

Lovci

Každá deska lovce má dvě strany a otáčí se z jedné na druhou při aktivaci symbolu . Některé desky lovců se otočí jen jednou za hru (za ně je zpravidla snazší hrát), jiné se otáčejí několikrát. Ilustrace na každé straně se liší, stejně jako přízvisko lovce –což má jen tematický význam a na hru to nemá žádný dopad. Otočení destičky lovce ve chvíli, kdy je splněna daná podmínka, je povinné. **Poznámka:** Lovci jsou lidé, kteří Údolí navštívili – nepočítají se mezi „bytosti“ zde žijící, tj. mezi bytosti ve vaší oblasti. Proto se na ně nevztahuje např. efekt Džina: *Proveď každý efekt bytosti ve své oblasti, který provést lze.* Následující text je pro krátkost psán, jako že „lovec“ = „hráč“.



Tolvar
Tolvar přišel do Údolí poznamenán tíhou svého osudu... Dokáže se osvobodit od svých démonů?
Tolvar začíná hru se 3 rozbitými talismany. Pokud Tolvar **Poznamenaný** platí kameny vyšší hodnoty a celkově zaplatí více než 3, nedostane drobné nazpět a může obnovit talisman max. třikrát. Tolvar **Vykoupený** nesmí provádět efekty, po kterých by dostával žetony kleteb, ani povolávat bytosti, na jejichž kartě jsou uvedeny symboly kletby.



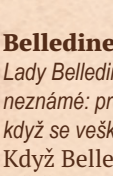
Varena
Varena sepíše encyklopedii o magických bytostech a kde jinde může čerpat zdroje lépe než v Údolí Věčnosti?
Jako součást přípravy hry si Varena vezme do ruky jednu kartu z balíčku ještě dříve, než jsou vyloženy karty do nabídky v 1. kole.



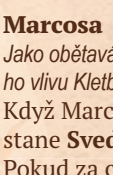
Muhura
Pro barda není nic horšího než nedostatek inspirace. Muhura se toulá Údolím sem a tam, aby sbíral příběhy, o nichž bude pět.
Když Muhura **Zkroušený** povolá bytost, dostane 2 žetony kletby ještě před vyhodnocením případného okamžitého efektu bytosti. Muhura **Rozjařený** se na začátku kola mění ve **Zkroušeného** ještě před jakoukoli akcí hráče v daném kole.



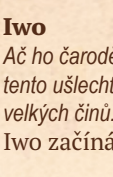
Dunia
Pro Duniu je život jeden velký pokus – žít a nechat klít, znáte to.
Dunia **Zbrklá** může na kartách uložit více žetonů kleteb, než karty běžně maximálně pojmu, tj. nechat danou bytost dlít v oblasti po více kol. Navíc může učinit prokletou i kartu, která standardně prokletá není – tedy když se taková „obvykle neprokletá bytost“ zhojí, uvolní místo pro další karty!



Belledine
Lady Belledine nalákala do Údolí její slabost pro novoty a věci neznámé: proč zůstat ve staré zaprášené čarodějnické věži, když se veškerá magie světa odehrává někde venku?
Když Belledine **Sbírající** povolá bytost živlu, který ještě ve své oblasti nemá, dostane a poté vyhodnotí případný okamžitý efekt bytosti.

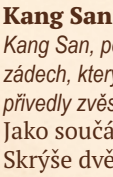


Marcosa
Jako obětavá léčitelka se Marcosa snaží vymanit Údolí ze šířavého vlivu Kletbovníku. Ale zlá duše stromu umí i... svést na scestí.
Když Marcosa **Ctnostná** rozlomí talisman, ihned se stane **Svedenou** a v nejbližší fázi Efektů dostane . Pokud za celé kolo talisman nerozloží, namísto toho ve fázi Efektů obnoví 1 . Marcosa **Svedená** se na začátku kola mění ve **Ctnostnou** ještě před jakoukoli akcí hráče v daném kole.



Iwo
Ač ho čarodějná rada i jeho mystičtí učitelé vždy podceňovali, tento ušlechtilý čaroděj chce všem dokázat, že je schopen velkých činů.
Iwo začíná hru se 3 rozbitými talismany.

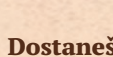
Hra s oběma rozšířeními
Můžete zkombinovat rozšíření **Artefakty** a **Prokletí**. Pouze v tom případě lze hrát za Kang Sana. Jako obvykle při hře s artefakty platí, že hranice konce hry je 80 bodů namísto 60.



