

CHRISTIAN MARTÍNEZ

WIS

V SRDCI KELTSKÝCH LEGEND



3. vydání

Každá karta eposu ve hře odkazuje na jednu z irských a keltských bájí, dovolte nám je níže trochu přiblížit:

Diarmuid a Gráinne: Gráinne byla příslibena Fionnovi mac Cumhaillovi, který byl udatným bojovníkem, ale byl dokonce ještě starší než její otec. V den svatby přiměla svého milého, Diarmuida, aby společně uprchli. Fionn je pak nesmlouvavě pronásledoval.

Eriu: Děti Danu dali slib Milesiánům, poslednímu národu, který přicestoval do Irsku. Odměnou za pomoc bohyně Eiru byl po ní pojmenován celý ostrov. Je bohyní a patronkou Irsku.

Bojová vřava: Říká se, že obzvlášť moeni bojovníci, jako Kukulín, mohou v boji upadat do tranzu, který pokrývá jejich tělo i ducha a promění je v zuřivá monstra.

Kernunova svatyně: Kernunos je ztělesněním divokých lidí, přírody, lesů a plodnosti. Je obestřený záhadami a zcela odlišný od ostatních bohů.

Zásvětí: Tír na Nóg je krajinou bohů, zesnulých a nekonečného štěstí, královstvím věčného mládí, kde bohové našli své útočiště. Ve vzácných chvílích může některý smrtelník získat právo sem vkročit...

Balorovo oko: Balor byl králem Fomóirů a démonem ze Severních ostrovů. Na čele měl jedno děsivé oko, kterým mohl ničit své nepřátele.

Bitva na Mag Tuired: Druhá bitva u Mag Tuired proběhla mezi Fomóiry a Dětmí bohyně Danu a byla nesmírně ničivá. V průběhu bitvy Lugh zabil svého děda Balora. Zbylí Fomóirové poté opustili Irsko.

Krásná Deirdre: Deirdre byla vyvolenou krále Conchobara. Její krása však byla příčinou mnoha tragédií a krveprolití. Z nešťastné lásky si nakonec vzala život.

Příběh o Kukulínovi: Kukulín byl synem Luga a jedním z největších keltských hrdinů. Prý sám ubránil Ulster před nejlepšími bojovníky královny Maeve. A odolal všem svodům bohyně Morrigan.

Dagdův úder: Dagdova neobyčejná zbraň umožňuje život nejen brát, ale také jej navracet.

Dagdova harfa: Na tuto kouzelnou harfu je možné zahrát všechny písně, především ty o smutku, smíchu a spánku. Dagda hrává na harfu, aby udával rytmus přírodě a ročním obdobím.

Lughovo kopí: Bojovník vyzbrojený tímto božským kopím nebude nikdy v boji poražen.

Dagdův kotel: Z tohoto nevyčerpatelného kotle hojnosti mohou být navždy živы všechny kmeny. Také má kouzelnou schopnost přivádět mrtvé zpět k životu.

Tuanovy vzpomínky: Tuan byl druidský poustevník, který dokázal žít napříč staletími, převtělen do různých zvířecích podob. Do Irsku připlul ještě před Dětmí Danu i Fomóiry. Viděl na vlastní oči pět válečných tažení. Také potkal svatého Patrieka. Je kronikářem vši historie.

Morrigan, královna přízraků: Je ženou Dagdy a bohyní války a práva vládnout. Někdy se zjevuje v podobě havrana.

Cathbadovo slovo: Cathbad byl druid, prorok a bojovník. Byl otcem krále Conchobara a učitelem Kukulína.

Porce pro šampióna: Nejlepší sousto každé slavnosti. Vyhrazené pro toho nejproslulejšího bojovníka a často předmětem mnoha svárů.

Kámen osudu: Do Irsku jej dopravily Děti Danu. Říká se, že kámen hlasitě hřmí, když k němu přijde muž, který je hoden trůnu.

