

A STRUČNÉ SHRNUTÍ PRAVIDEL

Abychom vám umožnili se s hrou co nejrychleji seznámit, používáme při vysvětlování pravidel osvědčený způsob podle hry „Catan – Osadníci z Katanu“ (dále jen „Catan“), ověřené mnoha cenami.

NEMÁTE-LI DOSUD S HROU „CATAN“ – OSADNÍCI Z KATANU“ ŽÁDNÉ ZKUŠENOSTI, DOPORUČUJEME VÁM, ABYSTE SI NEJPRVE HRU ZAHRALI PODLE ZÁKLADNÍCH PRAVIDEL A TEPRVE POZDĚJI PŘÍSTOUPILI K PLNÉ VERZI „NOČNÍ HLÍDKA“.

Nemáte-li dosud žádné zkušenosti s touto hrou či základní hrou „Catan“, přečtěte si nejprve stručné shrnutí pravidel (A – zde na str. 1). Poté si projděte pravidla základní hry (B – str. 2–4) a zahrajte si jednu partii podle nich. Jakmile se s hrou trochu seznámíte, můžete přejít k pravidlům plné verze hry „Noční hlídka“ (C – od str. 5). Budete-li v průběhu hry potřebovat více informací, vyhledejte si potřebné klíčové slovo (označené symbolem  v Almanachu , příložené samostatně brožurce.

1 V této hře představujete Noční hlídku. Ovládáte území zvané „Dar“, na západě a východě omyvané mořem, na jihu sousedící s královstvím Starků a na severu ohraničené Zdi – vysokou přehradou zadržující Divoké a další hrůzy ze severních ledových pustin. Právě tuto Zď střezíte. Starkové i další království vám dovolují

verbovat si z jejich žálářů a slumů nové členy, ale jinak se o vás nezajímají. Proto potřebujete zakládat a rozšiřovat své osady na území Daru, protože hladově i špatně vyzbrojení muži nejsou spolehlivými strážci...

2 Ve hře se vyskytuje 6 typů dílů krajiny:

5 z nich dává výnosy různých surovin (každý typ krajiny jinou surovinu) – jedna jednotka suroviny je vždy představována jednou kartou dané suroviny. Ledová pole neposkytují žádný výnos.



Les poskytuje dřevo

Páborkatina poskytuje cihly

Hory poskytlují ruda

Ledová pole neposkytují žádné suroviny

Pastvina poskytuje vlnu

Cesta poskytuje obilí

Hráč, který během svého tahu dosáhne 10 VB, vítězí.

4 Abyste získali více vítězných bodů, musíte postavit nové cesty a osady. Můžete také osady vylepšit na tvrze. Každá tvrz má hodnotu 2 VB. K postavení nové osady či k vylepšení osady na tvrz jsou potřeba suroviny.

5 Jak se dají suroviny získat? Jednoduše. V každém kole se hází dvěma šestistěnnými kostkami a výsledek hodů určí, které díly krajiny budou dávat výnosy. Každý díl krajiny je označen jedním kulatým žetonem s číslem. Například padne-li na kostkách 10, budou dávat výnosy díly krajiny označené žetonem s č. 10. V příkladu na obr. na této straně to budou hory vlevo dole (dají rudu) a pastvina vpravo uprostřed (dá vlnu).

6 Každý hráč mající osadu na křižovatce u dílu krajiny označeného číslem, které padlo, obdrží 1 kartu odpovídající surovině. Máte-li u takového dílu krajiny více osad, dostanete po 1 kartě suroviny za každou z nich. Za každou tvrz u takového dílu krajiny pak dostanete 2 karty surovin. Na obr. je červená osada u dílu hor s č. 10 vlevo dole (A), Pastvina u dílu krajiny označeného číslem 10, obdrží červený hráč 1 kartu rudy, modrý a černý hráč obdrží po 1 kartě vlny.

7 Protože osady a tvrze leží na křižovatkách, mohou vynášet až 3 různé suroviny. Např. žlutá osada [C] na obr. leží u lesa, hor a pastviny. Případná osada v místě [D] by vynášela suroviny jen ze dvou dílů krajiny (pastvina a les) a osada v místě [E] by vynášela suroviny jen z jediného dílu krajiny (hory). Místo [F] však sousedí rovněž s tržištem (viz dále).

8 Vzhledem k tomu, že není možné, aby vaše osady sousedily s díly všech typů krajiny označenými všemi čísly, některé suroviny budete získávat jen zřídka nebo nikdy. To může být problém, protože ke stavbě různých objektů jsou potřebné suroviny v předepsaných kombinacích.

9 Abyste získali chybějící suroviny, budete muset obchodovat s bankem či se spoluhráči. Navrhněte, co nabízejte! Možná se vám podaří obchod snů.


10 Osadu můžete založit jen na neobsazené křižovatce, ke které vede vaše cesta, a zároveň na žádné sousedící křižovatce nesmí ležet žádná jiná osada či tvrz (ani vaše vlastní).

