



PŘEHLED PRAVIDEL

♦ JAK POUŽÍVAT TENTO PŘEHLED ♦

Tento přehled pravidel je určen jako odpověď ke všem dotazům, které se týkají pravidel hry. Na rozdíl od průvodce hrou se podle přehledu pravidel nenaučíte hrát hru. Doporučuje se, aby si hráči nejprve přečetli celého průvodce hrou a poté používali tento přehled pravidel při hře, kdykoli budou potřebovat.

Přehled pravidel se dělí na pět hlavních kapitol:

Výkladový slovník strany 2–10

Hlavní část přehledu, ve které naleznete podrobný popis všech pravidel v abecedním pořadí.

Epické dobrodružství strana 10

Tato sekce popisuje volitelná pravidla pro hráče, kteří by chtěli vyzkoušet dobrodružnější variantu hry.

Zaklínačské znalosti strany 11–14

Tato kapitola vás vezme na putování do světa *Zaklínače*, nabízí množství informací o rozličných postavách, rasách a spolcích a popisuje vztahy mezi nimi.

Rejstřík strana 15

Tato sekce obsahuje podrobný abecedně řazený rejstřík témat s čísly stran pro rychlé vyhledávání konkrétních témat.

Rychlý přehled strana 16

Na zadní straně přehledu pravidel naleznete shrnutí použitých symbolů a další informace, které můžete při hře častokrát potřebovat.

STOP!

Doporučuje se, aby si hráči zkusili zahrát hru dříve, než si přečtou tento přehled. Pokud se při hře objeví dotazy na pravidla, mohou si vyhledat odpovědi v této knize. Avšak pokud chtějí hráči pochopit každý jednotlivý detail hry, mohou si přečíst tuto knihu od začátku do konce.

ZLATÁ PRAVIDLA

Zlatá pravidla jsou základní herní koncepty, na kterých jsou postavena ostatní pravidla.

- ☛ Přehled pravidel je základní zdroj informací o pravidlech. Pokud je v této knize uvedeno něco, co je v rozporu s průvodcem hrou, pravdu má vždy přehled pravidel.
- ☛ Pokud je nějaké pravidlo na kartě nebo jiné součásti hry v rozporu s tímto přehledem pravidel, má přednost text na kartě nebo jiné herní součásti.
- ☛ Slova „nelze“, „nesmí“ a „nemůže“ představují absolutní zákaz.
- ☛ Slovo „muset“ uvozuje povinný efekt, kdežto slovo „moci“ uvozuje volitelný efekt.

VÝKLADOVÝ SLOVNÍK

V tomto slovníku jsou podrobně rozepsány všechny herní termíny a fráze.

Pokud se vám nedaří najít konkrétní téma, nahlédněte do rejstříku na straně 15.

AKCE

Akce umožní hrdinům cestovat po světě, pátrat po možných stopách a plnit úkoly.

- ☛ Akce může provádět pouze aktivní hráč.
- ☛ Hráč může v jednom tahu provést nejvýše 2 akce.
- ☛ Hráč může provést akci pouze tehdy, pokud je odpovídající akční políčko volné, tedy není na něm žeton akce ani žeton zranění.
- ☛ Hráč nemůže provést v jednom tahu stejnou akci dvakrát.
- ☛ Dostupné akce jsou uvedeny na tabulce každého hrdiny a jsou podrobně popsány níže.
 - ◆ **Cestování:** hráč přesune figurku svého hrdiny **buď** po jedné **nebo** dvou po sobě následujících cestách. Poté položí figurku na jedno volné políčko v cílové lokaci a získá žetony stop, které jsou na tomto políčku naznačené. Nakonec, pokud se hráč přesunul po dvou cestách, táhne jednu kartu nepřízně osudu a vyhodnotí ji.
 - ◆ **Pátrání:** hráč táhne horní kartu z jednoho ze tří balíčků pátrání a vyhodnotí ji. Pokud na kartě není výslovně uvedeno, že si ji má hráč nechat, odloží ji po vyhodnocení na odhazovací hromádku.
 - ◆ **Vylepšení:** hráč táhne ze svého balíčku dvě horní karty vylepšení, jednu z nich si vybere a nechá si ji, druhou odhodí.
 - ◆ **Odpočinek:** hráč odstraní z tabulky svého hrdiny **buď** dva žetony lehkého zranění **nebo** jeden žeton vážného zranění.
 - ◆ **Míchání elixírů (pouze Geralt):** Geralt položí jednu značku na **každou** svou kartu vylepšení – **ELIXÍR**, která leží lícem nahoru.
 - ◆ **Příprava kouzel (pouze Triss):** Triss položí jednu značku na **jednu** ze svých karet vylepšení – **KOUZLO**, která leží lícem nahoru.
 - ◆ **Zpěv (pouze Marigold):** Marigold si vezme ze zásoby 2 zlatáky.
 - ◆ **Velení (pouze Yarpén):** Yarpén si vybere dvě své karty společníků a použije je. Přečte vybrané karty nahlas a vyhodnotí jejich efekty.

Související hesla: Akční políčko, Cesty, Lokace, Průběh tahu, Pohyb, Regiony

AKČNÍ POLÍČKO

- ☛ Každé akci odpovídá příslušné akční políčko na tabulce hrdiny.
- ☛ Akční políčko se symbolem srdce je zranitelné akční políčko.

- ☛ Kdykoli utrhá hrdina zranění, umístí žeton zranění na libovolné zranitelné akční políčko, na kterém žeton zranění ještě není.
- ☛ Hrdina smí provést akci pouze, pokud je akční políčko pro danou akci prázdné.
- ☛ Na akčním políčku může být pouze žeton zranění nebo žeton akce.



















Související hesla: Akce, Cesty, Lokace, Nepřízeň osudu, Pohyb, Regiony, Zranění

AKTIVNÍ HRÁČ

Aktivní hráč je ten, který právě hraje svůj tah.

BOJ

Při vyhodnocení boje proveďte následující kroky:

1. Použijte efekty „před bojem“.
 2. Vyhodnoťte všechny efekty „před hodem“.
 3. Hodte kostkami (bojovými kostkami a kostkami svého hrdiny).
 4. Sečtěte jednotlivé výsledky získané hodem.
 5. Upravte výsledky hodu následujícím způsobem:
 - ◆ Zaplaťte 1  a 1  , tím přidáte 1 .
 - ◆ Použijte kartu vylepšení, kterou lze použít během boje.
 - ◆ Použijte kartu šťastné náhody, kterou lze použít během boje.
 6. Porovnejte celkový získaný počet  oproti hodnocení meče nepřítele. Pokud je získaný počet  stejný nebo vyšší než hodnocení meče nepřítele, hrdinovi se podařil úspěšný útok a vyhodnotí efekt „úspěšný  “. V opačném případě, když získá méně  , než je hodnocení meče nepřítele, hrdina v útoku neuspěl a vyhodnotí efekt „neúspěšný  “.
 7. Porovnejte celkový získaný počet  oproti hodnocení štítu nepřítele. Pokud je získaný počet  stejný nebo vyšší než hodnocení štítu nepřítele, hrdinovi se podařila úspěšná obrana a vyhodnotí efekt „úspěšná  “. V opačném případě, když získá méně  , než je hodnocení štítu nepřítele, hrdina v obraně neuspěl a vyhodnotí efekt „neúspěšná  “.
 8. Pokud hrdina bojoval s nestvůrou a provedl úspěšný útok, je nestvůra poražena a její žeton se odhodí.
- ☛ Popisy některých hlavních úkolů obsahují střetnutí s nepřítelem. Aby hrdina tento hlavní úkol splnil, musí být v lokaci určené hlavním úkolem a zaplatit požadované žetony trofejí. Poté musí bojovat s nepřítelem uvedeným na kartě úkolu. Jakmile boj skončí, hrdina dokončí hlavní úkol nezávisle na výsledku boje.
 - ☛ Při vyhodnocení boje některé herní efekty obsahují text: „utrháš X za každé Y, které ti chybí.“ To znamená, že hrdina utrhá daný efekt X za každý výsledek kostky, který chybí k dosažení hodnoty Y nepřítele. Např. pokud efekt říká: „utrháš 1  za každý  , který ti chybí“ a hodnocení je 5  , pokud hrdina dosáhne pouze 3  , utrhá (5 – 3 = 2) dvě .

- ☛ Někteří nepřátelé mají hodnocení magie (☞). To se může objevit navíc k hodnocení meče a štítu nebo může být uvedeno místo hodnocení meče (viz „Nestvůry“ na straně 6).
- ☛ Pokud má nestvůra hodnocení magie (☞) místo hodnocení meče (☞), porazí hrdina nestvůru a odhodí její žeton, pokud uspěje v magii.

Související hesla: Kostky, Nestvůry, Odhazování, Zranění

CESTY

Cesty spojují rozličné lokace na hracím plánu.

- ☛ Každá lokace je spojena cestou s alespoň jednou sousedící lokací.
- ☛ Hráč musí nejprve zaplatit 2 zlaťáky, pokud se chce pohnout po mořské cestě spojující Novigrad a Duén Canell.
- ☛ Hráč musí nejprve zaplatit 1 zlaťák, pokud se chce pohnout po mořské cestě spojující Duén Canell a Cintru.
- ☛ Na hracím plánu je několik cest, které se protínají. Lokace, které jsou spojené cestou s křížovatkou nebo odbočkou, jsou všechny sousedící jedna s druhou. Např. lokace Dol Blathanna, Vengerberg, Ellander a Shaerawedd sousedí každá s každou.

