

Slay the Spire



Desková hra



Pravidla hry

Slay the Spire

Desková hra

Video pravidel (ENG)



Úvod

Slay the Spire je kooperativní hra na hrdiny na principu sestavování balíčku (tzv. deckbuilding). Sestavte si balíček, bojujte s bizarními příšerami, objevte neskutečně mocné relikvie a posilněte se natolik, abyste mohli čelit bossovi na vrcholu Věže!

Ve hře Slay the Spire, jak se na deckbuilding sluší, začíná každý hráč s jednoduchým balíčkem a postupně jej vylepšuje přidáváním i vyřazováním karet.

Slay the Spire je také tak trochu hra na hrdiny. Když v ní vaše postava zahyne (a to si pište, že zahyne!), začnete od začátku. Poučte se a zkuste to znovu!

Stáhněte si doprovodnou appku!

Najdete v ní pravidla s textovým vyhledáváním, soundtrack, přehled karet, sledování vyznamenání a mnoho dalšího!

(Ke hře není nutná.)



Obsah brožury

Herní materiál	3
Příprava hry	4-5
Vaše osobní oblast	6
Váš balíček	7
Odměny	8
Vyřadit, vylepšit, proměnit	8
Mapa	9
Příprava souboje	10-11
Kolo souboje	12-13
Typy akcí nepřátel	13
Akce a efekty	14
Cílení a módy	15
Postavy	16-17
Podrobnosti a vysvětlení	18-19
Časování efektů	19
Odemykatelný obsah a Vzestup	20
Vyznamenání a Denní výzva	21
Věž IV a Zrychlený start	22
Konec hry a vynulování	23
Varianty a Tiráž	23
Schopnosti a definované pojmy	24

Délka hry

Hra se dělí na kapitoly zvané Věže, protože v každé stoupáte novou věží. Každá zabere 60–90 minut. Na svou první partii si vyhraďte o něco více času. Po dohrání Věže můžete hned pokračovat dál, ukončit celé dobrodružství, nebo si uložit stav a pokračovat příště!

Vaše první partie

Nejsnáz se hru naučíte s hrdiny Železnákem a Ne-slyšnou. Hra za Defekta je těžší a za Spravedlnost nejtěžší. Mějte to na paměti při výběru postav!

Vítězství a prohra

- **Vítězství** - Pokud porazíte finálního bosse, vyhráváte! Který to bude, záleží na tom, kolik Věží chcete projít. Po dohrání libovolné Věže můžete přestat.
- **Prohra** - Když životy kteréhokoli hrdiny klesnou na 0, hrdina umírá a celá skupina prohrává.

Herní materiál

VELKÉ KARTY



4 první střetnutí



43 nepřátel

Věž 1/2/3: 12/12/10

(Vzestup, Věž 1/2/3): (3/3/3)

„Vzestup“ jsou vyšší obtížnosti hry, které si odemknete po prvních pár partiích. Karty Vzestupu jsou zprvu uzamčeny.



89 posil

35/31/20

(0/2/1)



27 elitních nepřátel

3/3/3

(6/6/6)

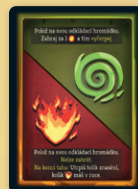


51 událostí

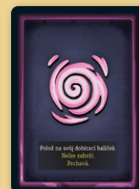
12/14/11

(6/5/2)

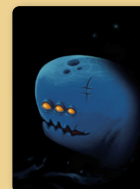
(1 později odemčená)



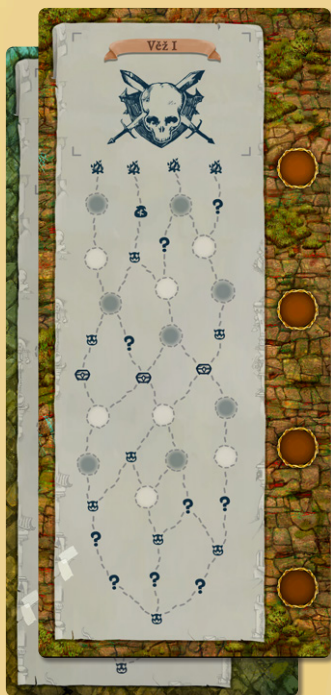
36 stavů



10 ochromení



14 Neowiných požeňání (+6 uzamčených)



2 herní plány

381 hracích karet (vč. později odemčených)



85 Železnáka (červená)
87 Neslyšné (zelená)
85 Defekta (modrá)
85 Spravedlnosti (fialová)
17 Kleteb
22 Bezbarvých



450 obalů

112 malých karet



4 světelné hrany

1 sólová relikvie

20 relikvií bossů

58 relikvií

29 lektvarů



1 přehl. karta Vzestupu



31 velkých oddělovačů
8 malých oddělovačů



113 žetonů různých typů



Deska obchodu / shrnutí hry



deska životů



11 karet bossů (+15 uzamčených)



1 kostka 1 bota



4 figurky hrdinů























50 plastových kostiček








4 osobní desky

Příprava hry

1. **Výběr hrdinů** - každý hráč si vybere hrdinu, vezme si osobní desku, figurku hrdiny a hrací karty: startovní (s šedým okrajem), karty odměn a vzácných odměn. Každý balíček zvlášť zamíchejte.
2. **Zásobník na žetony** - Připravte zásobník na žetony.
3. **Osobní desky** - na svou stupnici **energie** položte kostičku na políčko 3, na stupnici **obranu** na políčko 0 a na stupnici **životů** na políčko s nejvyšším číslem.
4. **Balíčky karet** - Připravte následující balíčky. Všechny krom Posil, ochromení  a stavu  /  zamíchejte a poté jednotlivé balíčky položte lícem dolů. Karty Prvního střetnutí zamíchejte a položte vedle balíčku karet nepřátel.
 -  **Nepřátelé Věž I „První střetnutí“**
 -  **Nepřátelé Věž I**
 -  **Elitní nepřátelé Věž I**
 -  **Posily Věž I NEMÍCHAT!**
 -  **Události Věž I**
 -  **Relikvie**
 -  **Lektvary**
 -  **Relikvie bossů**
 -  **Ochromení**
 -  /  **Stav**
 - **Kletby**
5. **Herní plán** - Položte na stůl herní plán pro Věž I. Vyberte si libovolnou mapu Věže I.
6. **Mapové žetony** - Žetony barevně odpovídající mapě zamíchejte lícem dolů. Náhodně rozmístěte tmavé žetony na tmavá políčka a světlé na světlá políčka. Poté všechny otočte lícem vzhůru.
7. **Figurka hrdiny** - Každý hráč postaví svou figurku hrdiny na jiné pole pro figurku na plánu.
8. **Boss** - Náhodně vyberte bosse pro Věž I. Můžete i hodit kostkou  a použít bosse, na jehož kartě je na rubu uveden příslušný výsledek hodu. Kartu tohoto bosse položte lícem dolů na horní část mapy na symbol .
9. **Bota** - Položte (vaši společnou) botu na spodní část mapy na první symbol - střetnutí .
10. **Deska obchodu / shrnutí hry** - Desku si připravte poblíž. Prozatím ji nechte ležet shrnutím hry vzhůru (do té doby, než potkáte obchodníka  - viz dále).
11. **Neowina požehnání** - Zamíchejte balíček karet Neowiných požehnání (trojoká velryba na rubu). Každý hráč si z něj dobere jednu kartu. Získáte odměnu v červeném poli, poté si vyberte jednu ze tří odměn v modrém poli (viz *Odměny* na str. 8). Až skončíte, karty odložte.
12. **Sólový režim** - Hrajete-li sólově, získáte i  a sólovou relikvii „Cinknutá kostka“.
13. **První střetnutí** - Připravte první střetnutí  (viz str. 10, *Příprava souboje*). Hra začne soubojem.

