

OBSAH BALENÍ

Tento návod a **55 karet: 10** barbarských, **10** římských, **10** japonských, **10** egyptských, **12** běžných a **3** karty dobývání pro virtuálního hráče.

HERNÍ FORMÁTV

Následující odstavce popisují pravidla sestavování balíčků.

OTEVŘENÁ HRA

Můžete smíchat běžné a frakční karty z jakýchkoli rozšíření s odpovídajícími balíčky ze základní hry. Bude to zábava, ale pozor, mohou tím vzniknout chaotické a nevyvážené balíčky.


STANDARDNÍ HRA

Na turnajích je nově povolen jen tento formát. Běžné karty můžete vzít pouze ze základní hry. Frakční karty můžete smíchat jen ty ze základní hry a z jednoho jediného rozšíření dle svého výběru.

SESTAVOVÁNÍ FRAKČNÍHO BALÍČKU

Každá frakční karta má v pravém spodním rohu obrázku ikonami znázorněno, kolik jejích kopií je ve frakčním balíčku. V balíčcích jsou karty po jediné, dvou nebo třech kopiích:

 1 kopie
 2 kopie
 3 kopie

Pokud se rozhodnete sestavit si frakční balíček po svém, měl by se skládat z 30 karet takto: 3 karty ve třech kopiích každá, 6 karet ve dvou kopiích každá a 9 jednotlivých karet. Měli byste použít všechny kopie konkrétní karty, takže chcete-li do balíčku přidat kartu se třemi ikonami , musíte přidat všechny 3 její kopie a odstranit všechny kopie některé původní trojčetné karty.

HRANÍ S DALŠÍMI ROZŠÍŘENÍMI

Pokud hrajete s rozšířením „My jsme si nezačali“ a hrajete proti frakcím sestaveným z jiných rozšíření, všichni hráči musí dodržovat nová pravidla o budování lokací (tedy pořadí pokládání karet kolem desky frakce). Akce **dobytí** a **zteč** mohou pak provádět všichni. Nová pravidla budou vysvětlena dále.

HRANÍ S ATLANTÁNY ČI AZTÉKY

Atlantáné a Aztékové jsou relativně mírumilovné frakce a v kombinaci s tímto poměrně konfliktním rozšířením za ně vůbec nedoporučujeme hrát.

NOVÁ PRAVIDLA A TYPY KARET

Toto rozšíření přináší možnost **dobývání** – novou herní akci, která vám umožní převzít kontrolu nad frakčními lokacemi jiných hráčů, abyste s jejich pomocí rozšířili slávu a moc vlastního impéria! Rozmyslete si však, v jakém pořadí budete své lokace stavět. Udržujte ty nejcennější daleko od spárů nepřítele a vyrábějte co nejvíce žetonů boření, abyste mohli úspěšně oplácet útoky!

BUDOVÁNÍ LOKACÍ

Umístění frakční lokace v rámci svého řádku přímo ovlivňuje to, jak složité pro soupeře je danou lokaci **dobýt** (podrobnosti níže). Karty svých frakčních lokací pokládáte jako vždy doleva od své desky frakce a do patřičného řádku. Tentokrát ovšem platí, že novou lokaci vždy položíte nalevo od předchozích lokací v tomto řádku již položených. Pořadí, v jakém karty leží, navíc během hry nesmíte měnit, pokud vám to specificky nedovolí efekt některé karty.

PŘÍKLAD: Jirka hraje za Římany. Ještě nepostavil žádnou frakční lokaci a nyní staví *Státní správu*. Zaplatí cenu za postavení a položí ji nalevo od své desky frakce do prostřední řady (je to lokace vlastnosti). Jako další staví *Římské opevnění*, přičemž jeho kartu pokládá nalevo od již postavené *Státní správy*. Až bude stavět další *Státní správu*, položí ji nalevo *Římského opevnění* a tak dále.



DOBÝVÁNÍ

Dobývání je nový typ herní akce, která vám umožní přebrat kontrolu nad soupeřovými frakčními lokacemi. **Dobytí** lokace probíhá v následujících krocích:

- VYBERTE SI SOUPEŘOVU FRAKČNÍ LOKACI, KTEROU CHCETE DOBÝT.**
- ZAPLAŤTE PATŘIČNOU CENU V ŽETONECH BOŘENÍ DLE POZICE LOKACE V ŘADĚ. DOBYTÍ LOKACE NEJVÍCE VLEVO STOJÍ 2 ŽETONY BOŘENÍ, NÁSLEDUJÍCÍ LOKACI LZE DOBÝT ZA 3 ŽETONY, TU DALŠÍ ZA 4 ATD.**



PŘÍKLAD: Martin má 3 produkční lokace, zleva doprava: *Pyramidu*, *Karavanu* a *Oltář Bastet*. Za dobytí *Pyramidy* by soupeř Jirka musel zaplatit 2 žetony boření, za dobytí *Karavany* 3 žetony a za *Oltář Bastet* 4 žetony.



