



THE BOLDEST

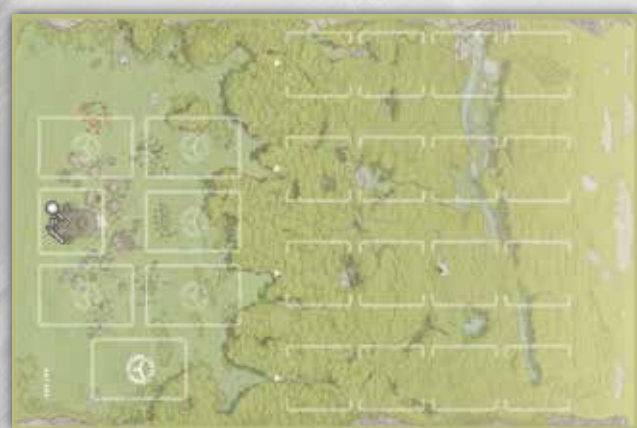
Pre 2 – 5 hráčov
od 10 rokov

Herný čas:
30 – 90 minút

So syčaním a stonaním drak napokon skončil. Svetlo v senzoroch pomaly vyhaslo. Sofia si z tváre utrela prach a pot, zhlboka sa nadýchla a pustila sa do odkrúcania hlavy robota. S touto trofejou určite získa pozornosť na kráľovskom dvore a dokáže, že fámy, ktoré sa šíria v okolí Železného údolia sú pravdivé. Dávno zabudnuté príšery z lesa sa prebudili z driemot.

Na kráľovu výzvu ste sa vydali do Železného údolia. Je čas, aby ste predviedli svoje schopnosti! Porazte mechanické príšery, získajte tajomné artefakty a dovedte svoju frakciu k víťazstvu. Svojich hrdinov si vyberajte múdro, aby ste sa mohli zúčastniť čo najväčšieho počtu expedícií. Svoje schopnosti dávajte s rozvahou, aby sa iné frakcie nedostali na rad. Pomocou kuchárov presvedčte dobrodruhov, aby si vybrali práve vás za spoločníkov. Získajte najviac skúseností a vašu skupinu už nikto nikdy nenazve inak ako „The Boldest“ (Najodvážnejší).

Komponenty – Čo je v krabici?



1 obojstranný herný plán



5 zásten (1 na frakciu)



5 žetónov vlajok (1 na frakciu)

11 dosiek



5 plánovacích dosiek (1 na frakciu)



5 základní (1 na frakciu)



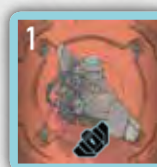
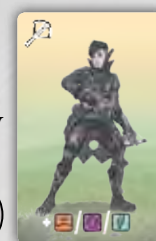
1 spoločná doska (s kráľovským stanom)

180 kariet hrdinov

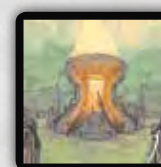


85 základných kariet
hrdinov (17 na frakciu)

95 kariet dobrodruhov
(rozdelených na
2 sady)



10 základných
kariet
predmetov (2
na frakciu)

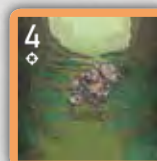


5 kariet
ohňa



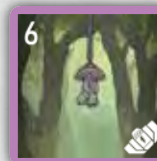
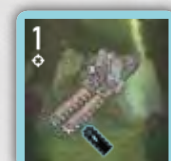
4 základné karty
artefaktov
(hodnoty 1, 2, 3 a 4)

140 kariet lesa



51 kariet
príšer

41 kariet
predmetov



48 kariet
artefaktov

Zadná strana



Príprava hry – Príchod do tábora

Hrdinovia z celého kráľovstva odpovedali na kráľovu výzvu a postavili si tábor na kraji lesa. Zatiaľ čo dobrodruhovia spávajú pod holým nebom, jednotlivé frakcie vytvorili malé osady so základňami v blízkosti kráľovského stanu. Všetci sú v strehu a vzduchom sa nesie napätie.

- 1) Herný plán umiestnite správnou stranou, podľa počtu hráčov, do stredu stola. Spoločnú dosku s kráľovským stanom  položte na spodný okraj herného plánu.

Herný plán je rozdelený na dve časti, les a tábor. Karty lesa, ktoré budete v priebehu hry získavať, uložte na les. Dobrodruhov, ktorí rozšíria vaše frakcie, uložte do tábora. Karty ohňa určujú dĺžku hry.



Položte plánovaciú dosku pred seba a zástenu pred ňu.

- 3) Svoju základňu umiestnite pred alebo vedľa plánovacej dosky, podľa miesta, ktoré máte k dispozícii. Základňa nemusí byť za zástenou.

- 4) Zoberte si dva základné predmety, vlajku a 17 základných hrdinov zvolenej frakcie (každá frakcia má na zadnej strane špecifický symbol).

- 5) Položte základných hrdinov lícom nadol na spaciú časť vo vašej základni a dva základné predmety lícom nahor pred svoju zástenu, aby boli dobre viditeľné pre všetkých hráčov.

Pri hre v **dvoch hráčoch**, otočte plánovaciú dosku tak, aby ste mali k dispozícii len dve plánovacie miesta.