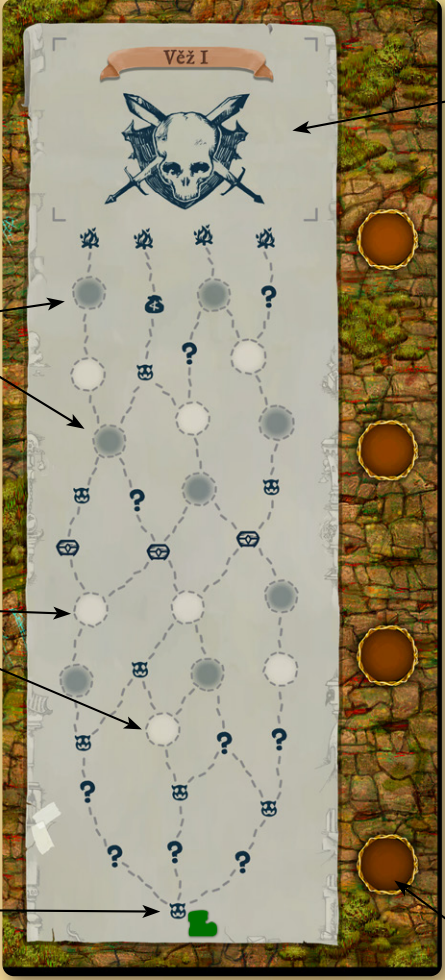
Příprava Věží II a III

- A. **Balíčky** - Nahradte balíčky , ,  a  odpovídajícími balíčky pro další Věž. Opět všechny vyjma balíčku Posil  zamíchejte. *Poznámka: Pouze ve Věži I najdete karty pro První střetnutí.*
- B. **Příprava plánu** - Opakujte kroky 5–9 s použitím plánu a bosse pro příslušnou Věž.
- C. **Zhojení** - Všichni hrdinové se na začátku hraní každé Věže zhojí na své maximum životů.
- D. **Míchání** - Zamíchejte svůj balíček odměn, ne však vzácných (vč. karet, které jste odmítli).

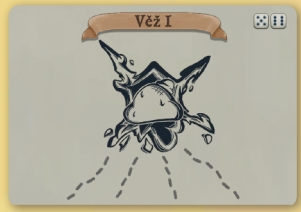


Tento žeton nepoužívejte, dokud nedostanete pokyn.

5



8



11



12



10



6



2



13



9

Zde začínáte

7



Vzácné odměny (zlatý okraj)

Odměny (černý okraj)

Startovní balíček (šedý okraj)



1

Kostičky: ■■■
 Energie = 3
 Obrana = 0
 Životy = max

3



Vaše osobní oblast

Níže uvádíme návrh, jak si můžete uspořádat svou plochu na stole. Hlavní je udržet si přehled.

- **Dobírací balíček** - Před začátkem souboje vždy své karty zamícháte a utvoříte dobírací balíček.
- **Odkládací hromádka** - Karta, kterou zahrájete, putuje na odkládací hromádku.
- **Hromádka vyčerpaných karet** - Některé karty lze zahrát jen 1× za souboj, pak jsou tzv. **vyčerpané** (uvádí to text na nich). Po zahrání je odložíte na speciální hromádku a na příští souboj vmícháte zpět do balíčku.
- **Předměty** - Své karty předmětů ponechte před sebou na stole.
- **Schopnosti** - Efekt zahrané karty schopnosti zůstává v platnosti po celý zbytek souboje. Tyto karty si ponechte před sebou. Před dalším soubojem si je vmícháte zpět do hracího balíčku.



Životy (žt)

Když vaše postava utrpí zranění či ztratí životy, počet vašich zbylých žt klesá. Když se hojíte, počet vašich žt stoupá. Stav udává kostička na počítadle životů - začíná na nejvyšší hodnotě.



Zranění můžete odvracet obranou (viz poslední stranu těchto pravidel).



Počáteční schopnost

Na každé desce hrdiny je uvedena jeho jedinečná speciální schopnost.

Žetony

Nasbírané žetony (např. zlaťáky, různá posílení či oslabení) skladujte na své osobní desce. Žetony a může být vhodnější pokládat ke své figurce hrdiny.

Váš balíček



Typy karet

- **Útok** - Útoky ušetřují zranění nepřátelům.
- **Trik** - Triky zvyšují vaši obranu či mají jiné výhody.
- **Schopnost** - Schopnosti přinášejí efekty trvajících po zbytek souboje. Zahrané karty zůstávají ležet na stole před vámi.
- **Kletba** - Karty kleteb jsou negativní karty, které se občas dostanou do vašeho balíčku. Nelze je **proměnit** (viz dále). Máte-li dostat Kletbu, přidejte si do balíčku horní kartu Kletby.
- **Stav a ochromení** - Silní nepřátelé vám budou zanášet balíček kartami stavu 🌀 / 🗡️ či ochromení 🌀. Na konci souboje tyto karty ze svého balíčku odstraníte.

Energie

🔴 🟢 🟡 🟠 🟡 - Energií budete platit hraní karet. Nejvyšší možné množství energie jednoho hráče je 6. Každá postava má svůj vlastní symbol energie, ale význam je totožný. Energií můžete získávat i za symboly, které neodpovídají symbolu energie vaší postavy. V pravidlech a na předmětech je pro energii obvykle uveden symbol 🔴.

Karty s náklady X - Je-li hodnota nákladů uvedena symbolem X, znamená to, že se můžete sami rozhodnout, kolik energie vynaložíte (může být i 0). Bude to mít vliv na sílu efektu, jak je vždy popsáno na příslušné kartě.

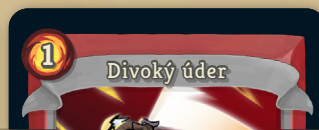
Šerpa a vzácnost karty

Karty se v balíčcích vyskytují s různou četností, což lze poznat dle barvy šerpy. Běžných karet (s šedou šerpou) je v balíčku nejvíc, neobvyklých (s modrou šerpou) je méně a vzácné (zlaté) jsou... vzácné. Každá běžná karta se ve hře vyskytuje alespoň dvakrát. Ve startovním balíčku jsou jen šedé karty a každá postava v něm má 4 nebo 5 karet **Úder** a **Kryt**.

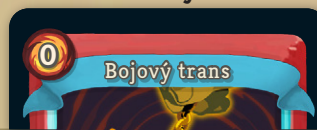
Startovní



Běžné



Neobvyklé



Vzácné



Předměty



Předměty představují malé karty, které budete během svého dobrodružství shromažďovat. Dělí se na relikvie 📖, relikvie bossů 🗡️ a lektvary 🧪. V sólové hře se navíc používá relikvie **Cinknutá kostka** (viz níže). Své karty předmětů si vykládejte před sebe na stůl.

Pořizovací cena - Zde je uvedena cena za pořízení tohoto předmětu od obchodníka 🏪. Ne všechny předměty mají pořizovací cenu.



Cinknutá kostka v sólové hře budete mít tuto relikvii do začátku. Padne-li 🎲, můžete vyhodnotit efekt 🎲🎲 této karty, nebo lib. jiné relikvie užívající kostku.

Odměny

Během hry budete získávat odměny různých typů. Nejprve si o nich řekneme několik obecných pravidel.

- **Pořadí výběru** - Odměny si můžete vybírat v libovolném pořadí.
- **Dobrovolnost** - Zisk kterékoli odměny můžete odmítnout. Lze odmítnout i nahlížení či dobírání z balíčků odměn.
- **Kompletní znalost** - Máte-li otočit karty z různých balíčků (předmětů, odměn, vzácných odměn...), můžete nahlédnout na všechny dostupné možnosti, než se rozhodnete, které karty odmítnout a které si přidat do balíčku. Můžete se podívat na vylepšenou stranu karet. Kdykoli platí, že před učiněním volby znáte všechny možnosti.
- **Předávání mezi hráči** - Předávat ostatním hráčům smíte jen lektvary, a to pouze mimo souboj.



Karta - Nahlédněte na horní 3 karty ze svého balíčku odměn. Jednu z nich si můžete přidat do svého hracího balíčku, nebo přidání odmítnout. Ostatní karty vraťte dospod svého balíčku odměn.

Zlatý kupón - Kdykoli takto otočíte kartu **Zlatý kupón**, vraťte ji dospod téhož balíčku odměn a namísto ní přidejte mezi karty k výběru horní kartu z balíčku vzácných odměn. Pokud ji nevyberete, vrací se dospod balíčku vzácných odměn.



Vylepšená karta - Výběr probíhá stejně jako výše, ale novou vybranou kartu si můžete hned vylepšit (viz **Vylepšení** níže). Před výběrem karty se můžete na vylepšenou stranu karty podívat.



Vzácná karta - Nahlédněte na horní 3 karty svého balíčku vzácných odměn. Jednu z nich si můžete přidat do svého hracího balíčku, nebo odmítnout. Ostatní vraťte dospod balíčku vzácných odměn.



Lektvar - Doberte si kartu z balíčku lektvarů. Tento lektvar si můžete vzít, nebo odmítnout. Svě karty lektvarů si vykládejte před sebe na stůl - všechny jsou na jedno použití a také jich **nikdy nesmíte mít více než 3**. Po využití (či odhození či odmítnutí) vraťte kartu lektvaru dospod balíčku lektvarů. Máte-li získat lektvar a už máte u sebe tři, musíte buď odmítnout nový lektvar, předat jej jinému hráči, který ještě 3 lektvary nemá, nebo musíte hned využít některý získaný dříve a udělat tak místo pro nový. Lektvary *Hazardérův dryják*, *Lektvar lektvarů*, *Lektvar krve* a *Víla v lahvi* se dají využít i mimo souboj, pokud je to možné.



