

ZBLOUDILÍ

PRAVIDLA HRY



Vítejte v Arziu,

světě prastarých civilizací, podivných stvoření, nevysvětlitelných záhad a rozmanitých postav. Epidemie spavé nemoci se šíří a nutí všechny tvory, aby bloudili světem stovky mil. Tvým úkolem je najít tyto zbloudilé poutníky, probudit je z jejich spánku a získat je na svou stranu při hledání ostatních ztracených duší!

Arzium je svět známý také z her *Cestou necestou*, *Above and Below*, *Islebound* a *City of Iron*.

KOMPONENTY



43 karet oblastí/postav

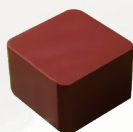


12 základních karet
(jsou označeny praporem)



24 artefaktů

(nevyobrazené)
4 přehledové karty
1 karta hlídky



96 žetonů průzkumu
(24 od každé ze 4 barev)



30 mincí hodnoty 1
6 mincí hodnoty 5

PŘÍPRAVA

1. Každý hráč si vezme sadu tří základních karet jedné barvy (označených praporem). Zbývající karty vraťte do krabice. Každý hráč si vezme ukazatele odpovídající barvy.
2. Balíček karet oblastí zamíchejte a položte jej, stranou s oblastmi nahoru, do herní oblasti.
3. Vezměte 6 karet oblastí a rozložte je oblastmi nahoru vedle sebe do obrazce 3×2 karty doprostřed stolu. Karty položte tak, aby se stranami téměř dotýkaly. Tuto oblast budeme nazývat mapou. Svitky na kartách by měly směřovat k vnějšímu okraji mapy.
4. Hráči si vyskládají své tři základní karty k jednomu z okrajů mapy. Každý hráč si musí zvolit jiný okraj.
5. Vyberte začínajícího hráče, který dostane přehledovou kartu s nápisem „ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ“. Zbývající přehledové karty rozdejte zbývajícím hráčům. Hráči se budou střídat v tazích po směru hodinových ručiček. Poblíž mapy položte zásobu mincí. Druhý a třetí hráč v pořadí si vezmou po jedné minci. Čtvrtý hráč si vezme dvě mince.

Artefakty: Hrajete-li základní hru, vraťte je do krabice. Hrajete-li plnohodnotnou hru, přečtěte si pravidla pro hru s artefakty na straně 12.

Poznámka: Počet všech komponent kromě mincí je omezen. Pokud některé z komponent během hry dojdou, tak jsou nadále nedostupné. Pokud hráčům dojdou mince, mohou použít libovolnou náhradu.



*Dobírací
balíček*

PRŮBĚH HRY

1. Začínající hráč hraje jako první a ostatní následují po směru hodinových ručiček.

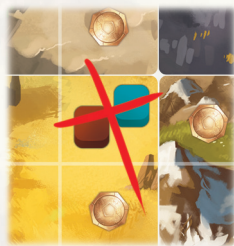
2. Ve svém tahu hráč využije jednu ze svých dostupných (otočených lícem nahoru) postav, aby na mapu položil žetony průzkumu. To provede tak, že obrátí kartu na druhou stranu a na mapu položí žetony průzkumu ve stejném tvaru a rozložení, jako je vyznačeno na kartě postavy, a také směrem, kterým je položena karta. Tvar se musí celý vejít na mapu (výjimkou jsou prázdná místa ve tvarech, která mohou být i mimo mapu). Hráč nesmí tvar otáčet a musí umístit všechny žetony průzkumu, je-li to možné. Je-li některé z polí již obsazeno žetonem protihráče nebo žetonem, který hráč umístit v dřívějších kolech, může toto pole vynechat (na zbývajících pole však musí dále umístit potřebné žetony průzkumu).



Prázdné místo

DŮLEŽITÉ: Na poli na kartě území nesmí být nikdy více než jeden žeton průzkumu.

Poznámka: Hráči si nemohou vzít zpět žeton z mapy, dokud není karta, na níž žeton leží, plně obsazena (viz strana 10). Nemá-li hráč žádné žetony, jeho tah probíhá normálně, pouze neumísťuje žádné žetony.



Toto není povoleno.

3. Pokud hráč položí žeton průzkumu na pole s mincí nebo mincemi, vezme si odpovídající počet mincí ze zásoby. Mince si hráči pokládají vedle svých karet postav. Počet mincí je veřejná informace a hráči nesmějí své mince skrývat před ostatními hráči.

Toto pole je již obsazené, modrý hráč jej proto vynechá.



