, liščí nebo myší karta.** Položte jednoho bojovníka Ještěrobotů na odpovídající mýtinu. Pokud poté bot mýtinu ovládá, položte na ni odpovídající zahradu.
 - I **Rozhodování remíz při výběru cílové mýtiny.** Vyberte takovou mýtinu s volnými pozicemi pro stavby, pak případně s nejvíce stavbami soupeřů.
- 8.5.2 **Ptačí karta.** Odstraňte jednoho bojovníka Ještěrobotů z mýtiny s nejvíce bojovníky Ještěrobotů a umístěte jej na místo pro kultisty. Odhalenou kartu odhodte do odhazovacího balíčku (*neumísťujte ji na balíček Ztracených duší*).

8.6 VEČER

Fáze Večera Ještěrobotů se skládá ze čtyř kroků provedených v následujícím pořadí.

- 8.6.1 **Bodování.** Ještěroboti získají body uvedené ve sloupci nad prázdným polem zahrady přikázaného symbolu, které je na stupnici zahrad nejvíce vpravo. (*Pokud je symbol příkazu ptačí, získá bot body za stupnici, na níž má nejméně zahrad.*)
- 8.6.2 **Odhodte Ztracené duše.** Odhodte všechny zbylé karty z balíčku Ztracených duší.
- 8.6.3 **Vraťte odhalené karty.** Vraťte všechny odhalené karty do balíčku Ztracených duší, přičemž zachovejte pořadí, ve kterém jste je odhalili (*první odhalená karta bude úplně nahoře*).
- 8.6.4 **Výroba.** Odhalte horní kartu z balíčku karet – pokud je na ní zobrazen dostupný předmět, bot jej vyrobí a dostane za to jeden vítězný bod. Poté (*i v případě, že jste předmět nevyrobili*) tuto kartu položte na balíček Ztracených duší.

Ukázkový tah Ještěrobotů

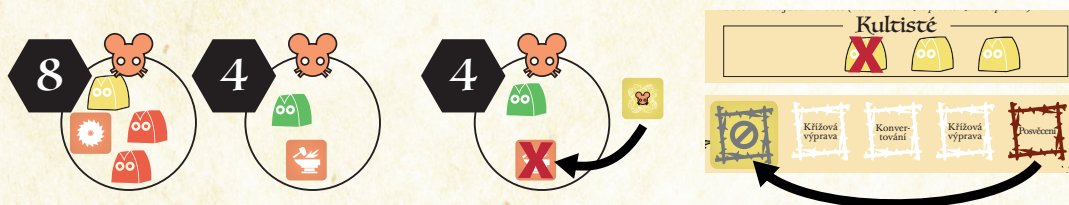
Začíná fáze Rozbřesku bota. V balíčku Ztracených duší se nachází 1 ptačí karta, 2 liščí a 3 myš. Karta příkazu je myš. Bot má čtyři kultisty, takže v tomto tahu provede čtyři spiknutí.



Nejprve je na řadě křížová výprava. Na mapě jsou dvě myš mýtiny s alespoň dvěma bojovníky Ještěrobotů, takže bot zahájí bitvu na každé z nich – začne na mýtině s vyšší prioritou. Na první mýtině bude cílem bitvy Markýza a na druhé Aliance, protože jsou to frakce s nejvíce body na těchto mýtinách. V obou případech padne na kostkách „1-1“, takže z každé mýtiny odstraníte po jednom bojovníkovi útočníka i obránce. Následně odstraníte jednoho kultistu Ještěrobotů a žeton spiknutí posunete doprava na posvěcení.



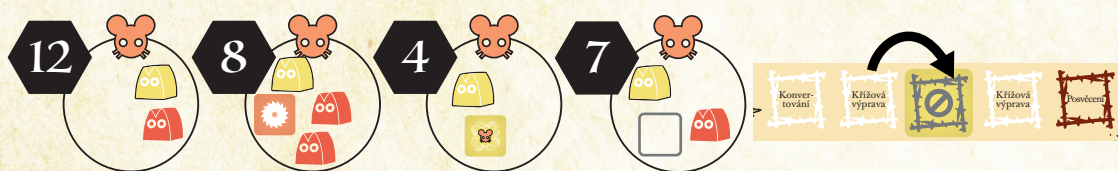
Následně provede bot posvěcení. Nejvíce bodů ze všech hráčů má Aliance, ale ta na mapě nemá momentálně žádnou stavbu. Druhá v pořadí je Markýza, takže bot posvěť její dílnu – na mapě má Markýza stavby na dvou myších mýtinách, ale na té s dílnou je méně bojovníků soupeřů. Po záměně staveb odstraníte jednoho kultistu Ještěrobotů a posunete žeton – protože se nachází zcela vpravo, přesunete jej na pole úplně vlevo.



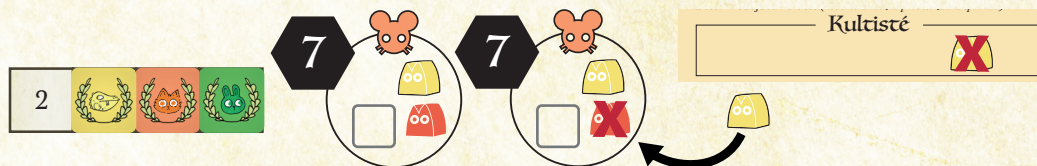
Třetím spiknutím je konvertování. Nejvíce bodů má Aliance, takže bot bude konvertovat bojovníka Aliance na mýtině (4). Poté opět odstraníte kultistu a posunete žeton spiknutí doprava.



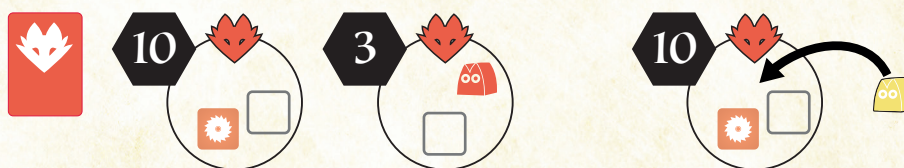
Jako další v pořadí by měla následovat křížová výprava, ale na žádné z myších mýtin se nenacházejí alespoň dva bojovníci Ještěrobotů, takže křížovou výpravu není možné provést. Neodstraňujete tedy kultistu a pouze posunete žeton spiknutí doprava.