Relikvie - Doberte si kartu z balíčku relikvie. Můžete si ji vzít, nebo odmítnout. Svě karty relikvií mějte před sebou vyložené na stole. Karty odhozené či odmítnuté vsuňte dospod balíčku relikvií.



Relikvie bossů - Vyložte tolik karet, kolik hraje hráčů, plus 1. V sólové hře vyložte 3. Každý hráč počínaje aktivním si může jednu vzít, nebo odmítnout. Karty, které si nevybral nikdo, vsuňte dospod příslušného balíčku.



Zlaťáky - Získáte zlaťáky v uvedené hodnotě. Ty se budou hodit při nákupu u obchodníka či při vyhodnocování událostí. Svými zlaťáky můžete kdykoli platit i za spoluhráče (i částečně).

Vyřadit, vylepšit, proměnit kartu

Tyto odměny (popsané definovými pojmy) vám vylepšují osobní balíček následovně:

- **Vyřadit** - Vyřadte kartu ze svého balíčku. Tyto karty jsou zcela vyřazeny ze hry.
- **Vylepšit** - Vytáhněte kartu z obalu, otočte ji na druhou stranu (s názvem uvedeným zeleně) a zasuňte zpět. Kdykoli se můžete na vylepšenou stranu karty předem podívat (jsou uvedeny i v **Přehledu karet**).
- **Proměnit** - Vyřadte ze svého balíčku 1 kartu vyjma karty *Kletby*. Přidejte ji do balíčku vyřazených karet. Podívejte se na horní kartu ze svého balíčku odměn a přidejte si ji do hracího balíčku (v tomto případě nemáte na výběr ze 3, berete tu horní a nelze ji odmítnout). Výjimku tvoří karta **Zlatý kupón**, tu vraťte dospod svého balíčku odměn a přidejte si namísto ní horní kartu z balíčku vzácných odměn.

Mapa

Hru začnete střetnutím s nepřáteli ☹️ v dolní části mapy. Jakmile toto střetnutí (tj. souboj) vyhodnotíte, přesuňte botu výše libovolnou trasou do další místnosti (tj. symbol na mapě). Pravidla místností jsou:

Střetnutí s nepřáteli ☹️

První střetnutí - Vložte 1 kartu *První střetnutí!* k figurce každého hrdiny (viz Příprava souboje na str. 10). Po souboji karty Prvního střetnutí vyřadíte ze hry.

Další střetnutí - Vyložte 1 kartu nepřítele k figurce každého hrdiny (viz Příprava souboje na str. 10).

Střetnutí s elitním nepřítelem ☹️

Vyložte 1 horní kartu z balíčku elitních nepřátel (viz Příprava souboje na str. 11).

Událost ?

Otočte horní kartu z balíčku událostí. Je-li na ní [Žlutý text v závorce], musí si každý hráč vybrat jednu možnost. Každý volí sám za sebe a provede daný jednorázový efekt v libovolném pořadí hráčů. Některé události mají jiný průběh, který je vždy popsán v textu karty. Možnost „zaplatit“, „odhodit“ nebo „dát“ si můžete zvolit pouze v případě, že vlastníte požadovaný obnos či předmět. Po vyhodnocení zasuňte kartu události dospod balíčku.

Tematický text

Karta události



Táborák 🏕️

Každý hráč si vybere jednu ze 2 akcí – odpočinek, nebo vyspravení:

- **Odpočinek** - Zhojte si 3 žt.
- **Vyspravení** - Vylepšete si 1 kartu.

Poklad 🗳️

Každý hráč získá relikvii 📖.

Obchodník 🏪

Otočte desku přehledu hry a na vyznačená pole vyložte 6 karet: 3 relikvie 📖📖📖 a 3 lektvary 🧪🧪🧪. Navíc každý hráč otočí horní 3 karty ze svého balíčku odměn. Nyní můžete v libovolné kombinaci...

- **Kupovat karty předmětů** - Kupujte 📖 a/nebo 🧪 za uvedenou cenu ve zlaťácích. Relikvie vlevo nahoře stojí o 1 zlaťák méně, než je cena uvedená na její kartě.
- **Kupovat hrací karty** - Kupujte karty otočené ze svého balíčku odměn – cena je 2, 3 nebo 6 dle jejich vzácnosti (jak je připomenuto na desce obchodu). Připomínáme: šedá šerpa = běžné karty 2, modrá = neobvyklé 3, žlutá = vzácné 6.
- **Vyřadit 1 svou kartu** - Za 3 můžete vyřadit kartu ze svého balíčku – max. 1 za návštěvu obchodníka.



Připomínáme, že svými zlaťáky můžete platit své nákupy i nákupy jiných hráčů. Nakonec vraťte všechny karty, které nikdo nekoupil, v libovolném pořadí dospod příslušných balíčků.

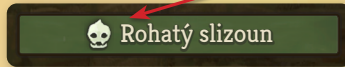
Boss 🐉

Dosažením horního políčka mapy („boss“) začne souboj s ním (viz další str.). Pokud bosse porazíte, úspěšně jste porazili celou Věž! Rozeberte si odměny. Nyní můžete hru přerušit, uložit a pokračovat později, nebo pokračovat hned (viz str. 4, *Příprava Věže*), nebo celou hru ukončit (viz *Konec a vynulování hry*, str. 23).

Příprava souboje



Řady - Každý hráč má svou řadu nepřátel u své figurky. Do ní vykládejte karty nepřátel (vyjma bossů).

Posily  - Někteří nepřátelé povolají posily v podobě dalších nepřátel. Je-li dole na kartě zelený rámeček a tento symbol , vyhledejte kartu tohoto jména v balíčku posil a na začátku souboje ji přidejte do hry. Také některé akce nepřátel či jejich speciální schopnosti mohou znamenat povolání posil.



Náhodné posily - Je-li v balíčku posil více karet téhož jména, vybírejte z nich náhodně, např. tak, že kartu rychle vezmete bez pročitání textu, nebo ze všech karet daného jména jednu vylosujete. Na kartách *gremlinů* je na rubu uveden symbol gremlina, aby se vám lépe hledaly.

Příprava střetnutí

Běžné střetnutí  - Položte po 1 kartě nepřítele do řady každého hráče. Je-li na kartě nepřítele rámeček posil , vyložte do téže řady i karty posil.



  Posily

Karty nepřátel

Odměny Jméno

Počáteční žt. Položte kostičku na žlutě orámované políčko.

Akce v tahu nepřátel

Zvláštní schopnost

Rámeček posil

>10 životů
Někteří nepřátelé mají více než 10 životů. V tom případě využijte dvě kostičky.

Zvláštní schopnosti

Zvláštní schopnosti jsou uvedeny **žlutě**. Ve většině případů platí trvale, ale některé začnou platit teprve po splnění jisté podmínky nebo po uplynutí jistého počtu kol souboje.

Např. **oblak spór** Houbestie se vyhodnotí, když Houbestie zhyne.

Schopnost **zuřivost** Nóbli gremlina začne platit až v druhém kole souboje.

Na zbytek souboje získá zuřivost.

Zuřivost: Je-li ve tvé řadě a zahraješ Trik, utrpíš 1 zranění.

Elitní nepřítelé

Umístěte 1 kartu elitního nepřítele do spodní řady. Je-li na ní rámeček posil, rozmístěte karty posil do řad všech hráčů, původní kartu elitního nepřítele nechte dole vpravo.

Elitní nepřítel



Elitní nepřítel

Elitní nepřítel s posilami



Elitní nepřítel

Příprava bosse

Bossové se počítají, jako by byli ve všech řadách. Položte kartu bosse napravo od herního plánu a karty případných posil vyložte do řad mezi kartu bosse a figurky hrdinů.

Deska životů

Počet životů některých nepřátel se zaznamenává na desce životů. Je uveden takto, první číslo shora platí pro sólovou hru, druhé pro hru 2 hráčů atd. Počet zbývajících životů zaznamenávejte pomocí kostiček.



Odměny

Jméno

Počáteční žt



Akce v tahu nepřítel







Kolo souboje

V každém kole souboje proběhne 1 tah hráčů a 1 tah nepřátel. Takto se kola opakují, dokud souboj neskončí.

Tah hráčů

Před soubojem si zamíchejte všechny své hrací karty (vč. dříve zahraných karet schopností či vyčerpaných karet). Všichni hráči mají **jeden společný tah**, který se dělí na 3 fáze – ty provádějí všichni současně.



