

Pořizování Míst

Některé artefakty vám umožní pořídit si Místo. To znamená vzít si žeton Míst a položit si jej před sebe na stůl stranou „+1“ vzhůru. Pokud si v pozdějším průběhu partie pořídíte další Místo, otočte svůj žeton stranou „+2“ vzhůru. Nelze mít více než 1 žeton ani pořídit si více Míst než „+2“.



Se žetonem Míst „+1“ můžete mít ve své oblasti o 1 kartu více, než kolikáté se hraje kolo (např. 5 karet ve čtvrtém kole), se žetonem „+2“ o 2 karty více.

Poznámka: Nedostává-li se vám fyzicky prostoru na stole, můžete karty ve své oblasti seskupovat do sloupečků dle typu efektu či dle živlu tak, aby byl vidět pouze popis efektu karty (a náklady, které jsou uvedeny i u spodního okraje).

Příklad seskupených karet dle typu efektu:



Efekty artefaktů

Zde najdete bližší vysvětlení efektů některých artefaktů.

Kadidelnice
Cena za pořízení nového Místa je 3, zaplatte, jako byste povolávali bytost s náklady 3 (včetně případně upravených hodnot vašich mincí). Efekty upravující náklady povolání se na Místo nevztahují!

Kámen mudrců
Má dva efekty: odhodit kartu ze Skryše za a/nebo vzít si kartu ze Skryše – můžete využít jen první, jen druhý, nebo oba, ale každý max. jednou.

Klenot Kukulkanův
Postup využití tohoto efektu: Prodat kartu, vzít si za ni drahokamy, zkontrolovat limit svého počtu drahokamů, zaplatit 1, vzít si prodanou kartu.

Krysařova flétna
Je možné brát karty pouze ze své vlastní Skryše.

Prsten přání
Vybraný efekt některé své karty vyhodnoťte jako součást své fáze Akcí. Nemusíte s tím čekat až do fáze Efektů – ale během ní se tento efekt vyhodnotí znovu jako obvykle (pokud kartu pořád máte).

Sedmimílové boty
Přidanou kartu vyložte ke správnému živlu jako obvykle. Karta, kterou si uschováte, nemusí být karta nově přidaná (ale může).

Thovtova kniha
Nesmíte si vylepšit tentýž drahokam dvakrát. Nesmíte drahokam zhoršit (např. ze na), ani pokud má pro vás horší drahokam vyšší hodnotu.

Tiráž
Autoři hry: Mathieu Rivero, Eric Hong
Ilustrace na obálce: Stefano Martinuz
Ilustrace: Erica Tormen, Gautier Maïa, Jacqui Davis, Jiahui Gao, Stefano Martinuz
Vedoucí projektu: Marco Jung
Vývoj: Tylor Kim
Grafický design: Chong
Česká verze: Michal Stárek, MINDOK

Podrobnosti a vysvětlivky

Při placení nesmíte odhazovat více drahokamů, než je nezbytně nutné.
Příklad: Máte a . Máte-li uhradit náklady 1, smíte odhodit buď , nebo . Ne však oba drahokamy.

Héfaistos
Přiředeš jedno z uvedených trojice: Poté zbylou dvojici možnosti získáš.

Pyro
Určí hráče, který musí ze své oblasti vybrat jednu bytost a vyměnit její kartu za tuto. Poté získáš 7.

Belfegor
Vezmi si .
Náklady povolávání všech jsou pro tebe neměnné: 1.

Thalassa
Získáš 1 za každou bytost ve své oblasti.
Kdykoli si bereš či získáváš odvolej tuto bytost.

Loki
Ve tvém tahu platí tato bytost jako bytost libovolného živlu.
Získáš 1 za každou bytost s efektem ve své oblasti.

Totemový sloup
Kdykoli odhazuješ jinou kartu ze své oblasti, vezmi si .

Efekt je vždy povinný.
Máte-li ve své oblasti Héfaista a nemáte ani , musíte si odečíst a vzít si . Pouze v případě, že nemáte žádné z drahokamů ani alespoň , nestane se nic – efekt nelze využít.