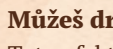
Kang San
Kang San, potulný obchodník, nosí své zboží vždy v batohu na zádech, který při každém kroku cinká a houpe se. Do Údolí ho přivedly zvěsti, že tu prý může nasbírat ještě více artefaktů!
Jako součást přípravy hry si Kang San uloží do své Skříře dvě karty z balíčku ještě dříve, než jsou vyloženy karty do nabídky v 1. kole.

Tiráž
Autoři hry: Mathieu Rivero, Eric Hong
Ilustrace obálky: Stefano Martinuz
Ilustrace: Erica Tormen, Gautier Maia, Jiahui Gao, Stefano Martinuz
Vedoucí projektu: Marco Jung
Vývoj: Tylor Kim
Grafický design: Keanu Chong
Česká verze: Michal Stárek, Karel Vlasák, MINDOK

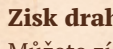
Blížší vysvětlení a připomínky



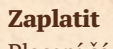
Dostaneš .
Dostat žeton kletby znamená vzít si 1 žeton kletby z banku a položit jej (k ostatním) vedle své destičky lovce.



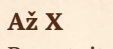
Můžeš držet o 1 drahokam víc/méně
Tyto efekty mění limit počtu drahokamů, které můžete držet (základní limit je 4). Uplatňují se okamžitě, což může způsobit nutnost drahokamy odhazovat. Stejně tak pokud pro vás tento efekt platit přestane, může se stát, že držíte více drahokamů, než je váš nový limit, a musíte libovolně z nich ihned odhodit. **Poznámka:** Nelze se jen tak rozhodnout odhazovat drahokamy – buď máte přes limit, nebo hradíte náklady.



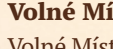
Zisk drahokamů přes limit
Můžete získat více drahokamů, než je váš limit. Drahokamy navíc však musíte odhodit ihned, tedy dříve, než budete provádět další akci či vyhodnocovat efekt.
Když povoláte *Inferno* a již máte nějaké drahokamy, můžete si vzít  a získat , i když tím překročíte svůj limit drahokamů. Okamžitě poté však musíte některé své drahokamy odhodit.



Zaplatit
Placení částky znamená odhodit drahokamy ze své zásoby do banku stejně, jako byste hradili náklady za povolání bytosti. Slevy na povolání se na tento efekt nevztahují, ale efekty měnící hodnotu vašich drahokamů ano. Jako obvykle nedostanete drobné nazpět. Například částka 3 lze zaplatit odhozením , , nebo .
Pozor: V tomto případě nelze dosáhnout slevy rozbitím talismanu – to lze jen při povolání či uvolnění bytosti.



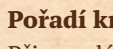
Až X
Pamatujte, že vyhodnocení efektů ve fázi Efektů je povinné. Uvádí-li však text efektu „až 2“ či „libovolný počet“, je přípustné jako počet zvolit nulu.



Volné Místo
Volné Místo znamená zbývající kapacita na bytosti – běžně máte tolik Míst, kolikáté je kolo, v rozšíření *Artefakty* lze dokoupit Místa navíc. Pokud nemáte Místa navíc, máte v oblasti 2 karty a probíhá 5. kolo, máte 3 volná Místa.

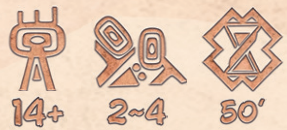


Neměnné náklady
Neměnné náklady drahokam  znamená, že dračí bytost vždy povoláte přesně za 1 safír  (bez ohledu na to, jakou má safír pro vás hodnotu vlivem jiných karet). Nadále můžete draky povolávat zadarmo díky efektům bytostí jako *Dračí vejce* či *Dušička lesa*.



Pořadí kroků při povolávání bytostí
Při povolávání bytosti nejprve uhradte náklady. Můžete si vypomoci rozbitím nejvýše jednoho talismanu. Poté položte na kartu patřičný počet žetonů kletby, pokud jsou na kartě uvedeny symbol(y) . Následně vyhodnoťte případné trvalé efekty, které se aktivovaly povoláním této bytosti, a nakonec případný okamžitý efekt právě povolane bytosti.
Připomínáme: Bytost nelze povolát, pokud některou část jejího okamžitého efektu nelze provést.