11 Pečlivě zvážujte, na které křižovatce si osadu postavíte. Číslo na kulatých žetonech mají různou velikost (a různý počet teček) – čím větší je číslice (pozor, nikoliv číslo takové) a čím více teček, tím vyšší je pravděpodobnost, že toto číslo bude na kostkách padat, a tím více surovin bude daný díl o to častěji se na ně obvykle zaměřuje Zloděj Tormund (viz dále).

STANDARDNÍ PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU PRO ZÁKLADNÍ HRU



Křižovatky

Zde najdete všechna pravidla základní hry. Budete-li v průběhu hry potřebovat více informací, vyhledejte si potřebné klíčové slovo v Almanachu **D**. Klíčová slova jsou označena symbolem .

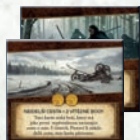
PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU PRO ZAČÁTEČNÍKY

Sestavte rám herního plánu, který bude držet všechny díly krajiny pohromadě. Poté sestavte herní plán z jednotlivých dílů a položte na ně žetony s čísly podle obr. na str. 1. Na herní plán poté rozmístíte figurky (osady a cesty – opět podle obr.), hrajete-li jen ve třech hráčích, červené figurky vynechte.

V dalších partiích můžete herní plán sestavit variabilně – viz heslo Variabilní příprava hry.

PŘÍPRAVA HRY

- Rozřídte karty surovin podle typu na 5 hromádek a vytvořte z nich všeobecný bank. Karty umístěte lícem nahoru do přihrádek na karty.
- 11 karet hrdinů a 2 akční karty „Nový strážce“ můžete nechat v krabici, v základní hře jich nebude zapotřebí.
- Všechny ostatní akční karty zamíchejte a vytvořte z nich balíček, který také umístěte lícem dolů do přihrádky na karty.
- Zvláštní karty „NEJDELŠÍ CESTA“ a „NEJVĚTŠÍ HLÍDKA“ připravte poblíž herního plánu, nahoru stranou „2 VÍTĚZNÉ BODY“. Připravte rovněž obě hrací kostky.











OSTATNÍ KOMPONENTY PRO HRÁČE

- 12stěnnou kostku, šedé figurky hrdinů, Zeď a figurky stráží nechte v krabici. V základní hře se nepoužijí.
- Každý hráč si zvolí barvu a obdrží všechny herní figurky ve zvolené barvě a přehledovou kartu stavebních nákladů. Vše položte před sebe na stůl.
- Umístěte své 2 osady a 2 cesty na herní plán podle obr. na str. 1.
- Za svou v pořadí druhou umístěnou osadu obdržíte po 1 kartě suroviny z každého dílu krajiny, s nímž tato druhá osada sousedí (druhá osada každého hráče je na obr. na str. 1 označena bílou hvězdičkou). Karty surovin si vezměte z banku. Karty surovin se spoluhráčům během hry neukazují – držte je v ruce skrytě.

Příklad: Na obr. na str. 1 je bílou hvězdičkou označena modrá osada vpravo. Modrý hráč dostane za tuto osadu 1 kartu cihel, 1 dřeva a 1 rudy.

PŘEHLED TAHU HRÁČE

Ve svém tahu provedete následující kroky v pevně daném pořadí:

- **Krok 1:** Hoďte oběma hracími kostkami, součtem čísel určíte krajinu/krajiny poskytující výnos surovin  v tomto tahu pro všechny hráče.
- **Krok 2:** Můžete obchodovat  s kartami surovin se spoluhráči  a/nebo s bankem .
- **Krok 3:** Můžete stavět osady , stavět cesty  či vylepšovat osady na tvrze  a kupovat si akční karty .


Kromě toho můžete kdykoli během svého tahu zahrát akční kartu z ruky (i před hodem kostkami).

Po ukončení tahu předejte kostky spoluhráči po levici, který začne svůj tah opět krokem 1.

Partii začíná nejstarší hráč.

PODROBNÝ POPIS TAHU HRÁČE

1. VÝNOS SUROVIN

Prvním krokem vašeho tahu je hod oběma hracími kostkami. Výsledek hodu udává, jaký díl (či díly) krajiny dají v tomto tahu výnos surovin. Každý hráč mající osadu na křižovatce sousedící s daným dílem krajiny obdrží z banku po 1 kartě odpovídající suroviny. Příklad viz Almanach, heslo Výnos surovin .

Sousedí-li s daným dílem krajiny 2, nebo dokonce 3 vaše osady, dostanete 1 kartu suroviny za každou takovou osadu. Za každou tvrz sousedící s daným dílem krajiny pak dostanete po 2 kartách odpovídající suroviny. Není-li v banku dost karet surovin pro všechny dotčené hráče, viz Almanach, heslo Výnos surovin.



Příklad: Padne-li 6, červený hráč dostane 2 karty cihel za své 2 osady. Modrý hráč dostane 1 kartu cihel za svou 1 osadu. Padne-li 4, modrý hráč dostane 1 kartu obilí. Pokud by modrý hráč měl místo této osady tvrz, obdržel by 2 karty obilí.

