



Kroniky Avelu

Pravidla hry
aneb jak porazit Bestii.

 Przemek Wojtkowiak /  Bartłomiej Kordowski

Úvod

Svět a pravidla, jimiž se řídí Avel, se mohou zprvu zdát obtížná, ale tito obyvatelé vám pomohou všemu porozumět: čaroděj Mirko (učení známého Dergara), zkušená rytířka Gilead a ochotný lesní duch... beze jména, přijdete na něj?



Hrdinové a hrdinky!

Pojďte zachránit avelský hrad! Abyste ho zachránili, musíte přemoci všechny příšery, a to včetně děsivé Bestie, jež se objeví s východem Černého měsíce. Pamatujte, že klíčem k vítězství je spolupráce!



Před příchodem Bestie do Avelu máte ještě naštěstí trochu času na přípravu.

Budete putovat zemí, odkrývat její tajemství a také bojovat proti nižším služebníkům temnoty.

Získáte požadované zkušenosti a naleznete dokonalé vybavení pro závěrečnou bitvu...



V Avelu žijeme i my, dobří duchové polí, lesů a vod. Nenechte se ale ošálit mým příjemným hlasem: toto je nanejvýš důležité.

Až Černý měsíc vyjde nad krajinou a jeho úlomky dopadnou na Avel, zjeví se děsivá příšera: Bestie. Začne pochodovat směrem ke hradu, aby zničila léčivý drahokam! Budou ji také následovat menší příšery sloužící zlu. Přijdou všechny! A pokud jen jedna z nich unikne do hradu... Snese se věčná temnota.

Součásti



Zapomenete-li, co dělá jakákoliv součást hry, stačí podívat se na tyto stránky a budete to vědět hned!



Nezapomeňte!

„Kroniky Avelu“ je kooperativní hra, v níž hráči nehrají proti sobě, ale snaží se společně vyhrát nad hrou. Pokud mají ostatní hráči lepší vybavení než vy, není to důvod k závistí, ale mělo by vás to těšit! Pomáhejte si, radte si, plánujte a podporujte se během soubojů. Osud království závisí na odvaze vašeho týmu!



15 dílů herní plochy včetně 4 startovních dílů představuje místa v okolí avelského hradu.



Žeton astrolábu – používá se k vyznačení pohybu na počítadlu měsíce.



3 žetony hradby – zbrzdí příšery v proniknutí do hradu.



Erb Avelu – označuje prvního hráče.



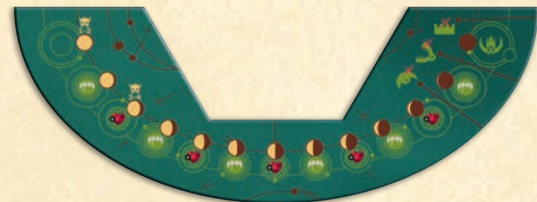
27 žetonů mincí – mince v sobě nosí měsíční magii. Používají se ke koupi nejčennějších předmětů a služeb.



3 žetony měsíční pečete – používají se k zakrytí doupat, z nichž menší i větší příšery vstupují do hry.



3 žetony pasti – mohou zranit Bestii při jejím postupu na hrad.



Počítadlo měsíce – ukazuje, kolik kol zbývá do východu Černého měsíce.



4 herní desky – mají vrchní a spodní část.



Blok s kresbami postav – můžete si je vybarvit dle libosti.



Almanach – obsahuje dějiny a bestiář Avelu.



Oboustranná mapa souhvězdí – pomůže vám pojmenovat vaše postavy.



8 kostek hrdinů (2 zelené, 2 modré, 2 oranžové, 2 žluté) – hází se při útoku na příšeru.



4 figurky postav – používají se k vyznačení pozice na hrací ploše,



Herní příručka – obsahuje shrnutí všech důležitých pravidel.



Ukazatel houževnatosti Bestie (před první hrou je nutno jej složit) – používá se k vyznačení aktuální míry houževnatosti Bestie.



3 žetony kráteru – používají se k vyznačení místa, na němž začíná Bestie ve druhé polovině hry.



5 kostek příšer (2 černé, 3 purpurové) – hází se při útoku příšery.



20 žetonů houževnatosti – používají se k vyznačení zdraví vašich hrdinů.



základní strana

vylepšená strana



základní strana

vylepšená strana



základní strana

vylepšená strana



25 žetonů vybavení – vybavení, které během vašich dobrodružství naleznete, položíte na obrázek vaší postavy nebo do ruksaku. Žetony zbraně, štítu a přilby mají dvě strany – základní a vylepšenou. Elixíry dvě strany nemají a vylepšovat je nelze.



10 žetonů zranění – pokládají se na žetony příšer.



4 žetony akcí – používají se při hře pro jednoho hráče k vyznačení použitých akcí.



12 žetonů použitého vybavení – používají se k označení použitého vybavení.



Pytlík na vybavení – tahá se z něho nové vybavení, které získáte.



31 žetonů příšer (24 malých žetonů: ve 3 barvách po 8 kusech, 6 velkých žetonů: ve 3 barvách po 2 kusech, 1 figurka Bestie) – příšery jsou služebníci temnoty, kteří chtějí zničit Avel!

Příprava hry



Na těchto stránkách se popisuje, jak připravit hru před samotným hraním. Hra pro jednoho hráče má trochu jiná pravidla, která budou vysvětlena na konci pravidel.



Herní příručka obsahuje také různá rozložení dílů na stole během přípravy hry. Tyto varianty hru ztíží a přidají do ní nové překážky!

Na začátku je ale lepší zahrát si pár her s rozložením uvedeným na této straně.

4

Společně se rozhodněte, jak obtížnou hru chcete, a položte odpovídající žeton kráteru na vyhrazené místo. Během hry se na něj můžete dívat.



Jednoduché



Středně těžké



Těžké

Zbývající žetony odložte do krabice.

1

Položte počítadlo měsíce na stůl.

Nyní položte žeton astrolábu na místo označené symbolem odpovídajícím počtu hráčů (1, 2, 3 nebo 4).

2

Najděte startovní díly. Položte je licem nahoru podle obrázku.



startovní
díly



ostatní
díly

3

Najděte všechny díly, které na sobě nemají symbol počtu hráčů. V závislosti na počtu hráčů přidejte díly s odpovídajícím symbolem:



Tento díl přidejte do hry při 2 a více hráčích.



Tento díl přidejte do hry při 3 a 4 hráčích.