V Údolí Věčnosti se probouzí ze spánku starodávňý strom s temným, prokletým srdcem – proto jej přezdívali Kletbovník. Jeho černý vliv pomalu proniká do duší obyvatel údolí. Avšak poutníci, kteří se sem vydávají hledat štěstí, přicházejí připraveni...

Herní materiál

•28 karet



•8 destiček lovců



•12 oboustranných talismanů

• 1 Kletbovník



•40 žetonů kletby



Příprava hry

Ke hře s tímto rozšířením budete potřebovat i základní hru **Údolí Věčnosti**. Před první hrou zamíchejte nové karty mezi karty ze základní hry.

Hru připravte jako obvykle s těmito kroky navíc:

1 Postavte Kletbovníka a vytvořte na stole obecný bank žetonů kleteb.

2 Každý hráč si vezme 3 talismany aktivní stranou vzhůru.

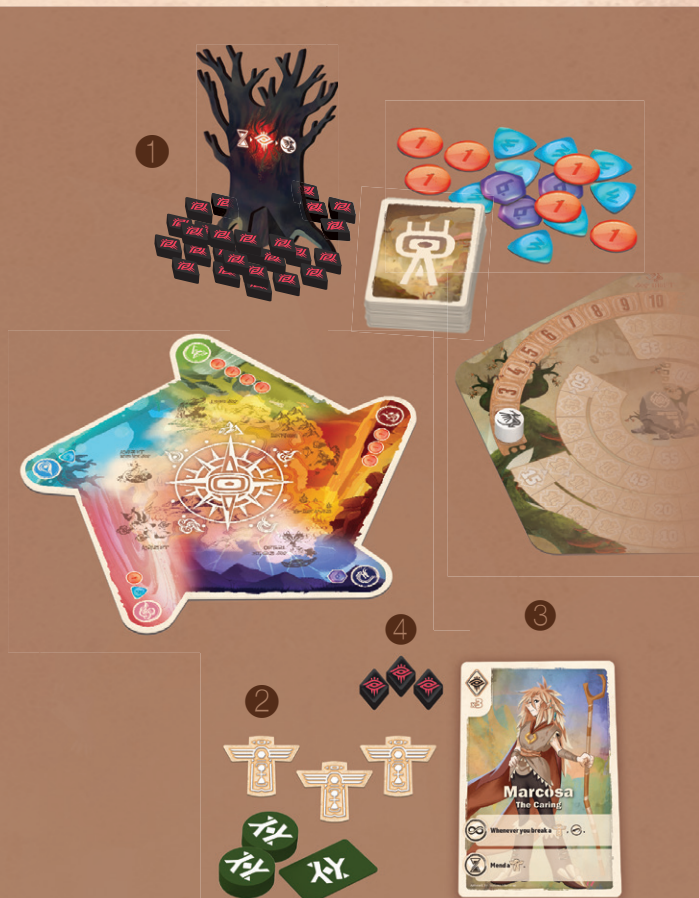


3 Každý hráč si vezme destičku lovce, počínaje posledním hráčem a proti směru hry k začínajícímu.

Tip: Ve vaší první partii doporučujeme použít lovce Varena, Iwo, Belledine a Marcosa. Hra za lovce Tolvar, Dunia a obzvlášť Muhura je náročnější a vyžaduje zkušenosti s kletbami!

Poznámka: Lovce Kang San lze využít pouze v kombinaci s rozšířením Artefakty (viz „Hra s oběma rozšířeními“).

4 Každý hráč si položí svou destičku lovce před sebe základní stranou vzhůru. Tu poznáte dle toho, že uvádí jistý počet žetonů kletby – ten si vezměte z banku, stejně jako další vyobrazené prvky.



Průběh hry

Toto rozšíření přináší do hry nové karty, z nichž většina má souvislost s mechanismem kleteb – buď s kletbami nějak nakládají, nebo jsou samy prokleté. A co víc, kletby bytostí, které během hry povoláte, budou přecházet na vás – lovce!

Každý hráč bude navíc hrát s destičkou lovce poskytující další efekty. Všechny destičky lze otočit (jednou za hru, nebo vícekrát), čímž se schopnosti lovců změní.



Kola hry probíhají jako obvykle (1. fáze Lovu, 2. fáze Akcí, 3. fáze Efektů), ale přibývá nová fáze na konci kola: 4. fáze Kleteb.



Na konci hry si za každý žeton kletby vašeho lovce či na vašich kartách odečtete 2 ze svého skóre. Nicméně aktivní talismany a karty zhojených bytostí vám přinesou po 1 (zhojené bytosti – viz dále).