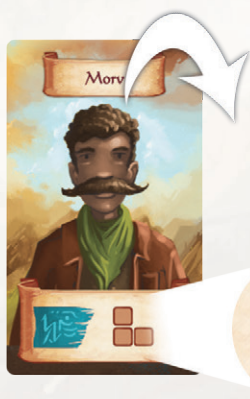
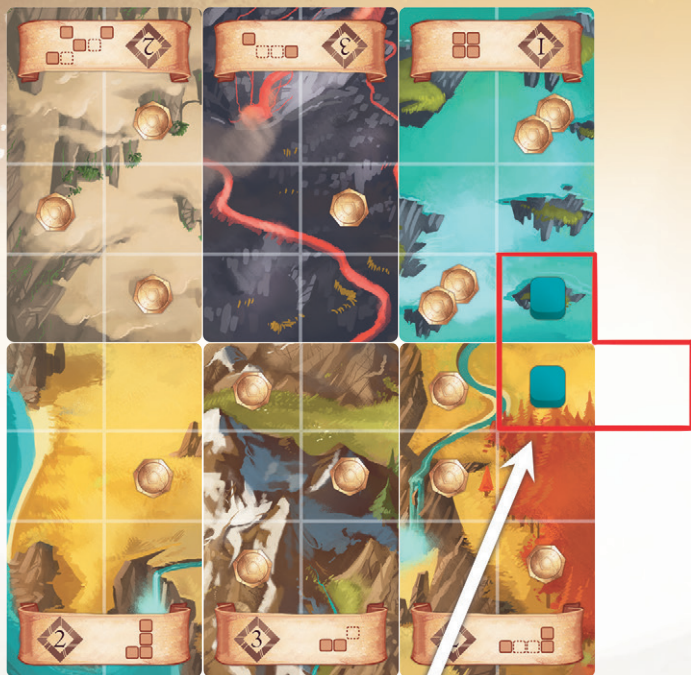
Hráč otočí kartu na druhou stranu, aby ji použil.



Hráč položí žetony průzkumu v tomto tvaru směrem, kterým ukazuje (nesmí jej otáčet).



*Toto je povoleno.
Prázdné místo
může přesahovat
přes okraj mapy.*



*Toto není povoleno.
Běžný tvar nesmí
přesahovat přes
okraj mapy.*

POUŽITÍ MINCÍ

Hráč ve svém tahu poté, co umístí žetony průzkumu, může zaplatit dvě mince, aby položil žeton na prázdné místo ve tvaru na kartě, kterou v tomto tahu použil. Má-li dostatek mincí, může takto zaplatit za všechna prázdná místa na kartě (stále však může použít pouze jednu postavu a na každém poli může ležet pouze jeden žeton průzkumu).



*Po zaplacení
dvou mincí
může hráč
díky této
kartě položit
jeden žeton
navíc.*



Pokud by hráč použil tuto kartu, získal by položením žetonů průzkumu 3 mince.

4. Jsou-li na konci tahu hráče na některé z karet oblasti zaplněna všechna pole žetony průzkumu, podařilo se nalézt ztracenou postavu!

- Hráč, který na kartu položil nejvíce žetonů průzkumu, tuto kartu získá.
- Má-li na kartě stejný počet žetonů více hráčů, mohou tito hráči kartu dražit pomocí mincí. Začne aktivní hráč (ten, jehož tah probíhá) a ostatní pokračují po směru hodinových ručiček. Každý hráč může učinit pouze jednu nabídku a každá nabídka musí být alespoň o jedna vyšší než nabídka předchozí (hráč

také může pasovat a nenabídnout nic). Kartu získá hráč, jenž nabídl nejvyšší počet mincí. Tento hráč také jako jediný nabídnuté mince vrátí do zásoby mincí. Hráč nesmí nabídnout více mincí, než má. Hráč může nabídnout také 0 mincí.

Příklad: Michal položí na kartu svůj třetí žeton, čímž vyrovná počet žetonů Marie. Michal nabídne 0 mincí. Marie nemá žádné mince, a nemůže tak nabídnout více než Michal. Kartu tedy získá Michal.

- Jakmile hráč získá kartu, položí ji před sebe stranou s postavou nahoru vedle svých ostatních karet (orientace karty je stejná jako u stávajících karet). Žetony z karty vrátí jejich majitelům. Volné místo na mapě zaplní novou kartou z dobíracího balíčku (položí ji stejným směrem, jakým ležela právě odebraná karta).
- Hráči, kteří kartu nezískali, ale měli na ní alespoň jeden svůj žeton, získají 1 minci (vždy pouze 1 minci, i kdyby na kartě měli více žetonů průzkumu). Poznámka: 1 minci může získat více hráčů, pokud na kartě měli své žetony, ale nezískali ji.

Příklad: Michal položí na kartu svůj třetí žeton, čímž zaplní šesté pole na kartě. Michal má na kartě nejvíce žetonů, takže kartu získá. Na kartě měli své žetony také další tři hráči, takže každý z nich získá po jedné minci.

5. Má-li hráč na začátku svého tahu všechny své karty otočené lícem dolů, otočí je všechny lícem nahoru a poté provede svůj tah běžným způsobem.