Bytost nelze povolat, pokud kteroukoli část jejího efektu nelze provést.
Musíte zvolit jednoho hráče (včetně sebe), který má alespoň 1 vyloženou kartu ohnivého živlu. Ten rozhodne, kterou svou kartu vymění za vaši kartu Pyra. Má-li vaše nová karta (získaná výměnou) efekt , neprovádějte jej. Pokud nikdo ve své oblasti nemá žádnou ohnivou bytost, nemůžete Pyra vůbec povolat. Míříte-li efekt Pyra na sebe, nestane se nic, pouze získáte 7 bodů.
Pozn. překl.: Dle oficiálních pravidel může efekt draků z tohoto rozšíření cílit jen na karty povolané, ale jako variantu doporučujeme, aby cílil na karty ve Skryši i karty povolané. Ze všech těchto karet vybírá hráč, jemuž daná karta před výměnou patří. Pak lze mířit efekt na sebe a dostat tím svou kartu ze Skryše do oblasti. Tato varianta by se ovšem vztahovala pouze na „vyměňující“ draky z tohoto rozšíření, nikoli na „odhazující“ draky ze základní hry.

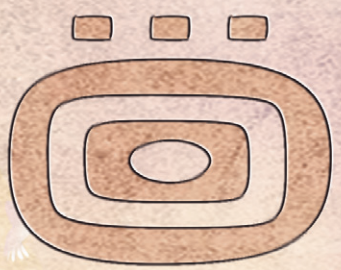
Jsou-li náklady karty „neměnné“ 1, nevztahují se na ně efekty poskytující slevu.
Máte-li ve své oblasti Belfegora, povolání ohnivé bytosti stojí vždy 1, dokonce i v případě bytosti s uvedenými náklady 0 (jako Hestiá). Ani Pegas tyto náklady nesnižuje – jsou zkrátka vždy 1.

Trvalé efekty platí od dokončení akce povolání dané bytosti až do chvíle, kdy karta bytosti opustí vaši oblast. Trvalý efekt se dá aktivovat i během vyhodnocování jiného efektu.
Příklad: Máte ve hře Thalassu a máte 4 drahokamy. Díky některému efektu získáte , za což odvoláte Thalassu. I když hned vzápětí tuto odhodíte kvůli limitu počtu drahokamů, Thalassa zůstává ve vaší ruce jako odvolaná.

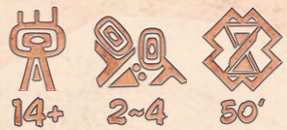
Povoláního Lokiho můžete ve svém tahu považovat za kartu jednoho libovolného živlu.
„Ve svém tahu“ znamená ve fázi Lovu, fázi Akcí i fázi Efektů – ale pouze ve chvíli, kdy provádíte akce či efekty vy. Pro každou jednotlivou prováděnou akci můžete Lokimu vybrat jiný živl. V tazích ostatních hráčů platí Loki jen jako vzdušná bytost.

Odhození karty z oblasti znamená přesun karty z osobní oblasti na odhazovací hromádku. Může se jednat o základní akci uvolnění bytosti, o efekt karet jako Kerberos či Anubis či o efekt artefaktu Císařská pečeť.
Máte-li ve své oblasti Totemový sloup, můžete si vzít i při provádění efektu Dračího vejce či Mandragory (karty, jejichž efektem je odhození sebe sama). Nezáleží však na tom, že vaši oblast opouští například Uhlík, Tengu či jakákoli karta díky efektu draka z tohoto rozšíření – v tom případě se totiž daná karta nepřesouvá na odhazovací hromádku.

ÚDOLÍ VEČNOSTI ARTEFAKTY



PRAVIDLA HRY



Mocný drak Věčnost vám odhalil tajemství.

Nejenže vám řekl o mýtině v údolí, kterou roztodivné bytosti bez rozdílu milují, ale také vám pověděl o mýtických artefaktech skrytých a rozestých po celém údolí!

„Chtěli jste být lepšími lovci,“

zahřměl drak Věčnost majestátním hlasem.

„A teď již víte, jak na to. Teď již můžete.

Běžte si pro slávu, běžte se stát legendami!“

Herní materiál

• 28 karet bytostí



• 11 destiček artefaktů



5 destiček základních artefaktů uvádí na rubu počet hráčů:



2+ hráči



3+ hráči



4 hráči

6 vzácných artefaktů:



• 4 kameny artefaktů



• 4 kameny Skryší



• stojánek jeskyně



• 4 přehledové karty



• 4 žetony Míst



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 Každý hráč si vezme 1 přehledovou kartu a ve své barvě i kámen artefaktů a kámen Skryše.

2 Připravte nabídku destiček artefaktů uprostřed stolu, aby na ně hráči dobře viděli. Vezměte všechny základní artefakty odpovídající počtu hráčů, kteří se účastní hry.