- 6) Rozdeľte karty dobrodruhov  podľa ich zadnej strany na dve sady a samostatne ich zamiešajte. Sadu 1  vytvorí balík dobrodruhov, ktorý umiestnite lícom nadol na označené miesto v tábore. Sadu 2  zatiaľ umiestnite vedľa herného plánu.

Pri hre v **dvoch a troch** hráčoch potiahnite 5 dobrodruhov z balíčka a umiestnite ich lícom nahor do tábora.

Pri hre v **štyroch a piatich** hráčoch, potiahnite 8 dobrodruhov z balíčka a umiestnite ich lícom nahor do tábora.

Les



Zástena



Tábor

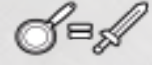


7) Karty lesa zamiešajte a vytvorte balíček, ktorý umiestnite lícom nadol na spoločnú dosku vedľa kráľovského stanu.

Pri hre v **dvoch** a **troch** hráčoch umiestnite 16 kariet lesa lícom nahor na les.

Pri hre v **štyroch** hráčoch umiestnite 20 kariet lesa lícom nahor na les. Miesto s  nechajte prázdne.

Pri hre v **piatich** hráčoch umiestnite 25 kariet lesa lícom nahor na les.

8) Najprv umiestnite kartu ohňa so symbolom  na miesto na to určené v tábore.

Pri hre v **dvoch**, **štyroch** a **piatich** hráčoch umiestnite 3 karty ohňa navrch prvej karty.

Pri hre v **troch** hráčoch umiestnite 4 karty ohňa navrch prvej karty.

9) Zamiešajte vlajky frakcií všetkých hráčov a náhodne ich umiestnite vedľa kráľovského stanu. Hráč, ktorého vlajka je najbližšie pri kráľovskom stane nedostane na začiatku hry žiaden základný artefakt. Všetci ostatní hráči dostanú jeden základný artefakt. Hodnota artefaktu závisí od pozície ich vlajky. Základné artefakty zoradíte vzostupne zľava doprava, počnúc číslom 1 vľavo (druhý najbližšie ku kráľovskému stanu). Umiestnite svoj základný artefakt lícom nadol vedľa svojej zásteny.

Nakoniec odložte všetok herný materiál, ktorý nepoužijete vo vašom počte hráčov, späť do krabice.

V tomto a vo všetkých ostatných príkladoch je znázornená hra v štyroch hráčoch.

Myšlienka hry – Právo najsilnejšieho

Kráľ chce vedieť viac o tajomstvách lesa. Jednotlivé frakcie súťažia o účasť v expedícii do lesa. Formujú skupiny hrdinov, z ktorých si kráľ vyberie tých najsilnejších, ktorí sa vydajú na expedíciu. Len silné skupiny sa totiž môžu vrátiť s porazenými príšerami, záhadnými artefaktmi a vzácnymi predmetmi.

V každom kole vytvoríte tri skupiny hrdinov a následne ich porovnáte so skupinami ostatných protihráčov. Len najsilnejšia skupina získa v lese príšery, artefakty a predmety, ostatní hrdinovia budú musieť počkať na novú príležitosť.

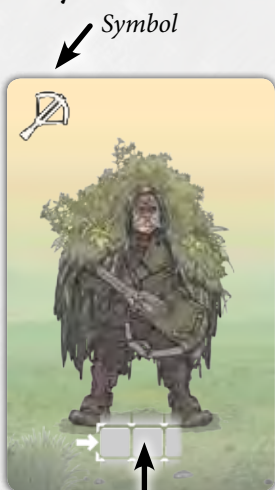
Nebudú musieť čakať príliš dlho, pretože víťazi vždy oslavujú dlho do noci a bolo by pre nich veľmi riskantné vydať sa do lesa hneď nasledujúce ráno. Takže svoje skupiny plánujte múdro a najímajte si dobrodruhov, aby ste posilnili svoju frakciu. Pretože inak, skôr či neskôr, pridete o svojich hrdinov.



Cieľ hry – Cesta do neznáma

Jeho veličenstvo chce mať istotu čo sa týka Železného údolia. Páve preto všetko, čo hrdinovia prinesú z lesa, skúma veľmi podrobne. Frakcia, ktorá nazbiera čo najviac bodov skúseností bude bohato odmenená a stane sa známou ako „The Boldest“ (Najodvážnejšia), pretože sa nebojácne vydala do neznáma.

Karty hrdinov



Špeciálna schopnosť

Základní hrdinovia a dobrodruhovia sa označujú ako hrdinovia. Na rozdiel od základných hrdinov majú dobrodruhovia špeciálne schopnosti, ktoré nájdete na konci pravidiel.

Každý hrdina má určité zameranie, ktoré je označené symbolom.

Každá frakcia začína s 3 bojovníkmi ,
3 technikmi , 3 lovcami ,
5 kuchármi  a 3 zvieratami .

Vďaka zameraniu hrdinovia vykonávajú odlišné akcie, ktorými získavajú karty lesa alebo dobrodruhov.

Karty lesa



V hre sú tri typy kariet lesa: príšery, artefakty a predmety. Každý predmet prinesie hráčovi 1 bod skúsenosti a príšery a artefakty prinesú hráčovi počet bodov skúseností uvedený na karte. Zameriavací kríž je dôležitý len pre zameranie lovec a je vysvetlený v časti Prehľad hrdinov (strana 6).

Najprv vysvetlíme hru pre viacerých hráčov. Zmena pravidiel pre hru v dvoch hráčoch je vysvetlená nižšie.