Související hesla: Akce, Lokace, Pohyb, Regiony, Sousedící

CÍLE

- ☛ Některé karty pátrání obsahují popis cíle. Hrdinové si tyto karty ponechají lícem nahoru ve své hrací oblasti jako připomenutí, jaké jsou požadavky pro splnění cíle a následná odměna.
- ☛ Pokud není cíl svázán s určitou akcí nebo není řečeno jinak, hráč může cíl splnit pouze ve chvíli, kdy může provádět činnosti.
- ☛ Hráči musí držet nedokončené cíle odděleně od dokončených, aby věděli, které cíle musí ještě dokončit.
- ☛ Každý cíl lze splnit pouze jednou.
- ☛ Pokud splnění cíle vyžaduje provést akci, je cíl splněn po kompletním vyhodnocení akce a hráč poté získá určenou odměnu.
- ☛ Některé karty pátrání obsahují kromě cílů i klíčová slova. Po splnění cíle na této kartě si hrdina ponechá kartu ve své hrací oblasti lícem nahoru, aby mohl klíčové slovo na kartě dále využívat.

Související témata: Karty pátrání, Klíčová slova, Odhazování, Vlastněné karty

ČINNOSTI

Činnosti jsou rozličné pomocné a přípravné úkony, které pro své provedení nevyžadují akci. Hráč může provést libovolný počet činností v libovolném pořadí před nebo po každé ze svých akcí.

- ☛ Činnosti může provádět pouze aktivní hráč.
- ☛ Dostupné činnosti jsou podrobně popsány níže.
 - ◆ **Přeměna stop na trofeje:** hráč vrátí určený počet žetonů stop do zásoby a vezme si ze zásoby žeton trofeje podle směnného poměru, který je uveden vpravo dole na tabulce jeho hrdiny. Přeměnit lze pouze žetony stop na žetony trofejí stejné barvy.

- ◆ **Dokončení vedlejšího úkolu:** hráč splní požadavky pro dokončení libovolného vedlejšího úkolu zobrazeného na své kartě úkolu. Za to získá tolik vítězných bodů, kolik je uvedeno u příslušného splněného úkolu. Na políčko splněného úkolu hráč poté položí značku, čímž ho označí jako dokončený.
- ◆ **Dokončení pomocného úkolu:** hráč splní požadavky pro dokončení pomocného úkolu uvedeného na kartě jiného hrdiny, který se nachází ve stejné lokaci. Za to dostane pomáhající hráč 6 vítězných bodů a hrdina, kterému patří karta se splněným pomocným úkolem, získá 3 vítězné body. Na políčko splněného úkolu poté jeho majitel položí značku, čímž ho označí jako dokončený. **Tuto činnost však může hráč provést pouze tehdy, pokud se nachází ve stejné lokaci jako jeho soupeř.**
- ◆ **Dokončení hlavního úkolu:** hráč splní požadavky hlavního úkolu zaplacením uvedených zdrojů. Pokud obsahuje popis hlavního úkolu střetnutí s nepřítelem, hráč proti němu bojuje. Tím splní úkol nezávisle na tom, jak boj dopadne. Za to získá vítězné body, které jsou uvedené napravo od požadavků daného úkolu. Poté provede důsledky splnění úkolu a kartu úkolu otočí lícem dolů. Nakonec táhne dvě nové karty ze svého balíčku úkolů, jednu z nich si nechá a druhou odhodí. **Tuto činnost však může hráč provést pouze tehdy, pokud se nachází v lokaci určené hlavním úkolem.**
- ◆ **Výměna zdrojů:** hráč si může vyměňovat stopy nebo zlaťáky s libovolným hráčem ve stejné lokaci. Hráči spolu mohou smlouvat a vyjednávat, ale musí oba s výměnou souhlasit. Hráči si mohou také předávat stopy a zlaťáky oproti příslibu pomoci v budoucnu. Tento příslib však není závazný.
- ◆ **Podplacení přítele (pouze Marigold):** hráč zaplatí 1 zlaťák, vezme si jednu značku ze zásoby a položí ji na jednu ze svých karet vylepšení – **PŘÍTELE**, která leží lícem nahoru.

Související hesla: Akce, Karty úkolů, Průběh tahu, Stopy, Šťastná náhoda, Trofeje

HRACÍ OBLAST

- ☛ Každý hráč má svou vlastní hrací oblast, která obsahuje následující herní součásti:
 - ◆ Tabulku hrdiny
 - ◆ Balíček karet vylepšení
 - ◆ Vyložené karty vylepšení lícem nahoru
 - ◆ Dokončené karty úkolů (ležící lícem dolů)
 - ◆ Aktuální kartu úkolu (ležící lícem nahoru)
 - ◆ Další karty lícem nahoru (pátrání, nepřízně osudu nebo šťastné náhody)
 - ◆ Nepoužité žetony akcí
 - ◆ Získané žetony (zlato, stopy, trofeje, apod.)
- ☛ Jakmile má hráč „zaplatit“ (utratit) určený počet zdrojů, vezme si tyto zdroje ze své hrací oblasti a vrátí je do zásoby.

Související hesla: Placení, Vlastněné karty

KARTY PÁTRÁNÍ

- ✿ Některé karty pátrání představují nezdar, což je nepříznivý efekt.
- ✿ Některé fialové karty pátrání obsahují klíčové slovo **CENNÉ INFORMACE** a tyto karty si také hráč nechává. Jiné fialové karty zase naopak nabízejí různé výhody, pokud hráč odhodí karty s klíčovým slovem **CENNÉ INFORMACE**.
- ✿ Některé modré karty pátrání obsahují klíčová slova (např. **LÓŽE ČARODĚJEK**, **NILFGAARD** nebo **AEN SEIDHE**). Karty se stejným klíčovým slovem se při vyhodnocení efektů počítají.
- ✿ Jestliže je na kartě uvedeno „pokud to lze“, hráč není postižen, pokud nemůže uvedený herní efekt vyhodnotit celý. Např. na modré kartě pátrání „Zerrikánský zabiják“ stojí: „Posuň stupnici války a pokud to lze, polož 1 ☹ na svou akci cestování.“ Pokud má hráč obsazené políčko nepřízně osudu vedle akce cestování, žádný žeton nepřízně osudu neumístí, ale stále posune stupnici války.

Související hesla: Cíle, Klíčová slova, Kostky, Odhazování, Tažení karty, Vlastněné karty

KARTY ÚKOLŮ

- ✿ Karta úkolu je dokončená, pokud hráč splní hlavní úkol z této karty.
- ✿ Dokončené karty úkolů hráči uchovávají lícem dolů.
- ✿ Každý hrdina si tahá karty úkolů pouze z balíčku, který je uveden na jeho tabulce hrdiny.
- ✿ Jakmile hráč dokončí svou třetí kartu úkolů, netahá další karty úkolů.
- ✿ Pokud popis hlavního úkolu obsahuje střetnutí s nepřitelem, hráč proti němu bojuje. Tím splní úkol nezávisle na tom, jak boj dopadne.
- ✿ Vedlejší úkoly mohou hrdinové plnit v libovolném pořadí.
- ✿ Některé vedlejší úkoly vyžadují, aby hrdina porazil nestvůru. Jelikož se boje vyhodnocují na konci tahu hráče, hráč takový vedlejší úkol splní ihned poté, co nestvůru porazí, aniž by musel provést činnost.
- ✿ Některé vedlejší úkoly vyžadují, aby hráč „šel“ do určené lokace. Tyto vedlejší úkoly jsou jediné vedlejší úkoly, které pro své splnění vyžadují konkrétní lokaci. **Všechny ostatní vedlejší úkoly může hráč splnit v libovolné lokaci.**
- ✿ Pokud si hráč ponechá novou kartu úkolu, na které je vedlejší úkol, který vyžaduje cestování do stávající lokace hrdiny, může tento hrdina vedlejší úkol splnit, aniž by danou lokaci opustil.
- ✿ Pomocný úkol může splnit pouze soupeř.
- ✿ Pokud hráč splní pomocný úkol soupeře, získá za to 6 vítězných bodů (číslo v závorce na políčku pomocného úkolu), zatímco vlastník pomocného úkolu získá 3 vítězné body.

Související hesla: Boje, Činnosti, Odhazování, Přehled pomocných úkolů, Vítězné body, Vlastněné karty



Symbol vedlejšího úkolu z cestováním

KARTY VYLEPŠENÍ

- ✿ Některé karty vylepšení mohou na sobě mít značky (☹). Každá taková karta na sobě může mít v jednu chvíli **nejvýše 3** značky. Pokud jsou z karty všechny značky odebrány, karta se neodhazuje.
- ✿ Karty vylepšení lze použít pouze v danou chvíli, která je popsána na každé kartě (např. „během boje“, „jednou za hod“, „pokud provádíš akci cestování“, atd.).
- ✿ Karty vylepšení, na kterých je uvedeno „jednou za tah“, lze použít pouze během tahu aktivního hráče a pouze ve chvíli, kdy může tento hráč provádět činnosti.
- ✿ Značky nelze umisťovat na karty, na kterých není uvedeno „...můžeš z této karty zaplatit 1 ☹...“.