2. OBCHOD ♡

V kroku č. 2 můžete libovolně obchodovat se spoluhráči či bankem podle následujících pravidel:

A) OBCHOD SE SPOLUHRÁČI ♡

Ve svém tahu můžete obchodovat s libovolnými spoluhráči. Oznamte, jakou kartu či karty surovin chcete získat a co za ně nabízíte. Spoluhráči mohou předkládat protinávrhy.

Důležité upozornění: *Hráči, kteří nejsou aktuálně na tahu, smějí obchodovat vždy jen s hráčem na tahu – nikdy ne mezi sebou navzájem. S akčními kartami nelze obchodovat.*

B) OBCHOD S BANKEM ♡

Můžete obchodovat i bez spoluhráčů. Ve svém tahu můžete vždy obchodovat s bankem v poměru 4 : 1 (tedy vyměnit 4 stejné karty surovin za 1 libovolnou kartu suroviny), sousedí-li některá vaše osada či tvrz s tržištěm, můžete obchodovat v poměru 3 : 1 či 2 : 1, jak je na každém tržišti vyznačeno.



Obchod s bankem v poměru 4 : 1 bez tržiště



Obchod s bankem v poměru 3 : 1 s tržištěm



Obchod s bankem v poměru 2 : 1 s tržištěm specializovaným na dřevo

Důležité upozornění: *Jak už bylo uvedeno, v poměru 4 : 1 lze s bankem obchodovat kdykoli, k tomu žádné tržiště nepotřebujete.*

3. STAVBA ♡

V tomto kroku můžete stavět. Díky tomu můžete získat více vítězných bodů ♡, rozšířit síť svých cest, zlepšit své výnosy surovin a/nebo si koupit užitečné akční karty. Při stavbě je nutné uhradit náklady kartami surovin předepsaného druhu a v předepsaném množství (viz přehledová karta stavebních nákladů ♡). Objekty, které stavíte, si berete ze své zásoby. Umístíte je na zvolené místo na herní plán. Utracené karty surovin vraťte do banku. Nemůžete postavit více objektů, než kolik jich máte k dispozici – 5 osad, 4 tvrze a 15 cest.

A) CESTA ♡ STOJÍ 1 KARTU CIHLY A 1 DŘEVA

Nová cesta musí vždy navazovat na jinou vaši již existující cestu, osadu či tvrz. Na jednu pěšinu je možné postavit maximálně jednu cestu.



První hráč, jemuž se podaří postavit 5 na sebe navazujících cest (odbočky a větvení se nepočítají) nepřerušovaných cizí osadou nebo tvrzí, obdrží kartu „NEJDELSÍ CESTA“, která má hodnotu 2 VB. Pokud se později jinému hráči podaří postavit delší nepřerušovanou navazující cestu, kartu „NEJDELSÍ CESTA“ převzme (a 2 VB se počítají jemu). To znamená, že fakticky dojde ke změně o 4 VB!



Nejdelší cesta



Příklad stavby cesty: *Modrý hráč může postavit cestu na pěšinách označených zeleně. Na pěšinu označené červeně cestu postavit nemůže, protože ji blokuje žlutá osada.*



Příklad nejdelší cesty: *Červený hráč má navazující cestu o 6 částech (odbočka se nepočítá). Jeho cesta je tak nejdelší. Cesta modrého hráče o 7 částech je přerušena červenou osadou, a tak se mu počítá jen cesta o 5 částech.*

B) OSADA ♡ STOJÍ 1 KARTU CIHLY, 1 VLNY, 1 OBILÍ A 1 DŘEVA



Při stavění osady je třeba dbát na pravidlo o vzdálenosti ♡ – osadu lze založit pouze na takové volné křižovatce, jejíž všechny 3 sousedící křižovatky jsou rovněž volné (nestojí na nich osady ani tvrze, a to ani vlastní).

Každá osada musí navazovat na vlastní cestu. Padne-li číslo dílu krajiny, s nímž osada sousedí, dostanete výnos příslušné suroviny bez ohledu na to, či tah zrovna probíhá. Za každou osadu dostanete 1 kartu suroviny a každá osada má hodnotu 1 VB.

Viz příklad na další straně.



Příklad: Červený hráč může založit osadu pouze na křižovatce označené zeleně. Na křižovatkách označených červeně nikoliv s ohledem na pravidlo o vzdálenosti.

C) TVRZ STOJÍ 3 KARTY RUDY A 2 OBILÍ






Tvrz lze postavit jedine vylepšením vlastní osady.

Vylepšujete-li osadu na tvrz, vezměte si herní figurku osady zpět do své zásoby a místo ní na herní plán umístíte tvrz. Za každou tvrz dostanete 2 karty suroviny, padne-li číslo sousedícího dílu krajiny, a má hodnotu 2 VB.

D) AKČNÍ KARTA STOJÍ 1 KARTU RUDY, 1 VLNY A 1 OBILÍ

Při nákupu akční karty si vezměte vrchní z balíčku.



Existují 3 typy akčních karet: Hlídka  (fialové záhlaví), Pokrok  (zelené záhlaví) a Vítězný bod  (oranžové záhlaví). Jejich působení je popsáno dále.

Akční karty se nikdy do balíčku nevracejí. Dojde-li balíček, máte smůlu, další karty kupovat nelze. Koupené akční karty držte v ruce skrytě před spoluhráči, dokud je nezahrajete.



4. ZVLÁŠTNÍ PŘÍPADY

A) PADLO ČÍSLO 7, PŘEMÍSTĚNÍ ZLODĚJE TORMUNDA

Padne-li v kroku 1 na kostkách číslo 7, nikdo nedostane žádné výnosy. Naopak každý hráč, který má v ruce více než 7 karet suroviny (tedy 8 a více), musí polovinu z nich (zaokrouhлено dolů) vybrat a odhodit (vrátit do banku). Hráč na tahu poté přemístí Tormunda takto:



(1) Přemístí Tormunda na jiný díl krajiny a postaví ho na žeton s číslem.

(2) Vezme si jednu náhodně určenou kartu suroviny z ruky hráče, jehož osada nebo tvrz sousedí s tímto novým dílem krajiny. Sousedí-li s novým stanovištěm Tormunda osady či tvrze více hráčů, může si jednoho z nich vybrat libovolně.

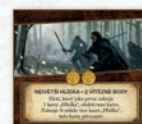
Důležité upozornění: Padne-li číslo dílu krajiny obsazeného Tormundem, tento díl krajiny nedává žádné výnosy surovin – Tormund tomu zabrání.

B) HRANÍ AKČNÍCH KARET

Kdykoliv ve svém tahu smíte zahrát 1 akční kartu (vyložte ji lícem nahoru před sebe na stůl). Nesmí to však být karta, kterou jste právě v tomto tahu koupili. Jedinou výjimku tvoří karta Vítězný bod, jak se dozvíte dále.

HLÍDKA

V základní hře platí, že po zahrání této karty postupujete stejně, jako by vám padlo číslo 7 (viz výše). Musíte přemístit Tormunda (nesmíte ho nechat stát na místě) a vzít kartu. Zahraná karta Hlídka zůstává ležet před vámi na stole. První hráč, jenž zahraje alespoň 3 karty Hlídka, obdrží zvláštní kartu „NEJVĚTŠÍ HLÍDKA“, která má hodnotu 2 VB. Jakmile některý hráč zahraje celkově více karet Hlídka, tuto kartu (a s ní i 2 VB) převezme.



Největší hlídka

POKROK

Zahrajete-li tuto kartu, postupujte podle textu na kartě. Poté kartu vyřadte ze hry (můžete ji vrátit do krabice).



VÍTĚZNÝ BOD

Tyto karty držte skrytě v ruce. Vyložte je pouze v případě, že jste si jisti, že spolu s nimi máte 10 VB a vyhráváte hru. Samozřejmě je také vyložíte v případě, že někdo jiný hru ukončil. Těchto karet můžete ve svém tahu zahrát libovolné množství, a to i takových, které jste právě v daném tahu koupili (pokud v takovém případě vyhráváte hru).



KONEC HRY

Máte-li na konci svého tahu 10 VB (nebo jich právě v tomto tahu dosáhnete i za pomoci karet Vítězný bod dle popisu výše), vyhráli jste! Hra okamžitě končí. Dosáhnout vítězství tedy můžete jen ve svém tahu – v tahu spoluhráče není možné vyhrát! Pokud jakýmkoli způsobem získáte 10 či více VB mimo svůj tah, musíte na svůj tah počkat, abyste mohli vyhrát.

© PRAVIDLA VERZE „NOČNÍ HLÍDKA“

Sloužíš jako meč v temnotách. Tvoříš zadní voj všech království dále na jihu. Jsi Noční hlídka! Nebraješ hru o trůny – jsi to jediné, co zadržuje Divoké, aby pronikli do jižních krajín.

A zima se blíží...

Bratři v Noční hlídce tě uznávají jako svého vůdce. Máš na starosti malou jednotku a řídíš, aby plnila své denní povinnosti. Tvým úkolem je, aby obrana Zdi byla dostatečně zajištěna strážemi. Abys to dokázal, musíš zabezpečit stálý přísun zdrojů z malých osad, opevněných tvrzí a cest v Daru. Budeš-li si počínat dobře, staneš se novým Lordem velitelem!

Důležité upozornění: V této plné verzi hry platí všechna pravidla základní hry, s následujícími úpravami.

ZEĎ, DAR, DIVOCÍ

Herní plán představuje severní region Západozemí se Zdí a územím Daru. Zeď chrání království na jihu a darované území, z něhož může stráž na Zdi čerpat podporu. Herní plán se skládá z dílů krajiny Daru a rámu, který ho drží pohromadě. Na rámu jsou vyznačena kmenová území, tábory, stezky a pláne na sever od Zdi.

Divocí začínají hru v oblasti zvané Mrazokly. V průběhu hry určité akce (např. stavba osad) vyvolají pohyb Divokých. Divocí se začnou stěhovat do kmenových území, kde se budou připravovat v táborech. Později se vydají stezkami z táborů na pláne u paty Zdi. Pokud počet Divokých na pláni převyšuje počet strážů bránících daný úsek Zdi, prolomí Divocí Zeď a vtrhnou na území Daru. Stejně tak jakmile Divocí zaplní tábory v kmenových územích, vrhnou se proti Zdi.