Priebeh kola – Deň v Železnom údolí

S východom slnka oživa aj celý tábor a väčšina hrdinov sa pripravuje na nastávajúci deň. Tí, ktorí v noci oslavovali, teraz potrebujú oddych namiesto dobrodružstva. Hrdinovia sa zhromažďujú pred stanmi a čakajú na kráľov rozkaz, aby mohli vyraziť do lesa. Na pravé poludnie vyrážajú najsilnejšie skupiny jedna po druhej na expedíciu, aby priniesli ešte pred západom slnka čo najväčšiu korisť a neuveriteľné zážitky.

Hra trvá niekoľko kôl - dní, záleží od počtu hráčov. Kolá odteraz budeme nazývať **dni**. Pri hre v **dvoch**, **štyroch** alebo **piatich** hráčoch trvá hra 5 dní. Pri hre v **troch hráčoch** trvá hra 6 dní.

Každý deň je rozdelený na štyri fázy. Tri z nich vykonávajú hráči simultánne. Len akčnú fázu vykonávajú hráči postupne.

1. Fáza prípravy (simultánna)
2. Fáza plánovania (simultánna)
3. Akčná fáza (postupne)
4. Fáza obnovy (simultánna)

Každý hráč má základňu a plánovaciu dosku. Na svoje plánovacie miesta na plánovacej doske umiestnite tých hrdinov, ktorých chcete poslať na expedíciu. Na základni je párty stan , kde uložíte lícom nahor tých hrdinov, ktorí sa zúčastnili expedície a do spacej časti  uložíte hrdinov lícom nadol, ktorých ste nepoužili. Vodcovia skupín sa odhadzujú na kráľovský stan na spoločnej doske. Balíček kariet lesa je hneď vedľa herného plánu.

Základňa



Párty stan

Spacia časť

Plánovacia doska
s plánovacími miestami

1. Fáza prípravy

Tábor sa prebúdzá a hrdinovia z jednotlivých frakcií sa prebúdzajú s ním. Potom sa uistia, či hýrivci z predchádzajúcej noci našli cestu do spacej časti na základni. Ďalší deň musia byť nachystaní bez ohľadu na to, koľko oslavovali.

Najprv si zoberte na ruku všetkých hrdinov, ktorí sú lícom nadol v spacej časti na základni.

Potom premiestnite všetkých hrdinov z párty stanu do spacej časti a položte ich tam lícom nadol.

Na konci fázy prípravy neostanú v párty stane žiadni hrdinovia.



2. Fáza plánovania

Na plánovacích doskách si každá frakcia plánuje koľko a ktorých hrdinov vyšle na expedíciu. Tajne tvorí skupiny hrdinov na svojich plánovacích miestach. Niekedy postačí aj jeden hrdina, ak je dostatočne statočný.

Vytvorte si skupiny hrdinov a každú skupinu uložte na jedno z troch plánovacích miest na plánovacej doske. V každej skupine môže byť ľubovoľný počet hrdinov rovnakého zamerania. Jeden hrdina môže taktiež vytvoriť jednu skupinu.

Každá skupina má svojho vodcu ★. Vodca je hrdina, ktorý je navrchu, keď otočíte celú kôpku hrdinov lícom nahor. Vodca je jediný, ktorého špeciálnu schopnosť môžete použiť v akčnej fáze. Takže si dávajte pozor v akom poradí ukladáte hrdinov pri plánovaní! Keď už raz odhalíte svoju skupinu v akčnej fáze, poradie hrdinov už nemôžete meniť.

Každá skupina má takú **skupinovú silu**, aký je počet **viditeľných** symbolov zamerania. Viditeľné symboly zamerania sú symboly, ktoré sú v ľavom hornom rohu na všetkých hrdinoch a symboly zamerania na vodcovej špeciálnej schopnosti, ak nejakú má.

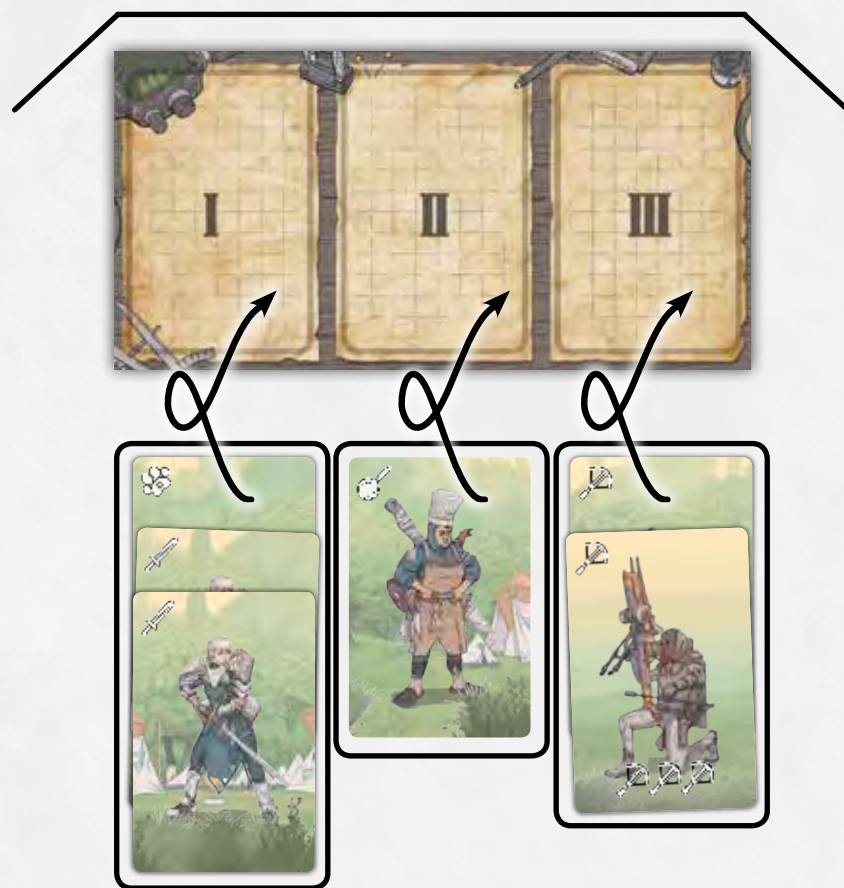
POZNÁMKA: Sila skupiny neovplyvní akciu, ktorú môže skupina vykonať. Sila skupiny rozhodne, ktorá skupina môže vyraziť na expedíciu v akčnej fáze.