Související hesla: Klíčová slova, Odhazování

KLÍČOVÁ SLOVA

- ✿ Klíčová slova obsahují některé karty vylepšení a pátrání.
- ✿ Klíčová slova jsou zvýrazněna svým formátováním: tučné písmo a kapitálky (např. „**AEN SEIDHE**“).
- ✿ Klíčová slova nemají žádný vlastní herní efekt.
- ✿ Herní efekty se často odkazují na klíčová slova jiných karet. Např. „Získáš 1 **modrou** ☹ a navíc 1 **modrou** ☹ za každé klíčové slovo **NILFGAARD**, které máš.“
- ✿ Pokud hráč vyhodnocuje kartu, jejíž efekt se odkazuje na klíčové slovo, spočte všechna odpovídající klíčová slova na všech svých kartách pátrání, včetně karty, kterou vyhodnocuje, a karet s nedokončenými cíli.

Související hesla: Cíle, Karty pátrání, Karty vylepšení, Odhazování, Vlastněné karty



KOMUNIKACE PŘI HŘE

- ✿ Hráči mohou kdykoli během hry volně diskutovat nad možnými nabídkami obchodu nebo podpory ostatních hráčů při plnění úkolů.
- ✿ Hráči se však nemohou vzájemně domlouvat utajeně před ostatními – veškerá komunikace musí být vedena otevřeně před všemi hráči.

Související hesla: Karty úkolů, Výměna zdrojů

KOSTKY

- ✿ Pokud má hrdina hodit svými kostkami, jednoduše hodí celou svou sadou kostek.
- ✿ Bojové kostky nepatří mezi kostky hrdiny. Kostky hrdiny nepatří mezi bojové kostky.
- ✿ Pokud hráč opakuje hod kostkou, musí použít nový výsledek.
- ✿ Většinou každá strana kostky vytvoří jeden nebo více výsledků hodu. Každá bojová kostka má jednu stranu prázdnou, která nevytvoří žádný výsledek hodu (viz „Rychlý přehled“ na straně 16).
- ✿ Hrdinové mohou platit hozenými výsledky za efekty na kartách vylepšení.

- ☛ Některé herní efekty prikazují hrdinům hodit svými kostkami. Hrdina v tomto hodu uspěje, pokud hodí **alespoň na jedné kostce** symbol, který je na jeho tabulce hrdiny označen jako „úspěch“.
- ☛ Některé efekty vyžadují výsledky, které se na kostkách hrdiny nenacházejí. Tito hrdinové mají některé karty vylepšení, které tyto výsledky mohou poskytnout.
- ☛ Několik karet zobrazuje symbol  nebo . Tento symbol představuje přímo takovouto stranu kostky, nikoli vytvořený výsledek hodu.

Kompletní přehled symbolů na všech kostkách:

Bojová kostka 1



Bojová kostka 2



Bojová kostka 3



Kostka Geralta 1



Kostka Geralta 2



Kostka Geralta 3



Kostka Triss



Kostka Marigolda



Kostka Yarpena



Související hesla: Boj, Karty úkolů

LOKACE

Lokace představují různá města a jiná důležitá místa ve světě Zaklánače.

- ☛ Pokud je hrdina v lokaci přítomen, stojí jeho figurka na jednom z kulatých políček v dané lokaci.
- ☛ V každé lokaci jsou čtyři kulatá políčka, v jedné lokaci tak může být více hrdinů současně.
- ☛ Jakmile hrdina vstoupí do lokace, položí svou figurku na jedno z volných kulatých políček v této lokaci. Všechna políčka v jedné lokaci zobrazují stejný počet i barvu žetonů stop, takže nezáleží na tom, na které konkrétní políčko svou figurku postaví.
- ☛ Hráči ve stejné lokaci spolu mohou pomoci činností vyměňovat stopy a zlato.
- ☛ Tři lokace na hracím plánu (Brokilon, Jaruga a Ellander) hrdinovi neposkytnou žádné stopy, pokud do nich vstoupí.
- ☛ Dvě lokace na hracím plánu (Duén Canell a Ellander) mají poblíž svého jména velký obrázek srdce. To znamená, že jakmile hráč vstoupí do této lokace, může odhodit jeden žeton lehkého zranění, nebo otočit žeton těžkého zranění nahoru stranou s lehkým zraněním.

Související hesla: Akce, Pohyb, Regiony

NEPŘÍZEŇ OSUDU

Nepřízeň osudu představují tři herní prvky: políčka nepřízně osudu, žetony nepřízně osudu a karty nepřízně osudu.

- ☛ Políčka nepřízně osudu se nacházejí na tabulce hrdiny vedle každého akčního políčka a také v oblasti překážek na hracím plánu.
- ☛ Na každém políčku nepřízně osudu může být nejvýše jediný žeton nepřízně osudu.
- ☛ Hrdina táhne kartu nepřízně osudu, pokud vyhodnocuje žeton nepřízně osudu nebo během akce cestování přejde po dvou cestách.
- ☛ Pokud se hrdina střetne s žetonem nepřízně osudu, odhodí žeton, táhne jednu kartu nepřízně osudu, vyhodnotí její efekt a odhodí ji (pokud na ní není uvedeno něco jiného).
- ☛ Pokud hrdina provede akci, vedle které leží žeton nepřízně osudu, odhodí tento žeton, táhne jednu kartu nepřízně osudu, vyhodnotí její efekt a odhodí ji. Teprve poté provede vybranou akci.
- ☛ Pokud má hrdina umístit žeton nepřízně osudu do regionu, ve kterém již jeden žeton nepřízně osudu leží, umístí ho místo toho na volné políčko nepřízně osudu na tabulce svého hrdiny.
- ☛ Pokud herní efekt způsobí, že hrdina „utrží ☹“, vezme si jeden žeton nepřízně osudu a položí ho na libovolné volné políčko nepřízně osudu na tabulku svého hrdiny.
- ☛ Pokud herní efekt způsobí, že hrdina „utrží ☹“, pokud to lze, vezme si hrdina jeden žeton nepřízně osudu a položí ho na určené políčko, pokud je prázdné. Pokud je toto políčko obsazené, efekt se ignoruje.
- ☛ Pokud má hrdina „umístit ☹“ na určenou akci, položí jeden žeton nepřízně osudu vedle akčního políčka uvedené akce.

- ☛ Některé herní efekty hrdinům umožní odstranit žetony nepřízně osudu z tabulky hrdiny.
- ☛ Pokud hrdina nemůže na svou tabulku hrdiny umístit žeton nepřízně osudu, protože všechna políčka pro žetony nepřízně osudu jsou plná, tento žeton nepřízně osudu neumístí. Namísto toho ztratí 2 vítězné body.

Související hesla: Oblasti překážek, Střetnutí s překážkami, Vlastněné karty

NESTVŮRY

Nestvůry jsou zlá stvoření, která se potulují po světě a svévolně útočí na hrdiny.

- ☛ Ve hře jsou tři typy nestvůr: bronzové, stříbrné a zlaté. Každý typ nestvůry má odpovídající barvu žetonu.
- ☛ Žetony nestvůr se umísťují pouze do oblasti překážek. Podle toho poznáte, ve kterém regionu se daná nestvůra právě nachází.
- ☛ V oblasti překážek může být libovolný počet nestvůr. Do každé oblasti překážek lze položit několik žetonů na sebe, přičemž na pořadí nezáleží.
- ☛ Pokud herní efekt umístí nestvůru do regionu, tato nestvůra se položí lícem dolů do oblasti překážek daného regionu, pokud není výslovně uvedeno něco jiného.
- ☛ Pokud má hrdina umístit více nestvůr daného typu, než je právě k dispozici, umístí tolik nestvůr, kolik může, a rozhodne, do kterého z určených regionů nestvůru umístí a do kterého ne.
- ☛ Pokud se hrdina střetne s žetonem nestvůry ležícím lícem dolů, otočí ho a vyhodnotí boj. Pokud hrdina nestvůru v boji neporazí, zůstane její žeton ležet v oblasti překážek lícem nahoru.
- ☛ Pokud je v jedné oblasti překážek více žetonů a hrdina se má střetnout s překážkou, může dočasně rozložit vedle sebe žetony nestvůr (avšak nesmí je přitom otočit) a podívat se, s jakými nestvůrami může bojovat. Přitom musí položit žetony zpět tak, jak byly (lícem dolů nebo nahoru).
- ☛ Pokud hrdina uspěje při útoku na nestvůru, porazí ji. Odstraní žeton nestvůry z hracího plánu a položí ho dospod odpovídajícího balíčku.
- ☛ Některé nestvůry, jako je např. Fantom nebo Prelud, mají také hodnocení magie (☛) namísto hodnocení meče (☛). Při boji s takovou nestvůrou porovnává hráč počet hozených výsledků ☛ s hodnocením magie nestvůry stejným způsobem, jako porovnává meče. Pokud hrdina při kouzlení uspěje, nestvůru porazí a odhodí její žeton.

Související hesla: Boj, Střetnutí s překážkami

OBLASTI PŘEKÁŽEK

Oblast překážek obsahuje všechny překážky, které ovlivňují daný region.

- ☛ Na hracím plánu je celkem šest oblastí překážek zakreslených vlevo na okraji hracího plánu. Každá oblast překážek přísluší jednomu regionu, jak je naznačeno barvou a symbolem regionu.