Tento díl přidejte do hry při 4 hráčích.

Nepoužité díly vraťte do krabice. Během hry je nebudete používat. Zamíchejte vybrané díly a položte je licem dolů, aby vytvořily krajinu, kterou budou hráči objevovat (viz obrázek).

Ve hře pro 4 hráče umístěte díl sem.



5 Zamíchejte žetony malých příšer a položte je lícem dolů vedle hrací plochy.

6 Vezměte si 3 žetony z vrchu hromádky malých příšer. Položte je lícem nahoru na díly se symbolem doupěte.



symbol
doupěte

7 Zamíchejte žetony velkých příšer a položte je lícem dolů vedle hrací plochy.



8

8

Umístěte mince, žetony pasti, žetony hradby, žetony měsíční pečeti, žetony zranění a všechny kostky na místo, na něž snadno dosáhne kterýkoliv hráč.

9

Dejte žetony vybavení do pytlíku a dobře obsah promíchejte.

10

Umístěte figurku Bestie a její ukazatel houževnatosti na stranu. Budete ji potřebovat po východu Černého měsíce.

Ve hře pro 3 nebo 4 hráče umístěte díl sem.

Ve hře pro 2, 3 nebo 4 hráče umístěte díl sem.

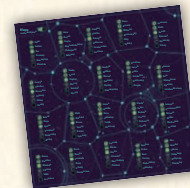


Příprava hráče

- 1 Připravte si následovné předměty pro každého hráče: kresbu hrdiny, herní desku a figurku postavy v barvě odpovídající tě, kterou si hráč zvolil 5 žetonů houževnatosti, 3 žetony použitého vybavení.
- 2 Vezměte spodní část herní desky a položte kresbu hrdiny či hrdinky navrch. Můžete si ji vyzdobit podle libosti, vytvořte si erb a pojmenujte svou postavu.
- 3 Položte vrchní část herní desky navrch vaší postavy tak, aby byl hrdina otvory vidět (viz obrázek).
- 4 Umístěte žetony houževnatosti nalevo do otvorů ve tvaru srdce.
- 5 Vytáhněte si z pytlíku žeton vybavení a žeton umístěte na příslušné místo na obrázek hrdiny. Je-li to elixír, umístěte ho do ruksaku. Je-li žeton vybavení zbraň, přilba nebo štít, položte ho základní stranu nahoru (toto vybavení se ještě nevylepšovalo).
- 6 Vezměte si 1 minci a umístěte ji do batohu.
- 7 Položte 3 žetony použitého vybavení vedle herní desky.
- 8 Položte figurku hrdiny na díl hrahu.
- 9 Dejte erb Avelu nejstaršímu hráči – nyní je tato osoba začínajícím hráčem. Před začátkem tahu (kromě prvního kola) posune hráč, který má erb Avelu, žeton astrolábu o jedno políčko vpřed (jedno políčko směrem vpravo) na počítadle měsíce.



Pokud vás nenapadá, jak pojmenovat svého hrdinu či hrdinku, co brzy zachrání Avel, můžete se opřít o mapu souhvězdí. Položte vybranou stranu mapy lícem nahoru do víka krabice a hodte černou a zelenou kostkou tak, aby dopadly na mapu. Přečtěte si jméno vaší postavy podle hozených symbolů na místech, kde se kostky zastavily.



Nyní je vaše postava naprosto zdravá, proto by všechny žetony houževnatosti měly být na odpovídajících místech. Jakmile hrdina ztratí během hry nějaký život, odstráňte žetony houževnatosti z desky postavy a položte je vedle ní. Když získáte život, položte žetony houževnatosti zpět na desku postavy. Ztratíte-li poslední život, jste omráčeni (viz strana 14).

Vybavení

Každý hrdina a hrdinka začíná dobrodružství s 1 náhodným vybavením. Jak jich získáte víc?

Inu, příšery rády kradou a rabují. Proto poté, jakmile porazíte nějaké příšery, můžete najít něco užitečného. Po úspěšném souboji, pokud je tak uvedeno na žetonu příšery, si z pytlíku vytáhněte žeton vybavení. Následně položte kořist základní stranou nahoru do svého ruksaku



Výběr vybavení

Vybavení se z pytlíku bere takto: strčte ruku do pytlíku a... hledejte, zkuste prsty uhodnout tvary, ohmatejte si hrany vašeho vysněného předmětu. Na vytažení však máte jen 5 sekund, proto jedněte rychle. Ostatní hráči mohou počítat nahlas nebo říct říkanku:

**Ať příšery žijí v děsu,
z kouzla, co na ně snesu!**

na vaší herní desce. Tvorové temnoty se nestarají o cennosti, proto jsou nabyté zbraně či výzbroj vždy ve špatném stavu. Avšak ve vybavení je stále skrytá nějaká měsíční magie, kterou lze probudit a vylepšit tím vybavení. Proto se při souboji s příšerou řiďte zlatým pravidlem:

**Hrozba je pryč, rána krutá;
v pytlíku jest tvoje ruka!**



Pancifer Obdivuhodný III. vysvětluje ve své knize „Charakteristika nestvůrností aneb vědomostí o příšerách“, že příšery, jakožto kouzelné bytosti, baží po měsíční magii, jež se obvykle skrývá v předmětech. Když osoba odhodí něco jen se špetkou magie, příšera to umí vycítit, všeho zanechá – dokonce i vaření polévky z muchomůrek nebo cvrknání kuliček – a daný předmět se rozeběhne polapit a schovat. Anebo ho sní. Nikdo si není úplně jistý, protože zrovna tato strana má na sobě flek od polévky.



Umístění žetonu vybavení na herní desku

Po vytažení žetonu vybavení se rozhodněte, zda ho chcete odložit do batohu nebo jím okamžitě vybavit svou postavu. Zbraň má být v pravé ruce, štít v levé a přilba na hlavě. Jakékoliv jiné vybavení patří do batohu. Batoh má omezený prostor – musíte si dobře promyslet, jak uspořádáte žetony tak, aby se jich do batohu vešlo co nejvíc. Žetony nelze vršit. Pokud by některý žeton čouhal z batohu, musíte zvolené žetony odložit, dokud se zbylé žetony nevejdou do obrysu batohu.

Odložené vybavení se vrátí zpět do pytlíku a zamíchá se a mince se vrátí do zásoby. Vybavení můžete během hry přemísťovat a měnit vybavení na postavě za to, které máte odložené v batohu.