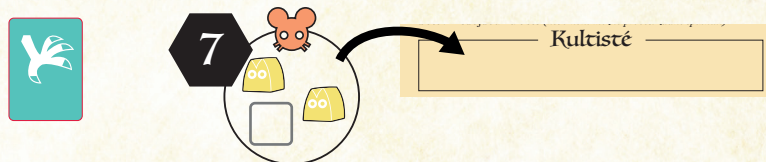
Na řadě je opět konvertování. Aliance má stále nejvíce bodů, ale už nemá žádné bojovníky na myších mýtinách a druhou frakci v pořadí bodů je Markýza. Nejméně bojovníků soupeřů se nachází na myších mýtinách (7) a (12), z nichž má vyšší prioritu mýtina (7), takže bot zkonvertuje bojovníka Markýzy na ní. Poté odstraní posledního kultistu Ještěrobotů a s prováděním spiknutí tedy přestanete.



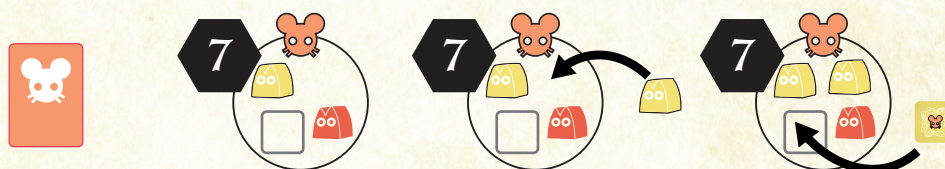
Následuje fáze Bílého dne. Hrajete na jednoduchou obtížnost, takže bot provede celkem tři rituály. Nejprve odhalíte liščí kartu. Na dvou liščích mýtinách se nacházejí volné pozice pro stavby, takže položíte bojovníka Ještěrobotů na liščí mýtinu č. 10, na níž se nachází více staveb soupeřů než na mýtině č. 3. Mýtinu poté bot neovládá, takže na ni neumístíte zahradu.



Poté odhalíte ptačí kartu. Odstraníte bojovníka Ještěrobotů a položíte jej na místo pro kultisty na desce frakce Ještěrobotů. Ptačí kartu následně odhodíte.



Třetí odhalenou kartou je myší karta. Položíte tedy bojovníka Ještěrobotů na myší mýtinu č. 7. Tuto mýtinu nyní bot ovládá, takže na ni umístíte i odpovídající zahradu.



Nadešla fáze Večera. Bot získá dva vítězné body, protože na mapě má tři myší zahrady. Poté odhodíte všechny zbylé karty z balíčku Ztracených duší. Následně do něj vrátíte všechny odhalené karty: myší kartu úplně dospod, na ni ptačí kartu a úplně nahoru liščí kartu.



Nakonec doberete a odhalíte kartu Drsná taktika. Bot ji nevyrobí, protože na kartě není předmět. Poté ji přidáte na balíček Ztracených duší.



9. Řízený Říční lid

9.1 PŘEDSTAVENÍ

Ať už potřebujete naleštěný meč nebo spolehlivý člun, Říční lid vše rád dodá. Čím více si toho od nich pořídíte, tím více posílí, ale pokud od nich nebude nikdo chtít nic, začnou se zlobit. A pozor na ně, tihle v tom umí plavat!

9.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

9.2.1 **Tržiště.** Jako tržiště je označena řada pěti lícem nahoru otočených karet. Jejich pořadí nesmí být měněno.

9.2.2 **Obchodní stanoviště.** Na rozdíl od stanovišť lidským hráčem ovládaného Říčního lidu se stanoviště patří cí botovi vracejí po odstranění na jeho desku frakce. Kdykoli je odstraněno obchodní stanoviště, musí Řízený Říční lid odstranit polovinu bojovníků (*zao-krouhlenou nahoru*) ze svého místa pro platby.

9.2.3 **Služby.** Na začátku svého Rozbřesku si může každý hráč koupit od Říčního lidu jednu službu a k tomu jednu službu navíc za každou mýtinu s obchodním stanovištěm, na níž se nacházejí komponenty hráčovy frakce. Platba za služby probíhá umístěním bojovníků kupce na místo pro platby Říčního lidu. Pokud hráčova frakce nemá k dispozici bojovníky, umístěte na místo pro platby odpovídající počet bojovníků Říčního lidu. Cena za služby se odvíjí od počtu vítězných bodů kupcovy frakce: 2 bojovníci, pokud má kupec 0–9 VB; 3 bojovníci, pokud má kupec 10–19 VB, a 4 bojovníci, pokud má kupec 20–29 VB. (*Pokud kupec aktivoval kartu dominance a nemá VB, nemůže si služby Řízeného Říčního lidu kupovat.*)

I **Karta z ruky.** Hráč si může vzít do své ruky libovolnou kartu z tržiště. (*Stejně jako v běžné hře.*)

II **Říční čluny.** Pro kupce jsou do konce jeho tahu řeky cestami. (*Stejně jako v běžné hře.*)

III **Žoldáci.** Během Bílého dne a Večera tohoto tahu považuje kupec bojovníky Říčního lidu za své pro účely ovládnutí mýtin a v bitvách proti všem frakcím kromě Říčního lidu. (*Stejně jako v běžné hře.*)

9.2.4 **Protekcionalismus.** Kdykoli Říční lid organizuje (9.5.3), zkontrolujte, zda splňuje podmínky „štítu“ a „meče“: Bot splňuje podmínku štítu, pokud je jeho místo pro platby prázdné. Bot splňuje podmínku meče, pokud nemá žádné bojovníky v zásobě. Pokud bot splňuje kteroukoli z podmínek, bude po zbytek tahu provádět všechny akce označené příslušným symbolem (*štít/meč*).

9.3 PŘÍPRAVA HRÝ PRO FRAKCI

9.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte zásobu 15 bojovníků.

9.3.2 **Krok 2: Umístěte bojovníky.** Položte po 1 bojovníkovi Říčního lidu na každou mýtinu na řece.