POZNÁMKA: Za dobytí lokace, na které leží obranný žeton, musí dobyvatel zaplatit o jeden žeton boření navíc. To však neovlivňuje cenu za **dobývání** lokací dále vpravo.

PŘÍKLAD: Honza má 3 lokace vlastnosti, zleva doprava: *Hradiště*, *Chrabří bijci*, *Modla*. Jejich dobytí bude libovolného Honzova soupeře stát popořadě: 2 žetony boření, 4 žetony, 4 žetony.



3. ODSTRANĚTE Z DOBVTÉ LOKACE VŠECHNY PROSTŘEDKY.

4. VEZMĚTE SI DOBVTOU LOKACI ZE SOUPEŘOVA IMPÉRIA A POLOŽTE JI DO VLASTNÍHO, NA „FRAKČNÍ“ STRANU DO PATŘÍČNÉHO ŘÁDKU JAKO LOKACI NEJVÍCE VPRAVO (ČILI PŘÍMO VEDLE VAŠÍ DESKY FRAKCE).



5. POKUD JSTE PŘÁVĚ ZÍSKALI LOKACI PRODUKCE ČI VLASTNOSTI, VEZMĚTE SI VYPRODUKOVANÉ PROSTŘEDKY NEBO SPUSŤTE JEJÍ VLASTNOST, JE-LI TO MOŽNÉ. NEDOSTÁVÁTE VŠAK BONUS ZA POSTAVENÍ, PROTOŽE DOBTÍ A POSTAVENÍ LOKACE JSOU DVĚ RŮZNÉ VĚCI.

6. PŘEDCHOZÍ MAJITEL PŘÁVĚ DOBVTÉ LOKACE ZÍSKÁVÁ 1 ŽE ZE SPOLEČNÉ ZÁSOBY.

OBRRANNÉ ŽETONY

Toto rozšíření dovoluje pokládat obranné žetony i na frakční lokace (pokud na nich již není obranný žeton předtištěn). Obranný žeton na frakční lokaci zvýší počet žetonů boření nutných k jejímu **dobytí** o jeden.

Japonská frakce

Lokace japonské frakce, které mají pole „zboř a získáš“, lze bořit, ať už stojí v kterémkoli impériu. Avšak pouze hráč za Japonce na ně může posílat samuraje. K dobytí lokace, kterou hlídá samuraj, je také zapotřebí zaplatit o žeton boření navíc. Samuraje nelze umístit na lokaci s žetonem boření a naopak.

POZNÁMKA: Není dovoleno bořit lokace, které Japonec dobyl, pokud nemají pole „zboř a získáš“.

PEVNOSTI

Pevnosti jsou unikátní druh lokací, který dovoluje jejich majiteli budovat opevnění, čímž získává vítězné body navíc. Pevnosti jsou imunní vůči všem negativním interakcím ve hře vyjma akce **zteč** (tedy např. vůči dobývání, boření, římské kartě *Konstruktéři*, egyptskému *Chrámu boha Ra*, okamžitě kartě *Vulkán* atd.). Při budování je vždy pokládejte do nejnižší řady (akční lokace). Akci **Pevnosti** můžete využít k získání **opevnění** – zaznamenejte si aktuální úroveň opevnění na kartě (pomocí kteréhokoliv žetonu). Opevnění ve fázi *Úklidu* neodstraňujte.

ZTEČ

Toto rozšíření přináší nový typ akce: **zteč**. Je to jediná akce, kterou lze ovlivnit soupeřovy **Pevnosti** (karty se „*stupněm opevnění*“). Zteč je veškerého opevnění zbavuje.

POZOR: Pevnosti mohou mít nejvýše 5 stupňů opevnění.



K provedení akce **zteč** musíte:

1. **VYBRAT NĚKTEROU SOUPEŘOVU PEVNOST.**
2. **ZAPLATIT DVA ŽETONY BOŘENÍ (STÁLÁ CENA).**
3. **ODSTRANIT VEŠKERÁ OPEVNĚNÍ Z VYBRANÉ PEVNOSTI (ODSTRANIT ŽETON UKAZUJÍCÍ ÚROVEŇ OPEVNĚNÍ).**

PŘÍKLAD: Jirka má ve svém impériu 2 karty *Romulovy pevnosti*, jejichž akce již toto kolo použil. Jedna má úroveň opevnění 3, druhá 2. Martin vyrazí na **zteč** na jednu z těchto pevností (samozřejmě na tu, která má úroveň opevnění 3), zaplatí 2 žetony boření a odstraní žeton označující úroveň opevnění. Samotná *Pevnost* zůstane stát na téže místě, i prostředky na ní, za něž byla spuštěna její akce, na ní zůstanou. Jirka tudíž v tomto kole nemůže ztracené opevnění postavit znovu; příští kolo bude muset začít budovat opevnění od pily.



