

TRŮN



Král je mrtev! Jak se to proboha stalo? To nikdo přesně neví, ale prý ho našli dnes ráno utopeného v sudu s vínem. Pomohl mu snad někdo nebo ho dostala jeho vlastní žízeň? Tak či tak po králi nezůstal žádný dědic, který by zemi vládl. A teď je na pěti dominantních frakcích této říše, aby rozhodly, kdo převezme moc. Budete to vy, nebo váš soupeř? Dokážete si získat přízeň pěti národů?

KOMPONENTY

52 karet – 5 frakcí celkem

14 skřetů	hodnoty 0–9 (0 je zastoupena 5x)
10 trpaslíků	hodnoty 0–9
10 nemrtvých	hodnoty 0–9
10 měňavců	hodnoty 0–9
8 rytířů	hodnoty 2–9

2 přehledové karty



PŘÍPRAVA HRY

Všechny karty zamíchejte a takto utvořený **dobírací balíček** umístěte lícem dolů doprostřed stolu. Každému hráči rozdejte 13 karet. Své karty si oba prohlédněte, ale navzájem si je neukazujte.

PŘEHLED HRY

Hra sestává ze dvou fází. V **první fázi** dostane každý hráč karty, pomocí nichž naverbuje nové následovníky. Ve **druhé fázi** musíte tyto následovníky využít tak, abyste získali sympatie pěti frakcí. Hráč, který má na konci hry nejvíce následovníků náležících k příslušné frakci, získává její hlas. Ten, kdo takto získá hlas alespoň tří frakcí, vítězí.

FÁZE PRVNÍ: VERBOVÁNÍ NÁSLEDOVNÍKŮ

Tato fáze se skládá ze třinácti štychů – jednoho za každou kartu, co máte v ruce. Vedoucím hráčem se vždy stává ten, komu se podařilo vyhrát poslední štych. Na úplném začátku hry připadá tato role mladšímu hráči.

Každý štych se vyhodnocuje takto:

Odhalení vrchní karty

Odhalte vrchní kartu dobíracího balíčku a umístěte ji doprostřed stolu. O tuto kartu budete soupeřit.

Zahrání následovníků

1. Vedoucí hráč zahrane libovolnou kartu z ruky.

Poznámka: Může to být karta jakékoli frakce – nemusí být totožná s frakcí karty, o kterou se hraje.

2. Poté i druhý hráč zahrane libovolnou kartu z ruky.

Důležité: Tento hráč **musí** tzv. „ctít barvu“, tzn. vynést kartu stejné frakce, jakou vyložil vedoucí hráč, pokud je to možné (*výjimkou jsou karty měňavců*). Karty jiných frakcí smíte hrát pouze tehdy, když nemáte na ruce kartu stejné frakce.

Vyhodnocení

1. Hráč, který zahrál kartu nejvyšší hodnoty (*o je nejnižší, 9 nejvyšší*), jejíž frakce je shodná s kartou vedoucího hráče, vyhrává štych a bere si odhalenou kartu k sobě. V případě shody vítězí vedoucí hráč.

Poznámka: Pokud první hráč zahrál kartu frakce, která není totožná s kartou vyloženou vedoucím hráčem, vítězí automaticky vedoucí hráč – nevstoupí-li v platnost její speciální schopnost (*rytíři, měňavci*).

2. Vítěz umístí vyhranou kartu lícem dolů do svého balíčku následovníků. Poražený si vezme vrchní kartu z dobíracího balíčku a také ji umístí lícem dolů do svého balíčku následovníků. Kartu si může prohlédnout, ale nesmí ji ukázat protihráči.

Poznámka: Karty z balíčku následovníků se vám dostanou na ruku ve fázi druhé.

3. Pokud kdokoli zahrál kartu nemrtvých, vítěz tohoto štychu si ji vezme a umístí ji lícem vzhůru na svůj **skórovací balíček**.

Poznámka: Vyhraná karta nemrtvých jde stále do balíčku následovníků.

4. Všechny ostatní zahrané karty vyřadte ze hry.

Poznámka: Mějte na paměti, že váš skórovací balíček musí být lícem vzhůru a balíček následovníků lícem dolů!

Takto pokračujte, dokud se dobírací balíček nevyčerpá a dokud nezahráte poslední karty z ruky. Poté nastává druhá fáze.

FÁZE DRUHÁ: BOJ O PŘÍZEŇ

Oba hráči si vezmou do ruky 13 karet následovníků, které získali v první fázi. Teď budete hrát dalších 13 štychů, nicméně s tím rozdílem, že nesoupeříte o karty z dobíracího balíčku, ale o obě zahrané karty, které případnou vítězí.

Štychy v této fázi se hrají takto:

Zahrání následovníků

1. Vedoucí hráč zahrane libovolnou kartu z ruky.

2. Druhý hráč poté taky zahrane kartu z ruky, stále však musí „ctít barvu“ jako v předešlé fázi!

Vyhodnocení

1. Určete vítěze stejným způsobem jako v první fázi.

2. Vítěz štychu si bere obě zahrané karty a umístí je lícem vzhůru na svůj skórovací balíček, pokud nevstoupí v platnost schopnost některé frakce (*např. trpaslíků*).

Jakmile hráči odehrají všechny své karty, probíhá skórování za všechny frakce.

KONEC HRY A POČÍTÁNÍ BODŮ

Hráči spočítají, kolik karet od každé frakce mají ve svém skórovacím balíčku. Kdo má víc karet dané frakce, získává její hlas. V případě shody vítězí hráč s nejvyšší kartou této frakce. Vítězí ten, kdo si pro sebe urval přízeň alespoň tří frakcí!

SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI

Téměř každá frakce má speciální schopnost, která vám dává určité výhody. Jejich efekty jsou tyto:



SKŘETI

Bez schopnosti.



RYTÍŘI

Pokud hrajete rytíře po skřetovi, automaticky poráží skřeta neohledně na jeho hodnotu. Stále však musíte ctít barvu, je-li to možné.



NEMRTVÍ

Zahrané karty nemrtvých v první fázi nejsou vyřazeny ze hry, ale putují na vítězův skórovací balíček.



TRPASLÍCI

Hráč, který je ve druhé fázi poražen, si bere všechny trpaslíky zahrané v tomto štychu a dává si je na svůj skórovací balíček. Vítěz si stále bere všechny karty, které nejsou trpaslíci.



MĚŇAVCI

Karty této frakce jsou žolíkové. Měňavce smíte hrát namísto frakce zvolené vedoucím hráčem, a to i pokud v ruce máte karty stejné frakce. Je-li měňavec zahrán jako druhá karta, počítá se, jako by ctíla barvu.

Poznámka: Pokud zahrane měňavce vedoucí hráč, musí druhý hráč ctít barvu dalším měňavcem, je-li to možné.

Důležité: Měňavec nemá speciální schopnosti rasy, kterou kopíruje. Pokud byl například měňavec zahrán ve fázi první a kopíroval kartu nemrtvých, nepokládá ho vítěz na svůj skórovací balíček. Totéž platí pro fázi druhou, pokud byl měňavec zahrán po trpaslících.

TVŮRCI HRY:

Autor hry: Scott Almes
Ilustrátor: Mihajlo Dimitrievski
Grafická úprava: Martijn Haddinger
Autor návodu: Jeroen Hollander
Manažer projektu: Jonny de Vries

ČESKÁ VERZE HRY:

TLAMAgames – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com
Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Tomáš Heřman
Korektury: Daniel Knápek
Grafická úprava: Michal Hubáček