9.3.3 **Krok 3: Naplňte stupnice obchodních stanovišť.** Položte 9 obchodních stanovišť na odpovídající místa na stupnicích obchodních stanovišť na desce frakce bota.

9.3.4 **Krok 4: Nastavte počáteční zdroje.** Položte na místo pro platby 1 bojovníka Říčního lidu.

9.3.5 **Krok 5: Doplnění zásob.** Doberte 5 karet a vyložte je na tržiště.

9.4 ROZBŘESK

Fáze Rozbřesku Řízeného Říčního lidu se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí.

9.4.1 **Doplnění tržiště.** Doberte a vyložte lícem nahoru na tržiště tolik karet, abyste doplnili nabídku na pět karet.

9.4.2 **Výroba.** Bot vyrobí první kartu přidanou na tržiště v tomto tahu, na níž je zobrazen dostupný předmět. Za to získá jeden vítězný bod. (*Tuto kartu odhodte – na tržišti tedy zůstanou čtyři karty.*)

9.4.3 **Zjištění příkazu.** Kartou příkazu je karta na tržišti ležící nejvíce vpravo.

9.5 BÍLÝ DEN

Fáze Bílého dne Řízeného Říčního lidu se skládá ze čtyř kroků provedených v následujícím pořadí.

9.5.1 **Stavba a posádka.** Na přikázanou mýtinu bez obchodního stanoviště položte jedno obchodní stanoviště a jednoho bojovníka.

I **Rozhodování remíz při výběru cílové mýtiny.** Vyberte takovou mýtinu s komponentami frakce hráče, který má nejvíce bojovníků na místě pro platby.

9.5.2 **Verbování.** Položte jednoho bojovníka na každou přikázanou mýtinu. Pokud je karta příkazu ptačí, namísto toho položte jednoho bojovníka na každou mýtinu na řece.

I **Nedostatek bojovníků.** Pokud by měly při umístění dojít bojovníci Říčního lidu v zásobě, umístěte počínaje mýtinou s nejvyšší prioritou.

9.5.3 **Organizování.** Zkontrolujte, zda Říční lid splňuje podmínky protekcionalismu (9.2.4). Pokud je splněna alespoň jedna z nich, bot získá jeden vítězný bod a na mýtinu s nejvíce komponentami soupeřů a zároveň s komponentami Říčního lidu položte dva bojovníky Říčního lidu.

9.5.4 **Bitva.** Pokud je splněna podmínka štítu, bot zahájí bitvu na každé mýtině a pokračuje fází Večera (*tzv. přeskočí následující kontrolu podmínky meče*). Pokud nebyla splněna podmínka štítu, zkontrolujte splnění podmínky meče – pokud byla splněna, bot zahájí bitvu na každé přikázané mýtině.

I **Rozhodování remíz při výběru obránce.** Vyberte hráče s nejméně bojovníky na místě pro platby.

9.6 VEČER

Fáze Večera Řízeného Říčního lidu se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí.

9.6.1 **Bodování.** Říční lid získá jeden vítězný bod za každého bojovníka na místě pro platby patřícího hráči, který má na tomto místě aktuálně nejvíce bojovníků. Všechny tyto bojovníky poté vraťte do zásoby jejich vlastníkovi.

I **Rozhodování remíz ve výběru cílového hráče.** Vyberte hráče, který je dříve v pořadí hry.

9.6.2 **Výpalné.** Pokud je splněna alespoň jedna z podmínek protekcionalismu (*štít nebo meč*), vezměte z každé mýtiny všechny bojovníky Říčního lidu kromě dvou a položte je na místo pro platby.

9.6.3 **Odhození karet.** Odhodte kartu z tržiště ležící nejvíce vlevo. Pokud je splněna podmínka štítu, odhodte ještě jednu kartu – opět tu, která se právě nachází nejvíce vlevo.

9.7 SLUŽBY JINÝM BOTŮM

Pravidla pro to, jak ostatní hrou řízené frakce využívají služby Říčního lidu (*ať už je ovládnán hráčem nebo hrou*), jsou

uvedena na dvou sadách karet: 3 základní služby a 8 pokročilých služeb. Při hře můžete využít buď jen základní služby nebo kombinaci základních i pokročilých služeb.

Ukázkový tah Řízeného Říčního lidu

Začíná fáze Rozbřesku bota. Na tržišti jsou v nabídce tři karty, takže doberete dvě karty a přidáte je na jeho pravou stranu. První dobraná karta umožňuje vyrobit botu, což bot učiní – tuto kartu poté odhodte. Na tržišti jsou nyní celkem čtyři karty. Karta nejvíce vpravo je ptačí, takže příkazem je ptačí symbol.



Dobrané karty



Výroba

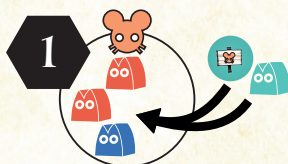
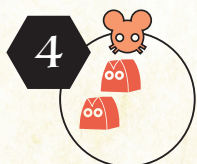


Tržiště

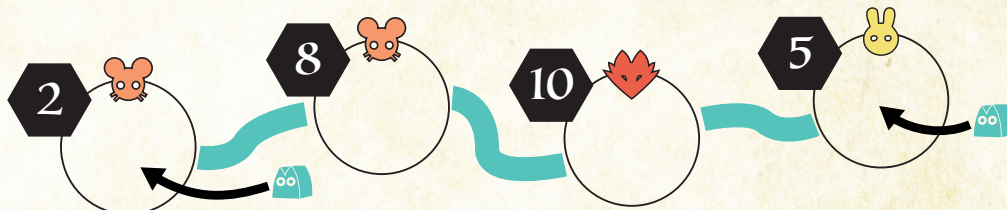


Karta příkazu

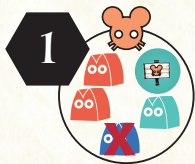
Následuje fáze Bílého dne. Nejprve bot provede stavbu a na stejnou mýtinu umístí také posádku: své obchodní stanoviště spolu s jedním bojovníkem položí bot na myši mýtinu (1), která má nejvyšší prioritu z mýtin, na nichž se vyskytují komponenty Markýzy. Ta je hráčem s nejvyšším počtem bojovníků na botově místě pro platby.



