

# HRA O TRŮNY™

## ŽELEZNÝ TRŮN



PRAVIDLA HRY

# ÚVOD

„Když hraješ hru o trůny, buď zemřeš, nebo zvítězíš. Žádná střední cesta neexistuje.“

—Cersei Lannister

Kráľ Robert je mrtev, o nástupnictví se vedou spory. Velké rody Sedmi království se ocitají na pokraji války, každý z nich připraven ujmout se vlády nebo padnout. Rody Baratheonů, Lannisterů, Starků, Targaryenů a Tyrellů nyní v Západozemí soupeří o cenu nejvyšší: Železný trůn.

# PŘEHLED HRY

**Hra o trůny: Železný trůn** je hra pro 3 až 5 hráčů, kteří se chtějí ponořit do tajných společení a zrádných intrik v Západozemí. Každý hráč se ujme jednoho z mocných rodů a pomocí lstivosti, cti a brutality nechvalně proslulých postav se snaží získat moc a nadvládu nad ostatními rody. V každém kole se postavy z věhlasných velkých rodů střetávají. Vítězové těchto střetů šíří svůj vliv napříč celou říší a využívají všechny prostředky, které mají k dispozici, při posedlé honbě za svým snem: usednout na Železný trůn.

## HERNÍ SOUČÁSTI



100 PLASTOVÝCH ZNAČEK MOCI



25 ŽETONŮ VLIVU  
(5 PRO KAŽDÝ ROD)



25 KARTIČEK VŮDCŮ  
(5 PRO KAŽDÝ ROD)



18 KARET UDÁLOSTÍ  
(3 PRO KAŽDÝ ROD, 3 SPECÁLNÍ)



125 KARET RODŮ  
(25 PRO KAŽDÝ ROD)



5 UKAZATELŮ VLIVU  
(1 PRO KAŽDÝ ROD)



25 ŽETONŮ POSTAV  
(5 PRO KAŽDÝ ROD)

# PŘÍPRAVA HRY

Příprava hry probíhá v následujících krocích.

1

**Zvolte rod:** Každý hráč si zvolí jeden z velkých rodů – Lannistery, Starky, Baratheony, Targaryeny nebo Tyrelly – a vezme si všechny herní součásti příslušející tomuto rodu: 5 žetonů postav, 1 ukazatel Vlivu, 5 kartiček vůdců, 5 žetonů Vlivu a balíček 25 karet rodu. Součásti každého rodu jsou označeny rodovým znakem nebo barvou.



SOUČÁSTI PRO ROD STARKŮ

2

**Zvolte vůdce a připravte herní součásti rodu:** Každý hráč zamíchá kartičky vůdců svého rodu a dva si vytáhne. Tajně zvolí jednoho z nich, který bude vůdcem během této konkrétní hry, poté všichni odhalí zvolené kartičky vůdců.

Jakmile všichni hráči zvolí a odhalí své vůdce, do krabice vrátí všechny žetony zvolených vůdců a všechny zbylé kartičky vůdců. Ty se při hře nepoužijí.

Následně hráči zamíchají své balíčky karet rodů a umístí je spolu s kartičkou zvoleného vůdce a čtyři žetony postav do své herní oblasti.

Nakonec si každý hráč z balíčku rodových karet vezme do ruky pět karet do začátku hry.



PŘÍPRAVA RODU STARKŮ

3

**Připravte ukazatel Vlivu:** Každý hráč položí svůj ukazatel Vlivu do hrací oblasti a umístí na značky na ukazateli pět žetonů Vlivu svého rodu.



4

**Připravte Moc:** Každý hráč umístí čtyři značky Moci na každý z žetonů svých postav. Následně hráč umístí čtyři značky Moci na svou kartičku vůdce.



5

**Připravte balíček karet událostí a určete prvního hráče:** Vytvořte balíček karet událostí zamícháním třech karet událostí od každého rodu ve hře a třech speciálních karet událostí.

Náhodně zvolte hráče, který začne první kolo ve hře.



HRA TŘECH HRÁČŮ S RODY TARGARYENŮ, STARKŮ A LANNISTERŮ

3

# KLÍČOVÉ POJMY

**Hra o trůny: Železný trůn** obsahuje dva pojmy – Moc a Vliv. Ty by měli hráči pochopit, ještě než se pustí do učení základů herních kol.

Pochopení těchto pojmů pomůže hráčům v rozhodování a plánování úspěšných strategií.

## MOC

Každý žeton postavy má na začátku hry přiděleny čtyři značky Moci. Moc představuje politický význam a fyzickou sílu jednotlivých postav. Hráči během hry vysílají postavy bojovat, plánovat a vyjednávat s ostatními postavami.