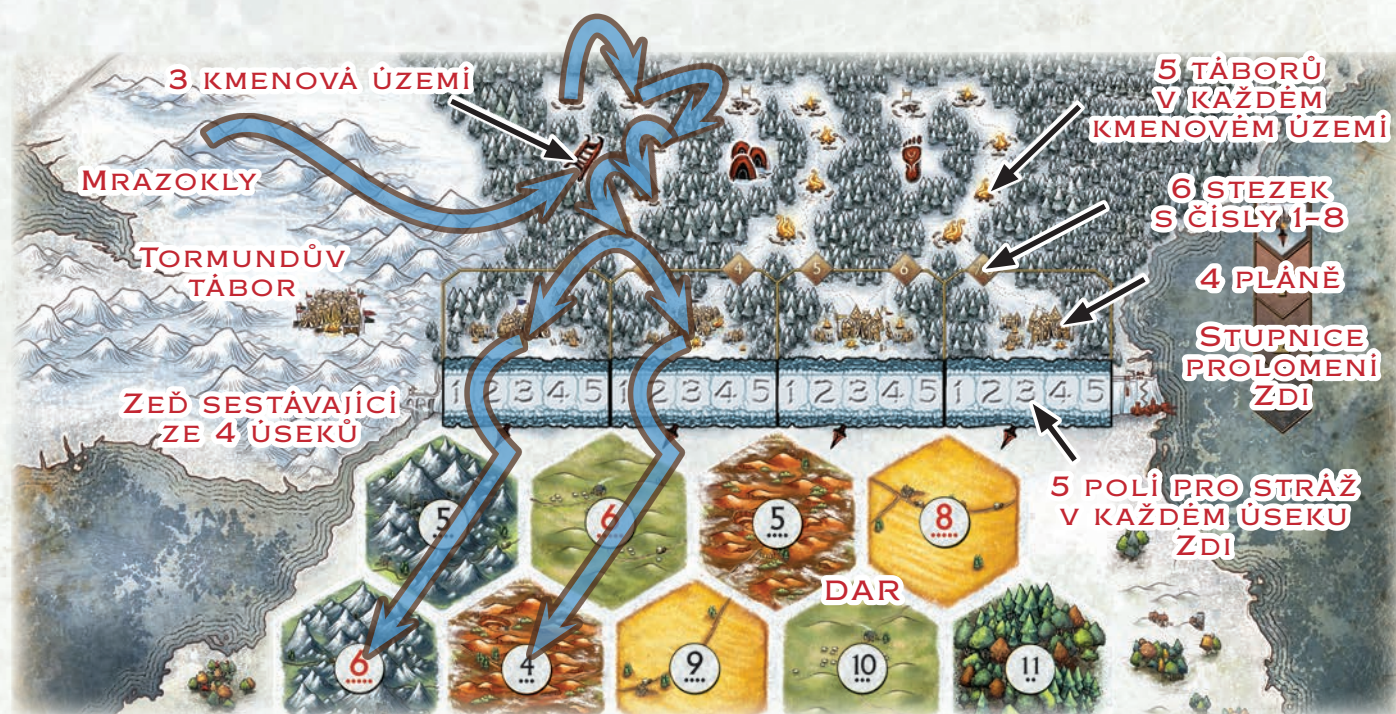
Na obr. níže najdete popis všech polí a oblastí klíčových pro pohyb Divokých. Černé šipky označují určitá konkrétní pole. Modré šipky popisují obecný směr pohybu Divokých.

SESTAVENÍ HERNÍHO PLÁNU

Pro vaši první partii vám doporučujeme sestavit herní plán dle obrázku „Standardní sestavení herního plánu verze Noční hlídka“ na zadní straně této brožury.

Nejprve sestavte rám. Poté do něj umístíte díly krajiny podle obrázku. Ve hře čtyř hráčů použijete všech 21 dílů krajiny, ve hře tří hráčů 16 dílů krajiny. Na díly krajiny položte žetony s čísly podle obrázku.

Poznámka: Může být velmi zábavné (a napínavé) hrát na herním plánu sestaveném variabilně, kdy se díly krajiny rozmísťují náhodně. Tak budete mít herní plán v každé partii jiný, což vás povede k vyzkoušení různých strategií. Žetony s čísly však nepokládejte na díly krajiny náhodně. Podrobnější pokyny naleznete v Almanachu pod hesly „Variabilní příprava hry“ a „Příprava hry“.






PŘÍPRAVA HRY



Jak už bylo uvedeno, pokud již máte s hrou zkušenosti, doporučujeme vám variabilní sestavení herního plánu ♡.