KARTY PODROBNĚJI

Produkce 1/2 **za 3/6** **soupeřů** – během každé fáze *Produkce* spočítáte lokace všech ostatních frakcí uvnitř vašeho impéria. Tak zjistíte, kolik vyrobíte.

Přesuňte lokaci o jedno místo doleva – „doleva“ nebo „doprava“ se na podobných kartách myslí z pohledu aktuálního majitele lokace.

BARBAŘI



Mamutí četa – Případně obranné žetony na **dobývané** lokaci nemají vliv na cenu aktivace.

EGYPTĀNĚ

Pevnost skarabea – Pokud má tato lokace na konci kola úroveň opevnění alespoň 2, dostáváte další bod(y) z vlastnosti karty *Sfinga*.



Chrám boha Ra – Pokud pomocí *Chrámu boha Ra* převezmete cizí lokaci a poté je váš **Chrám dobyt**, převzatá lokace se stává neutrální a nikdo ji nemůže využít (i kdyby ji v daném kole někdo **dobyl**). Naznačte to například otočením karty *Chrámu* o 90 stupňů.



JAPONCI



Obchodní stezka – Při dobytí lokace, pod níž leží japonská karta znázorňující dohodu, je tato japonská karta odhozena.

ŘÍMANĚ

Výrobce kuší – Tyto základy můžete použít k budování svojí frakční lokace. Nikdo je nemůže **dobýt**. Po položení karty základů do řady frakčních lokací na pozici nejvíce vlevo je cena za **dobytí** lokace napravo od nich 3 , další 4 a tak dále.



Bourací koule & Rázné vyjednávání – Hráč, který z efektu této karty dostává nové základy, z nich **nezískává** 1 .



SÓLOVÁ HRA

Toto rozšíření obohatí sólový mód hry o simulaci konfliktu mezi dvěma frakcemi. Následující pravidla umožňují používat mechanismus **dobytí** v sólové hře, a to proti libovolné frakci!

Během přípravy sólové hry učiňte krom klasické přípravy i následující kroky:




A) VYBERTE FRAKCI VIRTUÁLNÍHO HRÁČE A POLOŽTE JEJÍ FRAKČNÍ BALÍČEK POBLÍŽ BALÍČKU ÚTOČNÝCH KARET VIRTUÁLNÍHO HRÁČE. ODHALTE HORNÍ 3 FRAKČNÍ KARTY Z BALÍČKU VIRTUÁLNÍHO HRÁČE A POLOŽTE JE NALEVO OD JEJICH BALÍČKU.


B) VEZMĚTE SI VŠECHNY TŘI KARTY DOBÝVÁNÍ VIRTUÁLNÍHO HRÁČE A POLOŽTE JE LÍCEM DOLŮ DO BALÍČKU KE SVÉMU IMPÉRIU.

PRŮBĚH KOLA

Hra trvá 5 kol, z nichž každé se dělí do 5 fází. První čtyři fáze herního kola jsou stejné jako v klasické hře více hráčů a pátá fáze je útok virtuálního hráče. Tentokrát se ovšem krom útoku bude snažit i **dobývat** vaše frakční lokace. Hrajte dle standardních pravidel sólové hry s následujícími úpravami:

DOBÝVÁNÍ LOKACÍ VIRTUÁLNÍHO HRÁČE

Máte k dispozici nový typ akce – **dobývání** lokací virtuálního hráče. Můžete si vybrat kteroukoli z odhalených karet frakce virtuálního hráče. Cena za **dobytí** je určena pozicí karty v rámci řady odhalených karet: první dobudete za 2 , druhou za 3  a třetí za 4 . Při **dobývání** se řiďte všemi pravidly tohoto rozšíření. Krom toho po úspěšném **dobytí** odhodte jednu kartu ze *Sbírký virtuálního hráče*.

POZNÁMKA: Vy ani virtuální hráč nedostáváte po úspěšném **dobytí**  ze společné zásoby.

FÁZE ÚTOKU VIRTUÁLNÍHO HRÁČE

Virtuální hráč se krom obvyklého útoku bude snažit vaše lokace i **dobývat**.