Následuje verbování – bot umístí jednoho bojovníka na každou mýtinu na řece. Protože v zásobě mu zbývají pouze dva bojovníci, umístí jednoho na myši mýtinu (2) a jednoho na zaječí mýtinu (5), protože tyto mýtiny mají nejvyšší prioritu. Tím se jeho zásoba bojovníků vyprázdní.



Poté zkontrolujte podmínky protekcionismu. Místo pro platby není prázdné, takže podmínka štítu splněna není. Poté bot přistoupí ke kroku bitvy. Podmínka meče ale splněna je, a proto bot získá jeden vítězný bod. Umístění dvou svých bojovníků, které mu umožňuje splnění podmínky protekcionismu, však vynechá, protože jeho zásoba bojovníků je prázdná. Vzhledem k tomu, že podmínka štítu splněna není, neproběhne bitva na žádné mýtině. Splněná podmínka meče ale způsobí zahájení bitvy na každé příkázané mýtině. Symbol příkazu je ptačí, takže příkázanou mýtinou je každá mýtina s bojovníky Říčního lidu a komponentami jakéhokoliv soupeře. Tuto podmínku splňuje pouze mýtina (1) – na ní bot zahájí bitvu proti Orlům, neboť v porovnání s Markýzou mají Orli méně bojovníků na místě pro platby bota. Výsledek hodu kostkami je „1-0“, a proto je z mýtiny odstraněn bojovník Orlů.



Poslední fází je Večer. Bot získá čtyři body za čtyři bojovníky Markýzy na jeho místě pro platby. Poté tyto čtyři bojovníky vrátí Markýze. Následně zkontrolujte podmínky výpalného. Stále platí podmínka meče, takže z liščí mýtiny (12) odstraníte jednoho bojovníka Říčního lidu a dva další z liščí mýtiny (3). Všechny tři tyto bojovníky položíte na místo pro platby. Nakonec odhodíte kartu z tržištní ležící nejvíce vlevo.



4



Tržiště

10. Heuristické hrabství

10.1 PŘEDSTAVENÍ

Hrabství začalo svou invazi do Lesní říše ze zemí pod povrchem a v jednu chvíli se jeho bojovníci prostě vynořili z tunelů. S tím, jak zabírá nová území, roste i odvaha jeho vyslanců a tím možnosti celé frakce. Snažte se jim bořit co nejvíce jejich staveb a zahnat je zpět do podzemní temnoty.

10.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

10.2.1 **Cena za chyby.** Kdykoli je současně odstraněn libovolný počet staveb Hrabství, odstraňte korunu z nejnižšího umístěného vyslance s korunou.

10.2.2 **Nora.** NORA je mýtinou bez symbolu, sousedící s každou mýtinou se žetonem tunelu. Do Nory smí být umístěny a přesunuty pouze komponenty Hrabství. Noru vždy ovládá Hrabství (*a to i tehdy, pokud na ní nemá žádné své komponenty*). (*Stejně jako v běžné hře.*)

10.2.3 **Koruny.** Na rozdíl od lidského hráče se botovi vrací koruny odstraněné z vyslanců zpět do zásoby.

10.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

10.3.1 **Krok 1: Shromážděte komponenty.** Vytvořte zásobu 20 bojovníků, 3 žetonů tunelů a 9 korun.

10.3.2 **Krok 2: Připravte Noru.** Položte desku Nory poblíž mapy.

10.3.3 **Krok 3: Vynořte bota.** Na rohovou mýtinu, která není počáteční mýtinou jiného hráče a – pokud je to možné – leží diagonálně naproti počáteční rohové mýtině jiného hráče, položte 2 bojovníky a 1 žeton tunelu. Poté položte 2 bojovníky na každou mýtinu sousedící se zvolenou počáteční rohovou mýtinou, kromě Nory.

10.3.4 **Krok 4: Naplňte stupnice staveb.** Položte 3 citadely a 3 tržiště na odpovídající pole pro stavby na desce frakce bota.

10.3.5 **Krok 5: Ovlivněte počáteční vyslance.** Doberte 2 karty a odhodte je (*neumístujte je na balíček Ztracených duší, 8.2.4*). Za každou z nich položte korunu na nejvýše umístěného vyslance s odpovídajícím symbolem na desce frakce bota. Ptačí karta v tomto případě odpovídá libovolnému symbolu.

10.4 ROZBŘESK

Fáze Rozbřesku Heuristického Hrabství se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí.

10.4.1 **Zjištění příkazu.** Doberte a odhalte kartu příkazu.

10.4.2 **Výroba.** Pokud je na kartě příkazu vyobrazen předmět, který je dostupný v zásobě, Hrabství jej vyrobí a za to získá jeden vítězný bod.

10.4.3 **Verbování.** Položte do Nory dva bojovníky a k tomu jednoho dalšího za každý odhalený symbol krtka na desce frakce Hrabství.

10.5 BÍLÝ DEN

Fáze Bílého dne Heuristického Hrabství se skládá ze čtyř kroků provedených v uvedeném pořadí.

10.5.1 **Hlobení.** Pokud se v Noře nacházejí alespoň čtyři bojovníci, umístěte tunel na příkázanou mýtinu bez

tunelu a bez staveb Hrabství, poté na ni přesuňte čtyři bojovníky Hrabství z Nory.

I **Rozhodování remíz při výběru cílové mýtiny.** Pokud karta příkazu není ptačí, vyberte takovou mýtinu s nejvyšším počtem volných pozic pro stavby, následně mýtinu s méně bojovníky. Pokud je karta příkazu ptačí, vyberte mýtinu s nejvyšším počtem staveb a žetonů.

II **V zásobě již není žádný tunel.** Pokud již v zásobě Hrabství nejsou žádné tunely, nejprve odeberte tunel z mýtiny s nejméně bojovníky Hrabství.

10.5.2 **Bitva.** Hrabství zahájí bitvu na všech příkázaných mýtinách.