Čím více Moci postava má, tím silnější je v daných střetnutích. Čím méně má Moci, tím se více blíží smrti. Postava, která přijde o všechnu Moc, ihned umírá.



Moc

Na začátku hry jsou čtyři značky Moci i na kartičkách vůdců. Ty představují rodové zálohy. I když nejsou okamžitě dostupné, ukazují sílu, kterou mohou jednotlivé rody povolat.

Moc se přesouvá tam a zpět mezi vůdcem a postavami, v závislosti na tom, zda jednotlivé postavy vyjdou ze vzájemných střetů jako vítězové nebo poražení

## VLIV

Každý hráč také začíná hru s ukazatelem Vlivu a umístěnými pěti žetony Vlivu. Vliv představuje pavučiny intrik, kterými jeden rod ovládá rody ostatní.

Cílem hry je rozšířit svůj Vliv mezi ostatní rody. Toho lze dosáhnout především vítězstvími ve vzájemných střetech (viz „Přehled kola“ vpravo) a hráč, který jako první rozprostře svůj Vliv (všechny žetony Vlivu) mezi ostatní rody, **vyhrává hru**.



UKAZATEL VLIVU  
S 5 ŽETONY VLIVU

## VOLNÁ DISKUZE

*„Moc sídlí tam, kde lidé věří, že sídlí. Je jen fraškou, stínem na zdi.“*

—Varys

**Hra o trůny: Železný trůn** během každé fáze pobízí k debatě. Hráči mohou prosit, škemrat, slibovat, vyhrožovat, uplácat a snažit se mnoha dalšími způsoby ovlivnit rozhodování ostatních hráčů.

Taková debata se může stát velkou a významnou částí celé hry: jaké karty hrát, koho podpořit, proti komu se spojit. Spiknutí, spojenectví, zrada – to vše se může během hry přihodit, ale také měnit po každém rozhodnutí nebo zahrané kartě.

## PŘEHLED KOLA

Každé kolo **Hry o trůny: Železný trůn** je soustředěno kolem Vyhodnocení jednoho Střetnutí. Střetnutí je utkání mezi rody a postavami říše a může představovat vše od nekompromisních vyjednávaní přes politické pletichy až po rozsáhlé bitvy.

Střetnutí nastává mezi dvěma **aktivními hráči**: Vyzyvatelem a Obráncem. Oba dva si zvolí postavu, která se Střetnutí zúčastní.

Poté ostatní hráči dostanou příležitost vybrat si a podpořit jednoho z aktivních hráčů a nabídnout mu jednu ze svých vlastních postav.

Nakonec si oba aktivní hráči tajně zvolí každý jednu ze svých karet rodu. Tyto karty, spolu s hodnotami moci zúčastněných postav, rozhodnou, která strana vyjde ze setkání vítězná a která poražená.

Vítězství přináší hráči možnost rozšířit Vliv svého rodu a směřovat tak vstříc zasloužené výhře. Poražený hráč přichází o Moc a životy jeho postav jsou ohroženy.

Celý princip se dá shrnout do čtyř fází každého kola:

1. Příprava
2. Podpora
3. Střetnutí
4. Vyhodnocení

## 1. PŘÍPRAVA

Fáze Přípravy určuje aktivní hráče a jejich role v blížícím se Střetnutí a dává jim čas připravit se. Fáze Přípravy probíhá v následujících krocích:

1. Vyzyvatel (hráč vyhodnocující kolo) sejme vrchní kartu z balíčku událostí, podle které se určí, kdo bude Obránce.
2. Aktivní hráči (Vyzyvatel a Obránce) si líznou každý po jedné kartě ze svého balíčku karet rodu a přidají je do ruky.
3. Oba aktivní hráči přesunou jednu značku Moci z kartičky vůdce na žeton své postavy.
4. Vyzyvatel určí postavu, která se zúčastní Střetnutí. Poté postavu pro Střetnutí zvolí i Obránce.



KARTA UDÁLOSTI

Následně hráči zvolené postavy posunou trochu dopředu a žeton natočí ikonami směrem do herní oblasti tak, aby bylo zřejmé, která postava je Obránce a která Vyzyvatel. Tím se jednoznačně určí jejich pozice v nadcházejícím Střetnutí.

IKONA VYZYVATELE  
ZÚČASTNĚNÉ  
POSTAVY



IKONA OBRÁNCE  
ZÚČASTNĚNÉ  
POSTAVY



## 2. PODPORA

Během fáze Podpory mají ostatní hráči příležitost uzavřít spojenectví s Vyzyvatelem nebo Obránцем.