Zvieratá 🐾 majú špeciálne zameranie. Môžete ich kombinovať s hociktorým iným zameraním, ale nikdy nemôžu byť vodcom skupiny.

Plánovacie miesto môžete nechať prázdne, ale vo väčšine prípadov vám odporúčame použiť všetky plánovacie miesta.

POZNÁMKA: Kedykoľvek počas hry si môžete pozrieť svojich hrdinov v párty stane aj v spacej časti.

Keď ste spokojný so svojimi skupinami, zvyšné karty z ruky položte lícom nadol do spacej časti a oznámte ostatným, že ste pripravený. Keď sú pripravení všetci hráči, začína akčná fáza.



Daniela vytvorila svoju prvú skupinu s dvomi bojovníkmi a jedným zvieratkom (skupinová sila 3). Jej druhú skupinu tvorí jeden kuchár (skupinová sila 1). Tretia skupina pozostáva z lovcov. Daniela vybrala tohto hrdinu ako vodcu, aby použila jeho špeciálnu schopnosť a zvýšila tak skupinovú silu o 3 (skupinová sila 5). Všetky svoje skupiny uloží lícom nadol na plánovacie miesta.

3. Akčná fáza

Na pravé poludnie kráľ postupne vyšle tri expedície do lesa. Na expedíciách sa môžu zúčastniť len najsilnejšie skupiny. Ostatné skupiny sa vrátia na základňu do spacej časti a musia čakať na ďalšiu príležitosť. Kráľ si povoláva vodcov expedícií, aby mu porozprávali čo videli v lese. Príbehy kuchárov kráľa nezaujímajú, keďže kuchári stále hovoria len o svojich jedlách.

V akčnej fáze sa postupne vydajú na riskantnú cestu tri expedície. Každá expedícia sa musí vyriešiť predtým ako začne ďalšia. Jednotlivé skupiny hrdinov, ktoré sa zúčastnili expedície, vykonávajú akcie v pevne danom poradí:

Bojovník  → Technik  → Lovec  → Kuchár 

Odložte zástenu a otočte lícom nahor skupinu hrdinov na prvom plánovacom mieste.

Oznámte ostatným hráčom svoju skupinovú silu a zameranie, ktoré ste zahráli. Ak ste zahráli hrdinov rovnakého zamerania ako ostatní hráči, porovnajte si navzájom skupinovú silu.

Pri porovnávaní skupinovej sily sú tri možné výsledky:

- A) Vaša skupina je silnejšia 
- B) Vaša skupina je slabšia 
- C) Nastane remíza 

A) Vaša skupina je silnejšia

Ak je vaša skupina najsilnejšia, zúčastní sa expedície a akciu vykoná podľa poradia, ktoré určuje zameranie hrdinov.

V **štyroch** a **piatich** hráčoch sa môžu zúčastniť expedície až **dve** skupiny rovnakého zamerania. Akciu si ako prvá vyhodnotí najsilnejšia skupina daného zamerania a po nej si vyhodnotí akciu druhá najsilnejšia skupina.

Najprv si porovnajte skupinovú silu všetkých bojovníkov a vykonajte akciu bojovníka. Potom postupujte rovnako pri technikoch, lovcoch a kuchároch. Ak sa medzi skupinami nenachádza skupina niektorého zamerania, jednoducho ju preskočte pri vyhodnocovaní expedície.

Ak je skupina niektorého zo zameraní len jedna, automaticky sa považuje za najsilnejšiu.

Keď vyhodnotíte skupinu hrdinov s určitým zameraním, odhodte vodcu skupiny na kráľovský stan. Vodca kuchárov sa **nikdy** neodhadzuje. Potom položte všetkých svojich zvyšných hrdinov **lícom nahor** na párty stan vo svojej základni.

Vaša skupina musí vykonať akciu, ak je to možné. Ak nemôžete vykonať akciu, pretože vám chýba požadovaný predmet, druhá najsilnejšia skupina vykoná túto akciu, ak má požadovaný predmet.

Ak vaša skupina **nemôže** vykonať akciu, postupujte ako je to popísané v B).

Zamerania – Čo vedia robiť?