VŠEOBECNÉ POKYNY PRO PŘÍPRAVU HRY

Pro přípravu hry platí stejné pokyny jako pro základní hru (viz str. 2), avšak navíc proveďte následující kroky:


- 12stěnnou kostku Divokých připravte poblíž hracích kostek. 
- 4 žetony úseků Zdi položte na herní plán dle obr. na str. 5.
- Zamíchejte všechny akční karty a utvořte z nich balíček lícem dolů.
- Připravte zvláštní karty „NEJDELŠÍ CESTA“ a „NEJVĚTŠÍ HLÍDKA“ stranou „1 VÍTĚZNÝ BOD“ nahoru. 
- Přehledové karty stavebních nákladů si připravte nahoru stranou se symbolem Divokých. 
- Žeton prolomení Zdi položte na pole 0 stupnice prolomení Zdi.
- 8 žetonů „VB“ připravte poblíž herního plánu.
- Každý hráč hodí jednou hrací kostkou, komu padne nejvyšší číslo, začíná.

PŘÍPRAVA DIVOKÝCH

- Figurky Divokých umístíte do Mrázoklů ♡. Všechny žetony Divokých pečlivě zamíchejte lícem dolů. 
- Položte po 1 žetonu Divokého lícem dolů na každé pole pro osadu na svých přehledových kartách stavebních nákladů a na každý žeton postavte figurku osady. 
- Obdobně položte po 2 žetonech Divokých lícem dolů na pole pro tvrže a na ně postavte tvrže.
- Všechny zbylé žetony Divokých ponechte lícem dolů vedle herního plánu – budou tvořit všeobecnou zásobu Divokých.

PŘÍPRAVA KARET HRDINŮ

Všechny karty hrdinů ♡ vyložte do nabídky vedle herního plánu stranou A nahoru. Každý hráč si vybere jednu následujícím způsobem:

- **Při hře čtyř hráčů:** Hráč 1 si vezme kartu č. 4 „Yarwyck“, hráč 2 obdrží kartu č. 3 „Tarly“, hráč 3 kartu č. 2 „Marsh“ a hráč 4 kartu č. 1 „Mormont“. 
- **Při hře tří hráčů:** Hráč 1 si vezme kartu č. 3 „Tarly“, hráč 2 kartu č. 2 „Marsh“ a hráč 3 kartu č. 1 „Mormont“.

OSTATNÍ KOMPONENTY PRO HRÁČE

Postupujte stejně jako v základní hře.

- Kromě toho obdrží každý hráč 7 figurek stráží ve své barvě.
- V této variantě hry následují 3 kola místo 2 kol (viz Almanach, heslo Příprava hry verze Noční hlídka ♡). V prvních dvou kolech každý hráč umístí jednu svou osadu a cestu jako obvykle, ve třetím každý postaví 1 stráž na libovolný úsek Zdi – začíná hráč 1 a ostatní následují po směru hodinových ručiček a každý úsek se obsazuje vždy od pole č. 1 vzestupně.

PŘEHLED TAHU HRÁČE

Tah hráče probíhá stejně jako v základní hře, jen se v kroku 1 hází třemi kostkami – kromě hracích kostek hází hráč na tahu navíc kostkou Divokých. Číslo, které padne na této kostce, určuje pohyb Divokých (zda k němu dojde, a případně k jakému).

- **Krok 1:** Hodte všemi třemi kostkami. Nejprve vyhodnoťte výnos surovin ♡ pro všechny hráče jako obvykle. Poté proveďte případný pohyb Divokých podle výsledku hodu kostkou Divokých.
- **Krok 2:** Můžete provozovat obchod ♡ s kartami surovin se spoluhráči ♡ a/nebo s bankem ♡ jako v základní hře.
- **Krok 3:** Můžete stavět osady ♡, stavět cesty ♡, vylepšovat osady na tvrže ♡, stavět stráže ♡ a kupovat si akční karty ♡. Kromě toho můžete kdykoli během svého tahu zahrát akční kartu z ruky (i před hodem kostkami).

Po ukončení tahu předejte kostky spoluhráči po levici, který začne svůj tah opět krokem 1.

PODROBNÝ POPIS TAHU HRÁČE

1. HOD KOSTKAMI

Jak už bylo řečeno, prvním krokem vašeho tahu je hod všemi hracími kostkami. Vyhodnoťte výnos surovin jako v základní hře.

Poznámka: Díl krajiny zablokováný Divokým nedává žádné výnosy.

POHYB DIVOKÝCH ♡

Stežka ♡ je číslována spojnicemi mezi táborem ♡ a navazující plání ♡. Výsledek hodu kostkou Divokých (tj. čísla 1–12) udávají konkrétní stezku. Je-li v táboře, odkud daná stezka vede, nějaká figurka Divokého, přemístí se po označené stezce na navazující pláň.

Příklad: V kmenovém území Jeskynních lidí jsou 2 Divocí. Z tohoto území vedou dvě stezky, s č. 4 a s č. 5. Na kostce Divokých padlo 4. Figurku Divokého z posledního tábora před stezkou s č. 4 přemístíte po této stezce na pláň. Protože tento úsek Zdi nebrání žádná stráž, dojde k prolomení Zdi ♡ (podrobný popis prolomení Zdi viz dále). Kdyby na kostce Divokých padlo 5, přemístila by se figurka Divokého po stezce č. 5 na pláň u úseku Zdi, který je bráněn 1 stráží, takže by k prolomení Zdi nedošlo.