2 hráči: hrajte se všemi



3 hráči: hrajte se všemi



4 hráči: hrajte se všemi



Ze vzácných artefaktů náhodně vylosujte 3.



3 Položte žetony Míst poblíž banku drahokamů.

4 Postavte stojánek jeskyně na vhodné místo na stole.

Příklad přípravy hry 2 hráčů



Průběh hry

Toto rozšíření přidává do hry nové karty bytostí s novými efekty a také artefakty, které si budete vybírat během fáze *Lovu*.

Hra s artefakty již nekončí, jakmile některý hráč dosáhne či přesáhne 60 bodů – novou hranicí pro konec hry je **80 bodů**. Nadále platí, že pokud hranice nikdo nedosáhne, hra končí na konci 10. kola.

Vítězem je jako obvykle hráč, který dosáhne nejvyššího skóre.

Tuto novou hranici konce hry na stole připomíná stojánek jeskyně.



Herní oblast hráče

prostor pro žeton Míst



oblast pro karty



Skryš

prostor pro destičku artefaktu



1. Fáze Lovu

Fáze Lovu má nyní jeden krok navíc:

1. Jako obvykle vyložte z balíčku 2 karty na hráče.

2. Počínaje začínajícím hráčem si v pořadí tahu každý hráč vezme jednu destičku artefaktu z nabídky, na níž neleží jeho kámen. Pokud tam leží kámen jiného hráče, vraťte kámen danému hráči. (Jinými slovy, nesmíte si vybrat tentýž artefakt dvě kola po sobě.) Poté na destičku položte svůj kámen.



3. Počínaje začínajícím hráčem si v pořadí tahu každý hráč označí jednu dosud neoznačenou kartu z nabídky svým kulačtým kamenem (jako v základní hře).

4. Počínaje posledním hráčem si v opačném pořadí tahu každý hráč označí jednu dosud neoznačenou kartu jako svoji druhou kartu (stejně jako v základní hře).

2. Fáze Akcí

Fáze Akcí probíhá stejně jako v základní hře. Pokud artefakt, který jste si vybrali pro toto kolo, poskytuje efekt , můžete jej jednorázově využít během své fáze Akcí. Ihned poté vraťte destičku artefaktu do nabídky se svým kamenem artefaktu ležícím na ní.

3. Fáze Efektů

Máte-li na konci této fáze destičku artefaktu stále u sebe (s efektem ,  či nevyužitým ) , vraťte ji do nabídky artefaktů na stole i se svým kamenem. Příští kolo si nebudete moci vybrat stejný artefakt.



Artefakty

Efekty artefaktů mají tři různá časování:



Okamžitý efekt se provede v okamžiku, kdy si artefakt ve fázi Lovu vyberete.



Trvalý efekt platí, dokud máte artefakt u sebe.



Akcí efekt lze využít jednou za kolo ve fázi Akcí vašeho tahu. Ihned po využití vraťte destičku artefaktu (i s vaším kamenem na ní) do nabídky artefaktů uprostřed stolu.

Poznámka: Pokud ve své herní oblasti nemáte prostor na destičku artefaktu nebo se vám ji nechce brát a vracet, pouze si označte vybraný artefakt svým kamenem artefaktu a nechte destičku ležet uprostřed stolu (neberte si ji k sobě). Jakmile ve fázi Akcí využijete efekt artefaktu, otočte svůj kámen na destičce lícem dolů (namísto vrácení destičky doprostřed stolu).

Poznámka: Hru lze hrát i bez artefaktů a Skryší, jen s novými kartami a dle pravidel základní hry. To může být dobrý způsob, jak se s rozšířením obeznámit.

Skryš

Některé efekty vám umožní uložit si kartu do své **Skryše**, tzv. **uschovat**. Uschovat si kartu znamená vyložit ji nad svůj kámen Skryše lícem vzhůru. Máte-li ve Skryši více karet, vykládejte je přes sebe tak, aby si je mohli soupeři kdykoli prohlédnout.

Karty ve Skryši se nepočítají mezi karty v ruce ani mezi karty povoláných bytostí ve vaší oblasti. Bytosti ze Skryše nelze povolávat, využívat jejich efekty ani na ně cílit jiné efekty, pokud text výslovně neuvádí slovo „Skryš“.

(Efekty zmiňující „Skryš“ najdete na artefaktech.)

vzít ze Skryše



Vzít ze Skryše znamená vybrat si libovolnou kartu ze všech karet ve **své** Skryši a vzít si ji do ruky.

uschovat