Důležité! Vybavení nelze měnit během souboje.

Důležité! Každá mince zabírá v batohu samostatné místo.



Dvě strany žetonu

Žetony zbraně, štítu a přilby jsou oboustranné. Každý žeton vybavení, jenž získáte během hry, umístíte základní stranou nahoru. V některých situacích ve hře si vybavení máte možnost vylepšit. Následně otočíte žeton vylepšenou stranou nahoru (s modrým pozadím).

Důležité! Elixiry nelze vylepšit, mají pouze základní stranu.



Průběh hry

Hráčův tah

Hra sestává z kol, které jsou na počítadle měsíce označené žetonem astrolábu. Počet kol závisí na počtu hráčů.

Každé kolo začíná hráč, který je držitelem erbu Avelu. Tento hráč začne svůj tah jako první. Poté ostatní hráči odehrají svůj tah ve směru hodinových ručiček. Jakmile tah dokončí poslední z hráčů, kolo končí.

Dvě akce

Ve svém tahu můžete vykonat 2 z následujících akcí:

- pohyb,
- souboj,
- akce dílu,
- odpočinek.

Stejnou akci lze opakovat dvakrát. Navíc si můžete vyměňovat vybavení s ostatními hráči na stejném políčku jako jste vy (toto se nepočítá jako akce, viz str. 16 „Směna s ostatními hráči“).

Pohyb

Přesuňte figurku postavy na zvolený přilehlý díl. Pokud je díl licem dolů, otočte ho licem nahoru a poté pohněte figurkou – Avel je záhadné místo, nikdy nevíte, co vás potká! Pokud je na odkrytém dílu symbol doupěte, vezměte žeton příšery z odpovídající hromádky (malé nebo velké příšery) a položte ho na díl. V ojedinělých případech, kdy vám dojdou příšery z hromádky, zamíchejte všechny poražené příšery a utvořte novou hromádku.

Díl s žetonem kráteru se chová jako normální díl. Žeton kráteru pouze označuje místo, na které se bude pokládat Bestie.

Jste-li na dílu s příšerou, nemusíte útočit. Můžete souboj odmítnout a přesunout se na vedlejší díl.

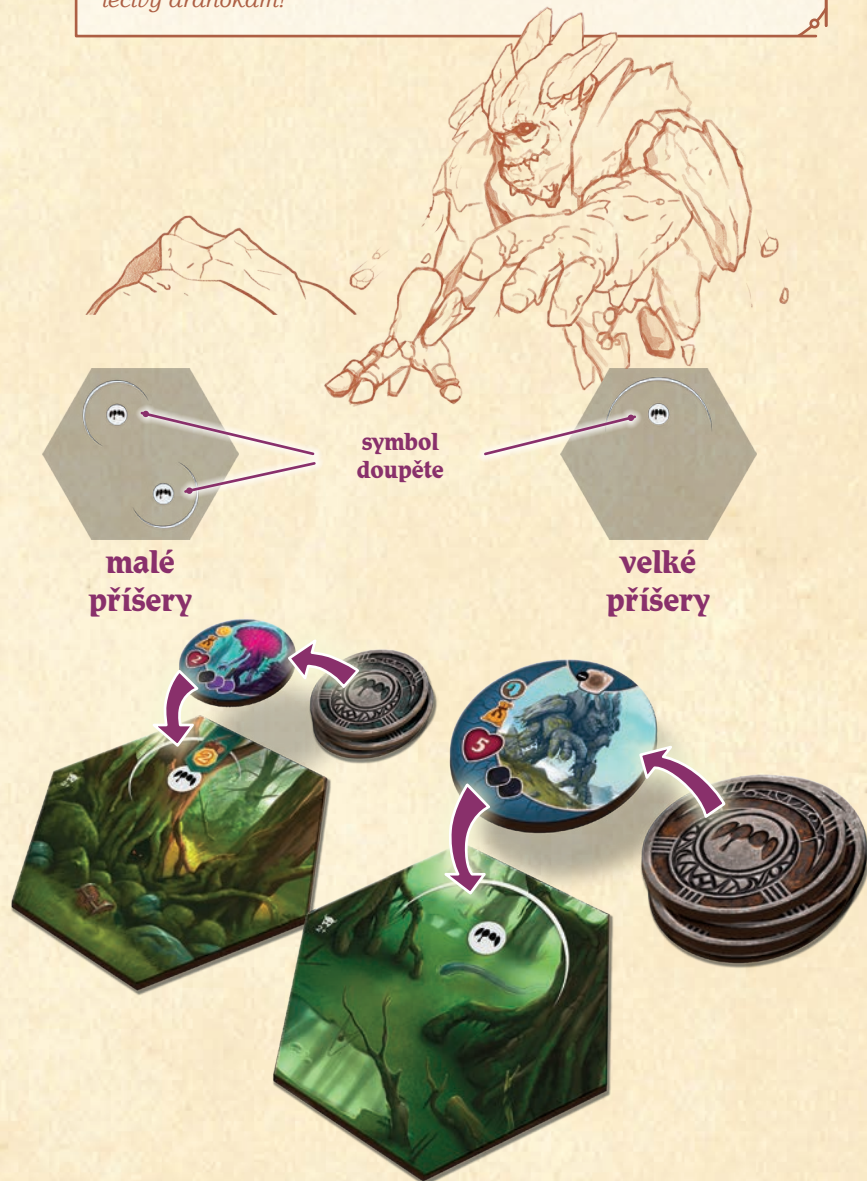
Pamatuji si, že jsem jednou jen tak tak přežila střet s upírem a vpotácela se do dračího doupěte! Všechn ten poklad byl lákavý, ale přesto jsem se rozhodla potichu proklouznout kolem něj, vyléčit se a až potom se vrátit k drakovi... který tam už nebyl. Někdo jiný ho vyplašil a vzal všechny poklad! Ale aspoň jsem to přežila ve zdraví.

Složitě?

Jenom na první pohled! Gilead mě poprosila o podrobnější vysvětlení a nechci ji zklamat! Během vašeho dobrodružství musíte nejprve procestovat krajinu a objevit její tajemství, bojovat s příšerami a získat co nejvíce mocných pokladů. Nezapomeňte plánovat! Co kdybyste pro jistotu nastražili pár pastí nebo postavili hradby?

Ano, ne, možná...? Naštěstí je to na vás, jelikož já na tyhle úvahy moc nejsem.