Počínaje hráčem po levé ruce Vyzyvatele (a následně ve směru hodinových ručiček) mají hráči možnost nabídnout svou podporu jednomu z aktivních hráčů. Hráči ovšem svou podporu nabídnout nemusí a mohou zůstat nečinně stranou Střetnutí. Čím více podpory aktivní hráč získá, tím má větší šanci ve Střetnutí zvítězit, což může vyústit ve významnou odměnu.

Hráč nabízející podporu zvolí jednu ze svých postav, její žeton posune kupředu, natočí příslušnou ikonou ke středu herní oblasti a tím jednoznačně určí, zda podporuje Obránce nebo Vyzyvatele (viz tato strana vlevo dole).

Aktivní hráč má možnost podporu přijmout nebo odmítnout. Pokud ji přijme, postava podpory se připojí k jeho straně a zůstává v účastnící se pozici. Pokud ji odmítne, postava se vrátí do své výchozí pozice. Každý hráč může nabídnout podporu **pouze jednou za kolo**.

### VOLBA STRAN

*„Chaos není jáma, chaos je žebřík.“*

—Petyr Baeliš

Přestože přijetí Podpory jednoznačně přináší výhody ve Střetnutí, je nutné dávat velký pozor. Postavy Podpory získají stejnou odměnu jako aktivní hráč, včetně rozšíření jejich Vlivu.

Hráč, který přijme Podporu, musí dobře zvážit, zda-li má cenu napomáhat soupeři v cestě za Železným trůnem.

Podobně i ostatní hráči musí dobře volit, komu pomohou. Pokud aktivní hráč Střetnutí prohraje, i postavy Podpory obdrží stejný postih.



### 3. STŘETNUTÍ

Během této fáze zúčastněné postavy vyhodnocují Střetnutí. Někdy bývá i mírumilovné, ale častěji tomu tak není.

Vyzývatel i Obránce si tajně zvolí každý jednu kartu z ruky a vyloží ji lícem dolů před sebe do herní oblasti. Nejčastěji bývají zvoleny dva ze tří druhů karet, Nepřátelství a Příměří.

Třetí typ rodových karet, karty postav, lze použít stejně jako karty Nepřátelství, ale při vyložení do hrací oblasti má tato karta hodnotu **nula**. Karty postav se nicméně používají častěji pro jejich zvláštní schopnosti uvedené v textu (viz strana 8, Karty postav).

Hráči obvykle ještě před vyložением karet stráví nějakou dobu debatou nad svými záměry, ať už čestnými či nikoliv. Hráči mohou „souhlasit“, že Příměří je nejlepší volba pro všechny strany, ale zároveň mohou blafovat, přesvědčovat protihráče k vyložení jiných karet a tím způsobit jejich prohru.

Bez ohledu na zvolené karty, jakmile jsou všechny vyloženy, jsou následně otočeny lícem nahoru. Odhalené karty určí výsledek Střetnutí. Tím může být Nepřátelství, Příměří nebo Zrada.

#### NEPŘÁTELSTVÍ

**Nepřátelství** nastává, pokud oba aktivní hráči odhalí karty Nepřátelství. Jejich postavy tak intrikují nebo přímo zaútočí na protivníka. Karty Nepřátelství mají číselnou hodnotu a představují vojáky, strážce, špehy a služebníky ve službách rodu.

Pokud je tedy výsledkem Nepřátelství, aktivní hráči přičtou hodnotu na odhalené kartě k součtu Moci všech zúčastněných postav na své straně. Strana s větším součtem těchto hodnot vyhrává Střetnutí a získává odměny (viz strana 7, „Vítězství ve Střetnutí“).

A naopak, strana s menší celkovou výslednou hodnotou Střetnutí prohrává a obdrží postihy. V případě shody prohrávají a postihy obdrží obě soupeřící strany (viz strana 7, „Porážka ve Střetnutí“).



KARTA  
NEPŘÁTELSTVÍ

#### PŘÍMĚŘÍ

**Příměří** představuje snahu rodů dohodnout se na mírumilovném řešení. Nastává v případě, když oba aktivní hráči odhalí karty Příměří s vyobrazenou vlajkou, které představují vyslance rodu.

Dojde-li k příměří, aktivní hráči zahájí vyjednávání a snaží se dohodnout na **jednom nebo více** následujících bodech:

- Rozšíření Vlivu – umístění jednoho žetonu (viz strana 8, „Výhra ve hře“).
- Zajmutí až dvou rukojmích (viz strana 9, „Rukojmí“).
- Přesunutí až tří značek Moci z kartičky vůdce jednoho aktivního hráče na kartičku vůdce druhého aktivního hráče.

Tato jednání jsou zcela otevřená. Mohou být od jednostranných požadavků na rozšíření Vlivu nebo zajmutí rukojmích jedním hráčem až po rovnocennou dohodu obou hráčů.