- ☛ V jedné oblasti překážek může být libovolný počet nestvůr.
- ☛ Každé políčko nepřízně osudu v oblasti překážek může být obsazeno nejvýše jediným žetonem nepřízně osudu.

Související hesla: Nepřízeň osudu, Nestvůry, Střetnutí s překážkami

ODHAZOVÁNÍ

Různé herní efekty mohou po hráčovi požadovat, aby odhodil karty nebo žetony. S takto odhozenými součástmi se dále naloží dle jejich typu.

- ☛ **Karty vylepšení:** odhozené karty vylepšení vraťte lícem dolů dospod jejich balíčku.
- ☛ **Karty úkolů:** odhozené karty úkolů položte lícem nahoru na odhazovací hromádku poblíž jejich balíčku.
- ☛ **Karty pátrání:** odhozené karty pátrání položte lícem nahoru na odhazovací hromádku poblíž jejich balíčku.
- ☛ **Karty nepřízně osudu:** odhozené karty nepřízně osudu položte lícem nahoru na odhazovací hromádku znázorněnou na hracím plánu poblíž jejich balíčku.
- ☛ **Karty šťastné náhody:** odhozené karty šťastné náhody položte lícem nahoru na odhazovací hromádku znázorněnou na hracím plánu poblíž jejich balíčku.
- ☛ **Žetony nestvůr:** odhozené žetony nestvůr vraťte lícem dolů dospod jejich hromádky.

OMEZENÍ HERNÍCH SOUČÁSTÍ

- ☛ Žádné herní součásti nejsou omezeny počtem. Pokud si má hráč vzít nějakou herní součást ze zásoby a tato součást již není k dispozici, vezme si místo toho vhodnou náhradu (třeba minci nebo kamínek).
- ☛ Pokud je vyčerpán balíček karet, ihned zamíchejte příslušnou odhazovací hromádku a vytvořte z ní nový balíček.

Související hesla: Zásoba

PLACENÍ

- ☛ Pokud má hrdina „zaplatit“ určitý počet zdrojů, vezme určené zdroje ze své hrací oblasti a vrátí je do zásoby.
- ☛ Pokud má hrdina „zaplatit“ ☛ bez uvedení barvy, může zaplatit stopu libovolné barvy.
- ☛ Pokud karta vylepšení uvádí, aby hrdina „zaplatil 1 ☛ z této karty“, vezme hrdina značku z této karty a vrátí ji do zásoby.
- ☛ Pokud má hrdina „zaplatit“ více zdrojů, než má, pak zaplatí jen tolik zdrojů, kolik může.
- ☛ Pokud si může hrdina vybrat z více možností, musí si zvolit jen takovou, kterou může zcela splnit. Např. karta nepřízně osudu „Léčka!“ uvádí: „Buď zaplať 2 ☛, nebo bojuj!“ Pokud hráč v tomto případě nemá alespoň 2 stopy, musí bojovat.

Související hesla: Hrací oblast, Kostky, Stopy, Trofeje, Zásoba

POHYB

Hrdinové se přesunují do nových lokací pohybem po cestách.

- ☛ Hrdina se může přesunout pomocí akce cestování nebo pomocí některých dalších herních efektů.
- ☛ Hrdina se nesmí pohnout po stejné cestě dvakrát během jedné akce.
- ☛ Hráč obdrží stopy za vstup do lokace pouze po pohybu během své akce cestování.
- ☛ Hráč musí nejprve zaplatit 2 zlaťáky, pokud se chce pohnout po mořské cestě spojující Novigrad a Duén Canell.
- ☛ Hráč musí nejprve zaplatit 1 zlaťák, pokud se chce pohnout po mořské cestě spojující Duén Canell a Cintru.

Související hesla: Akce, Cesty, Karty úkolů, Lokace

PRŮBĚH TAHU

Podrobný průběh tahu je následující:

1. Provedení libovolného počtu činností.
2. Provedení první akce tahu.
3. Provedení libovolného počtu činností.
4. Provedení druhé akce tahu.
5. Provedení libovolného počtu činností.
6. Střetnutí s jednou překážkou ve svém regionu. Pokud není v regionu žádná překážka, posuňte stupnici války.

Související hesla: Akce, Činnosti, Střetnutí s překážkami

PŘEHLED POMOCNÝCH ÚKOLŮ

Přehled pomocných úkolů zobrazuje typ úkolu každého hrdiny.

- ☛ Jakmile si hráč nechá novou kartu úkolu, posune žeton svého hrdiny na zástavu, která odpovídá typu jeho nového pomocného úkolu.
- ☛ Jakmile někdo splní pomocný úkol daného hrdiny, tento hrdina odstraní svou značku hrdiny z přehledu pomocných úkolů.

Související hesla: Činnosti, Karty úkolů

REGIONY

- ☛ Ve hře je šest regionů rozlišených barvou a symbolem (na zástavě se jménem každé lokace).
- ☛ Každému regionu odpovídá jedna oblast překážek, která je znázorněna na levém okraji hracího plánu. Barva a symbol regionu jsou uvedeny i na odpovídající oblasti překážek.

Zde jsou uvedeny všechny regiony a odpovídající oblasti překážek:

Šedý region



Sousedící regiony: červený, fialový

Fialový region



Sousedící regiony: červený, šedý, zelený

Červený region



Sousedící regiony: fialový, modrý, šedý, zelený, žlutý

Modrý region



Sousedící regiony: červený, žlutý

Žlutý region



Sousedící regiony: červený, modrý, zelený

Zelený region



Sousedící regiony: fialový, červený, žlutý

Související hesla: Pohyb, Oblasti překážek, Střetnutí s překážkami, Sousedící

SOUSEDÍČÍ

- ☛ Dvě lokace spolu sousedí (= jsou sousedící), pokud jsou spojeny jednou cestou.
- ☛ Dva regiony jsou sousedící, pokud je alespoň jedna lokace prvního regionu spojena jednou cestou s alespoň jednou lokací druhého regionu.

Související hesla: Cesty, Lokace, Regiony

STOPY

Hrdinové mohou přeměnit stopy na trofeje a tím plnit úkoly a získávat vítězné body.

- ☛ Hrdina může získat stopy různým způsobem: může vstoupit do lokace se symbolem stop, vyhodnotit efekty karet pátrání nebo použít karty šťastné náhody.
- ☛ Pokud hrdina provede akci cestování, získá stopy, jakmile dorazí do cílové lokace. Pokud hrdina přejde po dvou cestách, nezíská stopy za lokaci, přes kterou jen přechází.
- ☛ Pokud má hrdina získat nebo zaplatit stopy bez určené barvy, může získat nebo zaplatit stopy v libovolné barvě.
- ☛ Žetony stop může hrdina přeměňovat na žetony trofejí pouze v poměru předepsaném na své tabulce hrdiny.
- ☛ Žetony stop lze přeměňovat pouze na žetony trofejí stejné barvy.
- ☛ Pokud hrdina přemění žetony stop na žetony trofejí, nemůže znovu změnit trofeje zpět na stopy. Vždy lze měnit pouze stopy na trofeje.

Související hesla: Lokace, Trofeje

STŘETNUTÍ S PŘEKÁŽKAMI

Nestvůry a žetony nepřízně osudu představují překážky, které musí hrdinové v průběhu hry překonávat.

- ☛ Jakmile provede hráč dvě akce a rozhodne se neprovádět žádné další činnosti, střetne se s jednou překážkou ve svém regionu.
- ☛ Pokud se hrdina střetne s žetonem nepřízně osudu, odhodí žeton, táhne jednu kartu nepřízně osudu, vyhodnotí ji a poté odhodí (pokud není výslovně uvedeno něco jiného).
- ☛ Pokud se hrdina střetne s nestvůrou, otočí její žeton lícem nahoru (pokud tak již není) a bojuje s ní.
- ☛ Pokud je v regionu zároveň žeton nepřízně osudu i žeton nestvůry, hrdina si zvolí, s čím se střetne.
- ☛ Pokud se hráč rozhodne střetnout s nestvůrou a v jeho regionu je více nestvůr, vybere si jednu z nich, se kterou se střetne. Může dočasně rozložit žetony nestvůr z regionu vedle sebe (ale nesmí je otočit), aby viděl své možnosti. Je důležité, aby žetony nestvůr nechal tak, jak ležely (lícem nahoru nebo lícem dolů).
- ☛ Pokud v regionu nejsou žádné překážky, hráč místo střetnutí posune stupnici války. Přesune žeton na stupnici o jedno pole ve směru hodinových ručiček a do svého regionu umístí překážku, která je zobrazena na poli s žetonem.
- ☛ Některé herní efekty hrdinovi umožní „ignorovat překážku“. Pokud se hrdina díky ignorování jedné nebo více překážek nestřetne s žádnou překážkou, neposunuje stupnici války.

Související hesla: Nepřízeň osudu, Nestvůry, Oblasti překážek, Regiony

STUPNICE VÁLKY

Stupnice války představuje nepokoje, které vyvolává Nilfgaardské císařství. Během posunu značky na stupnici se na hracím plánu objevují různé překážky.