Jakmile pak úlomek Černého měsíce zasáhne Avel (když žeton astrolábu dojde na poslední políčko na počítadle měsíce) a vytvoří se kráter, povstane Bestie a začne pochodovat k hradu a všechny příšery se k ní přidají. Musíte neutralizovat všechny příšery předtím, než jakákoliv z nich unikne do hradu a zničí léčivý drahokam!



Příklad

Warner Ubrentěný použije akci pohyb, aby se přesunul na přilehlý díl. Posune figurku své postavy na daný díl a skončí akci pohybu. Toto byla jeho první akce. Ještě má ve svém tahu jednu další akci.



Warner se rozhodne znovu vykonat akci pohybu. Volí si díl lícem dolů, otočí ho a položí na něj figurku své postavy.



Na dílu se nachází doupe příšery. Warner vezme z hromádky žeton velké příšery a položí ho na díl. Tím dokončil druhou akci a jeho tah končí.



Legenda říká, že existují skryté měsíční stezky, teleportující kameny a tajné zkratky, které cestování okolo Avelu urychlí. Teď, když je měsíční magie opět aktivována, nezdráhejte se tyto stezky použít!



Zkratky

Je-li na dílu symbol zkratky, můžete použít vaši akci pohybu k přesunu figurky vaší postavy na jiný díl se stejným symbolem, jako by byly díly přilehlé.

symbol zkratky





Souboj

Souboj sestává maximálně ze 3 střetů. Během každého střetu si bojovníci hodí kostkami a porovnají výsledky. Než se rozhodnete bojovat, podívejte se na žeton příšery a posuďte vaše šance na úspěch.

Příprava na souboj

Rozhodnete-li se bojovat, vezměte si správný počet kostek ve správných barvách, jak je uvedeno na žetonu příšery, a dejte je hráči po levici. Tento hráč bude házet za příšeru.

Příšery jsou rozděleny do 3 kategorií: malé příšery, velké příšery a Bestie (objeví se v pozdější fázi hry).

Připravte si kostky hrdiny. Síla a bystrost vám poskytnou dvě zelené kostky bez ohledu na to, jaké vybavení hrdina či hrdinka vlastní. Některé ze žetonů vybavení vám umožní hodit dalšími kostkami, některé vám dovolí hodit znovu (viz další strana). Jakmile máte kostky připraveny, hoďte s nimi.

žeton malé příšery



žeton velké příšery



sestavená figurka Bestie



Všimněte si, že kostky hrdiny a kostky příšery mají odlišné barvy. Také se liší v počtu a v symbolech, které mají.

Kostky hrdiny



Zelená – základní kostka. Vezměte si dvě zelené kostky před každým soubojem.



Modrá – obranná kostka, symbol je nejčastější na této kostce.



Žlutá – kouzelná kostka, pouze tato kostka má symbol .



Oranžová – útočná kostka, symbol je nejčastější na této kostce.

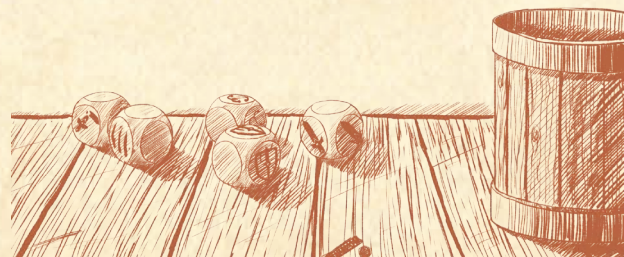
Kostky příšery



Purpurová – slabší kostka příšery.



Černá – silnější kostka příšery.



Při prozkoumávání Avelu budete často narážet na příšery. Vstoupíte-li na díl s příšerou, můžete (ale nemusíte) s ní bojovat. Pokud se rozhodnete zaútočit, podívejte se na žeton příšery a zhodnoťte její houževnatost a vaše zdraví a posuďte vaše šance na úspěch. Doba je zlá a po lesích se potulují tvorové temnot. Na některých dílech je více než jedna příšera. Když tato situace nastane, vyberte si, na kterou příšeru chcete zaútočit. Nemějte obavy, nespojí se proti vám. Příšery obvykle nenávidí jedna druhou, jelikož se s nikým o slávu dělit nechtějí.



Vezměte si tedy 2 zelené kostky a další kostky podle vybavení vašeho hrdiny a případně i bonus z elixíru (rozhodněte se ho vypít před soubojem, pokud si myslíte, že se to vyplatí!). Zkontrolujte, zda vám speciální vlastnost příšery neodebere nějaké z kostek, které jste si připravili, a poté jimi hoďte!

A doufáte, že při vás stojí dáma Stříbrného glóbu! Hráč po levici hodí kostkami příšery zároveň s vámi.

Jednorázové použití efektů vybavení

Během jednotlivého střetu v souboji můžete použít efekty žetonů vybavení, které má vaše postava připravené. Níže popsané efekty přileb, štítů a zbraní lze během souboje použít pouze jednou, během jednoho střetu ale můžete použít několik kusů vybavení. Když je použijete, položte žeton použitého vybavení na žeton vybavení, které jste použili. Tento žeton odstraníte na konci souboje.



žeton použitého vybavení




Během souboje můžete 1 kostkou odpovídající barvy hodit ještě jednou.




Během souboje s příšerou dané barvy můžete hodit znovu až 2 kostkami uvedených barev.



Během souboje s příšerou dané barvy můžete k hozenému výsledku přidat .



Během souboje s příšerou dané barvy můžete k hozenému výsledku přidat .

Trvalé efekty vybavení

Efekty přileb, štítů a zbraní uvedené níže jsou aktivní během celého souboje. Proto dostanete kostku navíc v barvě odpovídající žetonu vybavení hrdiny. Tyto efekty se sčítají – avšak nikdy nemůžete házet vyšším počtem kostek, než jich je ve hře.



Elixiry

Elixiry jsou jednorázové předměty. Jakmile vypijete elixír, odložíte jeho žeton nazpět do pytlíku. Vypití elixíru není považováno za akci. Můžete vypít elixír před soubojem, abyste si do každého střetu v souboji přidali kostku odpovídající barvy.



Toto je léčivý nápoj! Ujistěte se, že si zvolíte správný okamžik, kdy využijete jeho vlastnosti. Abyste se vyléčili, vypijte nápoj buď před vykonáním akce nebo poté, co akci vykonáte (ne během souboje).