• Začátek tahu

1. **Obnova hodnot** - Každý si nastaví energii  na hodnotu 3 a obranu  na 0.
2. **Dobráni karet** - Každý si dobere 5 karet ze svého balíčku. Počet karet v ruce není omezen.
Prázdný dobírací balíček - máte-li si dobrat kartu a váš dobírací balíček je prázdný, zamíchejte svou odkládací hromádku a utvořte z ní nový balíček. Pokud zamíchání odkládací hromádky způsobil efekt právě zahrané karty, tu zatím dejte stranou – odložena je až po vyhodnocení efektu.
3. **Hod kostkou** - Hod'te kostkou . Máte-li k dispozici efekty, které mění výsledek hodu, musíte je uplatnit **ted'** – před vyhodnocováním dalších efektů. Výsledek hodu určí, které akce nepřátel budou provedeny v nadcházejícím tahu nepřátel a také to, které efekty relikvií můžete využít vy. **Jeden výsledek hodu platí pro celé kolo souboje!** Házet znovu budete až v dalším kole.
4. **Schopnosti na začátku tahu** - Následující efekty proved'te v libovolném pořadí:
 - **Začátek tahu** - Schopnosti uvedené „Na začátku tahu“ či „Na začátku kola“.
 - **Začátek souboje** - Pouze na začátku prvního tahu celého souboje.
 - **Efekty relikvií dle kostky** - Efekty aktivované na základě výsledku hodu .








• Hraní karet

Nyní můžete v libovolném pořadí hrát karty, využívat lektvary a aktivovat schopnosti.

- **Diskuse** - Můžete spolu probírat strategii, např. na které nepřátele zaútočíte a kteří hráči potřebují pomoc ostatních. Doporučujeme už na začátku tahu zmínit, je-li váš hrdina ovlivněn efekty slabost  či zranitelnost , a také se ptát spoluhráčů např. na počet zbývajících životů či výši obrany. Není dovoleno spoluhráčům ukazovat své karty v ruce.

Zahrání každé jednotlivé karty probíhá v těchto krocích:

- **Náklady** - Uhrad'te náklady  uvedené v rohu karty posunutím kostičky na své desce.
- **Volba** - Učiňte rozhodnutí, které efekt předepisuje, a vyberte cíl karty. Útok apod. můžete cílit na kteroukoli kartu nepřítele (i v jiné řadě, než u níž stojí vaše figurka). Efekty  ovlivňují všechny nepřátele v jedné řadě a vždy ovlivňují bosse.
- **Zahraná karta** - Dokud není efekt karty vyhodnocen, není karta ve vaší ruce ani odkl. hromádce.
- **Efekt** - Vyhodnoťte efekt karty shora dolů. Schopnosti či jiné efekty, které daný efekt vyvolá, se neprovedou, dokud není samotný efekt zahrané karty zcela vyhodnocen (včetně kroku odložení).
- **Odložení** - Zahrané karty schopnosti vyložte před sebe na stůl. Má-li být karta vyčerpaná, odložte ji na svou hromádku vyčerpaných karet (vyčerpané karty    se odkládají na odpovídající obecný balíček uprostřed stolu). Ostatní zahrané karty odložte na svou odkládací hromádku.

• Konec tahu

1. **Schopnosti na konci tahu** - Po odehrání všech karet, které můžete, vyhodnoťte v libovolném pořadí efekty „Na konci tahu“. Tyto efekty vždy odkazují na konec tahu hráčů (nikdy tahu nepřátel).
2. **Odložení** - Všichni hráči odloží všechny karty z ruky v lib. pořadí na své odkládací hromádky.

Tah nepřítel

Tah nepřítel se dělí na tyto tři fáze:

- 1. Odhození obrany nepřítel** 🛡️ - Všichni nepřítelé ztratí své zbylé žetony obrany 🛡️.
- 2. Akce nepřítel** - Každý nepřítel (tj. karta) provede jednu akci v pořadí „čtení“ – počínaje nejvyšší řadou zleva doprava, poté nižší řada atd. Boss vždy provádí akci jako poslední. Text „koná poslední“ u některých akcí znamená, že se akce tohoto nepřítel provede jako poslední, až po akcích všech ostatních nepřítel. Viz typy akcí nepřítel níže.
- 3. Přesun kostiček akcí** - Na každé kartě nepřítel, kde je uvedena **stupnice akcí** (viz níže), přesuňte kostičku na stupnici o políčko níže. Poté následuje další kolo souboje tahem hráčů.

Typy akcí nepřítel

Nepřítelé svými akcemi vždy cílí na hrdinu, jehož figurka stojí u téže řady.

Akce se symbolem 🔥 cílí na všechny hrdiny. Akce mohou být 3 typů:

- **Jednoduchá akce** - Nepřítel provede tuto akci v každém tahu.
- **Akce dle kostky** - Nepřítel provede akci dle výsledku hodu pro dané kolo.
- **Akce dle stupnice** - Je-li na kartě uvedena takováto stupnice políček, položte na začátku souboje kostičku na nejvyšší políčko. Ve fázi akce nepřítel provedte akci uvedenou u kostičky. V následující fázi posuňte kostičku o políčko níže. Má-li být vysunuta ven ze stupnice, přemístěte ji opět na nejvyšší políčko. Akce u šedých políček proběhnou jen jednou.



Padlí v boji

Jakmile nepříteli zbývá 0 žt, je zabit (zhyne). Odhodte všechny žetony z jeho karty a kartu otočte lícem dolů. Pokud zahyne některý hrdina, hra ihned končí prohrou hráčů.

Konec souboje

Souboj končí, jakmile jsou všichni nepřítelé zabiti či utečou z boje, pokud tedy některý nepřítel neměl schopnost „po zhytnutí“, kterou povolá další posilu. Na konci souboje:

- 1. Schopnosti „na konci souboje“** - Nejprve vyhodnoťte efekty „na konci souboje“.
- 2. Odměny** - Hráči získají odměny uvedené v levém horním rohu karty nepřítel (viz str. 8). V běžných střetnutích získá každý hráč odměny za nepřítel ve své řadě. Po souboji s elitním nepřítel nebo s bossem získají odměnu všichni hráči.
- 3. Obnovení balíčku** - Zahrané karty schopností, odkládací hromádku a hromádku vyčerpaných karet si zamíchejte zpět do hracího balíčku. Karty 🌀/🔥 a 🌀 si z balíčku vyřaďte a vraťte na odpovídající obecné balíčky uprostřed stolu.
- 4. Obnovení osobní desky** - Kostičky na stupnicích obrany 🛡️ a energie nastavte na počáteční hodnoty (0 a 3). Odhodte všechny žetony (🔥, 🗡️, 🛡️, 🗡️, 🗡️) krom zlaťáků. Hráč za Defekta odstraní všechny orby. Spravedlnost přejde do postoje Rovnováha.
- 5. Úklid nepřítel** - Karty 🗡️ a 🗡️ zasuněte do spodních příslušných balíčků. Posily vraťte do balíčku posil.
- 6. Výměna řad** - Kdykoli po souboji a před začátkem dalšího souboje si můžete libovolně vyměnit pořadí figurek v jednotlivých řadách (někdy to umožňují některé karty i během souboje).

Akce a efekty

Většina symbolů je vysvětlena na poslední straně těchto pravidel nebo na desce shrnutí hry. Níže uvádíme příklady interpretace symbolů uvedených na hracích kartách či kartách nepřátel.

Příklad efektů hracích karet

- 1 - Ušetří 1 zranění libovolnému nepříteli.
- 1 1 - Ušetří 1 zranění lib. nepříteli. Poté ještě 1 **témuž** nepříteli.
- 2 - Ušetří 2 zranění lib. nepříteli. Polož na jeho kartu žeton .
- 3 - Ušetří 3 zranění každému nepříteli v 1 libovolné řadě (a bossovi).
- Polož po 1 žetonu a na kartu každého nepřítele v 1 libovolné řadě (a na kartu bosse).

Symbyly



Vysvětlení najdete na poslední straně pravidel. Tyto jsou vysvětleny na str. 17: .

Příklad akcí nepřátel

Pozor: Za symbol **síly** či **obranu** nepřítele získává odpovídající žeton vždy nepřítel, nikdy hrdina.

