



Koryo je hra pre **2 – 4 hráčov**. Hra je vhodná pre hráčov vo veku **14 a viac**. Jedna hra trvá približne **15 minút**.

Koryo sa odohráva vo vymyslenom politicko-steampunkovom svete, ktorý pôvodne inšpirovaný historickou Kóreou v období okolo 10. storočia.

Cieľ hry:

Hra Koryo sa hrá na 8 kôl, v ktorých hráči hrajú karty **Postáv** a karty **Udalostí**, aby si vybudovali vplyv pomocou deviatich politicky vládnučích **Rodín**. Hru vyhráva hráč, ktorý má najväčší vplyv na konci hry.

Herný materiál:

45 kariet **Postáv** z 9 rôznych **Rodín**

10 kariet **Udalostí**

8 kariet **Období**

8 víťazných žetónov

1 žetón prvého hráča

Knižka s pravidlami



Príprava hry:

Zamiešajte 45 kariet **Postáv** s 10 kartami **Udalostí** a takto vytvorený balíček umiestnite lícom nadol v strede stola. Zorad'te 8 kariet **Období** od 1 po 8 a tiež ich umiestnite lícom nadol v strede stola tak, aby číslo 1 bolo navrchu a číslo 8 naspodku. 8 víťazných žetónov položte vedľa týchto dvoch balíčkov. Prvého hráča si zvoľte náhodne a dajte mu žetón prvého hráča.

Priebeh hry:

Jedno kolo hry je rozdelené na štyri fázy. Každú fázu začína prvý hráč a ostatní pokračujú v smere hodinových ručičiek. Keď všetci hráči odohrajú všetky fázy, kolo končí.



Na začiatku každého kola odhaľte vrchnú kartu z balíčka Období. Na týchto kartách je označený počet kariet, ktoré hráči v danom kole dostanú a maximum kariet, ktoré môžu mať hráči pred sebou v štvrtej fáze na konci kola.

Keď skončí 8 kolo, končí aj hra. Štyri fázy, ktoré za sebou nasledujú, hráči hrajú postupne.

Číslo karty

Fáza distribúcie kariet



Fáza ukončenia kola



Fáza distribúcie kariet: Každý hráč dostane toľko kariet, koľko určuje číslo na odhalenej karte Obdobia pre dané kolo. Ak má hráč väčšinu kariet postavy "Broadcaster" pred sebou, dostane jednu kartu navyše.



Fáza poradia: Každý hráč, počnúc prvým hráčom položí pred seba taký počet kariet lícom nadol, aký uzná za vhodné. Všetky karty musia byť rovnaké, nezáleží na tom, či sú to Postavy alebo Udalosti. Napríklad: hráč môže hrať iba karty postavy "Banker" alebo

udalosti "Barbarian", ale nie obidve naraz. Ak má hráč väčšinu postáv "Ship owners" pred sebou môže počas tejto fázy hrať aj karty dvoch rôznych typov. Napríklad by mohol zahrať kartu postavy "Banker" a kartu udalosti "Barbarian" alebo karty "Broadcaster" a "Spy".

POZOR: Všetky karty, ktoré sa nezahrajú alebo sú zničené sa odhodí do odhadzovacieho balíčka, zamiešajú a vytvoria doberací balíček na ďalšie kolo. Žiadna karta neostáva na ruke z jedného kola do druhého.



Akčná fáza: Počnúc prvým hráčom, všetci hráči v smere hodinových ručičiek odhalia svoje karty. Hráč môže vyriešiť efekty na svojich kartách, ktorých má väčšinu. Môže to urobiť pred, počas alebo po odhalení novo zahratých kartiet. V každom prípade, počas Akčnej fázy sa hráč môže rozhodnúť ako využije svoju silu.

Poznámka: efekty sú spustené počas akčnej fázy na základe väčšiny kariet ako "Banker", "Priest", "Spy" a "Omniscient".