Vlastnosti velkých příšer

Každá velká příšera je schopna blokovat vybavení hrdiny nebo snížit jeho zásobu kostek během souboje, a to podle symbolu na žetonu příšery.



Hodíte o 1 zelenou kostku méně.



Hodíte o 1 oranžovou, modrou a žlutou kostku méně (např. pokud máte mít 2 oranžové kostky, hodíte jen 1).



Nemůžete použít efekty zbraně (jak trvalé, tak jednorázové).



Nemůžete použít efekty štítu (jak trvalé, tak jednorázové).



Nemůžete použít efekty přilby (jak trvalé, tak jednorázové).



Nemůžete vypít elixír.

Porovnání výsledků hodů kostkami

Porovnejte si výsledky poté, co hodíte kostkami. Symboly na kostkách hrdiny a příšery se ovlivňují a mohou se navzájem zrušit.

Symboly na kostkách hrdiny:



Útok – příšera utrhne 1 zranění.



Obrana – ignorujte 1 výsledek hodu kostky příšery v tomto střetu.



Kouzlo – zvolte, zda chcete, aby tento symbol byl nebo.



Žádný efekt.

Symboly na kostkách příšery:



Útok – hrdina utrhne 1 zranění.



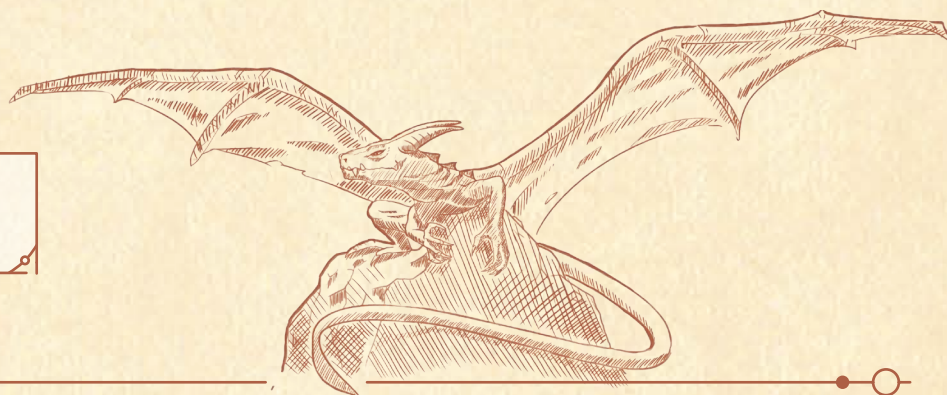
Obrana – ignorujte 1 výsledek hodu kostky hrdiny v tomto střetu.



Žádný efekt.



Podívejte se na příklady na straně 13, abyste lépe porozuměli podrobným pravidlům souboje.



Utržení zranění

Za každý neignorovaný útok utrhne příšera a hrdina zranění. Zranění příšery označte pomocí žetonů zranění položených na žeton příšery. Zranění vašeho hrdiny či hrdinky označte pomocí odebrání daného počtu žetonů houževnatosti z jejich desky postavy.

Pokud během střetu nebyla poražena žádná příšera ani postava, rozhodněte, zda se chcete stáhnout z boje, nebo zda chcete se chcete střetnout znovu (pokud jste již nedokončili všechny 3 střety).

Pokud se po vyhodnocení hodu kostek počet žetonů zranění rovná houževnatosti příšery nebo ji převyšuje, je příšera poražena. Získáváte odměnu znázorněnou na žetonu příšery (viz část „Odměny“), umístěte žeton příšery na hromádku poražených příšer (vedle hromádky příšer).

Pokud souboj skončil a příšera poražena nebyla, zůstávají žetony zranění na žetonu nestvůry. Tak ji v dalším souboji porazíte jednodušeji!

Pokud je hrdina po vyhodnocení střetu donucen odstranit svůj poslední žeton houževnatosti z desky postavy, je hrdina omráčený (viz str. 14 „Omráčení“).

Odměny:



Mince – získáte počet mincí vyobrazených na žetonu příšery.



Vybavení – vytáhnete si z pytlíku žeton vybavení.





Vylepšení vybavení – zvolte si 1 z vašich zbraní, přileb, nebo štítů a otočte žeton vylepšenou stranou nahoru.





Poté, co si vytáhnete vybavení nebo obdržíte mince, musíte je vměstnat do vašeho batohu nebo na kresbu vaší postavy. Pokud se vám něco nevměstná, můžete to vyměnit za předmět, který už vlastníte, jinak musí pryč (přebytečné vybavení vraťte do pytlíku a mince do zásoby). Ve hře můžete pokračovat až po rozmístění vybavení.

Příklad




Simon Bělovous se snaží zaútočit na příšeru, která sdílí stejný díl. Simon teprve začal své dobrodružství, tudíž má jen 2 zelené kostky. Příšera si hodí purpurovou a černou kostkou.

První střet. Simon zasáhne příšeru, ale ta na to byla připravená. Hrdinovu útok  příšera zamezila symbolem . Prázdná kostka nemá žádný efekt. Simon se rozhodne pokračovat v boji.



Druhý střet. Nyní je situace na bojišti trochu jiná. Simon příšeru zasáhne  a zraní ji. Na žeton příšery položí žeton zranění. Příšera se pokusí o dva útoky  , Simon jednomu útoku zabrání štítem , avšak druhá rána ho zasáhne. Simon odstraní 1 z jeho žetonů houževnatosti z desky postavy.










Třetí střet. Příšera se zoufale snaží ukončit souboj a hodí kostkou dva silné útoky  . Tentokrát Simon nedokáže zamezit ani jednomu útoku. Utrží dvě zranění. Avšak Simon hodil symbol , který mu umožní zasáhnout příšeru. Houževnatost této příšery je 2 a toto je druhý žeton zranění, jenž příšera utrží. Příšera je poražena! Simon získá odměnu: 4 zlaté mince. Dokáže je vměstnat do svého batohu?








Příklad

Agáta Odvážná se rozhodne bojovat proti velké příšeře. Příšera má vlastnost, která Agátě znemožní používat efekt jejího štítu. Agáta má naštěstí kouzelnou přilbu, která jí umožní házet jednou žlutou kostkou navíc v každém střetu.

První střet. Agáta v prvním hodu kostkami hodí dva útoky  , 1 z nich příšera zamezí symbolem . Agáta k tomu hodila symbol  na žluté kostce – vybere si, zda chce, aby symbol byl  nebo . Tentokrát se Agáta rozhodne pro symbol . Příšera utrží 2 zranění. Agáta se rozhodla pokračovat v souboji.