Óengova lest: Óengus, syn Dagdy, se zmocnil hradu svého otce, zeptal se totiž, zda by tam směl žít „během dní i nocí“, myslel tím však po zbytek věčnosti.

Země bohyně Tailtu: Byla dcerou krále Fírů. Tak dlouho kácela lesy ve snaze připravit půdu, kterou by její lidé mohli obdělávat, až zemřela vyčerpáním. Na její počest zavedl její adoptivní syn, Lugh, tradici slavnosti sklizně: Lughnasad.

Bresova krutost: Bres „Nádherný“ se stal králem Děti Danu poté, co se trůnu vzdal jeho předchůdce Nuada. Byl však zlovolným a chamtivým králem, který se o bohatství nedělil a z duše nenáviděl písně bardů. Břítka satira jednoho z básníků však proti němu pozvedla vlnu odporu. Postavil však ještě vojsko Fomóirů proti Dětem Danu a rozpoutal válku, kterou ukončila až druhá bitva na Mag Tuired.

Ogmova výřečnost: Ogma z rodu Děti Danu, byl velký učencec a mistr mnoha slov. Byl válečným básníkem a vynalezl Ogham, posvátné staroirské písmo.

Srengovo odhodlání: Šampion Fírů, který v první bitvě na Mag Tuired utal ruku Nuadovi. Ani na pokraji porážky a s posledními třemi stovkami věrných se nezdal. Z respektu k jeho odvaze a vůli mu byla přenechána severozápadní provincie Connacht.

Dagda: Milostivý bůh a ochránce kmenů. V jedné osobě spojuje druida, válečníka, mudrce. Je pánem nad životem a smrtí, pánem času a ročních období.

Manmanovi koně: Mannan mac Lír je vládcem moří a střeží bránu do Zásvětí. Z mořské pěny vytvořil stádo koní, kteří eválojí krajinou stínů a mlh.

Děti bohyně Danu: Legendární Děti Danu jsou pokolením, které do Irsku přišlo po dlouhé cestě ze severních ostrovů. Museli svést války s Firy a Fomóiry. Později se stáhli do Zásvětí, země tak mohla přijmout nový lid, Milesiany.

Rytířská družina: Jsou mýtickým bratrstvem válečníků. Jejich vůdce, Fionn Mac Cumhail je jedním z největších keltských hrdinů, bojovník, básník a nezdolný čaroděj.

Bohatá Maeve: Maeve byla královnou Connachtu a o své bohatství se dělila se svým lidem. Kdysi rozpoutala boj proti Conchobarovi, králi Ulsteru, jehož cílem bylo zmocnit se Hnědého býka z Cooley.

Lugh Zručný: Lugh patřil k Dětem Danu a prostřednictvím svého děda Balora byl též příbuzným Fomóiry. Byl mistrem všech věd a umění. Nuada mu proto svěřil velení Děti Danu v druhé bitvě u Mag Tuired.

Nuada Stříbroruký: Král Děti Danu, který se musel vzdát trůnu poté, co v boji se Srengem přišel o paži. Bůh lékařů Dian cecht mu však vytvořil ze stříbra novou paži a Nuada tak opět získal právo vládnout. Padl v boji s Balorem v druhé bitvě na Mag Tuired.

Hra Inis (vyslovujte „Inyš“, v gaelštině „ostrov“) se odehrává v dávných dobách vrcholné slávy starých Keltů, v časech, kdy rozdíl mezi bájemi a legendami a skutečnou historií lze jen stěží rozpoznat. Představujete klanové náčelníky a vedete svůj lid na cestě z Irsku na nově nalezený ostrov. Vaši poddaní budou osidlovat území, objevovat přilehlé kraje, těžit zdroje z dolů a pro zajištění bezpečí stavět citadely a svatyně. Bardi budou vyprávět příběhy bohů i hrdinů, druidové zase poslouží jako moudří rádci a mistři řemesel učiní keltskou civilizaci nesmrtelnou.