Předtím, než se virtuální hráč pokusí **dobývat**, odhodte do odhazovacích hromádek všechny karty, které leží lícem vzhůru vedle balíčku frakce virtuálního hráče (včetně lokací, které dříve dobyl). Pozor, neodhazujete je do *Sbírký virtuálního hráče*!

Po vyhodnocení dvou vln virtuálního útoku postupujte dle následujících kroků:


1. VYLOSUJTE 1 KARTU DOBÝVÁNÍ.

2. PODÍVEJTE SE, ZDA MÁTE V ODPOVÍDAJÍCÍ ŘADĚ SVÉHO IMPÉRIA ALESPŮJEDNU FRAKČNÍ LOKACI.

3A. POKUD ANO, VEZMĚTE TU NEJVÍCE VLEVO, ODHOĎTE Z NÍ VEŠKERÉ PROSTŘEDKY A POLOŽTE JE NALEVO OD BALÍČKU VIRTUÁLNÍ FRAKCE. POTÉ PŘIDEJTE JEDNU BĚŽNOU KARTU Z DOBÍRACÍHO BALÍČKU DO SBÍRKÝ VIRTUÁLNÍHO HRÁČE.

3B. POKUD NE, DOBÝVÁNÍ SELHALO A NIC SE NEDĚJE.

4. ZAMÍCHEJTE KARTU DOBÝVÁNÍ ZPĚT DO JEJÍHO BALÍČKU.

DŮLEŽITÁ POZNÁMKA: Obranné žetony  a samurajové nemají na akce virtuálního hráče vliv.

POZOR: Pevnosti jsou imunní vůči **dobývání** virtuálním hráčem; pokud jeho **dobývání** míří na vaši *Pevnost*, vyhodnoťte jej jako úspěšnou akci **zteč**.

Počet „vln **dobývání**“ za jedno kolo záleží na zvolené úrovni obtížnosti sólové hry.

V pátém kole již virtuální hráč lokace nedobývá, stále však provádí dvě vlny klasického útoku.

Pokud po vyhodnocení všech útoků a dobývání jsou na levé straně balíčku virtuálního hráče méně než tři karty, doplňte je na tři karty tím, že odhalíte nové karty z frakčního balíčku virtuálního hráče a položte je nalevo od těch již odhalených.

KOLO	ZVOLENÁ OBTÍŽNOST		
	SNADNÁ	STŘEDNÍ	TĚŽKÁ
1. kolo	bez dobývání	1 dobývání	2 dobývání
2. kolo	1 dobývání	1 dobývání	2 dobývání
3. kolo	1 dobývání	2 dobývání	3 dobývání
4. kolo	2 dobývání	2 dobývání	3 dobývání

SESTAVOVÁNÍ BALÍČKU VIRTUÁLNÍHO HRÁČE

Frakční balíček virtuálního hráče, proti němuž budete hrát sólový mód, můžete sestavit dle jakéhokoli formátu a z jakýchkoli rozšíření.

KRÁLOVSKY SE BAVTE!

NA HŘE SE PODÍLELI

AUTOR HRY: Ignacy Trzewiczek

AUTOŘI ROZŠÍŘENÍ: Joanna Kijanka, Ignacy Trzewiczek

SÓLOVÁ PRAVIDLA: Joanna Kijanka, Maciej Obszański

ILUSTRACE: Roman Kucharski, Rafał Szymba

GRAFICKÝ DESIGN: Rafał Szymba, Aga Jakimiec

HERNÍ MANUÁL: Joanna Kijanka, Greg Polewka



© 2018 PORTAL GAMES

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland

portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Imperial Settlers & Portal Games (vydavatel). Všechna práva vyhrazena. Jakákoli reprodukce tohoto díla nebo jeho části je bez písemného souhlasu vydavatele výslovně zakázána.

Autoři děkují: Gloomy, Jagódka, Basia, Kamil, Stasza, Matt, Robert, Tony.

ČESKÝ PŘEKLAD A SAZBA: Michal „myyysha“ Stárek

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Jiří „Morte“ Tomášek

JAZYKOVÁ ÚPRAVA: Eliška „Elissa“ Pospíšilová, Martin

„Aneken“ Hrabálek

PRODUKCE: Kamil Smola, Michal Široký, Jan Březina



© 2018 REXhry.cz

REXport, s. r. o., Palackého 72, 612 00 Brno

www.rexhry.cz | obchod@rexhry.cz | fb.com/rexhry

Vážený zákazníku, naše hry jsou sestavovány s největší péčí. Pokud ale ve Vašem kusu něco chybí, omlouváme se a prosíme, dejte nám vědět: obchod@rexhry.cz.