I **Rozhodování remíz při výběru obránce.** Vyberte hráče s nejvíce stavbami na mýtině, následně s více komponentami na mýtině, následně s více body.

10.5.3 **Stavba.** Na mýtinu, kterou Hrabství ovládá a zároveň na ní má nejvíce bojovníků, umístěte citadelu, pokud má bot alespoň devět bojovníků v zásobě; v opačném případě na ni umístěte tržiště. Pokud stavbu nemůžete položit a na desce bota se stále nacházejí nepostavené stavby, získá místo toho Hrabství jeden vítězný bod.

10.5.4 **Využití vyslanců.** Provedte akce všech ovlivněných vyslanců v pořadí shora dolů. (*Kapitán a předák poskytují schopnosti namísto akcí – neprovádějte za ně tedy žádnou akci.*)

10.6 VEČER

Fáze Večera Heuristického Hrabství se skládá ze čtyř kroků provedených v následujícím pořadí.

10.6.1 **Shromáždění.** Z každé příkázané mýtiny bez staveb Hrabství a s dvěma či méně bojovníky Hrabství pohněte všemi bojovníky Hrabství na sousední mýtinu se stavbou Hrabství. Poté z každé mýtiny, kterou Hrabství ovládá, odstraňte všechny bojovníky Hrabství kromě čtyř, a položte je do Nory.

I **Rozhodování remíz při výběru cíle pohybu.** Vyberte takovou mýtinu s nejméně bojovníky Hrabství.

II **Neexistuje vhodný cíl pohybu.** Pokud se v sousedství mýtiny se dvěma nebo méně bojovníky Hrabství nenachází žádná mýtina se stavbami Hrabství, přesuňte všechny tyto bojovníky do Nory.

10.6.2 **Bodování.** Hrabství získá jeden vítězný bod za každé tržiště na mapě.

10.6.3 **Ovlivnění vyslanců.** Položte korunu na nejvýše umístěného příkazaného vyslance bez koruny. Pokud není příkázaný žádný vyslanec (*a to i v případě, že karta příkazu je ptačí*) nebo mají korunu všichni příkázaní vyslanci, položte korunu na nejnižší umístěného vyslance bez koruny.

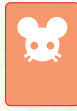
10.6.4 **Odhození karty příkazu.** Odhodte aktuální kartu příkazu.

10.7 VYSLANCI

10.7.1 **Kapitán.** Jako útočník v bitvě udělí Hrabství jeden dodatečný zásah, pokud se na bitevní mýtině nachází tunel. (*Jedná se o schopnost, ne akci.*)

Ukázkový tah Heuristického Hrabství

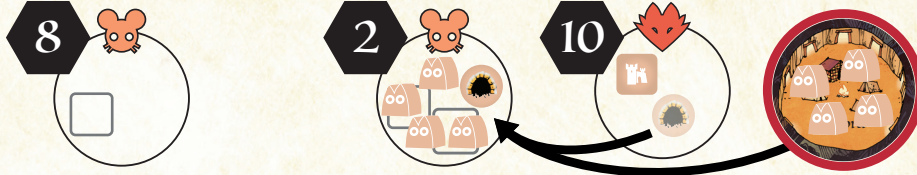
Začíná fáze Rozbřesku bota. Doberete a odhalíte kartu příkazu, která je pro tento tah myši. Na kartě je zobrazen předmět, který není dostupný v zásobě, takže ji Hrabství nevyrobí. Nakonec položíte do Nory čtyři bojovníky Hrabství – hrajete na jednoduchou obtížnost, na mapě se nacházejí dvě citadely a Hrabství má ovlivněného předáka.



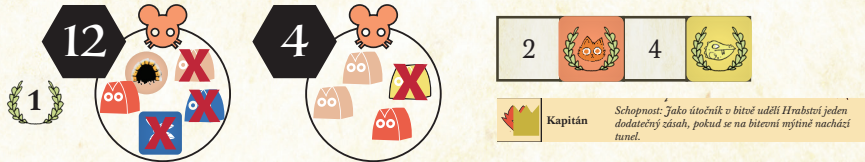
Karta příkazu



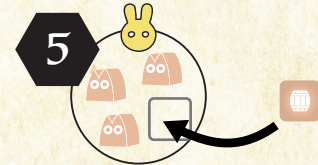
Nyní nadešla fáze Bílého dne. Nejprve provede bot hloubení: položíte tunel a čtyři bojovníky z Nory na myši mýtinu (2). Na té se totiž nenachází ani tunel, ani stavby Hrabství a je na ní více volných pozic pro stavby než na ostatních myších mýtinách bez tunelů a staveb Hrabství. Bot však již nemá v zásobě žádný tunel, takže nejprve odstraní tunel z liščí mýtiny (10), protože se na ní nachází nejméně bojovníků Hrabství.



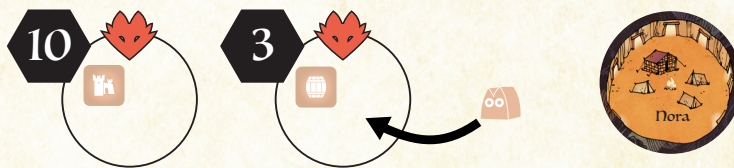
Poté zahájí bot bitvu. Na myši mýtině (12) bojuje proti Orlům, protože se jedná o jedinou frakci, která zde má stavby. Na myši mýtině (4) bojuje proti Ještěřům, protože ani Ještěři, ani Markýza nemají na této mýtině stavby, ale Ještěři mají více bodů. Na mýtině (12) udělí Hrabství také jeden dodatečný zásah, protože má ovlivněného kapitána.



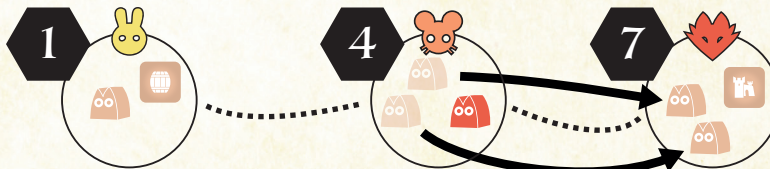
Poté Hrabství provede stavbu na zaječí mýtině (5), protože se na ní nachází nejvíce bojovníků Hrabství a bot ji zároveň ovládá. Na tuto mýtinu položíte tržiště, protože v zásobě bota se aktuálně nacházejí jen tři bojovníci.