Pokud je cokoli odevzdáno nebo přijato, nejsou v tomto Střetnutí vítězové ani poražení a nejsou vyhodnoceny žádné odměny ani postihy. Pokud ovšem k žádné dohodě nedojde a nic se nezmění, **Střetnutí prohrávají** oba hráči i jejich podpory a všichni obdrží postihy.

#### ZRADA

Ke **Zradě** dojde, když jeden z hráčů souhlasí s mírovým řešením, zatímco druhý toho zneužije pro svůj prospěch.

Zrada nastává, když jeden z aktivních hráčů odhalí kartu Nepřátelství a druhý kartu Příměří. Střetnutí automaticky vyhrává strana s vyloženou kartou Nepřátelství bez ohledu na hodnoty karet nebo Moci, druhá strana prohrává.

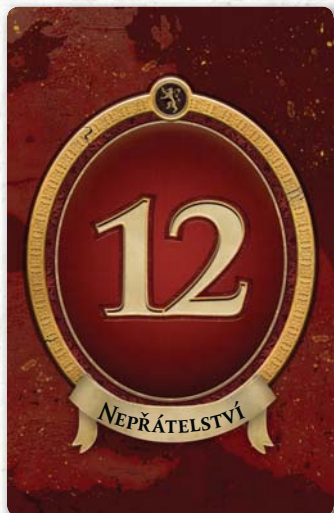
Nicméně jelikož došlo ke Zradě, obdrží hráč, který odhalil kartu Příměří speciální kompenzaci (viz strana 7, „Zajímání rukojmích“).



KARTA PŘÍMĚŘÍ



## PŘÍKLAD VÝSLEDKU NEPŘÁTELSTVÍ



ROD LANNISTERŮ VÍTĚZÍ:  
 $12 + 5 = 17$



ROD STARKŮ, PODPOROVÁN RODEM  
BARATHEONŮ, JE PORAŽEN:  
 $10 + 2 + 4 = 16$

### 4. VYHODNOCENÍ

Jakmile je určen vítěz a poražený, zúčastnění hráči obdrží různé odměny a postihy.

#### VÍTĚZNÉ STŘETNUTÍ

V případě výsledku **Nepřátelství** nebo **Zrady** získávají všichni hráči na vítězné straně stejnou odměnu. Nicméně ta je závislá na tom, jedná-li se o stranu Vyzyvatele nebo Obránce.

**Odměna Vyzyvatele:** Pokud vyhraje Vyzyvatel, všichni hráči na jeho straně rozšíří svůj Vliv na rod Obránce (viz strana 8, „Výhra ve hře“).

**Odměna Obránce:** Pokud vyhraje Obránce, každý hráč na jeho straně si lízne dvě karty a přesune dvě značky Moci z kartičky svého vůdce na libovolné žetony svých postav.

V případě výsledku **Nepřátelství** získává vítězný aktivní hráč navíc jedno rukojmí (viz „Zajímání rukojmích“ napravo).

#### PROHRANÉ STŘETNUTÍ

V případě výsledku **Nepřátelství** nebo **Zrady** všichni hráči na poražené straně obdrží stejný postih, bez ohledu na to, zda byli Obránci nebo Vyzyvatelé.

Každý hráč přesune zpět na kartičku vůdce polovinu značek Moci z žetonu své zúčastněné postavy, zaokrouhleno nahoru.

Postava, které žádná moc nezůstane, ihned umírá (viz strana 9, „Smrt postavy“).

#### ZAJÍMÁNÍ RUKOJMÍCH

Jakmile dojde k vyřešení základních odměn a postihů, mohou být následně mezi aktivní hráče rozděleni rukojmí, v závislosti na výsledku Střetnutí (viz strana 9, „Rukojmí“).

**Při výsledku Nepřátelství:** Aktivní hráč vítězné strany (nerozhoduje, zda Obránce nebo Vyzyvatel) si vezme **jedno** rukojmí od **libovolného hráče** poražené strany.

**Při výsledku Zrada:** Aktivní hráč poražené strany (hráč, který vyložil kartu Příměří) si vezme **jedno** rukojmí od **každého hráče** vítězné strany.

#### KONEC KOLA

Jakmile se vyřeší odměny a postihy, hráči provedou nezbytné kroky údržby. Všechny žetony postav se vrátí do výchozích pozic, všechny zahrané karty se odloží na příslušné odhazovací hromádky. Hráči, kteří mají v ruce méně než pět karet, si doberou karty do plného počtu pěti karet.

Poté se další hráč v pořadí (ve směru hodinových ručiček) stává Vyzyvatelem a fází přípravy začíná další kolo.

# VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Hráč vyhraje hru rozšířením svého Vlivu mezi ostatní rody. Pokaždé, když hráč rozšiřuje vlastní Vliv, přesune žetony ze svého ukazatele Vlivu na ukazatele Vlivu rodů, mezi které rozšiřuje svůj Vliv.



**ROD STARKŮ  
ROZŠIŘUJE VLIV NA  
ROD LANNISTERŮ**

Hra končí jednou z těchto dvou možností:

- Jeden nebo více hráčů přesunuli všech pět žetonů svého Vlivu.
- Všechny čtyři postavy jednoho rodu jsou mrtvé (viz strana 9, „Smrt postavy“)

Na konci hry vyhrává ten hráč, který rozšířil nejvíce svého Vlivu na ukazatele Vlivu ostatních hráčů. V případě shody hráči vítězství sdílí.

# DOPLŇUJÍCÍ PRAVIDLA

Zde je několik dalších důležitých pravidel, která rozšiřují základní principy herního kola.

## SCHOPNOSTI VŮDCŮ

Během přípravy si každý hráč zvolí vůdce. A každý vůdce má schopnost, která může zásadním způsobem ovlivnit způsob hry.

Některé schopnosti mohou například změnit hodnoty Nepřátelství, jiné dovolí líznutí další karty nebo určit jiného hráče, který odevzdá rukojmí. Některé přímo ovlivňují výsledek Střetnutí.

Každá schopnost vůdce má jednoznačně určeno, kdy může být použita a jaký bude mít výsledný efekt. Využití schopnosti vůdce je vždy dobrovolné.

## KARTY POSTAV

Každý balíček karet rodů obsahuje několik karet postav. Tyto karty mají obrázek postavy, její jméno a text určující, jaké výhody karta přináší.

Karta postavy může být zahrána v určeném momentě **pouze tehdy**, pokud se příslušná postava účastní Střetnutí. Jedná-li se o kartu postavy vůdce, může být zahrána, pokud má hráč ve Střetnutí zúčastněnou **libovolnou** ze svých postav.

Během fáze Střetnutí může aktivní hráč vyložit kartu postavy lícem dolů do herní oblasti (viz strana 6, „3. Střetnutí“). Pokud se tak stane, tato karta **nemusí** být totožná s vůdcem ani zúčastněnou postavou. Navíc je považována za kartu Nepřátelství s hodnotou **nula**.

### VLIV

*Než hráč nabídne podporu, pokud jsi aktivní hráč a máš vliv na daný rod:*

*Zvol 1 postavu tohoto rodu. Tato postava tě musí podpořit.*

### SCHOPNOST VŮDCE



### KARTA POSTAVY





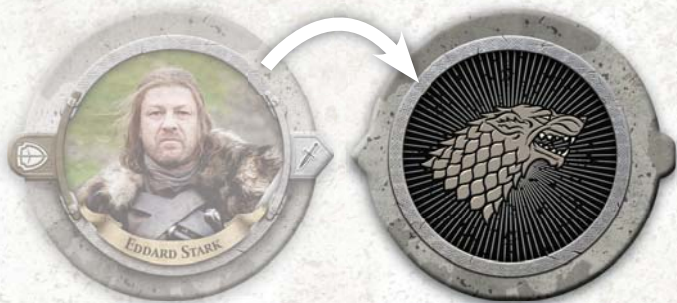
## ODSTOUPENÍ

Některé efekty hry mohou způsobit, že **podporující hráč** musí odstoupit ze Střetnutí. Pokud se tak stane, hráč vrátí svou postavu do výchozí pozice, odhodí případné zahrané karty a dále se Střetnutí neúčastní. Hráč neobdrží žádnou odměnu nebo postih.

Aktivnímu hráči nemůže být žádným herním efektem dovoleno nebo přikázáno ze Střetnutí odstoupit.

## SMRT POSTAVY

Mnoho herních efektů může hráči přikázat odebrání značek Moci postavě. Postava, která již nemá žádnou značku Moci, ihned umírá a její žeton je otočen tváří dolů. Postava se nemůže dále účastnit Střetnutí a nelze použít efekty souvisejících karet této postavy.



EDDARD STARK JE ZABIT A OTOČEN LÍCEM DOLŮ



## RUKOJMÍ

Množství herních efektů může způsobit, že hráč získá rukojmí od jiných hráčů. To představuje převzetí a zadržení karty protivníkového rodu. Při vybírání rukojmích si hráč může zvolit jednu z těchto možností:

- Vrchní kartu z protivníkového balíčku rodu.
- Náhodně zvolenou kartu z protivníkovy ruky.
- Z rukojmích, které protivník zadržuje.

Po převzetí rukojmí hráč umístí kartu lícem dolů do své herní oblasti. Hráč se může kdykoliv podívat na líc i rub karet, které zadržel jako rukojmí.