Pomocou zameraní hrdinov získavate karty lesa a dobrodruhov. Niektoré príšery a artefakty požadujú konkrétny predmet. Aby ste si mohli zobrať takúto kartu lesa, musíte predmet odhodiť. Získané príšery uložte lícom nadol vedľa svojej zásteny a predmety položte lícom nahor pred zástenu. Vaše predmety musia byť viditeľné pre ostatných hráčov.

Bojovník

Bojovníci sa ponáhľajú vpred do lesa a púšťajú sa do boja s ukrytými príšerami. Starajú sa o bezpečnosť ostatných účastníkov expedície. Občas sa stane, že neodolajú nejakému predmetu, ale len preto, aby ho použili pri ešte náročnejších výzvach.

Bojovníci si vezmú buď jednu kartu príšery alebo jednu kartu predmetu. Môže to byť **len najspodnejšia** karta stĺpca.

Timo sa môže rozhodnúť medzi dvomi predmetmi, príšerou so 4 bodmi skúsenosti a ďalšou príšerou s 5 bodmi skúsenosti. Vybral si príšeru so 4 bodmi skúsenosti, takže nespístupni ostatným hráčom artefakt s 8 bodmi skúsenosti.



Technik

Po tom, čo bojovníci vyčistia okolie, preskúmajú technici les pomocou rôznych nástrojov. Dešifrujú kódy, zachraňujú artefakty a odnesú ich späť do tábora, aby ich v pokoji bližšie preskúmali. Z času na čas pripraví skupine predmet na opätovné použitie.

Technici si môžu zobrať buď jednu kartu artefaktu alebo jednu kartu predmetu. Môže to byť **len najspodnejšia** karta stĺpca.

Števo si nemôže zobrať artefakt s 9 bodmi skúsenosti, pretože nemá požadovaný predmet – elektrickú päsť. Musí sa rozhodnúť medzi dvomi predmetmi. Števo si vyberie predmet - reťazovú pílu.



Lovci

So svojimi strelnými zbraňami si lovci držia veľké príšery od tela a preskúmajú vnútro lesa. Ich zbrane sú nebezpečné len pre príšery s malým alebo žiadnym brnením a ich technické schopnosti im umožňujú vlastniť len malé artefakty.

Lovci si môžu zobrať až tri karty lesa z **jedného** stĺpca. Môžu to byť **len** karty, ktoré **majú** na sebe **zameriavací kríž** a každá je iného typu, čiže maximálne jednu príšeru, jeden artefakt a jeden predmet.

Martinin lovec má poriadny úlovok! Zvolila si vhodný stĺpec a môže si vziať artefakt a príšeru s celkovou hodnotou 7 bodov skúseností a predmet – kladivo. V druhom stĺpci sú len karty bez zameriavacieho kríža, takže lovec si ich nemôže vziať.



Zvieratá

Zvieratá podporujú hrdinov všetkých zameraní. Pomáhajú preskúmať les a ktorý kráľ by nebol očarený milým zvieratkom?

Zvieratá sa môžu **kombinovať** s hrdinami rôznych zameraní vo fáze plánovania, aby zvýšili skupinovú silu. Zviera **nikdy** nemôže byť vodcom.



B) Vaša skupina je slabšia

Ak je vaša skupina slabšia, položte všetkých hrdinov vrátane vodcu do spacej časti na základni. Z balíčka kariet dobrodruhov si zoberte naslepo vrchnú kartu a lícom nadol ju položte do spacej časti na svojej základni.

C) Remíza

Ak pri porovnávaní skupinovej sily dôjde k remíze, o víťazstve rozhodne pozícia vlajky. Remízu vyhrá hráč, ktorého vlajka je bližšie ku kráľovskému stanu.

Skontrolujte pozíciu vašej vlajky. Ak ste vyhrali remízu, vezmite svoju vlajku, ostatné vlajky posuňte smerom doľava a svoju vlajku položte na koniec, aby bola na poslednom mieste. Potom postupujte ako je to popísané v časti A). Ak ste remízu prehrali, postupujte ako je popísané v časti B).

Pri hre v štyoch a piatich hráčoch, hráč, ktorý je v remíze o najsilnejšiu skupinu druhý, má druhú najsilnejšiu skupinu.



Števo, Daniela a Martina zahrli na prvé plánovacie miesto bojovníkov so skupinovú silou 3. Martinina vlajka je najbližšie ku kráľovskému stanu, takže vyhráva remízu a zúčastní sa expedície. Svoju vlajku posunie na posledné miesto a vezme si jednu príšeru alebo jeden predmet (=akcia bojovníka) ako prvý hráč. Timova vlajka je teraz najbližšie ku kráľovskému stanu, ale nemá remízu so žiadnym z hráčov. Danielina vlajka je naľavo od Števej, takže ona sa tiež zúčastní expedície, pretože má druhú najsilnejšiu skupinu. Presunie svoju vlajku na koniec a vezme si jednu príšeru alebo jeden predmet (=akcia bojovníka) ako druhý hráč.

Kuchári

Okrem lesa zaujímajú kuchárov hlavne nováčikovia. Rozmanité chute a vône dráždia zmysly nejedného hrdinu. Zatiaľ čo ostatné skupiny sa musia zodpovedať samotnému kráľovi, kuchárov zaujíma len názor dobrodruhov. Tie najlepšie jedlá nalákajú dobrodruhov práve do vašej frakcie. No a keď oheň vyhasne, kuchári vyrážajú do lesa. Nepodceňujte silu ich úderu. Ako ináč by ubránili všetky svoje chutné jedlá pred vyhladovanými dobrodruhmi?