- ☛ Pokud se má hráč střetnout s překážkou na konci svého tahu a v jeho regionu žádná překážka není, posune místo toho stupnici války.
- ☛ Pokud herní efekt nařizuje posunout stupnici války, aktivní hráč posune značku na stupnici na další políčko po směru hodinových ručiček. Poté aktivní hráč vyhodnotí efekt tohoto políčka:
 - ◆ **Nestvůra:** aktivní hráč vezme horní žeton nestvůry uvedeného typu z balíčku a položí ho **lícem dolů** do svého regionu.
 - ◆ **Nepřízeň osudu:** aktivní hráč položí jeden žeton nepřízně osudu do svého regionu.

Související hesla: Nepřízeň osudu, Nestvůry, Oblasti překážek, Střetnutí s překážkami

ŠŤASTNÁ NÁHODA

- ☛ Karty šťastné náhody hráčům přinášejí rozličné příznivé okolnosti. Hrdina tyto karty táhne jako důsledek dokončení hlavních úkolů nebo když mu to umožní nějaký herní efekt.
- ☛ Pokud hráč táhne kartu šťastné náhody, podívá se na ni a položí ji lícem dolů do své herní oblasti pro pozdější použití.
- ☛ Na každé kartě šťastné náhody je uvedeno, kdy ji lze použít (např. „během boje“, „pokud táhneš karty pátrání“, apod.).
- ☛ Některé karty lze hrát pouze „během svého tahu“. Takové karty může hráč zahrát pouze ve chvíli, kdy může provádět činnosti.
- ☛ Po zahrání se karta šťastné náhody odhodí, pokud na ní výslovně není uvedeno něco jiného.

Související hesla: Odhazování

TAŽENÍ KARTY

Různé herní efekty mohou po hráčovi požadovat, aby táhnul, podíval se nebo odhalil karty (případně žetony). Vše je podrobně vysvětleno níže.

- ☛ Pokud má hráč „táhnout“ kartu, vezme si horní kartu z uvedeného balíčku.
- ☛ Pokud hráč táhne jedinou kartu, obvykle ji vyhodnotí. Pokud má hráč táhnout více karet, většinou si z nich má jednu vybrat a tu vyhodnotit, nebo si ji nechat.
- ☛ Některé efekty hráči umožní „táhnout X karet navíc.“ Hráč pak táhne X karet navíc ke kartám, které již táhnul a vybere si ze všech těchto tažených karet dohromady.
- ☛ Pokud herní efekt uvádí „podívej se na X karet“, hráč táhne uvedený počet karet z určeného balíčku a podívá se na ně tajně tak, aby je ostatní hráči neviděli.

- ☛ Pokud herní efekt uvádí „odhal X karet“, hráč táhne uvedený počet karet z určeného balíčku a otočí je lícem nahoru, aby je všichni hráči mohli vidět.

TROFEJE

Hrdinové potřebují trofeje k plnění rozličných úkolů.

- ☛ Hrdinové získávají trofeje během činnosti přeměna stop na trofeje, kdy použijí směnný poměr uvedený na tabulce svého hrdiny.
- ☛ Jakmile hrdina provede přeměnu stop na trofeje, je to nevratné. Nemůže trofeje změnit zpět na stopy.

Související hesla: Placení, Stopy, Karty úkolů

VÍTĚZNÉ BODY

- ☛ Hráči zaznamenávají vítězné body (VB) na stupnici vítězných bodů na vnějším okraji hracího plánu.
- ☛ Vítězné body lze v průběhu hry získat různými způsoby, např. plněním úkolů nebo porážením nestvůr.
- ☛ Pokud hráč získá vítězné body, posune svůj žeton vítězných bodů dopředu na stupnici o tolik políček, kolik vítězných bodů získal.
- ☛ Pokud hráč ztratí vítězné body, posune svůj žeton vítězných bodů dozadu na stupnici o tolik políček, kolik vítězných bodů ztratil.
- ☛ Hráč nemůže mít méně vítězných bodů než 0.
- ☛ Pokud efekt postihne hráče „s nejvíce vítěznými body“ a nejvíce vítězných bodů mají dva nebo více hráčů, aktivní hráč určí, kterého z nich efekt postihne.
- ☛ Hráč může získat více vítězných bodů než je 80. Pokud k tomu dojde, hráč pokračuje v počítání opět od začátku stupnice vítězných bodů. Např. pokud má hráč 79 vítězných bodů a získá další 3, přesune svůj ukazatel vítězných bodů na políčko „2“ stupnice, což značí 82 vítězných bodů.

Související hesla: Karty úkolů, Vítězství ve hře

VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Jakmile jeden z hráčů splní svou třetí kartu úkolu, dokončí svůj aktuální tah. Všichni ostatní hráči mají ještě jeden tah navíc a pak hra končí. Hru vyhrává hráč s nejvíce vítěznými body.

V případě shodného nejvyššího počtu vítězných bodů určete mezi těmito hráči vítěze následovně:

1. Vítězí hráč s nejvyšším počtem splněných karet úkolů.
2. Pokud stále není rozhodnuto, hráči s nejvyšším počtem VB vymění zpět své trofeje na žetony stop (opět podle směnného poměru z tabulky svého hrdiny) a vítězí hráč s nejvyšším celkovým počtem žetonů stop a zlaťáků.
3. Pokud stále není rozhodnuto, vítězí hráč, který skončil svůj poslední tah nejdříve.

Související hesla: Vítězné body

VLASTNĚNÉ KARTY

- ☛ Na některých kartách je uvedeno „Nech si tuto kartu, dokud nebude vyhodnocena.“ Hráč si položí takovou kartu lícem nahoru před sebe a nechá ji tam, dokud nebude její efekt spuštěn a karta vyhodnocena.
- ☛ Na některých kartách je uvedeno „Nech si tuto kartu kvůli klíčovému slovu.“ Hráč po jejím vyhodnocení položí takovou kartu lícem nahoru před sebe a nechá ji tam, aby se na její klíčová slova mohly odkazovat jiné herní efekty.
- ☛ Na některých kartách je uvedeno „Nech si tuto kartu, dokud nebude její cíl dokončen.“ Hráč si položí takovou kartu lícem nahoru před sebe a nechá ji tam, dokud nedokončí její cíl.
- ☛ Některé karty s cíly mají také klíčová slova. Hráč musí mít karty se splněnými cíly stranou od ostatních, aby věděl, co ještě musí splnit a co ne.
- ☛ Pokud hráč splní cíl na kartě, která má taktéž klíčové slovo, ponechá si tuto kartu lícem nahoru ve své hrací oblasti, aby se ostatní karty na toto klíčové slovo mohly odkazovat. Avšak nemůže již jednou splněný cíl plnit znovu.

Související hesla: Cíle, Karty pátrání, Karty vylepšení, Klíčová slova, Nepřízeň osudu, Odhazování, Šťastná náhoda

VÝMĚNA ZDROJŮ

- ☛ Aktivní hráč může jako činnost vyměňovat zdroje s ostatními hráči, kteří jsou ve stejné lokaci jako on.
- ☛ Ostatní hráči si mohou vyměňovat zdroje pouze s aktivním hráčem.
- ☛ Vyměňovat lze pouze stopy a zlaťáky.
- ☛ Hráči mohou vyměňovat stopy a zlaťáky za příslib budoucí pomoci. Speciálně může jeden hráč poskytnout své stávající zdroje jinému hráči za příslib, že mu tento hráč své zdroje poskytne v budoucnu.
- ☛ Jakékoli přísliby do budoucna nejsou závazné.

Související hesla: Činnosti, Komunikace při hře



YARPEN

- ✦ Během přípravy hry si Yarpen vezme čtyři karty společníků a rozloží je lícem nahoru ve své hrací oblasti.
- ✦ Karty společníků zůstávají ležet lícem nahoru v hrací oblasti Yarpena a lze je v průběhu hry používat. Nepatří mezi karty vylepšení a nelze je v průběhu hry nijak odhodit.
- ✦ Kdykoli Yarpen použije pomoci akce velení dva ze svých společníků, může si zvolit, v jakém pořadí jejich efekty vyhodnotí.
- ✦ Pokaždé, když má Yarpen táhnout karty úkolů, rozhodne se, zda si vezme bojové (červené) nebo diplomatické (fialové) úkoly a táhne karty z odpovídajícího balíčku.
- ✦ Tabulka tohoto hrdiny obsahuje poblíž jeho portrétu dvě kruhová políčka, která představují jeho zbroj. Tato políčka zbroje představují další políčka pro umístění žetonů zranění.
- ✦ Kdykoli použije Yarpen akci odpočinek, může ji využít na jedno z těchto políček zbroje a odstranit z něj žeton zranění.
- ✦ Na políčka zbroje nelze umístit žetony nepřízně osudu.
- ✦ Yarpen získá při hodu kostkami hrdiny úspěch, pokud mu padne **jakýkoli** ze symbolů uvedených na jeho tabulce hrdiny.



Políčko zbroje



Yarpen získá úspěch, pokud mu padne libovolná z těchto stran



Yarpen **nezíská** úspěch, pokud mu padne strana s jedním symbolem úhybu

Související hesla: Karty úkolů, Zranění

ZÁSoba

- ✦ Zásoba se skládá z množství kartónových součástí, které nepatří žádnému hráči, a slouží jako centrální skladiště pro všechny hráče, kteří z ní berou a zase do ní vracejí zdroje kvůli různým herním efektům.
- ✦ Pokud si má hráč něco vzít ze zásoby a daný předmět už došel, použije místo toho vhodnou náhradu (např. minci nebo kamínek).
- ✦ Pokud má hráč „umístit značku“, vezme si žeton značky ze zásoby a položí ho na určené místo.
- ✦ Pokud má hráč „získat“ žeton, vezme si ho ze zásoby a položí ho do své hrací oblasti.