Druhý střet. Jakmile Agáta hodí, musí se opět rozhodnout, jaký symbol zvolí na žluté kostce se symbolem . Znovu chce zaútočit  útokem, kterému příšera neumí zamezit – na žeton příšery dá další žeton zranění. Zároveň příšera hodí dva útoky  , jednomu z útoků zamezí symbol . Agáta utrží 1 zranění. Jelikož se bojí o svůj život, rozhodne se odvážná hrdinka v boji ustát. Ke třetímu střetu nedojde a na žetonu příšery zůstanou 3 žetony zranění.



Omráčení

Pokud po vyhodnocení útoku vezmete z desky vaši postavy poslední žeton houževnatosti, vaše postava se stane omráčenou.

Přesuňte figurku své postavy na dílek hradu.

Poté získáte své zdraví zpátky díky magii léčivého drahokamu: umístěte všechny své žetony houževnatosti nazpět na desku vaší postavy.

Přijdete o všechny mince a 1 vámi zvolený žeton vybavení (z batohu nebo z aktivních žetonů na postavě). Mince se vrátí do zásoby a žeton vybavení do pytlíku.

Pokud jste porazili příšeru ve stejném střetu jako jste ztratili poslední žeton houževnatosti, získáte odměnu za vítězství a poté budete omráčeni.

Váš tah okamžitě končí (i kdyby to byla vaše první akce).



Akce dílu

Je-li figurka vaší postavy na jednom z dílů vyobrazených níže, můžete vykonat akci dílu.



Příšery nemají rády civilizaci. Světlo a síla léčivého drahokamu chrání místa v Avelu před tvory Černého měsíce. Díly bez doupat příšer jsou obydleny kupci a řemeslníky. Abyste je lépe rozeznali, je každý díl s akcí dílu označený zelenou stuhou a jedinečným symbolem. Všichni zvědaví hrdinové by každé z těchto míst měli navštívit.



Trh

Kouzelné stánky vám mohou prodat vybavení za cenu 3 mincí: vytáhněte si z pytlíku nový žeton vybavení a vraťte 3 mince do zásoby. Stánky také vykupují vaše staré vybavení za 2 mince kus: vraťte zvolené vybavení do pytlíku a získejte 2 mince ze zásoby. Během jedné akce můžete uskutečnit až 2 transakce.

Nezapomeňte! Každý žeton vybavení, jenž obdržíte během hry, ukládáte na desku postavy základní stranou nahoru (tou s červeným pozadím).



Kruhy z kamene

Druid Theodore kuje v kruzích z kamene měsíční pečeti, jež vám umožní uzavřít doupata příšer. Na doupěti s měsíční pečeti se nemůže objevit žádná příšera, když ukazatel na počítadle měsíce povolá příšery. Zaplaťte 3 mince, abyste mohli uzavřít doupě, a poté si vyberte doupě malé či velké příšery. Lze uzavřít pouze prázdné doupě. Položte měsíční pečeť na zvolené doupě. Pamatujte, že během hry máte k dispozici pouze 3 měsíční pečeti.



Kamenolom

Trpasličtí kameníci mistra Hruginira rádi přiloží ruku k dílu: zaplaťte 3 mince, abyste před hradem postavili 1 část hradby (umístěte žeton hradby na jakékoliv místo na dílu hradu). Pamatujte, že během hry máte k dispozici pouze 3 žetony hradby.

Důležité! Po kole, v němž se objeví Bestie, uprchnou kameníci do bezpečí hradu a už nebudete moci postavit žádné nové hradby (viz str. 16 „Konec kola“).

Důležité! Kolo předtím, než se objeví Bestie, Theodore kruhy z kamene opustí a už nebude moci ukovat nové měsíční pečeti (viz str. 16 „Konec kola“).



Elfský tábor

Putující lesní elfové jsou nejlepší lovci Avelu. Zaplatíte 3, 5 nebo 7 mincí pro nastražení pasti na Bestii, poté si vyberte díl otočený lícem nahoru, na který chcete past nastražit. Z každého druhu pasti lze nastražit jen jednu. Na každém dílu může být jen jedna past.

Důležité! *V kole, v němž se objeví Bestie, elfové opustí zemi a už nebudete moci nastražit žádné nové pasti (viz str. 16 „Konec kola“).*



Jezero přání

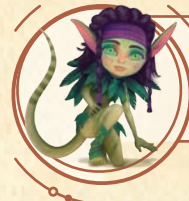
Vhoďte minci do jezera a vodní duchové vám možná dají něco zajímavého! Vraťte 1 minci do zásoby, poté hoďte 2 zelenými kostkami a vyhodnoťte hod:

- ☞ – vezměte si 4 mince ze zásoby,
- ☞☞ – vytáhněte si žeton vybavení,
- ☞☞☞ – vylepšete si 1 z vašich žetonů vybavení.

Pokud vám při hodu nepadl ani jeden z výše uvedených výsledků, smíte hodit kostkami ještě jednou. Musíte hodit znovu oběma kostkami.



Při nastražení pasti myslíte na to, kudy se Bestie vydá! Vždy si volí tu nejkratší možnou cestu.



My, duchové lesa, polí a vod, milujeme měsíční mince! Tolik se blyští... Ale abychom byli upřímní, máme prostě jen rádi dárky. Když je dostáváme, ale i když je dáváme!



Divočina a opuštěná vesnice

Opravdový hrdina se nikdy nezalekne práce! Rád pomůže místním vesničanům. A ti pomoc ocení a odmění se vám.

Tato akce dílu vám umožní si vzít 2 mince ze zásoby. Tuto akci lze vykonat pouze pokud na tomto dílu není žádná příšera nebo měsíční pečeť.



Alchymistická dílna

Mistr Ampule a jeho skupina spolualchymistů ví, jak v předmětech probudit měsíční magii. Můžete zaplatit 3 mince, abyste jeden z vašich žetonů vybavení otočili na vylepšenou stranu.



Hrad

Léčivý drahokam je skrytý v srdci hradu. Magie drahokamu zabraňuje temnotě v pohlcení Avelu. Zničí-li příšery drahokam, potká zemi nešťastný osud. Na tomto dílku nejsou žádné akce dílu, avšak díl je klíčový pro hru hned z několika důvodů:

- Když postava ztratí všechny body houževnatosti, je omráčena a musí se vrátit na díl hradu. Zde si obnoví všechny body houževnatosti.
- Žetony hradby lze vystavět na tomto dílu (viz „Kamenolom“). Dokud je na dílu alespoň 1 žeton hradby, příšery nemohou vniknout do hradu (viz str. 19 „Hradby“).
- Pokud do hradu vnikne jakákoliv příšera, hráči hru prohrávají.