- 2 1 - Ušetří 2 zranění hrdinovi v této řadě. Tento nepřítel získá 1 žeton obrany .
- 1 - Ušetří 1 zranění hrdinovi v této řadě. Tento nepřítel získá 1 žeton síly .
- 2 - Ušetří 2 zranění hrdinovi v této řadě. Hrdina také dostane žeton zranitelnosti .
- 2 2 - Ušetří dvakrát 2 zranění každému hrdinovi. Každý dostane po 1 žetonu slabosti .
- Hráč za hrdinu v této řadě si na dobírací balíček položí kartu ochromení .
- Každý hráč si do odkládací hromádky přidá 2 karty / . To také znamená, že v tomto souboji platí všechny karty stavu jako .
- Cílený hráč si do odkl. hromádky přidá kartu / . V tomto souboji platí karty stavu jako .

Vícenásobné zásahy

Na některých kartách je uvedeno více symbolů zásahu , např. na kartě *Dvojitý úder*. Texty některých karet zase uvádějí „ušetří X za každý...“, jako *Doraž ho* nebo *Bariéra*. Také text některých akcí nepřátel uvádí více zásahů během jedné akce. To vše jsou příklady tzv. **vícenásobného zásahu**.

- Všechny vícenásobného zásahu musejí mířit na stejný cíl (není-li uvedeno jinak).
- Na každý jednotlivý se v plné výši uplatní bonusy k počtu zranění, např. či .
- Na každý jednotlivý se v plné výši uplatní postihy slabosti .

Po vyhodnocení celého vícenásobného zásahu odhoďte jeden žeton / z původce / cíle.

Příklad vícenásobného zásahu



VS




Železnák provádí **Dvojitý úder** proti Kultistovi s žetonem zranitelnosti . Dvojitý úder je vícenásobný zásah a výše obou dílčích zásahů je zdvojnásobena: 2 2 . Kultista tedy utrpí 4 zranění (nemá obranu, ztratí 4 životy) a poté odhoďte Kultistův žeton **žeton zranitelnosti** .

Cílení útoků hrdinů

Hrdina může cílit útok na libovolného nepřítele.




Efekty se symbolem  (či uvozením „lib. řadě“) cílí na **KAŽDÉHO** nepřítele v jedné řadě. Také vždy cílí na bosse – ten se počítá, jako by byl ve všech řadách.

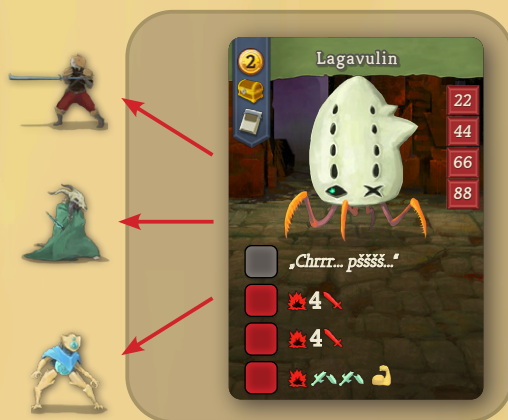


Cílení akcí nepřátel

Nepřátelé cílí akce na hrdinu ve své řadě



Nepřátelské akce  cílí na každého hrdinu.



Módy

Někteří bossové mají různé módy, např. **Strážce**. Může provádět pouze akce a schopnosti odpovídající módu, v němž se nachází. Strážce začíná v **Útočném módu**.

Když přejde do **Obranného módu**, přesuňte kostičku na první akci nového módu.



Železnák

Poslední přeživší žoldák Železné legie. Prodal svou duši, aby ovládl životní sílu démonů.



Síla (max 8)

Železnák má spoustu možností, jak získávat sílu 🍊. Smíte mít nejvýše 8 žetonů 🍊. Za každý svůj žeton 🍊 ušetříte nepříteli při každém svém zásahu 🗡 ještě o 1 zranění navíc.

Vyčerpávání karet

Železnák má hodně karet určených k vyčerpání a karet s efekty, které se kombinují s vyčerpáním. Bližší informace o vyčerpávání karet najdete na poslední straně pravidel.

Více žt.

Železnák začíná s větším počtem životů než ostatní hrdinové.

Defekt

Bojový stroj, jenž omylem nabyl sebeuvědomění. Pomocí starobylé technologie manipuluje se zářivými koulemi tvořenými prvotní energií, zvanými orb.

Zhmotňování orbů

Když Defekt zhmotňuje orb, umístíte kostičku orbu daného typu ze své zásoby na volné políčko své osobní desky. Žlutá kostička představuje bleskový orb, modrá mrazivý orb a fialová temný orb. Pokud efekt karty zhmotňuje více orbů, zhmotňujte jeden po druhém. Máte-li zhmotnit orb a už nemáte k dispozici kostičky, daný efekt ignorujte.

Konec tahu

Na konci tahu můžete provést efekt „na konci tahu“ za každý svůj bleskový a mrazivý orb, jak jsou uvedeny na vaší osobní desce. Vyberte si cíle pro bleskové orb - každý z nich může mít jiný cíl.

Vrhání orbů

Orby **nelze** vrhat kdykoli (na rozdíl od dýk Neslyšné), pouze dle efektů karet či když zhmotňujete nový a máte plno (viz níže). Při vrhání orbů odstraňte kostičku libovolného orbů z políčka vaší osobní desky a proveďte efekt vrhnutí tohoto orbů, jak je uveden na vaší desce. Provádíte-li *Duální se-slání*, proveďte efekt vrhnutí téhož orbů dvakrát a poté odstraňte danou kostičku. Každé vrhnutí bleskového i temného orbů může mít jiný cíl.

Políčka orbů jsou plná - Pokud zhmotňujete orb a políčka máte plná, vrhněte svůj libovolný orb a nově zhmotněný orb položte na uvolněné místo. Zhmotňujete-li více orbů, lze tento postup opakovat.

Rozdíl využívání orbů oproti videohře

Na rozdíl od videohry můžete vrhnout (*evoke*) kterýkoli váš orb, nejen přední. Orbů nijak necyklí dokola a nemusíte zhmotňovat (*channel*) na konkrétní pozici. Všechna políčka orbů jsou rovnocenná.



Neslyšná

Smrtící lovkyně z mlžných krajů. Nepřátele likviduje dýkami a jedem.



Jed (max 30)

Položte žeton jedu (skull icon) na kartu zvoleného cíle za každý symbol (skull icon) na kartě, kterou hrajete. Nepřátelé se žetony (skull icon) ztratí na konci tahu hráčů 1 život za každý žeton (skull icon). Proti jedu nepůsobí obrana (shield icon) (jed (skull icon) neušťědřuje zranění, nýbrž rovnou strhává životy). Žetony jedu neodstraňujte, dokud nepřítel nezhyne. Na všech živých nepřátelích dohromady může být nejvýše 30 žetonů jedu (skull icon).

Dýky (max 5)

Dýka (dagger icon) je žeton, jež můžete odhodit a ušťědřit 1 (heart icon) kdykoli, kdy smíte hrát jakoukoli kartu. Každá (dagger icon) platí jako samostatný útok a na každou se uplatní bonusy a postihy síly (muscle icon), zranitelnosti (heart icon) i slabosti (wound icon). Souboj začínáte bez dýk a žetony dýky získáte za zahrané karty se symboly (dagger icon). Dýky vám zůstávají, dokud je nevyužijete, nebo do konce souboje. Můžete je využít hned, nebo si je strhádat na kombo!

Poznámka: Máte-li již všechny dýky u sebe a máte získat dýku (dagger icon), můžete hned jednu vrhnout a získat novou, nebo získ odmítnout. Dýky nejsou karty.

Spravedlnost

Slepá řádová sestra, která si přišla s Věžemi vyřídit účty. Je mistryní bojových póz a umění.

Zázraky (max. 5)

Žeton zázraku (prayer icon) můžete kdykoli odhodit a získat za to 1 energii (heart icon). Nové žetony budete získávat při hraní karet se symbolem (prayer icon), ale nesmíte mít více než 5 žetonů (prayer icon) současně. Jeden (prayer icon) vám dává i počáteční schopnost. Pomocí zázraků můžete převýšit své maximum energie (6), pokud ji hned utratíte.

Nahlížení a zachovávání karet - Viz poslední strana pravidel.

Postoje

Při hře za Spravedlnost v průběhu souboje střídáte 3 možné bojové postoje. Každý souboj začínáte v Rovnováze, ale střídáním postojů v pravou chvíli můžete získat různé výhody. Při změně postoje přesuňte kostičku na políčko nového postoje. Nelze přejít do postoje, v kterém již jste - nestane se nic.











Rovnováha - každý souboj začínáte v Rovnováze. K tomuto postoji se žádné zvláštní efekty nepojí.




Smír - Když opouštíte Smír, získáte 2 energie (heart icon).