Související hesla: Hrací oblast, Placení

ZPOŽDĚNÍ HRDINOVÉ

- ✦ Pokud je hrdina některým z herních efektů zpožděn, musí přeskočit svou příští akci. Hráč zpoždění naznačí tak, že položí figurku svého hrdiny na bok. Jakmile má zahrát další akci, jednoduše figurku místo provedení akce opět postaví.
- ✦ Pokud bude hrdina zpožděn během své první akce v daném tahu, jednoduše přeskočí svou druhou akci.

- ✦ Pokud bude hrdina zpožděn během své druhé akce v daném tahu, přeskočí svou první akci v příštím tahu.
- ✦ Pokud má být zpožděn hrdina opět zpožděn, druhý efekt zpoždění se ignoruje.

Související hesla: Placení, Průběh tahu

ZRANĚNÍ

- ✦ Existují dva druhy zranění: lehké zranění (☉) a vážné zranění (☼).
- ✦ Vážné zranění je nepříjemnější než lehké zranění. Avšak vážná zranění nemají žádný vlastní herní účinek, jen hrdina musí vyvinout větší úsilí, aby je vyléčil.
- ✦ Žetony zranění lze umístit pouze na akční políčka se symbolem srdce, která se nazývají zranitelná akční políčka (pro akce cestování, pátrání, vylepšení a zvláštní akce hrdiny).
- ✦ Na každém akčním políčku může ležet nejvýše jediný žeton zranění.
- ✦ Kdykoli hrdina utrží zranění, vezme si odpovídající žeton ze zásoby a položí ho na libovolné zranitelné akční políčko na tabulce svého hrdiny, na kterém dosud žeton zranění neleží.
- ✦ Dokud leží na akčním políčku žeton zranění, hrdina nemůže na toto akční políčko položit žeton akce a tedy ani provést odpovídající akci.
- ✦ Hrdina může provést akci, poté utržit zranění a položit žeton zranění na políčko akce, kterou předtím provedl, a na kterém už leží jeho žeton akce.
- ✦ Pokud žeton zranění leží na všech zranitelných akčních políčkách, hrdina **musí** provést jako svou další akci odpočinek.
- ✦ Pokud hrdina utrží zranění a na své tabulce hrdiny má již všechna zranitelná akční políčka obsazena žetonem zranění, další žeton zranění neobdrží. Namísto toho ztratí 2 vítězné body za každý žeton zranění, který takto neumístil.
- ✦ Hrdinové nemohou zemřít. Pokud utrží více zranění, než mohou přijmout, ztrácí místo toho vítězné body, jak je uvedeno výše.
- ✦ Hrdinové se mohou zbavit zranění různými způsoby – mohou použít akci odpočinek, vstoupit do lokace se symbolem srdce nebo využít jiné herní efekty.
- ✦ Pokud hrdina vstoupí do lokace, ve které se poblíž tabulky se jménem nachází symbol srdce, může ihned ze své tabulky hrdiny odstranit 1 lehké zranění nebo otočit 1 vážné zranění stranou s lehkým zraněním nahoru.

Související hesla: Akce, Boj, Kostky, Lokace, Nestvůry

EPICKÉ DOBRODUŽSTVÍ

Před začátkem hry se musí všichni hráči dohodnout, jestli se toto volitelné pravidlo při hře použije.

Konec hry nastává teprve tehdy, když první hráč dokončí pátku kartu úkolu namísto třetí. Po dokončení **páté karty úkolu** mají ostatní hráči stále jeden tah navíc. Hru vyhrává hráč s nejvíce vítěznými body.

ZAKLÍNAČSKÉ ZNALOSTI

SVĚT ZAKLÍNAČE: MINULOST A PŘÍTOMNOST

Před Konjunkcí sfér, interdimenzionálním kataklyzmatem, ke kterému došlo před patnácti sty lety, obývaly tento svět výhradně nelidské rasy – elfové, trpaslíci a další bytosti, dnes již dávno zapomenuté. To oni postavili první úchvatná města, vytvořili vznešenou kulturu a učinili první krok k osvícení. Po kataklyzmatu se vše změnilo. Říká se, že Konjunkce nepřivedla na tento svět jen lidské bytosti, ale i mocnou magii a krvelačné stvůry. Netvoří jako ghúlové, bruxy a graveiři zamořovali stále rozsáhlejší území, zabíjeli osadníky a ničili vše, co jim stálo v cestě. Uběhla staletí a známý svět pomalu přestával existovat, zatímco se rodil nový pořádek, kde lidé, bytosti s krátkým životem a činorodou povahou, prahli po rozšiřování své moci a dobývali území vyšších ras z dávných dob.

Nestvůry však nadále sužovaly lidstvo a tak se jako jejich protiváha zrodili zaklínači, lovci příšer, které sem zavlekla Konjunkce a pro které ve zdejší přírodě nebylo místo. Byli odváděni jako děti a podrobováni mutacím a zničujícímu výcviku. Těch pár, kteří přežili, pak putovali krajem jakožto elitní lovci netvorů, jako mnišský řád vyznávající obchod, neponecháváje místo pro rodinu, domov a emoce. Přestože se drželi dál od lidských sporů a zabíjeli jen nemyslné stvůry, zaklínači si nikdy nezískali přízeň prostého lidu, který se jim vyhýbal jako moru. Jak plynul čas, kdysi jen obezřetná nevráživost přerostla ve strach a averzi. Zaklínači se stali nutným zlem, byli stejně nežádoucí jako netvoři, k jejichž zabíjení byli stvořeni. Jejich počty se tenčily, jejich školy zely prázdnotou a prastaré znalosti potřebné k výcviku nových rekrutů se kvůli nepoužívání vytrácely. Nyní zaklínačů zůstává jen hrstka. Patří k nim i legendární Geralt z Rivie.

Svět *Zaklínače* má dnes stále do pokojného místa velmi daleko. Království bojují kvůli území, zdrojům a slávě a nezávislé říše

Severu čelí neustálé hrozbě jižního Nilfgaardského Císařství, v jehož čele stojí Emhyr van Emreis, nemilosrdný a mocný vůdce. Stále existují nebezpečná místa, kde řádí nestvůry a mnoho temných tajemství zatím čeká na své odhalení. A uprostřed toho všeho se skupinka hrdinů vrhá vstříc svému největšímu dobrodružství.

Dobrodružná hra *Zaklínač* se odehrává na Kontinentu, světě rozděleném spory a nespravedlností. Je to země příležitosti, kde milosrdenství je jen zřídka viděným zbožím a kde se za zlato kupují životy. Buď se tím světem prodíráte a bojujete, nebo žijete ve strachu a chudobě, odkázáni na vrtochy ostatních. Tato drsná země nezná žádné hrdiny a hrdinky, jen muže a ženy činící těžká rozhodnutí při honbě za složitými cíli, kdy jsou měnicími se okolnostmi nuceni pomáhat nepřátelům a podrážet přátele, nechat nevinné zemřít a vinné žít.

S mnoha rasami a královstvími je Kontinent místem, kde se sráží mnoho kultur a zájmů, což často vyvolává nepokoje a smrtící konflikty. Vládou zde lidé, ale jejich plány jsou často narušovány elfy, trpaslíky a tvory magického původu. Během svých dobrodružství v tomto světě budete lovit netvory, pomáhat rozličným frakcím, stanete se jazýčkem na vahách místních mocenských sporů a budete řešit problémy jak malého, tak i širšího geopolitického významu.

Dobrodružná hra *Zaklínač* vám nabídne jednu ze čtyř rozdílných a nezapomenutelných postav a vrhne vás do víru dobrodružství. Jako Geralt, Triss, Marigold a Yarpem se budete muset prodírat světem bohatým na úkoly, intriky a tajemné síly, kde se budete spoléhat na unikátní dovednosti své postavy a vlastní mazanost, abyste dosáhli konečného cíle – vítězství nad ostatními.

Vyberete si nebezpečné dobrodružství a budete získávat rychlé odměny na úkor soupeřů? Nebo se rozhodnete pro pečlivě plánovanou cestu, která vás může dovést k ještě větším odměnám, pokud vše dobře dopadne? V dobrodružné hře *Zaklínač* je volba jen na vás.