Odpočinek

Hrdinové by si po těžkém souboji a neuvěřitelných dobrodružstvích měli odpočinout a nabrat sílu. Proto se utáboří, nají se, napijí a ošetří si zranění.

Během odpočinku si na herní desku vraťte 2 žetony houževnatosti (nikdy ovšem nesmíte vlastnit více než 5 žetonů).

Pozor! Hrdinové lačníci po vítězství často zapominají, že jsou zranění a pustí se do boje, i když se neteší plnému zdraví. Je to jeden z nejjednodušších způsobů, jak se nechat omráčit!



Směna s ostatními hráči

Pokud dvě postavy sdílí dílek a nenachází se na něm příšera, mohou hráči sdílet vybavení a mince, nebo si je vyměňovat, podle libosti. Jakmile je směna dokončena, musí se všechno vejít na kresbu hrdiny nebo do jeho batohu.

Směnu lze provést před vykonáním akce nebo po vykonání akce. Směna akcí není. Pokud tudíž hrdina získá nějaké vybavení, musí si ho nejprve umístit a buď vměstnat na kresbu postavy anebo do batohu. Až poté může zahájit směnu.



Pamatujte!

Musíte spolupracovat. Ostrý meč v batohu je k ničemu – raději ho dejte jinému hrdinovi, který s ním umí zacházet a využije ho!

Konec kola

Jakmile všichni hráči dokončí své tahy, hráč s erbem Avelu posune žeton astrolábu na další políčko na počítadle měsíce. Poté se zkontroluje symbol na daném políčku.

- Pokud je symbol symbolem douště (☁), objeví se příšera na každém douště (na lícem nahoru otočených dílech), které neobsahuje žádné příšery ani měsíční pečetě. Vezměte si žeton z odpovídající hromádky a umístěte ho lícem nahoru na symbol douště. Začnete další kolo.
- Pokud je na počítadle symbol ♥, vyléčí se každý hrdina pomocí jednoho žetonu houževnatosti, pokud předtím nějaký ztratil. Začnete další kolo.
- Pokud je na počítadle symbol ☾, vyjde Černý měsíc a Bestie se zhmotní z kráteru (viz str. 17 „Černý měsíc vychází“).

Pozor! Poslední políčka na počítadle měsíce obsahují symboly pro měsíční pečetě ☾, past 🕸 a hradbu 🏰. Pokud žeton astrolábu přejde přes symbol pečetě nebo pasti, tyto součásti již používat nemůžete. Kolo poté, co se objeví Bestie, už nebudete moci postavit hradby. Odložte nevyužitý žetony odpovídající danému symbolu zpět do krabice.

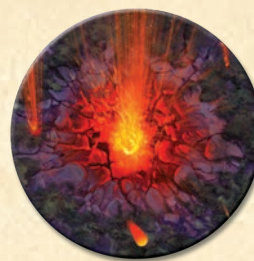


Černý měsíc vychází

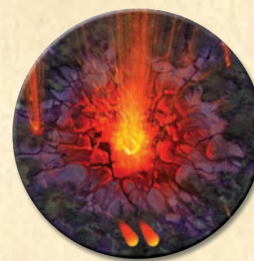
Jakmile žeton astrolábu dosáhne posledního políčka na počítadle měsíce, zasáhne úlomek Černého měsíce Avel a z kráteru vzejde děsivá příšera, Bestie, a začne pochodovat k hradu. Všechny malé i velké příšery, povzbuzené Bestií, také zaútočí na hradby.

Jakmile žeton astrolábu dosáhne posledního políčka na počítadle měsíce, udělejte následující:

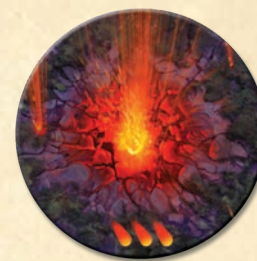
- Odkryjte všechny dílky lícem dolů. Obsahuje-li některý díl symbol doupěte, umístěte na tento díl odpovídající příšeru či příšery.
- Odkryjte žeton kráteru. Vezměte žetony příšer podle typu a počtu znázorněného na žetonu vedle počtu hráčů. Poté hoďte černou kostkou za každou příšeru/y a umístěte příšeru/y na díl se stejným symbolem, který padl na kostce. Všimněte si, že se tyto příšery objevují na dílech bez symbolů doupěte – magie léčivého drahokamu je čím dál slabší!
- Položte figurku Bestie na díl s žetonem kráteru.
- Poté, co rozmístíte všechny příšery, odstraňte žeton kráteru ze hry.



žeton jednoduché hry



žeton středně obtížné hry



žeton obtížné hry



Průběh hry po příchodu Bestie



Začíná boj na život a na smrt – nejen pro hrdiny, ale pro všechna stvoření, která hledala útočiště v hradu. Pokud jen jediná příšera pronikne hradbami, vše je ztraceno!

Hra pokračuje stejně jako doposud – každý hráč má při každém tahu 2 akce. Avšak nyní na konci každého kola hráč s erbem Avelu místo posunutí žetonu astrolábu na počítadle měsíce posouvá všechny příšery o 1 díl blíže k hradu.

Nejprve se posouvají malé příšery, poté velké, a nakonec jde Bestie.

Všechny příšery se snaží dostat do hradu tou nejkratší cestou. Pokud je na výběr víc než jedna cesta, rozhodnou o postupu příšery hráči.

Příklad

Velká příšera má na výběr 2 cesty – může postoupit na díl č. 1 nebo č. 2. Hráči se ji rozhodnou posunout na díl č. 2. Bestie pak také postoupí na díl č. 2.





Souboj s Bestií

Nastavte ukazatel houževnatosti Bestie na hodnotu určenou podle počtu hráčů.

Souboj s Bestií má stejná pravidla jako souboj s jinými příšerami (v každé akci souboje jsou opět k dispozici 3 střety). Když bojujete s Bestií, můžete použít vybavení, které je účinné proti příšerám jakékoliv barvy, jelikož Bestie patří do všech třech skupin (je tříbarevná). Bestie vždy hází všemi kostkami příšer (2 černé a 3 purpurové).