Všichni věřte, že máte legitimní nárok na trůn, z něž byste vládli nové říši. Jen čas však ukáže, kdo z vás se velkokrálem stane doopravdy!

2 - 4 hráči, herní doba 60 minut.

PŘEHLED KOMPONENT

18 staveb, z toho:	16 dílů území
• 1 hlavní město	17 žetonů, z toho:
• 8 citadel	• 1 žeton Brenna
• 9 svatyní	• 1 žeton Hejna vran
74 karet, z toho:	• 4 žetony vyzývatele (1 v každé barvě)
• 23 akčních karet (*)	• 10 žetonů skutků
• 16 karet výhod	• 1 žeton slavnosti
• 30 karet eposů	48 figurek klanů (12 v každé barvě)
• 5 přehledových karet	

OBSAH

Přehled komponent.....	str. 2
Příprava hry	str. 4
Průběh hry	str. 5
Střety.....	str. 7
Jak vyhrát.....	str. 9
Konec hry.....	str. 9

(* Abychom zajistili jednotný odstín rubu karet, vytiskli jsme se základní hrou i akční karty z rozšíření a přidali je do této krabice. To znamená, že zde naleznete navíc karty z produktů, které možná ještě nevlastníte (Roční období a Nemed). Tato rozšíření vřele doporučujeme, nicméně, pokud je dosud nemáte či hrajete bez nich, jednoduše při hře odložte zpět do krabice jakékoliv karty se symbolem 5 nebo nebo v pravém dolním rohu.

CÍL HRY

Představujete náčelníka staroirských klanů, který usiluje o titul velkokrále. V každém kole nastane chvíle, kdy musíte zkontrolovat splnění podmínek vítězství.

Abyste mohli být prohlášeni velkokrálem a vítězem hry, musíte splnit **co nejvíce** z těchto podmínek:

- Být přítomen (mít své klany) alespoň na 6 územích.
- Držet nadvládu alespoň nad 6 klany soupeřů.
- Být přítomen na územích, na nichž se nachází alespoň 6 svatyní.

PŘEHLED HRY

Každé kolo hry (roční období) se skládá ze dvou fází. Nejdříve odehrajte Fázi sněmu: během ní zkontrolujete, zda někdo zvítězil, určíte nadvládu nad územími a rozeberete si akční karty.

Následuje Fáze ročního období, během níž budete z ruky hrát karty.

Důležité: Ve hře jsou všechny akce, například umísťování nových klanů, jejich přesuny, stavba svatyní a mnoho dalšího, prováděny výhradně hraním karet. Z tohoto důvodu je chytrý výběr akčních karet během Fáze sněmu zásadní pro vaše šance na vítězství.

PRŮVLEHLED KOMPONENTŮ

ÚZEMÍ

Území jsou velké díly mapy, které představují jednotlivé oblasti nového království. Nové území musí být vždy umísťováno tak, aby sousedilo alespoň se dvěma dalšími územími. Když umístíte nové území do hry, přidejte lícem nahoru do hry také odpovídající kartu výhody.



ÚZEMÍ

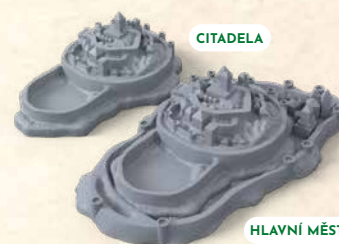
KLAN

KLANY

Každá plastová figurka představuje 1 klan. Každý hráč má 12 figurek ve své barvě. Podoba figurek je rozdílná, nemá však vliv na hru. Pokud máte ve hře všech 12 figurek klanů, nemůžete dočasně verbovat další, dokud se vám některé nevrátí zpět do zásoby.

STAVBY

Ve hře jsou dva druhy staveb: citadely a svatyně. Území může obsahovat libovolný počet staveb. Stavby jsou nicméně omezeny svým fyzickým počtem v krabici: pokud byste měli postavit budovu, která již není k dispozici, jednoduše tak nemůžete učinit. Stavby jsou neutrální a nepatří žádnému hráči.



CITADELA

HLAVNÍ MĚSTO

CITADELY

Citadely vám umožní chránit své klany během střetů. Každá citadela může během střetu ochránit právě jeden klan (viz str. 7). Jedna z citadel je viditelně větší: představuje hlavní město (viz str. 5).

SVATYNĚ

Svatyně jsou potřebné k dosažení jedné z podmínek vítězství.



SVATYNĚ

ŽETONY



BRENN

Brenn je titul označující dočasného vůdce do doby, nežli je určen velkokrál. Při přípravě hry jej určete náhodně. Později tento titul přebírá ve Fázi sněmu ten z vás, kdo drží nadvládu nad územím s hlavním městem. Brenn je odpovědný za organizaci Fáze sněmu a má výhodu pro případ nerozhodného výsledku na konci hry.



HEJNO VRAN

Tento žeton určuje pořadí hráčů: po směru nebo proti směru hodinových ručiček. Je úkolem Brenna hodit tímto žetonem v každé Fázi sněmu (viz str. 5).



VYZYVAČEL

Když splňujete jednu či více podmínek vítězství, můžete si vzít tento žeton, čímž se hlásíte o trůn. Bez tohoto žetonu není možné nárokovat vítězství v nadcházející Fázi sněmu (viz str. 5).



SKUTKY

Žeton skutku můžete získat akcí nebo pomocí některých karet eposů. Skutek představuje „žolík“ pro účely doplnění jedné podmínky vítězství (viz str. 9).



SLAVNOST

Tento žeton použijte, pokud je během Fáze ročního období zahrána karta „Slavnost“.



KARTY

Každá z karet má specifický typ (akční karta, karta výhody či karta eposu), symbol načasování (karta ročního období nebo triskelu) a konkrétní efekt. Karty si držíte v ruce skrytě. Kolik karet držíte a jakého typu (dle barev na rubu) je však veřejná informace. Po zahrání kartu příslušným způsobem odhodte (viz str. 6).

• NAČASOVÁNÍ (symbol v levém horním rohu)

Ve hře se vyskytují dva různé symboly, které značí, kdy smíte kartu zahrát. Každá karta obsahuje alespoň jeden z těchto symbolů, a některé oba:



Karta ročního období

Karty ročního období můžete hrát pouze během vašeho tahu ve Fázi ročního období.



Karta triskelu

Karty triskelu naopak uvádějí konkrétní čas a situaci, kdy je smíte zahrát ⚡.

• TYP KARTY (poznáte dle barvy)

Karty rozdělujeme na tři typy: akční karty ■, karty výhod ■ a karty eposů ■. Každý typ karty budete získávat jiným způsobem:

AKČNÍ KARTY (*)



V průběhu Fáze ročního období vám umožní provádět všechny důležité akce, například verbovat nové klany či stavět svatyně.

Jak je získáte: Ve Fázi sněmu na začátku každého herního kola si je rozeberete formou draftu.

Možnost přenášet: Nesmíte je přenášet z jednoho herního kola do druhého. V případě, že nezahrajete během Fáze ročního období všechny své akční karty, zbylé odhodte, zamícháte je spolu s ostatními při přípravě na další herní kolo.

KARTY VÝHOD



Jak je získáte: Během Fáze sněmu, pokud držíte nadvládu nad územím, získáte jeho příslušnou kartu výhody.

Možnost přenášet: Jakmile máte kartu výhody v ruce, zůstane vám po celé kolo, dokud se ji nerozhodnete zahrát. I kdybyste během Fáze ročního období ztratili nad územím nadvládu, kartu si stále ponecháváte a můžete ji zahrát do konce kola. Tyto karty nelze přenášet z jednoho herního kola do druhého, na konci kola je musíte vrátit doprostřed stolu. Pokud však i nadále držíte nad územím nadvládu, získáte příslušnou kartu v další Fázi sněmu znovu.

Příklad: Akční karta „Mistr řemesel“ má oba symboly načasování. Symbol ročního období odkazuje na efekt v levé části karty, zatímco symbol triskelu odkazuje na efekt v pravé části karty. Pokud budete chtít tuto kartu zahrát pro její efekt vpravo, smíte tak učinit pouze za konkrétní situace, v tomto případě „poté, co zahrajete kartu eposu.“



KARTY EPOSŮ



Připomínají keltské bohy a hrdiny a inspirují klany k mnohým legendárním skutkům.

Jak je získáte: Dobíráte si je v konkrétních situacích, například zahrajete-li akční kartu „Bard“ nebo při stavbě nové svatyně.

Možnost přenášet: Dokud je nezahrajete, smíte je přenášet z jednoho herního kola do druhého.

Míchání balíčku: Pokud je dobírací balíček karet eposů vyčerpán, zamíchejte příslušnou odhazovací hromádku a vytvořte nový balíček.

(*) Ve hře najdete 13 karet, které použijete v jakémkoliv počtu hráčů, a dále pak:

- 4 karty pro hru 4 nebo 5 hráčů (Mistr řemesel, Nájezd, Zvědové a Poslové), které použijete i v základní hře.
- 4 karty pouze pro hru 5 hráčů (Prorocký básník, Mírové soužití, Koalice a Král a země), které vyžadují rozšíření Roční období.
- 1 akční karta Objevné výpravy, kterou využijete s modulem „Cesty za moře“, a která vyžaduje rozšíření Roční období.
- 1 akční karta Druid, kterou využijete s modulem „Posvátná místa“, a která vyžaduje rozšíření Nemed.

ANATOMIE KARTY

Barva na rubu karty značí její typ:

Karta eposu

Karta výhody

Akční karta



Název

Načasování
(Karta triskelu a/nebo karta ročního období.)

Efekt



Symbol(y)

Odkazují na obecný efekt karty.



Stavba



Přesun



Verbování



Značí, že tato karta může vyvolat střet.

Připomínka načasování.

Karta pouze pro hru ve 4 hráčích.

PRÍPRAVA HRU

- Ve hře 2 nebo 3 hráčů vraťte zpět do krabice akční karty **1**, které mají v pravém dolním rohu uvedený tento symbol **4**. Použijete je pouze ve hře 4 hráčů.
- Každý si vyberte barvu a umístěte svých 12 figurek klanů před sebe **2**. Budou tvořit vaši zásobu.
- Poblíž herní plochy umístěte žetony skutků **3**, žetony vyzývatele **4** a žeton slavnosti **5**.
- Zamíchejte karty eposů **6** a utvořte z nich balíček lícem dolů.
- Zamíchejte díly území **7** a umístěte je na hromádku lícem dolů poblíž herní plochy.
- Na základě počtu hráčů zespodu této hromádky doberte **8** stejné množství dílů území a umístěte je vzájemně propojené doprostřed stolu lícem nahoru. Ve hře 3 nebo 4 hráčů musí každý díl území sousedit alespoň se dvěma dalšími. Mezi kartami výhod **9** najděte ty, které odpovídají územím umístěným do hry a rozmístěte je doprostřed stolu tak, aby každá karta byla zřetelně pro všechny viditelná. Připravte lícem dolů balíček **10** ostatních karet výhod.
- Dejte žeton Brenna **11** náhodně vybranému hráči.
- Brenn vybere jedno území, na kterém se bude nacházet hlavní město. Umístí na něj plastovou miniaturu hlavního města **12** a jednu svatyni **13**.
- Poté Brenn hodí žetonem Hejna vran, jako mincí **14**. Viditelná strana určuje počáteční směr hry.
- Počínaje Brennem a v pořadí hráčů dle žetonu Hejna vran umísťujte po jednom své klany na jakékoliv území, dokud nemáte všichni umístěny dva své klany kdekoliv na herní mapě.

SCÉNÁŘ: PRVNÍ OBJEV

Pro vaši první partii vám doporučujeme zahrát úvodní scénář. Pravidla jsou standardní, příprava hry však dozná drobných změn:

1. Namísto náhodného dobrání území, vytvořte počáteční mapu z těchto území:

- 2 hráči: Údolí a Zátoka
- 3 hráči: Údolí, Zátoka a Planiny
- 4 hráči: Údolí, Zátoka, Planiny a Kopce.

2. Nežli zamícháte hromádku dalších dílů území, vyhledejte tyto: Louky, Mlýnský kraj, Les, Brány Tír na Nogu, Vrchovina a Hory. Odložte je stranou a zbylé díly území zamíchejte a vytvořte dobírací hromádku.

3. Odložená území poté zamíchejte a umístěte je nahoru na dobírací hromádku území.



NADVLÁDA NAD ÚZEMÍM

Nadvláda je důležitý koncept, který ovlivňuje několik herních situací. Hráč, který má na daném území nejvíce svých klanů, drží nad územím nadvládu. Změna nadvlády nastává okamžitě. Ale pozor, nemění hned vlastnictví karet výhody! V případě shody nikdo příslušnému území v daném okamžiku nevládne.



Příklad: Na Vřesovišti se nachází 4 zelené klanů, 3 modré a 2 bílé. Zelený hráč zde má nejvíce klanů, drží tedy nad Vřesovištěm nadvládu.

PRŮBĚH HRY

Inis budete hrát na bližší neurčený počet kol (ročních období), přičemž každé kolo se skládá ze dvou fází:

1. Fáze sněmu: V této fázi udělte žeton Brenna, zkontrolujte podmínky vítězství, stanovte nové pořadí hráčů, rozeberte si karty výhod a formou draftu také akční karty.

2. Fáze ročního období: Toto je hlavní fáze hry, kdy budete provádět rozmanité akce a využívat efekty zahraných karet.

FÁZE 1: SNĚM

Vyhodnoťte následujících šest kroků v tomto pořadí:

ÚKOLY NÁČELNÍKŮ

1. Volba Brenna.

Držíte-li nadvládu nad územím, kde se nachází hlavní město, stáváte se novým Brennem. Vezměte si příslušný žeton. Nemá-li nad územím s hlavním městem nikdo nadvládu, Brenn se nezmění – a to ani tehdy, jestliže žádný z klanů současného Brenna není přítomen na území hlavního města. Brenn smíte vyměnit pouze v tuto chvíli, neděje se tak během Fáze ročního období!

2. Kontrola vítězství.

Zkontrolujte, zda někdo zvítězil. Podmínky vítězství naleznete podrobně vysvětleny na straně 9. Všechny žetony vyzvatelů vraťte doprostřed stolu.

3. Rozeberte karty výhod.

U každého území určete, kdo nad ním drží nadvládu. Ten pak získá příslušnou kartu výhody. Karty výhod území, nad kterými nikdo nedrží nadvládu, ponechte lícem nahoru uprostřed stolu.

VĚŠŤBA

4. Hod'te žetonem Hejna vran (jako mincí).

Důležité: Pro jakýkoliv efekt ve hře, který se odkazuje na „následujícího hráče“ nebo na „pořadí hráčů“ platí směr hry určený žetonem Hejna vran.

PŘÍPRAVA NA ROČNÍ OBDOBÍ

5. Rozdejte akční karty.

Ve hře 4 hráčů vezme Brenn všech 17 akčních karet, zamíchá je, náhodně jednu odloží lícem dolů stranou a rozdá každému hráči 4 karty. Ve hře 3 hráčů je postup stejný, karet je však pouze 13, neboť ty, které mají tento symbol ④ v pravém dolním rohu, jste při přípravě hry vrátili do krabice. Ve hře 2 hráčů, viz str. 10, Hra 2 hráčů.