Hněv - Dokud jste v Hněvu, všechny vaše zásahy (heart icon) ušťědřují +1 zranění (jedná se o týž efekt, jako byste měli 1 žeton síly (muscle icon) navíc). Tento bonus trvá, jen dokud jste v Hněvu. Pokud končíte tah v Hněvu, utrpíte 1 zranění. (Proti tomuto zranění působí obrana (shield icon) jako obvykle.)

Opomíjená pravidla a podrobnější vysvětlení

- **Limit počtu karet na ruce** - připomínáme, že v této hře žádný není.
- **Uvádí-li text efektu „ztrátu životů (žt)“, nepůsobí proti němu obrana**  - obrana působí pouze proti zraněním. Ty můžete dostat za zásahy  a v důsledku efektů „utrpět zranění“ či „uštédřit zranění“.
- **Počet žetonů je záměrně omezen** - dojdou-li vám žetony konkrétního typu, nemůžete získávat či udělovat nepřátelům další. Efekt je ignorován a nestane se nic. To platí pro získání zlaťáků, síly  i přidělování jedu . Máte-li získat dýku a už nemáte k dispozici žeton , můžete jednu svou dýku hned „vrhnout“ (využít) a uvolnit si místo na novou.
- **Karty nemají žádnou paměť** - jakmile karta „zachovej“ opustí vaši ruku, už např. neplatí jako zachovaná, i pokud jste ji měli v ruce několik tahů. Efekty upravující náklady karet v ruce se nevztahují na náklady karet ve vaší odkládací hromádce. Má-li ovšem karta efekt upravující její vlastní náklady, ten platí i v odkládací hromádce. Např. Defektova karta *Optimalizace* platí jako karta s náklady 0 i v odkládací hromádce, máte-li ve hře vyložené dvě karty Schopností.
- **Startovní Údery a „úder v názvu“** - startovní Údery jsou karty Úder z vašeho startovního balíčku (s šedým okrajem). Karty mající v názvu „úder“ jsou např. Úder, Dvojitý úder, Vířící údery, Úder hlavicí apod.
- **Proměna bezbarvé karty** - přidejte si do hracího balíčku kartu ze svého balíčku odměn.
- **Odhazování žetonů** , ,  - žetony jedu se neodhazují, ostatní žetony se odhazují za speciálních podmínek, ne však na konci kola. Viz poslední stranu pravidel.
- **Na rozdíl od videohry posily neutíkají z boje, když je zabit nepřítel, který je povolal.**

Interakce specifických karet

- **Buffer a vícenásobné zásahy** - Každý jednotlivý zásah  vyvolá jedno využití karty Buffer.
- **Efekt karet způsobující hraní jiných karet (např. Destilovaný chaos, Nepředvídatelnost) vyjde na karty, které nelze zahrát (např. většina Kleteb, Taktika či karty se specifickou podmínkou zahrání jako Mistrovský švih)** - V tom případě kartu, kterou jste měli takto zahrát, pouze odložte.
- **Výbuch mrtvol vyhodnocený dvakrát** - Efekt „když je zabit“ se provede pouze jednou.
- **Temné objetí a vyčerpávání prchavých karet** - Prchavé karty, které vyčerpáváte na konci tahu, vyvolají efekt schopnosti *Temné objetí*. Na kartách dobraných díky němu ovšem ignorujte efekty „Prchavá“ a „Na konci tahu“. Zůstávají vám v ruce do dalšího tahu, jako byste si je dobrali těsně po konci tahu.
- **Plný potenciál / Zesilovač a temné orby** - *Plný potenciál* zvýší počet zranění udělených temným orbem o 2 (o 1 díky efektu Schopnosti a o 1 díky tomu, že *Plný potenciál* je vyložená karta Schopnost). Stejná logika se uplatňuje u *Zesilovače* (+3 +1).
- **Využívání předmětů při událostech** - Předměty s efektem s časováním „jednou za místnost“ lze využít i při událostech, kde to dává smysl (např. *Žeton z kasína*, *Počítadlo*, *Kufr s nářadím*).
- **Hraní  díky Destilovanému chaosu, Zkáze či Nepředvídatelnosti** - Vyčerpejte .
- **Gekohad mění náklady karty, jejíž náklady jsou již změněny jiným efektem** - Příští kartu hrajte za náklady určené Gekohadem (Hypnózou) bez ohledu na jiné změny nákladů.
- **Kombinace karet Spravedlnosti Záchvat vzteku a Není nač čekat** - Efekty vyvolané efektem zahrané karty vyhodnoťte teprve ve chvíli, kdy zcela vyhodnotíte samotný efekt zahrané karty (viz *Hraní karet* na str. 12). Kartu *Záchvat vzteku* tedy položíte na svůj balíček a díky *Není nač čekat* si ji doberete znovu.
- **Efekt relikvie Skrytá čepel funguje i na karty Útok, které mají náklady 0 dočasně.** Dokonce i na jejich případná vícenásobná vyhodnocení.
- **Při výměně řad během souboje s elitním nepřítelem ve Věži IV si můžete stoupnout i k prázdné řadě.**

Hraní s prvky patřícími jinému hrdinovi

- **Žetony** - Žetony jiného hrdiny můžete používat stejně jako on. Maximální limit počtu žetonů zůstává a platí pro celou skupinu dohromady.
- **Proměna** - Když proměňujete kartu patřící jinému hrdinovi nebo bezbarvou kartu, nová karta přichází z balíčku odměn **vašeho** hrdiny.
- **Zlaté kupóny** - Když otočíte **Zlatý kupón** patřící jinému hrdinovi, vzácná karta bude pocházet z **jeho** balíčku vzácných odměn.
- **Postoje a orby** - Získáte-li možnost přecházet mezi postoji (a nehrajete za Spravedlnost) nebo manipulovat s orby (a nehrajete za Defekta), vezměte si speciální relikvii **Světelný hranol**. Každý souboj budete začínat v postoji Rovnováhy. Políčka pro orby neplatí pro Defekta jako políčka navíc. Spravedlnost nesmí označovat postoje na **Světelném hranolu**.



Vícenásobné vyhodnocování karty

Máte-li kartu vyhodnotit vícenásobně (případně ji vyhodnotit jako kartu dříve zahrnou, např. *Dvojník*), každé vyhodnocení se považuje za samostatné zahrání karty. Druhé vyhodnocení nestojí energii. Byla-li původní karta zahrána s náklady X, mají její další vyhodnocení stejnou hodnotu X. Každé vyhodnocení karty může mířit na jiné cíle a na každé se uplatní síla 🧡, zranitelnost 💜, slabost 🌿 a jednorázové bonusy.

Na jednu kartu můžete mířit jen **JEDEN** efekt umožňující ji vyhodnotit vícekrát. Pokud jste takových efektů zahráli více, další se uplatní až na příští zahrnou skutečnou kartu. Např. využijete-li 2 *Lektvary triků* a zahrnete kartu *Triku*, vyhodnotíte ji dvakrát. Další opakované vyhodnocení si bude muset počkat na další kartu *Triku*, kterou zahrnete. Vícenásobně vyhodnocovaná karta je odložena na odkládací hromádku teprve po dokončení všech násobných vyhodnocení.

Časování různých efektů

Mnohé efekty ve hře se provádějí za specificky určených podmínek. Jsou to například:

Po zhynutí - Když nepřítel s tou schopností zhyne, efekt se provede.

Na začátku tahu - Relikvie a schopnosti s tímto časováním se vyhodnocují na začátku tahu hráčů (viz *Kolo souboje* na str. 12), nikdy v tahu nepřátel (ten nemá fázi „začátek tahu“).

Na začátku souboje - Tyto efekty se provádějí pouze v 1. kole souboje, spolu s efekty „na začátku tahu“.

Na začátku příštího kola - Tyto efekty se provádějí na začátku příštího tahu hráčů. Najdete je u některých bossů.

Na konci tahu - Relikvie a schopnosti s tímto časováním se vyhodnocují na konci tahu hráčů (viz *Kolo souboje* na str. 12), nikdy v tahu nepřátel.

Na konci souboje - Tyto efekty se provádějí v rámci kroků na konci souboje (viz str. 13).




Jednou za souboj - Tyto efekty lze využít jednou za souboj. Můžete je využít kdykoli v tahu hráčů. Po využití kartu otočte lícem dolů a po souboji opět lícem vzhůru.

Jednou za místnost - Tyto efekty najdete na kartách předmětů, které lze využít jednou za souboj či jednou za událost - typicky mění výsledek hodu kostky, což může hrát roli i při událostech. Po využití kartu otočte lícem dolů, po odchodu z místnosti opět lícem vzhůru.

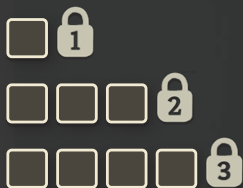
Efekty relikvií dle kostky 🎲 - Tyto efekty se provádějí dle výsledku hodu kostky na začátku tahu hráčů (viz str. 12). Najdete je jen na kartách relikvií 📦 a 🏠.



Odemykatelný obsah

Kdykoli dohrajete hru, každý hráč zaškrtně 1 políčko za každého bosse, kterého jste porazili, a ještě 1 políčko navíc. Nejprve musíte zaškrtnout políčka pro svou postavu, následně pro Bezbarvé karty či pro Věž IV. Jakmile zaškrtnete všechna políčka v řádku vedle zámku, přidejte do patřičného balíčku všechny karty s odpovídajícím symbolem zámku   .

Železnák



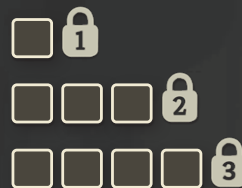
Neslyšná



Defekt




Spravedlnost






Bezbarvé karty





Až si odemknete balíček bezbarvých karet, použijte jej v každé další partii – zamíchejte jej vždy při přípravě hry, ne však při přechodu mezi Věžemi. Při každé návštěvě obchodníka otočte horní 3 karty z balíčku bezbarvých. Kterýkoli hráč si je může koupit za cenu dle barvy šerpy. Karty událostí a Neowiných požehnání přidejte z balíčku  do odpovídajících balíčků.






























Věž IV



Až si odemknete Věž IV, můžete po dohrání Věže III pokračovat do Věže IV, pokud jste nasbírali všechny 3 klíče   . Bližší vysvětlení pravidel Věže IV a zisku klíčů najdete na str. 22.

Vzestup

Jakmile porazíte bosse Věže II (resp. Věže III, hrajete-li sólo), odemknete si Vzestup  1. Chcete-li si odemknout i vyšší stupně Vzestupu , musíte hrát se všemi úpravami pravidel dosud dosažených stupňů Vzestupu a opět porazit bosse Věže II (Věže III v sólové hře). Nemusíte hrát na nejvyšší úrovni Vzestupu, které jste dosáhli, ale možná při návratu na nižší stupně budete muset vytřídit či nahradit některé karty.

-  1. **Těžší elitní nepřátelé** - Otevřete balíček Vzestupu. Nahradte karty  každé Věže kartami  1 .
-  2. **-1 max žt** - Váš max. počet žt je o 1 nižší. Na nejvyšší políčko stupnice žt položte černou kostičku.
-  3. **Těžší události** - Přidejte karty  3 do odpovídajících balíčků.
-  4. **Limit lektvarů je 2** - Můžete mít u sebe nejvýše 2 lektvary (namísto 3).
-  5. **Začínáte s Kletbou** - Při přípravě hry si každý hráč přidá do startovního balíčku *Vzestup prokletých*.
-  6. **Po bossovi se zhojí jen 4 žt** - Na začátku nové Věže si zhojíte jen 4 žt namísto do maxima.
-  7. **Těžší střetnutí** - Nahradte karty  odpovídajícími kartami  7. Přidejte i posily  7 .
-  8. **Vyřazování karet stojí 4** - Vyřazování karet u obchodníka  stojí 4 zlaťáky.
-  9. **Začínáte zranění** - Na začátku hry ztratíte 1 žt (navíc k omezení max. počtu žt dle stupně  2).
-  10. **Těžší bossové** - Použijte pouze balíček bossů  10.
-  11. **Těžší Věž IV** - Použijte *Zkažené srdce*  11 a také elitní štít a kopí Věže IV  11 (bojují společně).
-  12. **Těžší elitní nepřátelé** - Nahradte karty  Věží I-III kartami  12 .
-  13. **Dvojitý boss Věže III** - Jakmile porazíte bosse Věže III, vylosujte jiného a bojujte i s ním.

Vyznamenání

- Nařachanec** - Musíte mít max žetonů síly 🗡️ (8).
- Travič** - Musíte udělit max žetonů jedu 🍄 (30).
- Ninja** - Musíte vrhnout 7 dýk 🗡️ v jednom tahu.
- Všehoschopný** - 7 karet Schopností ve hře.
- Zátaras** - Musíte mít max obrany (20).
- Jsi jen veš** - Musíte porazit bosse v 1. tahu souboje.
- Všichni za jednoho** - Vyhrajte ve Věži III ve čtyřech.
- Bez ztráty kytičky** - Musíte porazit bosse a všichni hráči mít max žt.
- Minimalista** - Vyhrajte ve Věži III s hracím balíčkem 5 karet nebo méně.
- Nesnáším přechodníky** - Musíte zabít *Přechodníka* dříve, než zhyne sám.
- Běžná praxe** - Vyhrajte ve Věži III s balíčkem bez neobvyklých i vzácných karet.
- Sběratelé** - Vyhrajte ve Věži III s tím, že každý hráč má průměrně 12 relikvií (vč. relikvií bossů).
- Rubín** - Vyhrajte sólo ve Věži III jako Železnák.
- Smaragd** - Vyhrajte sólo ve Věži III jako Neslyšná.
- Safir** - Vyhrajte sólo ve Věži III jako Defekt.
- Ametyst** - Vyhrajte sólo ve Věži III jako Spravedlnost.
- Můj šťastný den** - Vyhrajte ve Věži III na Denní výzvu.
- Koho zajímaj relikvie?** - Vyhrajte ve Věži III bez jediné relikvie (ani relikvie bossů - smíte všechny odmítat).

Denní výzva

Jako volitelnou variantu můžete hrát denní výzvu. Hodíte dvakrát kostkou a dle výsledku hodů uplatněte změnu pravidla dle horního i spodního odstavce níže. Změna se týká všech hráčů.

- **Sbírečka** - Začínáte s 5 vylosovanými bezbarvými k.
- **Šajní** - Začínáte s 5 vylosovanými vzácnými kartami.
- **Dědictví** - Začínáte s vylosovanou relikvií bosse.
- **Proměny** - Symbol 🃏 znamená „proměň kartu“.
- **Veteráni** - 📖 z běžných střetnutí 🗡️ znamenají 🏆.
- **Světelný hranol** - Začínáte se speciální relikvií *Světelný hranol* (viz str. 19). Když získáte 📖, každá otočená karta musí pocházet z jiného balíčku dle vaší volby. Jeden z nich smí být i bezbarvý. Když získáte 📖, každá otočená karta musí být z jiného balíčku vzácných odměn. I v této variantě si novou kartu vybíráte ze tří.

Volitelná výzva

Můžete si zahrát denní výzvu i tak, že si dvě úpravy pravidel vyberete sami namísto házením kostkou.

- **Do krve** - Na konci každého souboje ztrácíte 1 žt.
- **Halucinace** - Na konci každého souboje musíte vylosovat a proměnit 1 kartu ze svého balíčku.
- **Nejistá budoucnost** - Žetony mapy během přípravy nechte lícem dolů a otočte až při příchodu na ně.
- **Prokletí** - Začínáte s 2 vylosovanými kartami Kleteb.
- **Smrtící události** - Na konci každé události ztrácíte 2 žt.
- **Noční běsy** - Nesmíte odpočívat.



Věž IV

Na začátku Věže IV se hrdinové zhojí stejně jako na začátku Věží II a III.

Věž IV si musíte odemknout (viz str. 20). Abyste do ní po dohrání Věže III mohli vstoupit, musíte během hry ve Věžích I-III získat všechny 3 klíče. Mapa Věže IV je na rubu karty bosse Věže IV. Získání klíčů:

- Rubínový klíč** - Nikdo z vás nesmí v 1 místnosti provést žádnou možnost (odpočinek/vyspravení).
- Safírový klíč** - Všichni musíte současně odmítnout získání relikvie u nebo v místnosti . Můžete se na nabídku před odmítnutím podívat. Získáváte-li klíč, otočené karty odhodte.
- Smaragdový klíč** - Musíte porazit hořícího elitního nepřítele (viz níže). Při boji s ním si každý hráč před začátkem souboje zamíchá do svého balíčku .
- Hořící elitní nepřítel** - Před zahájením přípravy mapy nahradte žeton střetnutí s nepřítelem (s tmavým rubem) žetonem hořícího elitního nepřítele . Jakmile získáte smaragdový klíč , nahradte jej opět žetonem do hry v následujících Věžích.