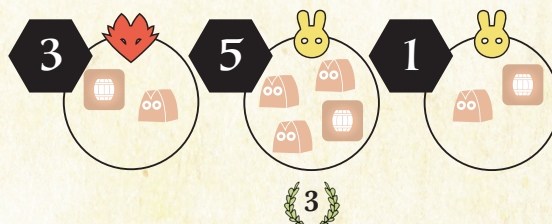
Nakonec je potřeba vyhodnotit akce ovlivněných vyslanců – v pořadí shora dolů. Za akci maršála položíte jednoho bojovníka na liščí mýtinu (3), protože se na ní nachází nejméně bojovníků Hrabství, alespoň jedna stavba Hrabství a má vyšší prioritu než liščí mýtina (10), na níž se nachází stejný počet bojovníků Hrabství. Akci brigádyra přeskočíte, protože v Noře momentálně není ani minimální počet bojovníků pro její provedení – tedy tři.



Nakonec je potřeba vyhodnotit fázi Večera. Tá začíná shromážděním. Pouze na myši mýtině (4) se nenacházejí žádné stavby Hrabství a zároveň se zde nacházejí dva nebo méně bojovníků Hrabství. Pohnete s nimi tedy na sousední liščí mýtinu (7), protože na té se nachází stavba Hrabství a méně bojovníků Hrabství než na zaječí mýtině (1), která s mýtinou (4) také sousedí a rovněž se na ní nachází stavba Hrabství.



Poté Hrabství získá tři vítězné body za tři tržiště na mapě. Bot následně ovlivní starostu – na jeho pole položíte korunu, protože jde o nejvýše umístěného neovlivněného myšního vyslance. Nakonec odhodíte kartu příkazu.



Karta příkazu

- 10.7.2 **Maršál.** Položte jednoho bojovníka na mýtinu, na níž se nachází nejméně bojovníků Hrabství a alespoň jedna stavba Hrabství.
- 10.7.3 **Předák.** V kroku verbování Hrabství položte do Nory o jednoho bojovníka navíc. (*Jedná se o schopnost, ne akci.*)
- 10.7.4 **Brigádýr.** Pokud se v Noře nacházejí alespoň tři bojovníci, Hrabství provede akci hloubení i pokud není splněna podmínka minima čtyř bojovníků v Noře (10.5.1). Pro tuto akci platí, že remízy při výběru cílové mýtiny jsou rozhodovány ve prospěch „takové mýtiny s nejvíce stavbami a žetony souperů“.
- 10.7.5 **Bankéř.** Hrabství provede akci stavby.
- 10.7.6 **Starosta.** Odstraňte jednoho bojovníka Hrabství z mýtiny, kterou Hrabství ovládá a na níž se nachází nejvíce bojovníků Hrabství. Pokud tak učiníte, Hrabství získá jeden vítězný bod.
- 10.7.7 **Vévoda Zkamene.** Hrabství získá jeden vítězný bod za každou citadelu na mapě.
- 10.7.8 **Baron Prášivka.** Hrabství získá jeden vítězný bod za každé tržiště na mapě.
- 10.7.9 **Hraběnka Blátová.** Pokud jsou na mapě všechny tři tunely, získá Hrabství dva vítězné body.

11. Komputerizovaní krkavci

11.1 PŘEDSTAVENÍ

Nástrojem vlády Krkavců je strach – a ten přemůže i vás, pokud je nerozdrtíte železnou pěstí. Zmařte jejich plány dříve, než dostanou šanci je uskutečnit, a dávejte si pozor na větší skupinky jejich bojovníků, které mohou plány uskutečnit ihned po jejich přípravě.

11.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 11.2.1 **Mazaní.** Krkavci se mohou pohybovat bez ohledu na to, kdo ovládá mýtinu, odkud/kam se přesouvají. (*Stejně jako v běžné hře.*)
- 11.2.2 **Přidružení agenti.** Pokud jsou Krkavci obráncem v bitvě na mýtině s lícem dolů otočeným žetonem plánu, vždy udělí jeden dodatečný zásah (*a to i tehdy, jsou-li bezbranní*). (*Stejně jako v běžné hře.*)

11.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 11.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky a plány.** Vytvořte zásobu 15 bojovníků a 8 lícem dolů otočených žetonů plánů.
- 11.3.2 **Krok 2: Rozptylte je.** Položte po 1 bojovníkovi na mýtinu každého symbolu s nejnižší prioritou (*celkem tedy 3*).

11.4 ROZBŘESK

Fáze Rozbřesku Komputerizovaných Krkavců se skládá ze čtyř kroků provedených v následujícím pořadí.

- 11.4.1 **Zjištění příkazu.** Doberte a odhalte kartu příkazu.
- 11.4.2 **Výroba.** Pokud je na kartě příkazu vyobrazen předmět, který je dostupný v zásobě, Krkavci jej vyrobí a za to získají jeden vítězný bod.
- 11.4.3 **Verbování.** Položte po dvou bojovnících Krkavců na dvě příkázané mýtiny.

- I **Rozhodování remíz při výběru cílové mýtiny.** Vyberte takovou mýtinu bez žetonu plánu, následně takovou mýtinu s více bojovníky Krkavců.
- II **V zásobě již nejsou bojovníci Krkavců.** Pokud již v zásobě Krkavců nejsou žádní bojovníci (*a to i pokud k tomu dojde uprostřed akce*), okamžitě proveďte nekálý plán (11.5.4) a poté pokračujte v umístování dalších bojovníků.
- 11.4.4 **Otočení plánů.** Postupně otočte všechny lícem dolů ležící žetony plánů. (*Není k tomu potřeba přítomnost bojovníka. Mýtiny vyhodnocujte v pořadí podle priority.*) Pokaždé, když otočíte žeton plánu, získají Krkavci jeden vítězný bod za každý lícem nahoru otočený žeton plánu na mapě; následně vyhodnoťte efekt plánu (*pokud nějaký má*).