PODĚKOVÁNÍ

TÝM CD PROJEKT RED

Návrh hry: Ignacy Trzwickczek

Výkonný producent: Rafał Jaki

Layout: Przemysław Juszczak

DTP: Przemysław Juszczak, Grzegorz Strus

Návrh krabice: Dark Crayon, Karolina Oksiędzka

Titulní obrázek a obrázky hrdinů: GRAFIT Studio

Návrh figurek: Paweł Mielniczuk, Marcin Błaszczak, Grzegorz Chojnacki, Arkadiusz Matyszewski

Vnitřní ilustrace: Monika Zawistowska, Bartłomiej Gaweł, Jan Marek, Marek Madej,

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Překlad a vedení projektu: Petr Šmerák

Konzultace, překlad doplňkových textů: Marek Tvrdý a Jakub Mařík

Jakub Rebelka, Damian Bajowski

Další grafický design: Paulina Łukiewska, Agnieszka Patyk, Michał Grzęda

Produkce: Maciej Bilski

Testování: Michał Oracz, Michał Walczak, Maciej Molenda, Natalia Szyma, Łukasz Piechaczek, Aleksandra Ciupińska, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Młody a Merry

Zvláštní poděkování: Travis Currit, Tomasz Kołodziejczak, Marcin Momot, Michał Nowakowski, Adam Badowski, Łukasz Kratyński, Borys Pugacz-Muraszkiewicz, Damien Monnier, Michał Platkow-Gilewski, Rafał Szczepkowski

Korektura a kontrola: Hana Jarolímová, Jiří Ledvinka, Gabriela Kupcová a Michal Ekrt

Grafické zpracování: Vladimír Krist

TÝM FANTASY FLIGHT GAMES

Produkce: Steven Kimball

Dodatečný vývoj hry: Samuel W. Bailey, Steven Kimball a Mark Larson

Úpravy a korektura: Richard W. Edwards, Adam Baker a Sean O'Leary

Umělecký ředitel: Andy Christensen

Vedoucí produkce: Eric Knight

Herní designer: Corey Konieczka

Výkonný producent: Michael Hurley

Vydavatel: Christian T. Petersen

Testování: Daniel Lovat Clark, Derrick Fuchs, David Hansen, Christopher Hosch, Justin Kemppainen, Lukas Litzinger, Sam Stuart, Nate Tripp, Zach Tewalthomas, Jason Walden, Paul Winchester

POSTAVY

GERALT Z RIVIE – LOVEC NESTVŮR

Geralt z Rivie – zaklínač, potulné řešení hledající svůj další problém. Je to muž, který viděl stejně jeskyní a trollů jako králů, královen a královských dvorů. Zaklínači jsou mutanti, od dětství cvičeni k jedinému účelu: ochraně lidí Kontinentu před bezpočtem stvůr, které ho obývají.



Existuje několik zaklínačských škol reprezentovaných různými medailony, které jejich členové nosí na krku. Vlčí medailon, který nosí Geralt, ho jemnými vibracemi varuje před blížícím se nebezpečím nebo nedalekou magií. V nedávných letech se skupina zaklínačů smrskla na hrstku aktivních lovců, a když už jich zbývá tak málo, svět pomalu začíná připomínat časy před jejich příchodem.

Geralt vládne nadlidskými reflexy a silou a v souboji s mečem nemá sobě rovného. Jako každý zaklínač bojuje Geralt dvěma meči – stříbrným, určeným k boji s nestvůrami a magickými tvory, a ocelovým, který používá především na zdivočelá zvířata a tu a tam na bandity, kteří si myslí, že zvládnou porazit mistra šermíře. S pomocí Znamení a speciálních lektvarů dokáže ve svůj prospěch zvrátit každou bitvu. Coby zaklínače Geralta nejvíce zaměstnává zabíjení nestvůr, ale neváhá si (často krvavě) prosadit svou, když se mu do cesty postaví lidé nebo nelidé. Geralt se snaží udržovat zaklínačskou neutralitu, ale někdy ostatním nabídne pomocnou ruku, i když ho to zavleče do cizích problémů. Zaklínači jsou známí jako chladní a bezcitní lidé kvůli mutacím, kterými prošli, ale Geraltův proces musel být jiný, protože má emoce i překvapivý soucit s ostatními. Protože žije ve světě, kde morálka je pojem známý pouze těm, kdo nemají hlad, věhlasný zaklínač z Rivie zůstává jedním z posledních majáků naděje... pokud máte dost orěnu, abyste si ho najali.

MARIGOLD – POTULNÝ BARD

Julian Alfred Pankratz, vicehrabě z Lettenhowe, známější jako Marigold – minstrel, básník a přednášející na Oxenfurtské akademii, především však nejlepší přítel Geralta z Rivie. Jeho láska k ženám, lihovinám a zvuku svého vlastního hlasu ho neustále dostává do potíží a pak mu poskytuje prostředky, aby se z nich dostal. Ti, kdož ho podcení, dělají smrtelnou chybu – tento zdánlivě neškodný bard je schopný nepřekonatelného intelektuálního a diplomatického kličkování. Přítel králů a milenec nejlivnějších žen světa, jedno slovo z jeho rtů má větší moc než armáda obrněných surovců – pokud ho nepřeruší vínem páchnoucí říhnutí.

Díky své rozsáhlé síti kontaktů se Marigold do boje dostane jen zřídka. Špinavou práci za něj dělají jiní. Jeho potulný, ale přesto luxusní způsob života minstrela si žádá značnou sumu peněz, proto ho často – pokud není zrovna opilý – uvidíte pořádat koncerty, kde speciální přídavek věnuje dámám v publiku. Ať už je odměnou facka nebo nadtý měsíc, vždy od nich dostane svůj podíl. Marigold je silou chaosu a štěstěny, jedinou osobou, která dokáže zvrátit beznadějnou situaci v zaručený úspěch... a naopak.

Tam, kde ostatní vidí tmavé mraky, Marigold spatřuje stříbrné lemování. Často se však dostává do nebezpečí, když

nedokáže držet jazyk za zuby ve chvílích, kdy má mlčení cenu dvojnásobku trubadúrový váhy ve zlatě.



POSTAVY

YARPEN ZIGRIN – TRPASLIČÍ VÁLEČNÍK

První dojem může klamat, obzvláště pokud se týká Yarpa Zigrina. Zavalitý trpaslík je válečný veterán a vyhlášený drakobijec, tvrdý jako čepel z mahakamské oceli a mnohem smrtelnější. Také je trpaslíkem mála slov a umí být bolestivě přímočarý... někdy až neuvěřitelně neotesaný. Byla by však velká chyba považovat ho za pouhou tupou zbraň postrádající diplomatický um, která se hodí jen do bitvy vedené sekerami. Sice mu chybí vytříbený jazyk, ale vynahrazuje to svou upřímností a smyslem pro humor, především nad lahví medoviny – nebo pěti. Každého soupeře, na kterého nebude stačit noc plná pití a oplzlých rýmovaček, zatluče do země hned, jak se ráno vzpamatuje z kocoviny. Touto kombinací síly a dobrosrdečnosti si vysloužil oddanost skupiny trpasličích válečníků a je o něm dokonce známo, že mu při lovu legendárních nestvůr a hromadění pokladů pomáhají i čarodějky a zaklánači.

Především dvě věci činí z Yarpa Zigrina opravdu úctyhodný přínos k válečnému tažení nebo dobrodružné výpravě a to je respekt, který si vydobyl mezi trpaslíky, a vybavení, které se svými druhy na cestu přinese. Jakožto vůdce skupiny trpaslíků, které má na povel, disponuje výrazně rozšířenými taktickými možnostmi.

Yarpenovou další silnou stránkou je, že dokáže obratně rozdávat rány každou myslitelnou zbraní. Bojová kladiva, dýky, meče

a sekery – pokud je to použitelné na bojišti, určitě tím dokáže zasít strach do srdcí svých nepřátel.



TRISS RANUNCUL – MAZANÁ ČARODĚJKA

Ve světě *Zaklánače* dokáže po náročném výcviku vládnout magií jen pár talentovaných jedinců. Protože seslání každého kouzla vyžaduje znalosti, čas a důkladnou přípravu, jen ti



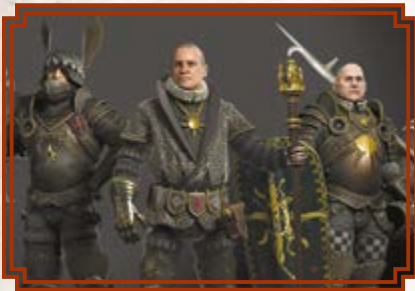
nejschopnější adepti mystických umění se dokáží osvědčit i na bojišti. Jednou z nich je Triss Ranunculus, která je považována za jednu z nejmocnějších členek Lóže, tajné organizace sdružující významné čarodějky. V závislosti na tom, jestli jste její nepřítel nebo spojenec, vás může buď zničit v záplavě plamenů, nebo vyléčit v nouzi nejvyšší. Coby blízká přítelkyně Geralta z Rivie a osobní rádkyně krále Foltesta z Temerie, vládce jednoho z nebohatších království severu, sehrála klíčovou roli v nejdůležitějších událostech nedávné historie.

Trissina moc vychází z jejích znalostí. Ať už sleduje ostatní pomocí svých magických zařízení, nebo potřebné informace získává hrubou silou, vždy si najde cestu k jádru věci. Většina jejích kouzel potřebuje čas na přípravu, ale jakmile se dá jednou do pohybu, stává se nezadržitelnou silou, která smete každou překážku, která se jí postaví do cesty. S pomocí své inteligence a zběhlosti v magii dokáže Triss ohýbat pravidla v prospěch svůj a svých přátel, což se často hodí při bezpočtu dobrodružných výprav, na které se vydává.

VÝZNAMNÉ OSOBY, SKUPINY A ORGANIZACE

NILFGAARDSKÉ CÍSAŘSTVÍ

Nilfgaardské Císařství, v jehož čele stojí císař Emhyr var Emreis, známý také jako Bílý plamen tančící na mohylách nepřátel, je nejmocnějším státem ve známé historii Kontinentu.