Zranění, jež Bestie utrží, se zaznamenávají na ukazateli houževnatosti. Vždy, když nějaký útok uspěje, číslo na ukazateli se sníží.

Jakmile body houževnatosti dosáhnou 0, Bestie je poražena.

Pamatujte! Je-li na 1 dílu více než 1 příšera, rozhodujete, se kterou příšerou se chcete utkat, vy sami.



Nemějte obavy! Ukazatel houževnatosti Bestie má sice číslice od 0 do 99, avšak Bestie má ve hře maximálně 20 bodů houževnatosti. Zbytek bodů na ukazateli máte k dispozici pro jiné hry a nápady, pokud byste chtěli použít tento ukazatel.



Bestie je prodloužením vůle Kurodara – boha Černého měsíce. Je to stvoření zrozené z temnoty, má železnou kůži a v krvi jí proudí kouzelný oheň. Bestii dokáží porazit jen ti nejlepší hrdinové a hrdinky.




Pasti

Pasti cílí pouze na Bestii. Jakmile vstoupí na dílek s pastí, hoďte odpovídajícími kostkami, které jsou vyobrazené na pasti. Bestie utrží tolik zranění, kolik padne symbolů  a extra zranění, jsou-li na žetonu symboly .



Příklad

Bestie vstoupí na díl s pastí. Jeden z hráčů hodí kostkami jak je uvedeno na obrázku. Poté se přidají hozené symboly  a extra zranění podle žetonu pasti. Bestie ztratí 4 body houževnatosti, tedy počet bodů houževnatosti na ukazateli houževnatosti se sníží o 4.





Hradby



Příšera zaútočí na hrad, ale nejprve musí prorazit hradby. Poté, co se o to pokusí, je jedna část hradby zničena. Příšera se stáhne... prozatím.

Pokud má nějaká příšera postoupit na díl hradu, na němž jsou žetony hradby, zničí namísto toho 1 žeton hradby. Pokud má na díl hradu, na němž jsou žetony hradby, postoupit Bestie, zničí namísto toho všechny žetony hradby. Odstraňte všechny zničené žetony hradby a umístěte je do krabice.

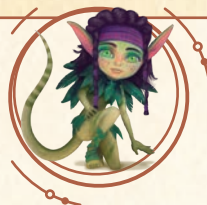
Příšera nebo Bestie, která zničila žeton hradby, toto kolo na díl hradu nepostoupí. Znovu se o to však pokusí v kole dalším.



Vítězství a porážka

Vítězství

Hrdinové zvítězí, porazí-li všechny příšery (včetně Bestie) bez toho, aby některá příšera vnikla na díl hradu.



Léčivý drahokam je v bezpečí!

Porazili jste všechny příšery, a dokonce jste zabili i strašlivou Bestii! Ať žijí hrdinové a hrdinky Avelu! Ať žijí naši zachránci!

Milí hrdinové!

Pokud vaše hry až příliš často končí vítězstvím, můžete zvýšit houževnatost Bestie a tím upravit obtížnost hry podle vašich představ a schopností vaší skupiny.

Příklad

Na dílech přilehlých k dílu hradu jsou 2 příšery. První příšera, která má postoupit, zničí 1 z vybudovaných hradeb, ale do hradu nevnikne. Zůstane na svém dílu. Stejná situace se zopakuje i s druhou příšerou. Avšak pokud by před hradem stála i třetí příšera, vnikla by do hradu a hráči by prohráli celou hru.



Porážka

Hrdinové prohrají, pokud jakákoliv příšera či Bestie vnikne na díl hradu.



Ó, temný pane, Kurodare, přijď! Prokletý drahokam byl vašimi věrnými služebníky roztráštěn. Avel je jen váš! Nyní a navždy!



Avšak pokud vaše dobrodružství až příliš často končí porážkou, můžete snížit houževnatost Bestie, aby pro vás byla hra i nadále obtížná, ale zároveň se vaše šance na výhru zvýšily. Další možnosti, jak připravit rozložení dílků mapy v různých úrovních obtížnosti, naleznete v herní příručce anebo si stáhněte aplikaci.

Hra pro jednoho hráče

Hra pro jednoho hráče se řídí stejnými pravidly jako klasická hra. Avšak během vašeho tahu máte 4 akce (během přípravy hry si vezmete 4 žetony akcí a umístíte je vedle desky postavy). Jakmile vykonáte akci, otočte žeton akce na neaktivní stranu – tak budete mít přehled o tom, kolik akcí jste vykonali. Na konci kola otočte všechny žetony akcí zpět na aktivní stranu.

Bestie má ve hře v jednom hráči 14 bodů houževnatosti (stejně jako ve hře o 2 hráčích).



aktivní strana



neaktivní strana



Vzkaz od vývojáře hry:

První prototyp Avelu přivítali v Rebel Studiu s nadšením. Jsem rád, že mi byli oporou během celého procesu tvorby hry.

Poděkovat chci hlavně Andrzejovi Olejarczykovi za to, že na hře strávil stovky hodin. Je skutečným pokladem mít za testera někoho jako jsi ty.

Také bych chtěl poděkovat Bartekovi Kordowskiemu a Jankovi Sielickimu za vytvoření světa Avelu. Bez vás by nebylo Černého měsíce, astrolábu ani léčivého drahokamu. Vytvořili jste opravdovou magii.

Przemek Wojtkowiak

Zažijte ještě více dobrodružství s naší aplikací zdarma! Poslouchejte zvuky bitvy, oslavujte svá vítězství a utrzte porážky v novém rozměru. Zaznamenávejte houževnatost Bestie pomocí počítadla životů a vydejte se vstříc novým výzvám díky generátoru map. Aplikace je dostupná na Google Play a v App Store.



Available on the
App Store

GET IT ON
Google Play



rebel.pl/go/avel-app



Autoři

Vývojář hry:

Przemek Wojtkowiak

Ilustrace:

Bartłomiej Kordowski

Grafický design:

Bartłomiej Kordowski

Vývoj hry:

Andrzej Olejarczyk

Pravidla hry:

Janek Sielicki

Koordinace projektu:

Sławek Gacal

Kontrola a redakce:

team Rebel
Tabletop Polish

Kompozice:

Artur Mikucki

Příprava české verze:

GameRock Studio, s. r. o.
Překlad: TOP Preklady, s. r. o.



rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polsko
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl