

CHRISTIAN MARTÍNEZ

# WMS

ROČNÍ OBDOBÍ

ROZŠÍŘENÍ



3. vydání

# VÍTEJTE U ROZŠÍŘENÍ „ROČNÍ OBDOBÍ“

Toto rozšíření obsahuje těchto 5 modulů, které můžete libovolně kombinovat:

- Komponenty pro 5 hráčů
- Chceme krále!
- Roční období
- Cesty za moře
- Nové karty eposů




## PRŮBĚH PŘEHLED KOMPONENT

- 1 deska ročního období
- 1 ukazatel ročního období
- 10 přehledových karet svátků (5\* dvě různé)
- 1 žeton vyzyvatele (5 hráčů)
- 12 figurek klanů (5 hráčů)
- 15 nových karet eposů
- 6 nových dílů území  
a 1 aktualizované území (Zátoka)
- 6 nových karet výhod
- 9 žetonů přístavů
- 1 žeton skutku
- 1 žeton Machina kletba
- 1 žeton prorockého básníka
- 5 žetonů báně
- 1 královský žeton



Pozn.: Podobně jako žetony skutků, přístavy nejsou omezeny počtem. Pokud vám dojdou, použijte vhodnou náhradu.

Chcete-li hrát s tímto rozšířením, budete potřebovat akční kartu „Objevné výpravy“ s tímto symbolem  a také čtyři karty pro hru v pěti hráčích (naleznete v krabici se základní hrou).





# 5 NOVÝCH MODULŮ



## MODUL 1: PÁTÝ HRÁČ

Při přípravě hry pěti hráčů:

- Do balíčku akčních karet přidejte čtyři akční karty označené pro hru 5 hráčů (naleznete je v krabici se základní hrou),
- přidejte pátý žeton vyzvatele,
- a přidejte 12 figurek páté barvy.

Pravidla hry zůstávají shodná jako při hře 3 nebo 4 hráčů.

Budete-li hrát v pěti hráčích, doporučujeme současně použít modul „Chceme krále!“, jenž vám umožní dohrát partii v rozumném čase.



## MODUL 2: CHCEME KRÁLE!

Tento modul umožňuje zkrátit partii, pokud by mělo nastat mnoho nerozhodných situací.

Modul byl optimalizován především pro hru 5 hráčů, můžete jej však použít i pro hru 3 či 4 hráčů.

### PŘÍPRAVA HRU

Během přípravy hry:

- Umístěte královský žeton poblíž hrací plochy, nahoru stranou se slovy „Chceme krále!“



### CHCEME KRÁLE!

Dokud je žeton touto stranou nahoru, postupujte při kontrole splnění podmínek vítězství dle str. 9 základních pravidel, s touto výjimkou:

- Jestliže mezi hráči ve shodě není Brenn, dejte každému hráči ve shodě jeden žeton skutku a královský žeton otočte na druhou stranu („Musíme mít krále!“).



### MUSÍME MÍT KRÁLE!

Jakmile otočíte žeton touto stranou vzhůru, odehrajete poslední roční období (kolo hry), poté při kontrole vítězství v příští Fázi sněmu:

- Jestliže žádný hráč nesplňuje žádné podmínky vítězství, vítězí Brenn.
- Jestliže nastala shoda v počtu splněných podmínek vítězství, avšak Brenn není mezi hráči ve shodě, tyto hráči sdílí vítězství.

## MODUL 3: ROČNÍ OBDOBÍ

Tento modul do hry přidává 4 keltské svátky, které mají efekt při Fázi sněmu a některé také ve Fázi ročního období.

### PŘÍPRAVA HRU

Během přípravy hry:

- Poblíž herní plochy umístěte desku s ročními obdobími.
- Náhodně vylosujte počáteční roční období a umístěte k němu ukazatel ročního období.
- Každému hráči dejte 2 různé přehledové karty ročních období.

### BOŽSKÉ SVÁTKY

Během Fáze sněmu proveďte navíc krok 7: Božské svátky.

Efekt každého svátku je popsán na příslušné přehledové kartě.

Během Fáze ročního období také platí efekt popsáný tamtéž, a to po celou dobu ročního období. Na konci ročního období (herního kola) posuňte ukazatel ročního období ve směru hodinových ručiček.




## MODUL 4: CESTY ZA MOŘE

Tento modul uvádí do hry nový druh území: ostrovy. Rozpoznáte je od ostatních území dle modrých okrajů a díky novému typu stavby: přístavům. Ty umožňují pohyb po moři.

### PŘÍPRAVA HRY

Během přípravy hry:

Nahradte běžnou kartu „Objevné výpravy“ ze základní hry novou verzí s tímto symbolem . Kartu naleznete v krabici se základní hrou.

Ostrovy oddělte od ostatních území.

Na základě počtu hráčů doberte a umístěte stejné množství dílů území. V případě potřeby se řiďte pravidly pro přístavy.

Poté, co Brenn vybere území hlavního města, kromě samotného města a svatyně, přidejte také jeden přístav (pokud zde již není).

Ostrovy zamíchejte mezi ostatní díly území.

### NOVÁ PRAVIDLA

#### 1) Umístění území

Podobně jako v základní hře, pokud máte umístit nové území a **nejedná se o ostrov**, musíte jej umístit tak, aby sousedilo alespoň se dvěma dalšími územími.

#### 2) Umístění ostrovů

Jestliže objevíte ostrov, umístěte ho na herní plochu, odděleně od zbylých území. Prázdný prostor mezi díly představuje moře. Ostrov nikdy neumísťujte do sousedství jiného území.

**Toto pravidlo je nadřazeno pravidlům základní hry a případnému textu na kartách.**

#### 3) Umístění přístavů

Když umísťujete žeton přístavu na území, postupujte následovně:

- 1) Vyberte místo na okraji území. Přístav musíte umístit tak, aby se dotýkal pouze jednoho území.
- 2) Přístav musí vždy umožňovat přístup na moře, představované nezabranou herní plochou, přístav tedy nemůže být zcela obklopen územími.
- 3) Na každém území může být pouze jeden přístav.

#### 4) Cesty za moře

Jestliže vyhodnocujete efekt, který vám umožňuje přesouvat své klany (zahráním karty, efektem ročního období nebo ústupem ze střetu), pouze jeden z těchto přesunů můžete provést po moři, bez ohledu na to, kolik klanů takto přesouváte. Pro účely pohybu se dvě území s přístavy považují za sousedící.

## MODUL 5: NOVÉ EPOSY

Do příslušného balíčku přidejte 15 nových karet eposů.

**DŮLEŽITÉ:** Pokud nebudete hrát s modulem 4 „Cesty za moře“, odstraňte ze hry kartu eposu „Mílovi synové“.



Zde jsou tři možná místa k umístění přístavu.



Na toto místo nelze umístit území Hor, neboť by to znemožnilo přístup do přístavu.

**Každá karta eposu ve hře odkazuje na jednu z irských či keltských bájí, dovolte nám je trochu přiblížit.**

**Pwyllova záměna:** Pwyll byl náčelníkem panství Dyfed v dnešním Walesu. Jednou se při lovu dostal do rozepře s Arawnem, králem Zásvětí. Aby odčinil urážku, Pwyll nabídl, že si vymění na jeden rok svá království a navíc, že pro Arawna porazí Havgana, obávaného soupeře.

**Svatý vrch Tara:** Kopec v samém srdci Irska, symbolické místo pro všechny druidy a hlavní město velkokráľů. Nachází se zde Kámen osudu i Citadela kráľů, jíž nechal postavit kráľ Cormac.

**Machina kletba:** Příběh o polobohyni, jenž proklela slabostí ulsterské. Pouze Kukulín byl kletby ušetřen a dokázal ubránit království před armádami královny Maeve.

**Cathleannino proroctví:** Cathleam byla kněžka a žena Balorova, vůdce Fomóirů. Svému muži předpověděla, že to bude jeho vnuuk, Lugh, který se stane strůjcem jeho záhuby. Mylně se Balor domníval, že Lugh zahynul při narození.

**Maelduinova výprava:** S odhodláním pomstít smrt otce se Maelduin vydal na výpravu, při níž objevil mnoho fantastických ostrovů, plných podivuhodných bytostí a nevysvětlitelných kouzel.

**Nuadův meč:** Zvaný též Meč světla, jeden ze čtyř největších pokladů Děti Danu, vedle Lughova kopí, Kamene osudu a Dagdova kotle.

**Kouzelná mlha:** Magická mlha druidů z rodu Děti Danu.

**Branova cesta:** Zpěv záhadné ženy přiměje Brana k výpravě za moře na ostrovy Zásvětí, kde čas neplyne tak jako na Zemi. Cestou je mu průvodcem bůh moře, Mannanan mac Lír.

**Únosce Niall:** Kráľ nad vrchem Tara. Své přízvisko získal tím, že unesl a zadržoval jako rukojmí devět dědiců sousedících kráľovství.

**Fintanovy pověsti:** Fintan byl druidem a poradcem velkokráľů. Bojoval v první bitvě u Mag Tuired proti Fírím a dožil se prý tisíců let. Poté, co se jeho příběh naplnil, opustil svět lidí a skončila éra mýtů.

**Cormac, syn Artův:** Jeden z největších velkokráľů Irska, proslulý svou štědrostí a smyslem pro spravedlnost. Obyvatelé Tary si jej proto rádi zvolili za svého krále.

**Rhiannon a její kůň:** Když se Pwyll poprvé setkal s touto záhadnou ženou, nikdo ji nedokázal dohonit, ani ti nejlepší poslové v zemi. Nakonec o své vůli zastavila svého koně a za Pwylla se provdala. Její život byl však naplněn nespravedlivým přikofím.

**Finnův hněv:** Říká se, že Finn Mac Cool, vůdce rytířské družiny se někdy proměňoval v obra...

**Milovi synové:** Milesiáni byli posledním rodem, který připutoval do Irska. Lidští, prostí smrtelníci, předkové Gaelů. Podařilo se jim Irsko najít i přes kouzelnou mlhu, kterou přivolaly Děti Danu.

**Kvílení bání:** Bání je poslem ze Zásvětí. Někdy nesnesitelně ošklivá, jindy ohromuje svou krásou. Když se však začne rozléhat její křik, smrt je nablízku.



## REALIZAČNÍ TÝM

Design hry: Christian Martinez

Ilustrace krabice a karet: Jim Fitzpatrick

Ilustrace dílů území: Dimitri Bielak

Umělecký vedoucí: Yan Moussu & Robert Korodi

Editor: Steven Kimball

Šéfredaktor: Arnaud Charpentier

Produkce: Surfin' Meeple China

Korektury: AJ Lambeth



## PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Editor: Martin Herman

Překlad: Tomáš Lády

Korektura: Pavel Illichmann, Vratislav Postl

Sazba a grafické práce: Pavel Illichmann