Jižní supervelmoc, poháněná císařovou neukojitelnou touhou po rozšiřování území, je neustálou hrozbou pro Severní království. Nilfgaardská vzkvétající ekonomika a silná armáda z něj činí sílu, se kterou je třeba počítat.

Nilfgaardané věří v pokrevní linii a rasovou čistotu, a proto jen ti, kteří se

narodili uvnitř původních hranic, jsou považováni za skutečné občany, což je jeden z důvodů, proč jsou tak nenáviděni a obáváni svobodnými lidmi Kontinentu. Jakmile vás však Císařství obsadí a vy bude sloužit jeho vyšším zájmům a věrně poslouchat, máte velkou šanci dožít se dalšího dne. Dominantním náboženstvím v Nilfgaardu je kult Velikého Slunce, jak dokazuje i sluneční emblém na císařském erbu. Pokud však ostatní náboženství nepletou své bohy do současné politiky, císař je neoficiálně přehlíží a nechává lidi na územích zabraných Císařstvím, ať se modlí, ke komu chtějí.

DIJKSTRA

Sigismund Dijkstra, známější pouze jako Dijkstra, je pán špiónů a velitel speciálních jednotek království Redanie, bohaté země na Severu. Nesmírně vysokého, holohlavého a statného muže je snadné si splést s bohatým šlechticem, který jen objíždí dvory se sklenkou vína a nevšímá si brutálních politických her v pozadí. Jako každý špión Dijkstra neváhá použít jakýkoliv špinavý trik, aby dosáhl svých cílů nebo prosadil svou agendu. Dijkstra je vyhlášený svou záští ke Geraltovi z Rivie. V minulosti se jejich cesty zkrížily a po následném střetnutí se Dijkstra na nějakou



dobu nemohl postavit na nohu. Zaklínač ho navíc převezl i jako špióna, čímž přidal ke zranění i urážku. Geralt a Dijkstra jsou však především chladní profesionálové a vzájemně se respektují kvůli úspěchům, kterých jejich protějšky ve svých oblastech působnosti dosáhly.

LÓŽE ČARODĚJEK

Lóže je tajná organizace čarodějek, založená a vedená Filippou Eilhart, mocnou čarodějkou a bývalou rádkyní redanského krále Vizimira II. Sesterstvo se proto tajně schází na jejím domovském hradě Montecalvo. Cílem Lóže je udržovat mír mezi královstvími a zachovat magii, aby jednoho dne mohla znovu vzkvétat. Ve snaze dosáhnout svých cílů se snaží dostat členky svého sesterstva na trůny nebo do jejich stínů, odkud by ovlivňovaly krále. Lóže je zodpovědná za několik významných událostí, jakou bylo i sjednání míru po válce s Nilfgaardským Císařstvím.

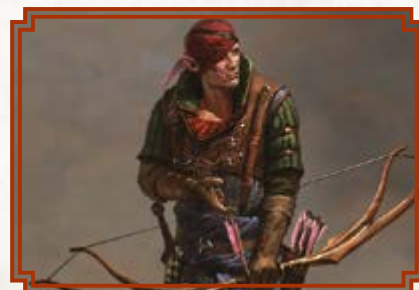
Sesterstvo aktivně pátrá po Cirille, adoptivní dceři Geralta, protože se domnívá, že děvče je klíčem k vypuštění ještě silnější magie do našeho světa.



SCOIA'TAEL

Teroristé, nebo bojovníci za svobodu? Veverky, nebo Scoia'tael, jak si sami říkají v elfském jazyce, je společné jméno pro různé nelidské skupiny, které násilně vzdorují rasové nerovnosti vzešlé ze špatného zacházení lidí, kteří dnes ovládají Kontinent. Toto jméno odráží jejich způsob života, založený na ukrývání se v lesích a častém přesouvání. Tyto malé komunity jsou velice pohyblivé a neustále připravené udeřit, když to nikdo nečeká. Převážně je tvoří elfové, ale Scoia'tael přijímají i jiné rasy, kupříkladu trpaslíky a půlčiky. Obvyklou jednotku tvoří jen několik členů z dané skupiny. Větší, které zahrnují tucty nelidí, se formují pro potřeby specifických misí. Cíle takových skupin mohou zahrnovat atentáty, odvádění pozornosti, narušování obchodních

cest a špionáž. Symbolem Scoia'tael je veverčí ocas připevněný na čapce nebo jiné části jejich oděvů. Co se jejich politického přesvědčení týče, kdysi bývaly spojencem Nilfgaardského



Císařství a Emhyr var Emreis za to elfům dal jejich vlastní zemi, Dol Blathanna – jen aby později Svobodné elfy přinutil prohlásit Scoia'tael za zločince, protože se teď Veverky musí samy protloukat na nepřátelském Severu.

REJSTŘÍK

A		M		S	
Akce	2	Míchání elixírů – viz „Akce“	2	Směnný poměr	3, 9
Akční políčko	2	Mořské cesty – viz „Cesty“	3	Sousedíci	8
Aktivní hráč	2	N		Společníci – viz „Yarpen“	10
B		Nepřítelé – viz „Boj“	2	Stopy	8
Boj	2	Nepřízeň osudu	5	Střetnutí s překážkami	8
C		Nestvůry	6	Stupnice války	8
Cestování – viz „Akce“	2	Nezdar – viz „Karty pátrání“	4	Šťastná náhoda	8
Cesty	3	O		T	
Cíle	3	Oblasti překážek	6	Tažení karty	8
Činnosti	3	Odhazování	6	Trofeje	9
D		Odhalit – viz „Tažení karty“	8	U	
Dokončení úkolu – viz „Činnosti“	3	Odpočinek – viz „Akce“	2	Úspěch	4, 10
H		Omezení herních součástí	6	V	
Hlavní úkol – viz „Karty úkolů“	4	Opakování hodu – viz „Kostky“	4	Vážné zranění – viz „Zranění“	10
Hodnocení magie - viz „Boj“	2	P		Vedlejší úkol – viz „Karty úkolů“	4
Hodnocení meče – viz „Boj“	2	Pátrání – viz „Akce“	2	Velení – viz „Akce“	2
Hodnocení štítu – viz „Boj“	2	Placení	6	Vítězné body	9
Hrací oblast	3	Podívat se – viz „Tažení karty“	8	Vítězství ve hře	9
K		Podplacení přítele – viz „Činnosti“	3	Vlastněné karty	9
Karty pátrání	4	Pohyb	7	Vylepšení – viz „Akce“	2
Karty úkolů	4	Pokud to lze – viz „Karty pátrání“	4	Výměna zdrojů	3, 9
Karty vylepšení	4	Políčka zbroje – viz „Yarpen“	10	Y	
Klíčová slova	4	Pomocný úkol – viz „Karty úkolů“	4	Yarpen	10
Komunikace při hře	4	Průběh tahu	7	Z	
Kostky	4	Přehled pomocných úkolů	7	Zásoba	10
L		Překážky	6, 8	Zlaťáky	3, 5, 9
Lehké zranění – viz „Zranění“	10	Přeměna stop na trofeje – viz „Činnosti“	3	Zpěv – viz „Akce“	2
Lokace	5	Příprava kouzel – viz „Akce“	2	Zpoždění hrdinové	10
		Přítel – viz „Činnosti“	3	Zranění	10
		R			
		Regiony	7		



CD PROJEKT RED®



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE


















The Witcher
Adventure Game
VA90
978-1-61661-916-9

RYCHLÝ PŘEHLED

ŽETONY A SYMBOLY

NÁZEV	SYMBOL V TEXTU	ŽETON
NEPŘÍZEŇ OSUDU		
LEHKÉ ZRANĚNÍ		
VÁŽNÉ ZRANĚNÍ		
ČERVENÁ STOPA	červená 	
MODRÁ STOPA	modrá 	
FIALOVÁ STOPA	fialová 	
ZLAŤÁK		
ZNAČKA		
NESTVŮRA		







KOSTKY

NÁZEV	SYMBOL NA KOSTCE	VÝSLEDEK HODU
MEČ		
ŠTÍT		
ÚHYB		
MAGIE		
ZAKLÍNAČSKÉ ZNAMENÍ		
2 MEČE		
2 ŠTÍTY		
ÚHYB A ŠTÍT		
MEČ A 2 ŠTÍTY		
PRÁZDNÁ STRANA		(NIC)

SEZNAM ČINNOSTÍ

- ✦ Přeměna stop na trofeje
- ✦ Dokončení vedlejšího úkolu
- ✦ Dokončení pomocného úkolu
- ✦ Splnění hlavního úkolu
- ✦ Výměna zdrojů
- ✦ Podplacení přítele (pouze Marigold)

PRŮBĚH BOJE

1. Použijte efekty „před bojem“.
2. Vyhodnoťte všechny efekty „před hodem“.
3. Hodte kostkami (bojovými kostkami a kostkami svého hrdiny).
4. Sečtěte jednotlivé výsledky, které padly na kostkách.
5. Upravte výsledky hodu (použitím úhybu, pomocí karet vylepšení, atd.).
6. Porovnejte počet  oproti hodnocení meče nepřítele, což vede na „úspěšný “ nebo „neúspěšný “.
7. Porovnejte počet  oproti hodnocení štítu nepřítele, což vede na „úspěšnou “ nebo „neúspěšnou “.
8. Pokud hrdina bojoval s nestvůrou a provedl úspěšný útok, je nestvůra poražena.