



HERNÍ MATERIÁL



12 karet ochránců
(3 každé frakce)



5 lokací



1 přehledová karta

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Připravte základní hru jako obvykle (viz pravidla základní hry, str. 2–3).
- 2 Přehledovou kartu z tohoto rozšíření vyložte na stůl, abyste na ni oba dobře viděli.
- 3 Zamíchejte všech 12 karet ochránců, i když mají různý rub.
6 karet vyložte lícem dolů do řady vedle karty se šipkou. Mezi kartou se šipkou a prvním ochráncem ponechte místo na šířku jedné karty, stejně jako mezi sousedícími kartami ochránců.
 Karta ochránce tedy leží na místě **každého sudého střetu**.



Nyní odkryjte (otočte lícem vzhůru) **první kartu ochránce** nejbližší u karty se šipkou.

- 4 Nevyužitých 6 karet ochránců vraťte do krabice.
- 5 Pokud hrajete variantu s kartou lokace, jednu lokaci vyberte a její kartu vyložte lícem vzhůru namísto karty se šipkou jako obvykle (více na str. 4).

STRATEGICKÁ VARIANTA

Pokud už jste si pár her s kartami ochránců zahráli a vyhovuje vám delší strategické plánování, odhalte rovnou **všech 6 karet ochránců** na stole.

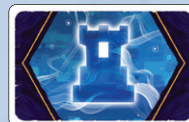
OCHRÁNCI

Každý sudý střet se odehrává kolem ochránce. Na průběhu a vyhodnocování lichých střetů (tj. střetů bez ochránců) se nic nemění.

Každý ochránce náleží k **jedné frakci**    .

Udává ji symbol frakce jak na rubu, tak na líci karty ochránce.

Krom toho má každý ochránce určitou **schopnost**.



Jednorozec patří do frakce **Dynastie** .

1. HRANÍ KARET

Fáze výběru a hraní karet probíhá úplně stejně jako v základní hře – bez ohledu na to, zda se aktuálně hraje střet s ochráncem, nebo bez něj.

2. PROVEDENÍ EFEKTU

Vyhodnoťte střet a aktivujte efekt slabší postavy jako obvykle se všemi důsledky. **POTÉ** se aktivuje schopnost ochránce.


Schopnost ochránce pro sebe aktivujete **pouze** tehdy, pokud jste do střetu s ochráncem zahráli **kartu postavy shodné frakce jako ochránce**.


Schopnost ochránce musíte vyhodnotit v nejplnějši možné míře.

Pokud jste **oba** zahráli kartu odpovídající frakce, **oba aktivujete schopnost ochránce**. Na pořadí nezáleží.



Zahráli jste **PALÁCOVOU STRÁŽ**, tedy kartu Cechu .

SLON také náleží Cechu , takže aktivujete jeho schopnost: *Upravte sílu své karty v předchozím střetu o +5.*

Na svou kartu **SABOTÉR (5)** v předchozím střetu položíte žeton , díky čemuž v předchozím střetu nově vítězíte.

Váš soupeř nezahrál kartu Cechu , takže on schopnost **SLONA** neprovádí.

Pozor – výjimka: V každé frakci najdete jednoho ochránce, jehož schopnost se provádí pouze tehdy, když **jen JEDEN z hráčů zahrál do střetu kartu odpovídající frakce**. Pokud jste do takového střetu zahráli **OBA** kartu odpovídající frakce, schopnost ochránce nevyhodnotí nikdo.



Zahráli jste **SOUDECE**, což je jediná karta **Dynastie** v tomto střetu. Vyhodnotíte tedy schopnost **KOČKY**: Je-li vaše karta jedinou kartou **Dynastie** v tomto střetu: Otočte na opačnou stranu všechny žetony úpravy na jedné libovolné kartě.

Otočíte žeton na soupeřově **VĚŠTCI (6)**, čímž se změni na **-3**. Vaše **PALÁCOVÁ STRÁŽ (7)** je nyní silnější a v minulém střetu nově vítězíte vy.

Kdybyste do tohoto střetu **oba** zahráli postavu **Dynastie**, schopnost **KOČKY** by nevyhodnotil nikdo.