## PROPUŠTĚNÍ NEBO MUČENÍ RUKOJMÍCH

Rukojmí nejsou užiteční pro jejich hodnoty nebo efekty karet. Místo toho může hráč na začátku každého kola rukojmí mučit nebo se je rozhodnout propustit.

**Propuštění rukojmích:** Když hráč propustí rukojmí, jejich karty se vrátí do ruky původního majitele. Poté si lízne kartu jednu kartu ze své vlastní hromádky.

**Mučení rukojmích:** Když se hráč rozhodne rukojmí mučit, odhodí kartu na odhazovací hromádku původního majitele této karty. To může mít tři možné efekty v závislosti na typu odhozené karty:

- **Vůdce:** Pokud mučený rukojmí byla zároveň postava vůdce rodu, neprodleně vraťte do krabice čtyři značky moci z kartičky tohoto vůdce.
- **Postava:** Pokud mučený rukojmí byla postava, jejíž žeton je otočen lícem vzhůru, odeberte z něj čtyři značky Moci a přesuňte je na kartičku vůdce jejího rodu.
- **Nepřátelství nebo Příměří:** Pokud je mučený rukojmí karta Nepřátelství nebo Příměří, hráč trýznitel odebere jednu značku moci postavě z rodu tohoto rukojmí a umístí na kartičku vlastního vůdce.

Sliby propuštění i hrozby umučením mohou být velmi silné páky na ostatní v průběhu hry. Hráči mohou požadovat podporu pro některou z nesvářených stran, žádat, aby se některého Střetnutí neúčastnili, zahrání (nebo nezahrání) určitých karet nebo vyžadovat účast na osnování vlastních zrádných plánů.

## A CO DÁL?

*„Dám mu železné křeslo, na kterém seděl otec jeho matky.  
Dám mu Sedm království.“*

—Khal Drogo

Nyní znáte všechna potřebná pravidla pro první rozehrání *Hry o trůny: Železný trůn*. Pro přehled základních pravidel a průběhu herního kola můžete použít „Rychlý přehled“ na zadní straně této příručky. Navíc na stranách 10 a 11 naleznete kapitulu „Upřesnění“, která vám může pomoci vyřešit složitější situace ve hře.

# UPŘESNĚNÍ

Následující kapitola upřesňuje vyřešení možných herních situací. Hráči by si toto měli důkladně prostudovat vzápětí po první hře.

## ZLATÁ PRAVIDLA

Může nastat situace, kdy budou herní pravidla nebo efekty karet ve vzájemném rozporu.

- Pokud je rozpor mezi pravidlem v této příručce a textem na kartě, přednost má text na kartě.
- Pokud se mají odehrát herní efekty ve stejném momentě, platí následující:
  - Hráči jako první vyhodnotí schopnosti vůdců.
  - Případné další konflikty herních efektů vyhodnocují hráči ve směru hodinových ručiček počínaje Vyzyvatelem jako prvním. Pokud situaci nelze takto vyhodnotit, určí pořadí vyhodnocení herních efektů Vyzyvatel.

## HOVORY U STOLU

Otevřená debata je klíčovou a nedílnou součástí této hry, ale i zde platí tři pravidla.

- Debata je povolena během libovolné fáze hry pokud se jí mohou účastnit všichni hráči.
- Jakékoliv sliby pronesené během hovoru nejsou závazné, ovšem s jednou výjimkou: při výsledku **Příměří** musí být dodrženo takové řešení, na kterém se dohodli oba aktéři.
- Ačkoliv mohou hráči prohlašovat, že mají konkrétní karty nebo rukojmí, nesmí je protivníkům před vyložení nebo zahráním ukázat.

## HERNÍ PRVKY A POJMY

Tato část doplňuje a upřesňuje některé herní prvky zmíněné v předchozích kapitolách.

### SMRT POSTAVY

Následuje upřesnění pojmu „Smrt postavy“ (viz základní pravidla na straně 9):

- Vůdce nemůže zemřít.
- Pokud postava zemře během Střetnutí, kterého se účastní, hráč vlastníci tuto postavu zůstává do Střetnutí zapojen a obdrží všechny případné odměny nebo postihy.
  - Postava samotná ve Střetnutí nepokračuje a nemohou být zahrány efekty popsané textem na kartách příslušejících této postavě.
- Na žetonu zemřelé postavy nemohou být umístěny žádné značky Moci.
- Karty příslušející zabitým postavám mohou být stále aktivním hráčem vyloženy lícem dolů do herní oblasti během fáze Střetnutí.
  - Karta je vyhodnocena stejně jako ostatní karty postav použité tímto způsobem: je považována za kartu Nepřátelství s hodnotou nula.