Kuchári si môžu zobrať troch dobrodruhov z tábora, ktorí sú **lícom nahor**. **Nemôžu** si potiahnuť z balíčka dobrodruhov. Umiestnite si dobrodruhov do spacej časti na základni. Budú k dispozícii nasledovný deň.

Posledný deň expedície sa z kuchárov stávajú bojovníci. Môžete ich zahrať ako samostatnú skupinu, alebo ich pridať do skupiny bojovníkov a môžu byť aj vodcovia.

Daniela si vybrala byvola divého, technika a lovca. Nasledujúci deň chce s týmito hrdinami poraziť svojich súperov. Všetkých nováčikov si položí lícom nadol do spacej časti.



Pokračovanie akčnej fázy

Ak sa vám stane, že po odhalení skupiny zistíte, že ste ako vodcu nastavili zviera, alebo ste vytvorili skupinu so zmiešanými zameraniami, považuje sa táto skupina automaticky za slabšiu a postupujte ako je popísané v B).

Ak ste nechali plánovacie miesto prázdne, pri vyhodnocovaní budete preskočený a pokračujte ako je to popísané v B).

Po kompletnom vyhodnotení prvej expedície sa rovnako vyhodnotí druhá a nakoniec tretia expedícia.

Z balíčka dobrodruhov vyložte **lícom nahor** nových dobrodruhov do tábora po vyhodnotení **každej z troch** expedícií. Keď vyložíte posledného dobrodruha zo sady 1, vezmite sadu 2 a pokračujte v obnove tábora.

Práve sa vyhodnocuje druhá expedícia. Všetci hráči odhalia skupiny hrdinov na druhom plánovacom mieste. Timo zahral lovcov so skupinovú silou 7, Števo zahral kuchárov so skupinovú silou 3, Martina zahrala jedného technika so silou 1 a Daniela zahrala lovcov so skupinovú silou 5.

1) Najprv si Martina vezme artefakt so 7 bodmi skúsenosti. Odhodí požadovaný predmet elektrickú páseľ a získaný artefakt si položí lícom nadol vedľa svojej zásteny. Potom odhodí technika na kráľovský stan.



2) Timovi lovci sú silnejšia skupina, takže on vykoná akciu lovcov ako prvý. Zoberie si artefakt s 2 bodmi skúsenosti a príšeru s 5 bodmi skúsenosti a umiestni si ich lícom nadol vedľa zásteny. Potom odhodí vodcu na kráľovský stan a zvyšných hrdinov položí lícom nahor do party stanu.



3) Daniela môže vykonať akciu lovca ako druhá. Má síce menej možností, ale jej vodca má špeciálnu schopnosť, ktorá jej umožňuje zobrať si ďalšiu kartu lesa rovnakého typu. Vezme si dve príšery s 2 a 3 bodmi skúsenosti a predmet jetpack. Jetpack si umiestni lícom nahor a príšery lícom nadol vedľa zásteny. Následne odhodí vodcu na kráľovský stan a zvyšných hrdinov položí lícom nahor do party stanu.



4) Števo si vezme troch dobrodruhov z tábora a umiestni ich lícom nadol do spacej časti na základni. Potom položí všetkých kuchárov lícom nahor do party stanu, pretože kuchári sa nikdy neodhadzujú na kráľovský stan.



5) Po akcii kuchárov končí druhá expedícia a tábor sa doplní novými dobrodruhmi z balíčka. Hráči odhalia svoje skupiny na treťom plánovacom mieste a začnú s vyhodnocovaním poslednej tretej expedície.



4. Fáza obnovy

Kráľovskí strážcovia kontrolujú hranicu lesa, aby sa ubezpečili, že tábor je v bezpečí. Ďalší deň sa chýli ku koncu a oheň je o čosi menší. Počas noci je z lesa počuť šuchot.

Z najspodnejšieho riadku odstráňte všetky karty lesa. Potom posuňte všetky karty v stĺpcoch nižšie. Doplníte prázdne miesta v horných riadkoch novými kartami lesa z balíčku. Pri hre v štyroch hráčoch sa miesta s označením  nepoužívajú.

Nakoniec odstráňte najvrchnejšiu kartu ohňa a začnite nový deň s fázou prípravy.

 =  Tento symbol vám pripomenie deň **pred** posledným dňom, že posledný deň sa kuchári menia na bojovníkov. Keď odstránite poslednú kartu ohňa, začína posledný deň.



Artefakt a príšery z najspodnejšieho riadku sa odhodí. Ostatné karty lesa sa posunú o riadok nižšie a prázdne miesta sa doplnia novými kartami. Najvrchnejšia karta ohňa sa odstráni a začína nový deň.

Koniec hry – Kto sa stane legendou?

Po akčnej fáze v poslednom dni sa hra končí. Všetci hráči si spočítajú body skúsenosti na získaných kartách príšer a kartách artefaktov vrátane základnej karty artefaktu. Každý nepoužitý predmet má hodnotu 1 bodu skúsenosti. Za hrdinov nezískate žiadne body skúsenosti. Hráč s najvyšším počtom bodov skúseností vyhráva hru.