11.5 BÍLÝ DEN

Fáze Bílého dne Komputerizovaných Krkavců se skládá ze čtyř kroků provedených v následujícím pořadí.

- 11.5.1 **Bitva.** Krkavci zahájí bitvu na všech příkázaných mýtinách, na nichž se nacházejí alespoň dva jejich bojovníci.
- I **Rozhodování remíz při výběru obránce.** Vyberte hráče s nejvíce stavbami a žetony na mýtině, následně takového hráče s nejvíce body.
- 11.5.2 **Pohyb.** Z každé příkázané mýtiny, na níž se nachází lícem nahoru otočený žeton plánu, pohněte se všemi bojovníky Krkavců kromě dvou, a to na sousední mýtinu bez žetonu plánu.
- I **Rozhodování remíz při výběru cíle pohybu.** Vyberte mýtinu s nejvíce bojovníky Krkavců.
- II **Neexistuje vhodný cíl pohybu.** Pokud všechny mýtiny v sousedství obsahují žeton plánu, přesuňte všechny bojovníky na sousední mýtinu s nejnižší prioritou.
- 11.5.3 **Plán.** Z příkázané mýtiny bez žetonu plánu a s nejvíce bojovníky Krkavců odstraňte jednoho bojovníka Krkavců a položte na ni náhodně vybraný lícem dolů otočený žeton plánu.
- 11.5.4 **Nekálý plán.** Pokud se na mýtině bez plánu nacházejí alespoň tři bojovníci Krkavců, odstraňte z ní jednoho bojovníka Krkavců a položte na ni jeden náhodně vybraný lícem dolů otočený žeton plánu.
- I **Rozhodování remíz při výběru cílové mýtiny.** Vyberte mýtinu s nejvíce bojovníky Krkavců.

11.6 VEČER

Fáze Večera Komputerizovaných Krkavců se skládá ze dvou kroků provedených v následujícím pořadí.

- 11.6.1 **Bodování.** Krkavci získají jeden vítězný bod za každý lícem nahoru otočený žeton vydírání na mapě.
- 11.6.2 **Odhození karty příkazu.** Odhodte aktuální kartu příkazu.

11.7 PLÁNY

- 11.7.1 **Bomba.** Kdykoli je otočen žeton bomby, odstraňte z dané mýtiny všechny komponenty lidí a poté tento žeton vyměňte za náhodně vybraný žeton plánu ze zásoby, který umístíte lícem nahoru (*tento žeton nevyhodnocujte; může se jednat opět o bombu*).

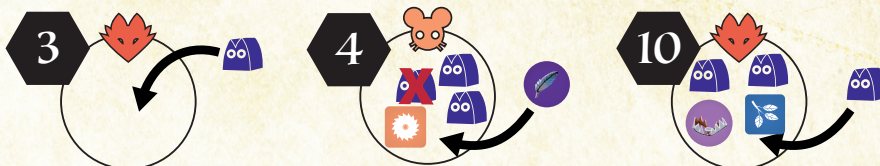
Ukázkový tah Komputerizovaných Krkavců

Začíná fáze Rozbřesku bota. Doberete a odhalíte horní kartu z balíčku – příkaz je liščí. Na kartě není zobrazen dostupný předmět, takže Krkavci kartu nevrobí.

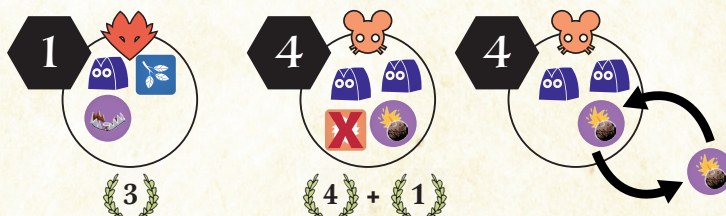


Karta příkazu

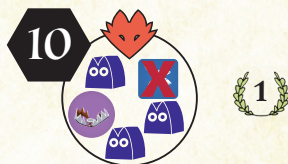
Poté je na řadě verbování. Hrajete na jednoduchou obtížnost, takže umístíte po jednom bojovníkovi na každou ze dvou liščích mýtin. Pouze na liščí mýtině (3) se nenachází žeton plánu, takže prvního bojovníka položíte právě tam. V zásobě Krkavců nyní nejsou žádní bojovníci, takže před položením druhého bojovníka bude potřeba vyhodnotit nekalý plán. Na myší mýtině (4) se nenachází žádný plán a nachází se na ní nejvíce bojovníků Krkavců, takže odstraníte jednoho z nich a na mýtinu položíte lícem dolů jeden náhodně vybraný žeton plánu. Poté již má bot v zásobě bojovníka, kterého umístíte na mýtinu (10), protože se na ní nachází nejvíce bojovníků Krkavců.



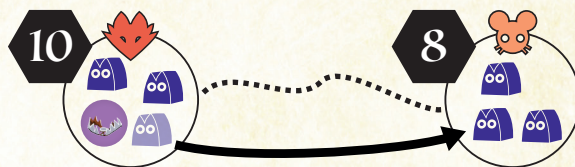
Nakonec otočte všechny žetony plánů počínaje mýtinou s nejvyšší prioritou. Nejprve otočte žeton pasti na liščí mýtině (1), za který získají Krkavci tři body, protože na mapě se v tu chvíli nacházejí tři lícem nahoru otočené žetony. Poté otočte bombu na mýtině (4), čímž odstraníte pilu z dané mýtiny – Krkavci za to získají jeden vítězný bod. Následně získají další čtyři body za žeton plánu samotný (ve hře jsou teď čtyři otočené žetony plánů). Poté vezmete náhodně vybraný lícem dolů otočený žeton ze zásoby plánů Krkavců a vyměníte jej za bombu, přičemž jej umístíte lícem nahoru. Jedná se opět o bombu, ale ta se v tuto chvíli nespustí.