## RUKOJMÍ

Upřesnění pravidel pro „Rukojmí“ (viz základní pravidla na stranách 7 a 9):

- Když je zajat rukojmí, karta je umístěna lícem dolů do hráčovy herní oblasti.
  - Pokud hráč získá jako rukojmí kartu ze svého vlastního rodu, přidá si jí ke kartám v ruce.
- Hráč si může kdykoliv prohlédnout karty, které zadržuje jako rukojmí.
  - Ostatní hráči vidí, k jakému rodu karty patří, ale nesmí vidět jejich lícové strany.
- Pokud nějaký herní efekt zabrání aktivnímu hráči získat odměnu, tento hráč nemůže zajmout žádné rukojmí.
- Pokud nějaký herní efekt zabrání hráči utrpět postih, od tohoto hráče nelze získat žádné rukojmí.

## KARTY RODŮ

Upřesnění pravidel týkajících se karet rodů (viz základní pravidla na stranách 6 a 9):

- Počet karet v hráčově ruce není omezen.
- Má-li hráč na konci kola v ruce méně než pět karet, dobere si potřebný počet karet tak, aby jich měl v ruce pět.
- Pokud se dobere balíček karet rodu, nový balíček se vytvoří zamícháním odhazovací hromádky karet rodu.
- Pokud hráč nemá v ruce žádnou kartu rodu, ale potřebuje ji zahrát, například vyložit jako aktivní hráč během fáze Střetnutí, vezme a zahraje vrchní kartu ze svého balíčku rodu.
- Hráči mohou zajmout karty rodů ostatních hráčů, ale nemohou využít žádné schopnosti nebo efekty popsané v textu karet jiných rodů.

**Přehled karet rodu:** Každý balíček karet rodu obsahuje 4 karty Příměří, 10 karet postav (2 karty pro každou postavu) a 11 karet Nepřátelství (s hodnotami 1-8, 10, 12 a 20).

## UKAZATEL A ŽETONY VLIVU

Upřesnění pravidel pro používání ukazatele a žetonů Vlivu (viz základní pravidla na stranách 4 a 8):

- Když hráč rozšiřuje svůj Vliv, přesune žeton Vlivu ze svého ukazatele na ukazatel Vlivu jiného hráče.
- Na hráčově ukazateli Vlivu může být libovolný počet žetonů Vlivu ostatních rodů, včetně více žetonů od jednoho rodu.
- Ikony a rodové znaky na ukazatelích Vlivu nemají ve hře žádnou funkci, slouží pouze pro lepší orientaci hráčů v aktuální situaci.

## ÚČAST

Střetnutí se účastní dva aktivní hráči a libovolný počet dalších hráčů, jejichž nabídka podpory byla přijata některým z aktivních hráčů.

- Střetnutí se také účastní postavy, které byly těmito hráči vybrány.
- Hráči a postavy jsou považovány za účastníky od začátku fáze Střetnutí až do konce daného herního kola.
- Postavy, které odstoupí, nejsou nadále účastníky Střetnutí.

## MOC

Následuje upřesnění pojmu „Moc“ (viz základní pravidla na stranách 4 a 6):

- Pokud hráč přesouvá Moc, vezme značky Moci ze své kartičky vůdce a umístí na jeden nebo více žetonů postav dle svého výběru.
  - Přesunuté značky Moci mohou být rozděleny mezi více postav.
  - Přesunutá Moc nemusí být umístěna na žeton postavy, která se účastní Střetnutí.
  - Hráč nemůže přímo přesunout Moc z kartičky protivníkovy vůdce, pokud mu to není přímo dovoleno v průběhu hry některým herním efektem.
- Pokud hráč odebere Moc z žetonu postavy, umístí jí na kartičku svého vůdce.
  - Některé herní efekty nařizují odebrání značky Moci z kartičky vůdce. Pokud se tak stane, tyto značky se vrátí zpět do krabice a při hře se dále nepoužijí.
- Postava může mít libovolné množství Moci.
- Pokud na hráčově kartičce vůdce dojdou značky Moci, žádnou další Moc nelze z kartičky vůdce přesunout na žetony postav.

## PŘÍMĚŘÍ

Upřesnění pojmu „Příměří“ (viz základní pravidla na straně 6):

- Vyjednávání Příměří je považováno za vyřešené během fáze Vyhodnocení z důvodu různých možných efektů na hru.
- Při Příměří neobdrží hráči žádné odměny, ale mohou utrpět postihy, pokud vyjednávání Příměří nebude úspěšné.
- Každá z možností při vyjednávání o Příměří může být každým hráčem provedena pouze jednou.
- Podporující hráči se mohou zapojit do vyjednávání (ve smyslu hovorů u stolu a volné diskuze), ale nemohou nic požadovat nebo obdržet.