Ak dôjde k remíze medzi hráčmi, rozhoduje o víťazstve pozícia vlajky.

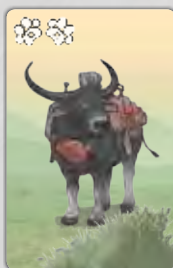
Remízu vyhrá hráč, ktorého vlajka je bližšie ku kráľovskému stanu.

Hra pre dvoch hráčov – Môže byť len jeden

Pri hre v dvoch hráčoch sa hrá na 5 dní. Každý deň sú vyslané len dve expedície, ale na plánovacie miesta hráči naplánujú až **dve skupiny**. Druhú skupinu položte priečne na prvú skupinu, aby sa vám skupiny nepomiešali. Obidve skupiny na jednom plánovacom mieste sa odhalia naraz. Hrdinovia s jednotlivými zameraniami sa vyhodnocujú postupne v pevne danom poradí ako je to pri hre vo viacerých hráčoch. **Nie je dovolené** zahrať hrdinov rovnakého zamerania v obidvoch skupinách na jednom plánovacom mieste.



Dobrodruhovia – špeciálne schopnosti



Spoločlivý byvol divý je všade vítaný.

Keď skombinujete byvola divého s hrdinom s ľubovoľným zameraním, obidva symboly zvýšia skupinovú silu. Byvol divý nikdy nemôže byť vodcom skupiny.

Dobrodruhovia môžu použiť svoje špeciálne schopnosti len vtedy, ak sú vodcom skupiny, ktorá sa zúčastnila expedície.



Títo hrdinovia sa zúčastnili mnohých výprav.

Spočítajte všetky viditeľné symboly na kartách pri vyhodnocovaní skupinovej sily.



Títo hrdinovia nesú so sebou na expedíciu užitočné predmety.

Znázornený predmet je dôležitý pre získanie karty lesa. Nemusíte vlastniť konkrétny predmet ani ho zahadzovať.



Tento hrdina má batériu, ktorá znovu obnoví použitý predmet.

Predmet, ktorý potrebujete na získanie artefaktu nemusíte zahadzovať, ale musíte ho vlastniť, aby ste mohli získať daný artefakt.



Títo lovci sú majstri v prestrojení.

Môžete si zobrať tri karty z ľubovoľného riadku namiesto zo stĺpca. Stále platí, že to musia byť karty 3 typov a so symbolom zameriavacieho kríža.



Títo lovci vedia získať na expedíciách väčšiu korisť než ostatní.

Vezmite si ďalšiu kartu lesa so symbolom (zameriavacieho kríža). Môžu to byť dve karty lesa rovnakého typu.

Niektorí dobrodruhovia vám dovoľujú zobrať ďalšiu kartu, ktorá priamo susedí s danou kartou lesa. Karty, ktoré sú diagonálne, nie sú susedné. Ak je na týchto kartách predmet ako požiadavka, musíte ho použiť, aby ste si kartu zobrali. Nasledujúce špeciálne schopnosti nemôžete využiť, pokiaľ si ako prvú kartu vezmete predmet.



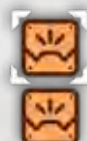
Niektorí technici sú výborní v boji.

Po tom, čo ste si zobrali artefakt, môžete si zobrať najnižšiu susediacu kartu príšery.



Nie všetci bojovníci sa zaujímajú len o boj.

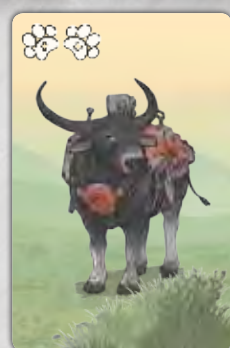
Po tom, čo ste si zobrali príšeru, môžete si zobrať najnižšiu susediacu kartu artefaktu.



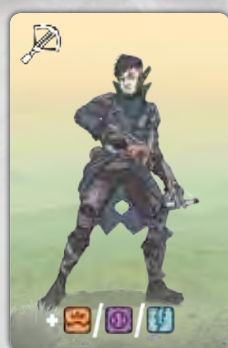
Títo trénovaní bojovníci dokážu so svojimi obrovskými kopijami prebodnúť naraz až dve príšery.

Po tom, čo ste si zobrali príšeru, môžete si ihneď zobrať aj príšeru tesne za ňou.