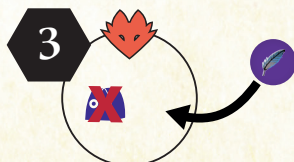
Pokračujete fází Bílého dne. Nejprve bot zahájí bitvu na všech liščích mýtinách s alespoň dvěma bojovníky Krkavců. Existuje pouze jedna taková mýtina: liščí mýtina (10). Bot zde bude bojovat proti Orlům, protože jde o jedinou frakci, která zde má stavby. Vzhledem k tomu, že je hřad bezbranný, je automaticky odstraněn a Krkavci získají jeden vítězný bod.



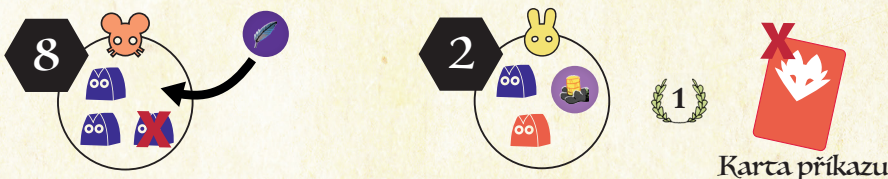
Následuje pohyb. Jedinou příkázanou mýtinou s alespoň třemi bojovníky Krkavců je liščí mýtina (10). Bot z ní tedy přesune jednoho bojovníka na sousední myší mýtinu (8), protože na té se nenachází žeton plánu a je na ní více bojovníků Krkavců než na kterékoli jiné sousedící mýtině bez žetonu plánu.



Poté je potřeba plánovat. Bez žetonu plánu je v tuto chvíli jediná liščí mýtina, takže z ní odstraníte bojovníka Krkavců a položíte na ni náhodně vybraný lícem dolů otočený žeton plánu.



Nakonec je potřeba vyhodnotit i nekalý plán. Vzhledem k tomu, že na mapě je jedna mýtina bez žetonu plánu a se třemi či více bojovníky Krkavců, odstraníte jednoho z nich a na mýtinu položíte jeden náhodně vybraný lícem dolů otočený žeton plánu. Poté nadchází fáze Večera. Krkavci získají jeden bod, protože na mapě se nachází jeden žeton vydírání. Nakonec odhodíte kartu příkazu.



Karta příkazu

- 11.7.2 **Past.** Pokud se na mýtině nachází žeton pasti otočený lícem nahoru, nesmí být na tuto mýtinu umístěny ani z ní přesunuty žádné komponenty lidí. *(Stejně jako v běžné hře.)*
- 11.7.3 **Vydírání.** Kdykoli je otočen žeton vydírání, každý hráč s komponentami na dané mýtině musí odhodit jednu náhodně vybranou kartu z ruky.
- 11.7.4 **Nájezd.** Kdykoli je odstraněn z mapy žeton nájezdu *(ať už lícem nahoru nebo dolů)*, položte na každou mýtinu sousedící s mýtinou, odkud byl tento žeton odstraněn, jednoho bojovníka Krkavců. *(Stejně jako v běžné hře.)*

11.8 INTERAKCE S HROU ŘÍZENÝMI FRAKCEMI

Ať už za Krkavce hraje člověk, nebo jsou řízení hrou, jejich plány interagují s hrou řízenými frakcemi následovně.

- 11.8.1 **Bomba.** Když je otočen žeton bomby, odstraňte z dané mýtiny dvě komponenty každého bota *(počítaje bojovníky)* namísto všech.
- 11.8.2 **Past.** Boti pro účely výběru mýtin, kam mají umístit nebo přesunout komponenty, žetony pastí ignorují. Pokud by bot měl umístit komponentu na mýtinu se žetonem pasti, nebo se z takové mýtiny pohnout, danou část akce neprovádějte, ale místo toho odstraňte žeton pasti. Tulákobot bude poté pokračovat v pohybu, na nějž musí použít další předmět (7.5). Ještěroboti odstraní při provádění spiknutí kultistu (8.4.2). Za odstranění žetonů pastí tímto způsobem nezískávají boti žádné vítězné body.

12. Interakce s mapou

12.1 JEZERNÍ MAPA

- 12.1.1 **Vor.** Boti používají vor podle běžných pravidel pro pohyb a chovají se, jako by mýtina s vorem byla spojena cestou se všemi ostatními pobřežními mýtinami. *(Namísto dobrání karty získávají jeden vítězný bod, jak je u hrou řízených frakcí zvykem.)*

12.2 HORSKÁ MAPA

- 12.2.1 **Uzavřené cesty.** Boty považují uzavřené cesty za cesty a ignorují pravidla týkající se otevírání uzavřených cest.
- 12.2.2 **Průsmyk.** Kdykoli bude bot vybírat mezi více mýtinami a kritériem bude nejvyšší nebo nejnižší priorita, vybere vždy průsmyk, pokud bude mezi možnostmi. *(Boti budou častěji vybírat průsmyk a ten vyhraje všechny remízy.)*

AUTOŘI

MECHANICKÉ ROZŠÍŘENÍ

Benjamin Schmauss (hlavní designér), Kyle Ferrin (ilustrace), Joshua Yearsley (úprava), Marshall Britt (vývoj), Alex Werner (vývoj), Nick Brachmann (vývoj, grafický design), Cole Wehrle (vývoj, sazba pravidel)

MECHANICKÉ ROZŠÍŘENÍ 2

Benjamin Schmauss (hlavní designér), Kyle Ferrin (ilustrace), Marshall Britt (vedoucí vývoje), Pati Hyun (vedoucí grafického designu), Joshua Yearsley (úprava), Nick Brachmann (vývoj, grafický design), Cole Wehrle (vývoj, grafický design), Alita Robertson (vývoj), Kayli Williams (vývoj)

PRACOVNÍCI V TISKÁRNĚ

Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Marshall Britt, Clayton Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Alita Robertson, Kayli Williams

TESTEŘI

Ted Caya, Alita Robertson, Kayli Williams a mnoho dalších hráčů, kteří přispěli v rámci projektu Better Bot

ČESKÁ EDICE

FOX IN THE BOX

web: www.foxinthebox.cz

e-mail: info@foxinthebox.cz

Překlad: Ondřej Kurka

Redakce: Miroslav Štrobl

Úprava grafiky a sazba: David Hanáček

Korektury: Eliška Pospíšilová