Pravidla pro zrychlený start

Chcete-li zahájit hru Věží II nebo ještě pozdější, použijte tabulku níže. Vyhledejte sloupec odpovídající vaší startovní Věži a postupujte po řádcích shora dolů. Každý hráč získává uvedenou odměnu nezávisle na ostatních a aniž byste nahlíželi na nižší řádky. Takto projděte celou tabulku.

Zlaťáky jsou navíc ke zlaťákům získaným od Neow. „Hod kostkou“ znamená 1 hod za každý symbol a vždy získá výhody dle tabulky vpravo. Každý hráč hází za sebe. Relikvie bosse získáváte jako skupina, stejně jako když porazíte bosse. Celá skupina jde také spolu k obchodníkovi jako poslední krok.

Dohnání - Pomocí těchto pravidel se může také přidat nový hráč ke skupině, která již prošla jednu nebo více Věží. V tom případě tabulku použije jen dohánějící hráč. Relikvie si vybíráte dle počtu dohánějících hráčů.

	Věž II	Věž III	Věž IV
Neowin bonus	1	1	1
Zlaťáky			
Odměny			
Proměna karty	1	1	1
Hod kostkou			
Lektvary			
Relikvie			
Vzácné odměny			
Relikvie bossů			
Odměny	-		
Vyřazení karet	-	1	2
Vylepšení	2	4	6
...a nakonec			

Hod kostkou

	Proměna
	Vylepšení
	Vyřazení

Konec a vynulování hry

Na úplném konci partie, ať už jste vyhráli nebo prohráli, vynulujte hru otočením všech karet na jejich nevylepšenou stranu, vytvořte si znovu startovní balíček své postavy a ostatní karty vraťte do balíčků, odkud pocházejí. Všechny žetony a kostičky uklidte, kam patří. Žádná vylepšení, žetony ani karty předmětů se vám do příští partie nepřenesou. Další hru začněte opět od Věže I (případně použijte pravidlo pro začátku od Věže s vyšším číslem, uvedené na předchozí straně).

Zlaté pravidlo

V případě rozporu textu pravidel a karet má vždy přednost text na kartě.




Volitelné varianty

Do posledního muže

Když hrdina zahyne během souboje s bossem, ostatní mohou pokračovat v boji. Nepřátelé v řadě mrtvého hrdiny cílí na hrdinu v nejbližší nižší řadě – není-li tam žádný, pak na hrdinu v nejbližší vyšší řadě.

Pokud alespoň 1 hrdina přežije, platí to jako výhra v dané Věži (nebo v celé hře, je-li to poslední Věž). Pokud ovšem některý hrdina zemřel, nesmíte pokračovat do následující Věže.

Výběr relikvií

Kdykoli ve hře více hráčů získáte relikvii  po porážení elitního nepřítele  či v místnosti pokladnice , otočte tolik karet relikvií, kolik hraje hráčů. Každý hráč si zvolí a ponechá 1 kartu z nich.

Tiráž

Autoři hry

Gary Dworesky
Anthony Giovannetti
Casey Yano

Podle videohry „Slay the Spire“ firmy
Mega Crit

Vývoj

Penny Rose Feldman
Joseph Johnston
Arjun Krishna
Andrew Narzynski

Ilustrace obálky **ruce Brenneise**

Ilustrace **Anailis Dorta, Casey Yano**

Grafický design **Casey Yano, Gary Dworesky, David Lanza**

Design figurek **TytanTroll Miniatures**
Pravidla **C. "Sable" Voyles**
Karetní bot **Rodskin**

Zvláštní poděkování zasluhují

Fanoušci! bez vás by to nešlo
Jorbs za inspiraci
John Clair za oboustranné karty
Anna Dworeská za všechno
Clemens Lohmann za cedulku
Jeremy Howard za karty monster

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Hlavní testeři






Andrew Narzynski, Arjun Krishna,
Joseph Johnston






Český překlad **Michal „meysa“**
Stárek

Jazykový dohled **Karel Vlasák,**
MINDOK

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás. Vyplňte formulář na mindok.cz/reklamace nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.




Schopnosti a definované pojmy

Cíl útoku  - V případě akcí hrdinů symboly následující za  ovlivní každého nepřítele v jedné libovolné řadě karet a krom toho vždy bossa. V případě akcí nepřátel symboly za  ovlivní všechny hrdiny - vyjma síly  a obrany , ty získává akci provádějící nepřítel. (Viz „Cílení“ na str. 15.)

Energie     (max. 6) - Energií se hradí náklady hraní karet. Každý hrdina má vlastní symbol energie, ale všechny jsou ekvivalentní a fungují pro všechny. Na předmětech je symbolem energie .




Nahlédnout X - Podívejte se na horních X karet svého dobíracího balíčku. Libovolný počet z nich smíte odložit. Zbývající karty položte zpět na svůj dobírací balíček ve stejném pořadí. Máte-li v dob. balíčku méně karet než X, podívejte se na všechny. Je-li balíček prázdný, **nahlédnutí** nemá efekt.








Nelze zahrát - Takovéto karty nesmíte zahrát z ruky a nemají ani náklady zahrání. Máte-li je zahrát na základě efektu jiné karty (např. *Destilovaný chaos*), jen je bez efektu odložte.




Obrana  (maximum hrdiny je 20) - Kdykoli má hrdina či nepřítel utrpět zranění, za každý bod zranění snižte hrdinovu obranu o 1 (posunutím kostičky doleva na osobní desce daného hráče) či odhodte 1 žeton obrany  nepřítele. Pokud cíl již žádnou obranu nemá, za zranění se mu strhávají životy (žt). Obranou nelze odvrátit efekty přímo uvádějící „ztrátu žt“. Na začátku tahu hráčů všichni hráči nastaví hodnotu obrany na 0, na začátku tahu nepřítel se odhazuje zbylé žetony  nepřítel.

Ochromení  - Položte si na dob. balíček kartu . Po vyčerpání se vrací na obecný balíček.




Prchavá - Máte-li prchavou kartu v ruce na konci tahu, **vyčerpejte** ji. (Detaily karty *Temné objetí* viz str. 18.)

Síla  (max 8) - Při každém zásahu  ušetříte +1 zranění za každý svůj žeton . Sílu mohou získat i nepřátelé.









Slabost  (max 3) - Přidejte cíli žeton . Hrdina i nepřítel mohou mít max. 3 . Pokud hrdina či nepřítel se žetonem či žetony  útočí, za každý zásah  ušetří -1 zranění. Po vyhodnocení celého útoku odhodte 1 útočnickův žeton  (jen 1 i v případě útoků  či útoků s vícenásobnými zásahy).








Stav  /  - U karet stavu platí buď horní, nebo spodní efekt - dle nepřítele, který vám kartu udělil. Po obdržení kartu položte na svou odkládací hromádku a druhý efekt v daném souboji ignorujte.  má náklady 1. Po vyčerpání se tyto karty vrací na patřičný obecný balíček uprostřed stolu.







VŠICHNI nepřátelé - Tento efekt ovlivní KAŽDÉHO nepřítele ve VŠECH řadách a vždy i bossa.

Vyčerpání - Aktem „vyčerpání“ karta opouští váš hrací balíček - ponechte si ji ve zvláštní osobní hromádce vyčerpaných karet. Své vyčerpané karty si zpět do balíčku zamícháte opět na konci souboje. Karty ochromení  a stavu  /  se po vyčerpání vrací na patřičný obecný balíček uprostřed stolu.

Zachovat - Karty, které máte zachovat, na konci tahu neodkládejte a nechte si je v ruce do dalšího kola. Některé karty za to přinášejí různé bonusy. Jakmile karta opustí vaši ruku, už neplatí jako zachovaná.

Zásah  - Zásahy  ušetří zranění v hodnotě uvedené za symbolem. Zásahy jsou ovlivněny efekty zranitelnost , slabost  a síla . Viz „Vícenásobné zásahy“ na str. 14. (Pozor: text pojednávající o „ušetření zranění“ neplatí jako zásah a nevztahuje se na něj , , .)

Zranitelnost  (max 3) - Přidejte cíli žeton . Hrdina i nepřítel mohou mít max. 3 . Cíl útoku, který má žeton či žetony , utrpí za každý zásah  dvojnásobný počet zranění. Po vyhodnocení celého útoku odhodte z cíle 1 žeton . Bonusy k počtu zranění (např. síla ) se uplatňují před zdvojnásobením.

POZOR: Útok slabého  **na zranitelného**  - Pokud slabý  útočník cílí útok na zranitelný  cíl, oba postihy se vyruší a útok se vyhodnocuje jako obvykle, bez úpravy počtu ušetřených zranění. Poté odstraňte 1 žeton  útočníka a po 1 žetonu  všech cílů útoku.