DŘÍVĚJŠÍ ODPOČINEK: Hráč může na začátku svého tahu otočit všechny své karty lícem nahoru, i pokud ještě některé z nich lícem nahoru jsou, musí za ně však zaplatit. Cena je 1 mince za každou postavu, kterou má hráč v dané chvíli ještě lícem nahoru. Pokud se hráč rozhodne zaplatit, musí otočit lícem nahoru všechny karty, nemůže si vybrat pouze některé.

KONEC HRY

Hra pokračuje, dokud některý z hráčů nezíská svoji desátou kartu (včetně tří základních). Poté hráči dokončí kolo tak, aby každý hráč odehrál stejný počet tahů. Nakonec hráči sečtou body na svých kartách a hráč s nejvyšším počtem bodů zvítězí. V případě shodného výsledku zvítězí hráč s větším počtem mincí. Pokud je i v tomto shoda, zvítězí všichni hráči se shodným počtem mincí.

Symbol bodů



PLNOHODNOTNÁ HRA

Hráči zamíchají artefakty a vyloží čtyři do řady vedle mapy.

Na konci svého tahu si hráč může jeden z vyložených artefaktů koupit za uvedenou cenu. Zakoupený artefakt si hráč položí ke svým kartám postav a do řady artefaktů doplní nový ze zásoby artefaktů (tak, aby v nabídce byly vždy čtyři artefakty). Hráč může mít libovolný počet artefaktů, ve svém tahu však může koupit pouze jeden.

Artefakty poskytují hráči speciální schopnosti.

- Pro použití schopnosti artefaktu jej hráč musí otočit lícem dolů.
- Hráč může schopnosti artefaktů využívat pouze ve svém tahu.
- Hráč může v jednom tahu použít libovolný počet artefaktů.
- Kdykoli hráč otáčí všechny své karty lícem nahoru, otočí zároveň s nimi také lícem dolů otočené artefakty (aby je mohl opět využít). Totéž hráč provede i při využití **dřívějšího odpočinku**.
- Při otáčení artefaktů pomocí **dřívějšího odpočinku** hráč neplatí žádné mince za lícem nahoru otočené artefakty.

Na konci hry si hráč ke svým bodům z karet přičte také body uvedené na artefaktech.

Popis jednotlivých schopností artefaktů najdete na straně 16.



VARIANTA S HLÍDKOU

Kartu hlídky hráči položí vedle mapy. Jestliže hráč během svého tahu kompletně obklopí soupeřův žeton průzkumu svými žetony (8 polí), získá kartu hlídky, která mu na konci hry přinese 3 body. Jakmile některý z hráčů kartu hlídky získá, jiný hráč ji už získat nemůže.



POKROČILÁ VARIANTA

Místo limitu jeden žeton průzkumu na pole mohou být na jednom poli položeny dva žetony průzkumu (hráči pokládají žetony jeden na druhý). Při zaplnění karty získá hráč s nejvíce žetony na kartě jako obvykle. Při shodě se postupuje stejně jako v normální variantě.



Autor hry: Ryan Laukat

Ilustrace: Ryan Laukat

Na vývoji spolupracovali: Ryan Laukat, Malorie Laukat, Alex Davis, Brenna Asplund, Alf Seegert

Hru testovali: Brenna Asplund, Malorie Laukat, Alex Davis, Rachel Laukat, Kyle Hammond, Sheryl Laukat, Brandon Laukat, Alf Seegert, Natasha Seegert, Rose Asplund

© 2019 Red Raven Games

Překlad a sazba: Vladimír Smolík

Grafická úprava: Black Light Studio

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce překladu: Martin Hrabálek, Michal Požárek, Kamil Smola, Jan Březina a Filip X Kroa

Královsky se bavte!

SCHOPNOSTI ARTEFAKTŮ



Můžeš zdarma položit jeden žeton průzkumu do prázdného místa. Artefakt není možné použít bez současného použití karty postavy.



Při pokládání žetonu průzkumu můžeš nabrát jeden soupeřův žeton svým. K položení daného žetonu je stále nutné využít karty postavy. Pokud takto nabráníš žeton na poli s mincemi, získáš také uvedené mince.



Při použití této schopnosti získáš 1 minci.



Při pokládání žetonů průzkumu na mapu můžeš tvar otočit o 90° po směru hodinových ručiček.



Můžeš posunout jeden žeton průzkumu (svůj či soupeřův) na sousední prázdné pole (horizontálně či vertikálně). Při posouvání nezískáš žádné mince.



Můžeš otočit jednu svoji kartu na druhou stranu (lícem naboru i dolů). Tuto schopnost můžeš použít na úplném začátku svého tahu, například proto, abys díky tomu otočil na druhou stranu svoji poslední kartu postavy, a mohl tak otočit všechny své karty postavami naboru.