Prokleté bytosti

Kdykoli povoláváte bytost, na jejíž kartě je symbol či symboly kleteb, vezměte z banku uvedený počet žetonů kleteb a položte je na povolanou kartu.

Bytost, na jejíž kartě leží alespoň 1 žeton kletby, je „prokletá“. **Poznámka:** Pokud by se výjimečně stalo, že žetony kleteb dojdou, použijte vhodnou náhradu.



Příklad: Erik do své oblasti povolá Hantu Banyu a na její kartu umístí 3 žetony kletby z banku.

- Když je karta prokleté bytosti **odhozena** (ať už prostřednictvím akce **uvolnění bytosti** či pomocí efektu), její žetony kletby se vrací do banku.
Tip: Odhazování prokletých karet, které už nevyužijete, je efektivní způsob, jak se zbavovat žetonů kleteb.
- Kdykoli se vaše karta prokleté bytosti **vrací z oblasti do ruky** (např. v důsledku efektu **odvolání bytosti**), všechny její žetony kletby dostává váš lovec – přesuňte je vedle své destičky.
- Kdykoli je z karty prokleté bytosti odstraněn poslední žeton kletby, bytost je **zhojená**. Zasuňte její kartu pod svou destičku lovce. Karty zhojených bytostí se nepočítají mezi karty ve vaší oblasti ani v ruce – zůstanou pod destičkou lovce do konce hry, kdy každá z nich přinese 1. Karta v okamžiku zhojení tedy uvolní místo ve vaší oblasti pro jinou kartu.

Fáze Kleteb

Při hře s tímto rozšířením následuje po každé fázi Efektů nová fáze **Kleteb**. V ní mohou všichni hráči hrát současně – každý **musí** přesunout z každé své karty prokleté bytosti jeden žeton kletby ke své destičce lovce. Pořadí si může zvolit libovolně. Pokud odstraníte z karty poslední žeton kletby, daná bytost je zhojená a přesouvá se z vaší oblasti pod vaši destičku lovce.



Příklad: Ve fázi Efektů získá Erik 3 za svou Hantu Banyu a v následující fázi Kleteb z ní přesune poslední žeton kletby ke svému lovcovi. Hantu Banyu je tím zhojená – její kartu Erik otočí lícem dolů a zasune pod svou destičku lovce.

Talismany

Každý hráč začíná hru se 3 aktivními talismany. Talisman může být aktivní (obnovený) či rozbitý. Talismany budou buď pomáhat odrazet kletby, nebo je lze rozbít a využít jejich energii k povolání či uvolnění bytostí! Kdykoli hradíte náklady za povolání či uvolnění bytosti, smíte rozbít **jeden** ze svých aktivních talismanů a otočit jeho žeton na opačnou stranu. Tím uhradíte částku 2 z nákladů.



Příklad: Erik chce povolat Taniwhu a za tím účelem rozbije jeden svůj talisman. Namísto placení nákladů 5 mu stačí zaplatit 3.

Kdykoli můžete díky některému efektu obnovit svůj, otočte jeden svůj rozbitý talisman (zpět) na aktivní stranu. Jsou-li ve chvíli, kdy můžete obnovovat talismany, všechny vaše talismany již aktivní, namísto každého obnovení **odhodte jeden žeton kletby ležící u vaší destičky lovce** (nikoli na kartě bytosti). Vraťte tento žeton kletby do banku. Efekt obnovení talismanu lze tedy využít i ve chvíli, kdy rozbité talismany nemáte, má-li váš lovec u sebe kletby! **Tip:** Toto je hlavním způsobem zbavování se kleteb. Na kartách bytostí někdy najdete další možnosti!



Příklad: Ve fázi Efektů hráč za Tolvara zaplatí 3, aby třikrát obnovil. Má jen jeden rozbitý talisman, takže obnoví ten a zbylá dvě obnovení využije k odhození 2 žetonů kletby svého lovce Tolvara.

Závěrečné bodování

Na konci hry získá každý hráč 1 za každý svůj aktivní talisman i za každou kartu zhojené bytosti ležící pod jeho destičkou lovce. Poté ztratí 2 za každý žeton kletby, který zbyl jeho lovcovi či leží na kartách v jeho oblasti. Pozor – jakmile je splněna podmínka konce hry, hra na konci daného kola končí, i kdyby potom skóre hráčů kleslo pod 60.