3. KONEC STŘETU

Na konci střetu s ochráncem odkryjte kartu **následujícího ochránce** po směru hry (jinými slovy, aby byl vždy viditelný líc **jedné** budoucí karty ochránce). Poté pokračujte fází 3 dle pravidel základní hry.

Pokud již proběhl 12. střet (s posledním ochráncem), hra pokračuje dále bez ochránců.

ZVLÁŠTNÍ PŘÍPADY

- Jsou-li obě karty aktuálního střetu s ochráncem odhozeny ve fázi 2 (např. efektem **ŽOLDNĚRKY (1)**), ochránce v tomto střetu **nebude** aktivován. Příští střet však budete hrát na **tutéž pozici** a můžete se tedy pokusit téhož ochránce aktivovat příště.
- Jsou-li odhozeny karty předchozího střetu (např. efektem **STRÁŽCE MOČÁLU (13)**), všechny **další karty přesuňte blíže kartě lokace, aby zaplnily mezeru** (jak je uvedeno v pravidlech základní hry, str. 17). To může znamenat, že přesunete aktuální střet bez ochránce o políčko zpět ke ochránci a toho aktivujete znovu. Pro minulé střety se nic nemění (ať už byly s ochránci či bez nich).
- Karta vylosovaná a vyložená pomocí efektu **LOUTKAŘKY (10)** se považuje za zahraniou a patří-li do stejné frakce jako ochránce, aktivuje ochránčovu schopnost.

BLIŽŠÍ VYSVĚTLENÍ KARET



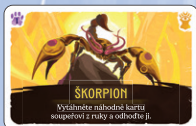
JEDNOROŽEC: Pečet' navíc pokládáte na svou kartu v příštím střetu pouze v případě, že v něm **zvítězíte**. Je-li karta s touto pečetí navíc později odhozena, efekt jednorožce neplatí. Pokud se rovnováha sil v příštím střetu později během hry změni a zvítězí v něm soupeř, pečet' navíc vraťte do banku.



PAPAOUŠEK: Aktivujete efekt svojí postavy Cechu, díky níž jste aktivovali schopnost samotného **PAPAOUŠKA**. Je lhostejné, zda byl efekt postavy právě aktivován v rámci vyhodnocení střetu.



FÉNIX: Žeton trvání lze pokládat i na karty s okamžitým efektem, na kterou žeton nijak nepůsobí. Zahrajete-li kartu s trvalým efektem, která je slabší ve střetu (a aktivuje efekt), budou na ní ležet 2 žetony trvání.



ŠKORPION: Vytaženou kartu odhod'te na soupeřovu odhazovací hromádku.



BAZILIŠEK: Pokud soupeř již v dobíracím balíčku žádnou kartu nemá, ihned prohrává – nemůže zahrát kartu.



ROPUCHA: Smíte navzájem vyměnit **2 své karty pouze v po sobě následujících střetech**. Žetony úpravy i trvání zůstávají ležet na dané kartě a přesouvají se s ní.

LOKACE

Lokace z tohoto rozšíření můžete zamíchat mezi lokace ze základní hry, i když hrajete bez ochránců.



SENÁT: Žeton úpravy pokládejte na kartu ihned po jejím odkrytí (tedy ve fázi 1).



VĚDMINO DOUPĚ: Efekt účinkuje, ať už jde o vítězství v aktuálním střetu, či o (nově) vítězství ve střetu minulém.

ILUSTRACE

Jonas Schmutzler: Rub karet, JEDNOROŽEC, MÝVAL, FÉNIX, ROPUCHA

Ingram Schell: KOČKA, PAPAOUŠEK, ŠKORPION, BAZILIŠEK

Qistina Khalidahová: PÁV, SLON, LIŠKA, NETOPÝR

Florian Herold: VŠECHNY NOVÉ KARTY LOKACÍ



© 2026 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 Mnichov, Německo
Kontakt: info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de/en

Autoři hry: Mathieu Rivero, Faouzi Boughida
Grafika: Franz-Georg Stämmele & Alena Rolinski
Ilustrace: Jonas Schmutzler, Ingram Schell,
Qistina Khalidahová, Florian Herold

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

 mindok.cz

  [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

 [/hrymindok](https://www.youtube.com/hrymindok)

Český překlad a sazba: Michal Stárek
Korektury: Karel Vlasák, MINDOK