Fáza ukončenia kola: Všetci hráči si skontrolujú počet kariet tak, aby nemali vyšší počet kariet pred sebou než im to dovoľuje karta Obdobia. Ak má hráč viac kariet, musí zahodiť toľko kariet, aby mu ostal dovolený počet. Ale pozor! Týmto spôsobom sa zahadzujú len karty Postáv, nie karty Udaloší. Jediný spôsob ako sa týchto kariet zbaviť je použiť silu karty "Priest". Ak má hráč väčšinu "Senator" kariet pred sebou môže si nechať vyložené o dve karty viac.

POZOR: Všetky odhodené karty sa premiešajú a vytvorí sa z nich doberací balíček na ďalšie kolo.

Po tejto fáze končí kolo a žetón prvého hráča sa posúva v smere hodinových ručičiek. Na konci 8. kola hra končí, spočítajú sa body vplyvu a určí sa víťaz.



Koniec hry a skórovanie:

Po skončení hry si hráči spočítajú body vplyvu.

Za každú Rodinu si hráč, ktorý má väčšinu pred sebou, započíta toľko bodov vplyvu, aká je hodnota Rodiny. V prípade, že je remíza, čo sa týka počtu kariet, nikto neskóruje. Pozor: sila karty "Omniscient" platí len počas hry, nie počas skórovacej fázy. Preto môže dôjsť k remíze a nikto neskóruje za Rodinu.

Príklad:

Prvý hráč má 2 karty "Merchant", druhý má 3 a tretí má 4. Len tretí hráč zaskóruje 9 bodov vplyvu za rodinu "Merchant". Ak sa náhodou stane, že všetci traja majú po 3 karty z rodiny "Merchant", žiaden z nich nezaskóruje, pretože by to bola remíza.

Za každú kartu Udaloší, hráč stráca jeden vplyv, takže pri skórovaní sa mu jeden vplyv odráta. Takže pri 3 "Barbarian" kartách a 1 "Lobbying" karte hráč stratí 4 body vplyvu!

Za každý víťazný žetón, ktorý hráč vlastní, si na konci hry zaskóruje dodatočne bod vplyvu.

Ak dosiahnete pri záverečnom hodnotení hodnotu 30, vaše meno bude umiestnené do Siene Slávy! Naopak, pri nízkom skóre sa vám otvoria dvere k múru hanby!

Popis Postáv z 9 rodín a 2 typy Udalostí:



MERCHANT (9 kariet v hre – hodnota 9 bodov vplyvu)

- nemá žiadnu špeciálnu schopnosť. Dáva 9 bodov vplyvu na konci hry hráčovi, ktorý ich má väčšinu.



BROADCASTER (8 kariet v hre – hodnota 8 bodov vplyvu)

- dovoľuje hráčovi, ktorý ho má väčšinu v hre, dostať jednu kartu navyše vo fáze distribúcie kariet - o jednu kartu viac ako udáva karta Obdobia.



GUARDIAN (7 kariet v hre - hodnota 7 bodov vplyvu)

- pokiaľ má hráč pred sebou vyložených najviac týchto kariet, nemôže byť postihnutý efektom karty udalosti "Barbarian" (vid' nižšie). Hráč je chránený pred kýmkoľvek, kto chce zničiť jeho kartu postavy.



BANKER (6 kariet v hre - hodnota 6 bodov vplyvu)

- ak má hráč počas hry najviac týchto kariet v porovnaní s ostatnými hráčmi, môže si zobrať víťazný žetón. Ale pozor, pretože týchto žetónov je v hre len 8! Takže ak žiaden žetón neostal v zásobe, banka je prázdna a efekt tejto karty sa stráca.



SHIP OWNER (5 kariet v hre - hodnota 5 bodov vplyvu)

- počas fázy poradia sa môže hráč, ktorý má väčšinu týchto kariet, rozhodnúť zahrať 2 karty 2 rôznych typov. (napr. "Merchant" a "Spy") namiesto hrania daného množstva kariet rovnakého typu (napr. 5 "Merchant" alebo 3 "Barbarian" kariet).