Je-li v příslušném kmenovém území Divokých více, přesune se po stezce ten z tábora nejbližší ke stezce (s největším ohněm) a ostatní se přisunou bližší ke stezce (Divocí při příchodu do kmenového území obsazují vždy nejdříve tábory nejbližší u stezky a poté směrem od ní, viz heslo Tábor ♡).



DRUHY DIVOKÝCH

Ve hře se vyskytují tři druhy Divokých – lezci 🐉, obři 🐉 a běžní Divoci 🐉. Liší se svým působením, jakmile se dostanou na pláň:

- **Lezec** okamžitě po dosažení pláně proniká do Daru bez ohledu na stráž a obsadí nejbližší díl krajiny ve směru šipky od Zdi (směrem vlevo dolů, říkáme směrem na jih), který dosud není žádným Divokým obsazen. To se nepovažuje za prolomení Zdi 🐉 (viz příklad níže).
- **Obr** zlikviduje stráž na poli č. 1 na daném úseku Zdi a sám se vrací do Mrazoklů. Odstraněnou figurku stráže vraťte do zásoby příslušného hráče. Pokud na daném úseku Zdi zbyly nějaké další stráže, posuňte je zcela vlevo, aby opět obsadily pole od nejnižších čísel. Pokud se obr dostane na pláň a daný úsek Zdi nebrání žádná stráž, způsobí obr prolomení Zdi 🐉 (viz příklad níže).
- **Běžný Divoký** zůstává na pláni, pokud je počet stráží bránících daný Úsek zdi stejný nebo vyšší než počet Divokých na této pláni. Je-li na pláni Divokých více než stráží bránících daný úsek Zdi, dojde k prolomení Zdi 🐉.



PROLOMENÍ ZDI 🐉

Dojde-li k prolomení Zdi, odstraňte nejprve stráž z pole 1 příslušného úseku Zdi a vraťte její figurku příslušnému hráči. Ostatní stráže posuňte vlevo, aby opět obsadily pole od nejnižších čísel.

Poté všichni Divoci z příslušné pláně překonají Zeď a jeden po druhém obsadí vždy nejbližší díl krajiny jižním směrem, dosud neobsazený žádným Divokým. Připomínáme, že díl krajiny blokový Divokým nedává žádný výnos.

Příklad: Na pláni, k níž vedou stezky č. 5 a 6, jsou 2 běžní Divoci a daný úsek Zdi brání 2 stráže. Na kostce Divokých padne 5. V táboře u stezky č. 5 je nejbližší 1 běžný Divoký. Ten se přemístí na zmiňovanou pláň. Teď na ní jsou 3 běžní Divoci. Protože jich je více než stráží na daném úseku Zdi, dojde k prolomení Zdi. Stráž z pole č. 1 vraťte příslušnému hráči. Všichni tři Divoci proniknou za Zeď a postupně obsadí 3 díly krajiny směrem na jih, zbylou stráž posuňte na uvolněné pole č. 1.



Po prolomení Zdi posuňte žeton prolomení Zdi na stupnici o jedno pole dále. Jakmile dojde ke třetímu prolomení Zdi, nastává konec hry 🐉.



ÚTOK DIVOKÝCH 🐉

Jakmile jsou v kmenovém území 🐉 obsazeny 4 tábory a dostane se do něj další Divoký, dojde k útoku Divokých. Do pohybu se dají 2 Divoci z táborů nejbližší ke stezkám. Divoký z nejbližšího tábora se dá stezkou s nižším číslem (viz červená šipka na obr.), Divoký z druhého tábora se vydá stezkou s vyšším číslem (viz modrá šipka). Zbylí 3 Divoci se zase posunou do táborů co nejbližší u stezek – Divoký z třetího tábora se posune do prvního, Divoký ze čtvrtého tábora se posune do druhého a Divoký z pátého tábora se posune do třetího (viz černé šipky).



2. OBCHOD S BANKEM 🐉 V POMĚRU 3 : 1

Obchod probíhá stejně jako v základní hře, jen poměr při obchodování s bankem je 3 : 1 místo 4 : 1.

4. STAVBA 🐉

Také stavba probíhá stejně jako v základní hře, navíc máte k dispozici tyto další možnosti:

- Můžete postavit stráž.
- Stavíte-li osadu, vylepšujete osadu na tvrz nebo převezmete zvláštní kartu („NEJDELŠÍ CESTA“ či „NEJVĚTŠÍ HLÍDKA“), otočíte žeton či žetony Divokých. Do takto určených kmenových území pak umístíte příslušné Divoké.
- „NEJDELŠÍ CESTA“ i „NEJVĚTŠÍ HLÍDKA“ mají v této variantě hodnotu pouze 1 VB.

NASAZENÍ NOVÝCH DIVOKÝCH NA HERNÍ PLÁN 🐉



Na začátku hry máte na přehledových kartách stavebních nákladů po 1 žetonu Divokého pod figurkou osady a po 2 žetonech Divokých pod každou figurkou tvrze. Vždy, když postavíte osadu, otočte žeton Divokého ležící na kartě stavebních nákladů pod ni. Na žetonu je vyznačeno, jakého Divokého (modrý symbol) máte přemístit z Mrazoklů do jakého kmenového území (červený symbol). V případě vylepšení osady na tvrz proveďte tento proces dvakrát a pod figurku osady, kterou vracíte na svou přehledovou kartu, položte jeden náhodně vybraný žeton Divokého z všeobecné zásoby.