# RYCHLÝ PŘEHLED

## SOUHRN HERNÍHO KOLA

### 1. PŘÍPRAVA (STR. 5)

Vyzvateľ sejmě kartu události a tím určí Obránce.

- Oba aktivní hráči si vezmou po jedné kartě rodu a přesunou jednu Moc z kartičky vůdce.
- Nejprve Vyzvateľ a následně Obránce určí postavu pro Střetnutí.

### 2. PODPORA (STR. 5)

Každý hráč, který není aktivní, může nabídnout aktivnímu hráči jednu svou postavu jako podporu.

### 3. STŘETNUTÍ (STR. 6)

Aktivní hráči zvolí a lícem dolů vyloží jednu kartu z ruky. Následně jsou tyto karty odhaleny.

- Nepřátelství:** Každá strana sečte své hodnoty Moci a Nepřátelství. Vyšší číslo vyhrává.
- Příměří:** Aktivní hráči zahájí vyjednávání a mohou vzájemně směňovat některé herní součásti.
- Zrada:** Strana s kartou Nepřátelství vyhrává, ale obdrží zvláštní postih.

### 4. VYHODNOCENÍ (STR. 7)

Hráči obdrží odměny nebo postihy v závislosti na výsledku Střetnutí:

- Vítězný Vyzvateľ:** Každý hráč této strany umístí žeton Vlivu k Obránci.
- Vítězný Obránce:** Každý hráč této strany si dobere dvě karty a přemístí dvě Moci z kartičky svého vůdce.
- Poražená strana:** Všichni hráči této strany odeberou polovinu značek Moci od svých zúčastněných postav, zaokrouhleno nahoru.
- Zajmutí rukojmích:** V případě Nepřátelství, vezme aktivní hráč vítězné strany jedno rukojmí od **jednoho hráče** protistrany. V případě Zrady, vezme aktivní hráč poražené strany jedno rukojmí od **každého hráče** vítězné strany.

Po fázi Vyhodnocení si všichni hráči doberou karty tak, aby jich na ruce měli pět.

## RUKOJMÍ

- Rukojmí mohou být vzati z hráčovy ruky, z balíčku rodu nebo zadržovaných rukojmí.
- Hráč může na začátku kola rukojmí propustit nebo umučit (viz „Propuštění a mučení rukojmích“ na straně 9).

# AUTOŘI

**Návrh hry:** Bill Eberle, Peter Olotka, Greg Olotka, and Justin Kempainen

Návrh hry podle Cosmic Encounter®, Eon Products, Inc

**Produkce:** Jason Walden

**Technická kontrola a korekce:** Molly Glover and Allan Kennedy

**Grafický návrh:** Monica Helland

**Manažer grafického návrhu:** Brian Schomburg

**Licenční specialista:** Amanda Greenhart

**Koordinátor kvality:** Zach Tewalthomas

**Koordinátor produkce:** Jason Glawe

**Produkční management:** Megan Duehn

**Manažer deskových her:** Justin Kempainen

**Výkonná produkce:** Michael Hurley

**Výkonný návrhář hry:** Corey Konieczka

**Tvůrčí ředitel:** Andrew Navaro

**Vydavatel:** Christian T. Petersen

**Herní testeři:** Samuel Bailey, Adam Baker, Justin Bogner, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Jacob Clark, Ben Eldridge, Jacob Freedman, Ben Garrett, Molly Glover, Donovan Goertzen, Ellen Griffin, Nathan Hajek, Julia Jannace, Steven Kimball, Nathan Kiemele, Todd Michlitsch, Sean O'Hare, Quoc Tran a Paul Winchester

*Zvláštní díky patří všem skvělým testovacím hráčům!*

## PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

**Grafika:** GameRock Studio, s. r. o.

**Překlad:** Tomáš Kunz

**Odborná spolupráce:** Ondřej Šesták

**Editor:** Michal Ekrt



**GameRock**  
graphic & game studio



**HBO**  
HOME BOX OFFICE.



[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)

Název série, ilustrace a fotografie ©2016 Home Box Office, Inc. All Rights reserved. HBO® and related service marks are the property of Home Box Office, Inc. Pravidla a herní texty © 2016 Fantasy Flight Games. Všechna práva vyhrazena. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply a logo FFG jsou registrované obchodní značky Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games sídlí v 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA, tel.: 651-639-1905. Uchovejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. / **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 roků. Obsahuje malé části – nebezpečí zadušení. Obal nie je hračka, pred použitím ho odstráňte z dosahu dieťaťa, môže spôsobiť zadušenie. Použitý obal odhodte do koša. / Použitý obal odhodte do koša. Vyrobeno v Číně. / Vyrobené v Číně.