PRIEST (4 karty v hre - hodnota 4 body vplyvu)

- ak má hráč väčšinu týchto kariet počas hry, môže zničiť jednu zo svojich kariet Udalostí ("Barbarian" alebo "Lobbying").



SENATOR (3 karty v hre - hodnota 3 body vplyvu)

- Ak má hráč väčšinu týchto kariet vo fáze ukončenia kola, počet kariet, ktoré si môže nechať na ruke, sa zvýši o 2.



SPY (2 karty v hre – hodnota 2 body vplyvu)

- táto karta umožňuje hráčovi urobiť dve veci (samozrejme, že platí pravidlo "väčšiny").

Efekt 1: Počas svojho ťahu, ak má hráč väčšinu týchto kariet, smie ukradnúť víťazný žetón od iného hráča (nie z banky!). Ak žiaden hráč nemá žetón, tento efekt nie je možné vykonať.

Efekt 2: Tieto karty chránia hráča proti udalosti "Lobbying" (podobne ako chráni "Guardian" proti "Barbarian"). ALE túto možnosť nie je možné využiť, ak má hráč vyloženého najmenej jedného "Guardian". Nemusí mať väčšinu, stačí JEDEN "Guardian"! Takto chránený hráč nemôže byť poškodený žiadnou udalosťou "Lobbying", ani dokonca vtedy, ak ju on sám zahrá. A preto pri hre pre 3 – 4 hráčov, hráč, ktorý má väčšinu kariet "Spy" a zahrá kartu udalosti "Lobbying" musí zaútočiť na 2 odlišných súperov.



OMNISCIENT (1 unikátna karta v hre – hodnota 1 unikátny bod vplyvu)

- sila tejto karty je permanentná. V prípade remízy hráč, ktorý vlastní túto kartu vyhráva akúkoľvek remízu týkajúcu sa väčšiny ktorejkoľvek rodiny a využíva efekt rodiny. Takže, ak 3 hráči majú po dve karty "Guardian" v hre, ale jeden

kontroluje aj kartu "Omniscient", je chránený pred udalosťou "Barbarian". Len on a nikto iný.

VAROVANIE: Efekt tejto karty neplatí v prípade remízy na konci hry. Dá sa využiť len počas hrania jednotlivých kôl.

Udalosti:

Každú kartu udalosti je možné použiť len raz. Po odhalení počas Akčnej fázy, karta udalosti sa vyloží spolu s ostatnými kartami pred hráča, ktorý ju zahrá a jej efekt sa okamžite spustí. Vo fáze ukončenia kola sa tieto karty nerátajú do maximálneho počtu kariet, ktorý udáva karta Obdobia. Pamätajte, že karty udalosti sa neodhadzujú v záverečnej fáze v prípade, že máte vyložených viac kariet ako to dovoľuje karta Obdobia. Iba efekt karty "Priest" to umožňuje. Každá karta udalosti vyložená pred hráčom na konci hry ho stojí jeden bod vplyvu.





BARBARIANS (6 kariet v hre – hodnota = mínus 1 bod vplyvu)
- ak hráč zahrá túto kartu, môže zničiť jednu kartu postavy niektorému súperovi. Pozor pri používaní tejto karty, ak protihráč vlastní väčšinu "Guardian" kariet, karta "Barbarian" nemôže na tohoto hráča útočiť.



LOBBYING (4 karty v hre – hodnota = mínus 1 bod vplyvu)
– ak hráč zahrá túto kartu, môže vymeniť 2 karty Postáv dvom hráčom vrátane seba. Žiadna karta Postavy nemôže byť vymenená hráčovi, ktorý má väčšinu kariet "Spy" (ak nemá kartu "Guardian" pred sebou) Takýto hráč nemôže byť ovplyvnený touto udalosťou.



pre iHRYsko preložila : Daniela Štrbová