Kdykoli si berete zvláštní kartu „NEJDELŠÍ CESTA“ nebo „NEJVĚTŠÍ HLÍDKA“, otočte náhodně zvolený žeton Divokého z obecné zásoby a nasadte na herní plán odpovídající figurku způsobem popsaným výše.

Použité žetony Divokých odložte stranou herního plánu lícem nahoru. Pokud by snad v průběhu hry měla dojít jejich obecná zásoba, doplňte ji tak, že opět otočíte tyto odložené žetony lícem dolů a zamícháte je.

DRUHY DIVOKÝCH



Lezec



Obr



Běžný Divoký

KMENOVÁ ÚZEMÍ



Kmen Ledové řeky



Kmen Jeskynních lidí



Kmen Tvrdoonožců

POSTAVENÍ STRÁŽE STOJÍ 1 KARTU CIHLY, 1 VLNY A 1 DŘEVA



Poté, co zaplatíte náklady, postavte na libovolný úsek Zdi jednu svou figurku stráže na volné pole s nejnižším číslem.

Dokud máte na Zdi alespoň 3 stráže, máte nárok na 1 žeton „VB“. Máte-li na Zdi stráží alespoň 5, máte nárok na další žeton „VB“ (celkem tedy na 2 VB). Pokud však počet vašich stráží na Zdi poklesne pod zmíněné hranice, o tyto žetony zase přijdete – **musíte** je vrátit do banku.

KARTY HRDINŮ

Vaše karta hrdiny vám poskytuje určitou specifickou výhodu, popsanou přímo na kartě. Použijete-li ji ve hře poprvé, máte dvě možnosti:

- BUĎ vrátit tuto kartu zpět do nabídky na stole a vzít si místo ní jinou z těch, co v nabídce jsou (novou kartu položte před sebe na stůl stranou A nahoru),
- NEBO otočit kartu stranou B nahoru, takže ji budete moci v některém z následujících tahů použít ještě jednou.

Jakmile kartu použijete podruhé, musíte ji vrátit zpět do nabídky na stole (opět stranou A nahoru) a vzít si místo ní jinou z těch, co v nabídce jsou.

Na zadní straně Almanachu najdete popis všech karet hrdinů.

Důležité upozornění: Kartu hrdiny nesmíte použít v tahu, v němž jste ji získali. S kartami hrdinů nelze obchodovat, nelze je darovat či půjčovat ani spoluhráčům ukrást či sebrat.



KONEC HRY

Partie hry verze Noční hlídka může skončit třemi způsoby: jedním slavným vítězstvím a dvěma způsoby tragického vítězství.

SLAVNÉ VÍTĚZSTVÍ

Prokázali jste, že jste opravdovým vůdcem. Dokázali jste ubránit Zeď, ale i zlepšit infrastrukturu v Daru. Vskutku si zasloužíte stát se novým Lordem velitelem Noční hlídky!

- Podmínkou vítězství je jako v základní hře zisk 10 VB. Avšak v tahu, ve kterém toho dosáhnete, musíte v každém případě ještě vyhodnotit hod kostkou Divokých. Pokud při něm dojde k pohybu Divokých, v jehož důsledku je Zeď prolomena potřetí nebo počet Divokých v Daru přesáhne 7, nemá počet získaných VB na vítězství ve hře žádný vliv (viz Tragické vítězství níže).

TRAGICKÉ VÍTĚZSTVÍ

Přes vaše veškeré úsilí se Divokým podařilo ovládnout Dar. Avšak váš příspěvek k obraně nezůstane nepovšimnut.

- Dojde-li k prolomení Zdi potřetí, hra okamžitě končí. Hráč, který má v tom okamžiku nejvíce stráží na Zdi, vítězí.
- Převyšší-li počet Divokých v Daru 7 (tedy je-li jich tam 8 a více), hra okamžitě končí. Hráč, který má v tom okamžiku nejvíce stráží na Zdi, vítězí.

POSTUP V PŘÍPADĚ SHODY

- V případě shody je pomocným kritériem počet VB.
- Trvá-li stále shoda, rozhoduje počet karet surovin v ruce (čím více, tím lépe).
- Trvá-li stále shoda, všichni prohrávají.

VARIANTA TRAGÉDIE HRDINŮ

Máte-li již za sebou několik partií verze Noční hlídka, můžete si hru zpestřit ještě více:

Padne-li na všech třech kostkách stejné číslo (tedy např. 4, 4, 4), vyberte z nabídky karet hrdinů na stole (tedy ne z těch, které drží hráči) jednu a vyřadte ji ze hry.

STANDARDNÍ SESTAVENÍ HERNÍHO PLÁNU VERZE NOČNÍ HLÍDKA

HRA 4 HRÁČŮ



8

HRA 3 HRÁČŮ