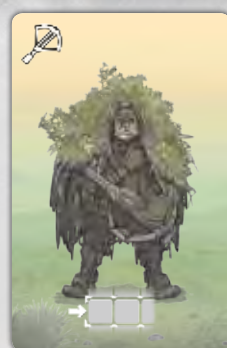




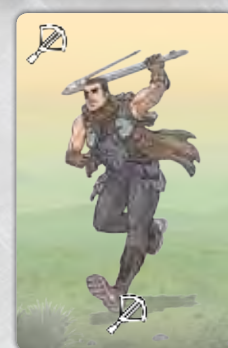
12x 3x



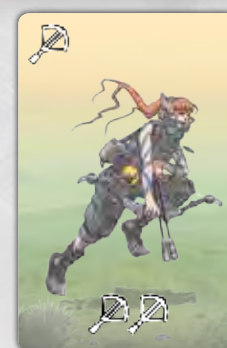
4x 4x



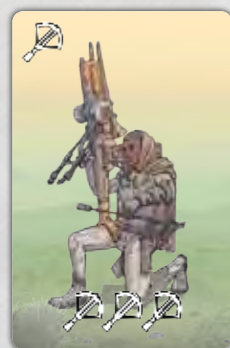
4x 4x



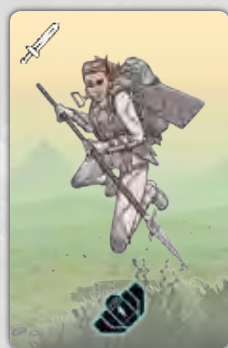
1x 2x



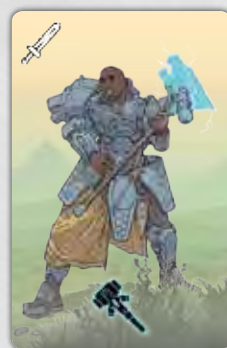
2x 3x



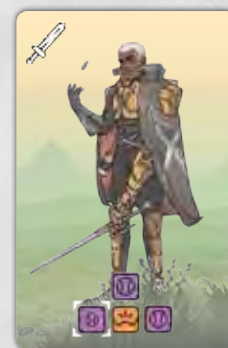
1x 1x



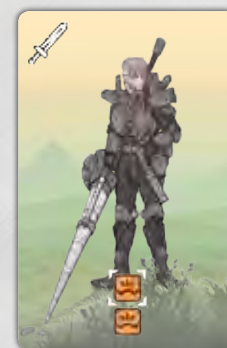
1x 1x



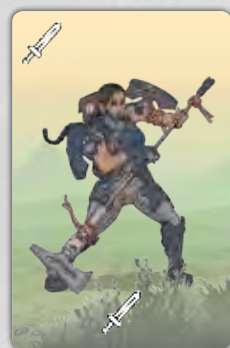
2x 2x



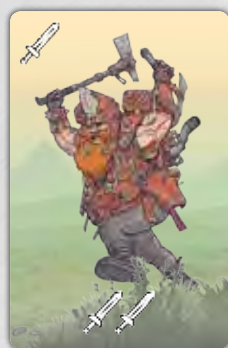
2x 2x



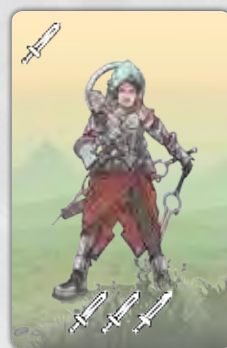
3x 3x



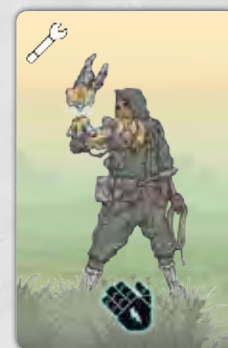
2x 3x



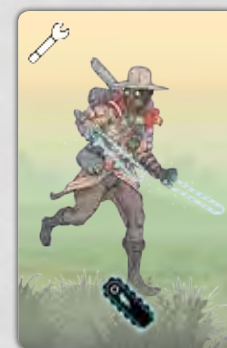
1x 2x



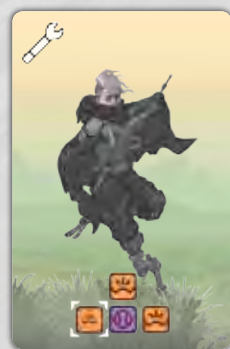
1x 1x



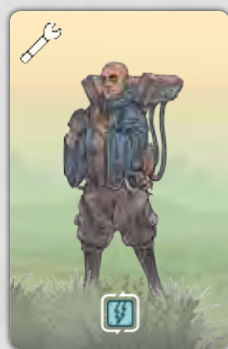
2x 2x



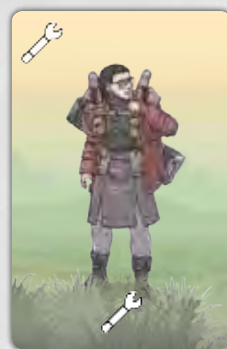
2x 2x



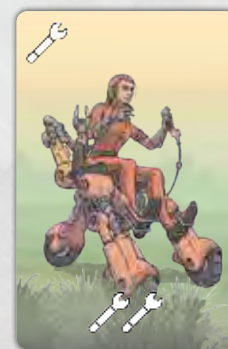
3x 3x



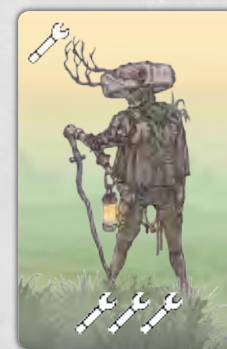
2x 2x



1x 2x



2x 3x



1x 1x

Credits

Designer: Sophia Wagner

Illustrator: Max Prentis

Graphic & Layout: atelier198

Realisation: Julian Steindorfer, Roman Rybiczka

Translation: Roman Rybiczka, T.R. Knight

Cultural Consultation: Calvin Wong



© 2018

Edition Spielwiese

Simon-Dach-Str. 21

D-10245 Berlin, Germany

www.edition-spielwiese.de

Stronghold Games LLC:

7964 Emerald Winds Circle

Boynton Beach, FL 33473

Email: info@StrongholdGames.com

And visit our website at: StrongholdGames.com

© 2018 Stronghold Games, All Rights Reserved

Under license from Edition Spielwiese