6. Draft akčních karet (3-4 hráči).

1. Prohlédněte si své čtyři akční karty a vyberte **jednu** kartu, kterou si ponecháte. Zbylé **tři** karty předejte dalšímu hráči (dle směru určeného žetonem Hejna vran).
2. **Jednu** ponechanou kartu si vraťte zpět do ruky ke **třem** kartám, které vám byly poslány. Prohlédněte si všechny **čtyři** akční karty, které držíte, a nyní vyberte **dvě** karty, které si ponecháte. Zbylé **dvě** karty předejte dalšímu hráči.
3. Do třetice si vraťte zpět do ruky ponechané **dvě** karty ke **dvěma** kartám, které vám byly poslány. Prohlédněte si všechny **čtyři** karty, které držíte, a nyní vyberte **tři** karty, které si ponecháte. Zbylou **jednu** kartu předejte dalšímu hráči.

Na konci Fáze sněmu každý budete mít čtyři akční karty a možná nějaké karty výhod či karty eposů.

Příklad:

Na území s hlavním městem se nachází 1 oranžový klan a 1 bílý klan. Jelikož zde nastala shoda, nikdo zde momentálně nedrží nadvládu. Přestože žádný z modrých klanů není přítomen na území hlavního města, modrý zůstává Brennem.



Pořadí hráčů ve směru hodinových ručiček.

Pořadí hráčů proti směru hodinových ručiček.

Poznámka: Ve hře Inis probíhá draft karet trochu jinak než v jiných hrách, které užívají tuto mechaniku. Například si můžete vzít taženou kartu z prvního výběru a předat ji sousedovi během druhého výběru. To umožňuje hráčům se přizpůsobit nabídce karet, svou volbu si dodatečně rozmyslet a vzít v dalším výběru lukrativnější karty.

FÁZE 2: ROČNÍ OBDOBÍ

Začíná hráč, který má v držení žeton Brenna. Jeho prvním povinným tahem je zahrání karty ročního období. Další v pořadí si již mohou vybrat z těchto možností:

- Zahrát kartu ročního období • Pasovat • Vzít si žeton vyzývatele
- Takto se střídáte ve svých tazích, dokud všichni jeden po druhém nepasujete. Jakmile nastane tato situace, Fáze ročního období v daném kole končí. Poté zahajte nové kolo Fází sněmu.

HRANÍ KARTY ROČNÍHO OBDOBÍ

Kartou ročního období (🌀) může být akční karta (🗡️), karta výhody (🟡), nebo karta eposu (📖). Poté co vyhodnotíte efekt popsany na kartě, odhodte ji:

- Zahrané akční karty (🗡️) odhazujte na jednu odhazovací hromádku lícem dolů. Tuto odhazovací hromádku si smíte prohlédnout pouze tehdy, umožní-li vám to nějaký efekt, např. akční karta „Druid“.
- Zahrané karty výhod (🟡) odhazujte lícem dolů doprostřed stolu tak, aby byl rub každé karty stále viditelný.
- Zahrané karty eposů (📖) odhazujte na jednu odhazovací hromádku lícem vzhůru. Tuto odhazovací hromádku si můžete kdykoliv prohlédnout.

Optimální využití karty

Kdykoliv hrajete kartu, vyhodnoťte popsany efekt do maximální možné míry. Například: říká-li vám karta, že máte umístit 2 klany a vy máte v zásobě pouze jeden, umístěte alespoň jeden.

PASOVÁNÍ

Nehrajete žádnou kartu a jednoduše vynecháte tah. Do hry se budete moci opět zapojit, jakmile budete opět na tahu.

Poznámka: Pasování může být užitečné, můžete tak takticky odložit klíčová rozhodnutí a ušetřit karty na později, je tu však jedno riziko. Jestliže po vás jeden po druhém budou pasovat všichni ostatní hráči, Fáze ročního období končí a všechny zbylé akční karty musíte odhodit.

VZÍT SI ŽETON VYZYVATELE

Abyste si mohli vzít žeton vyzývatele, musíte momentálně splňovat alespoň jednu podmínku vítězství. Žeton si můžete vzít jen v případě, jestliže jej nemáte (nelze mít více než jeden). Žeton vyzývatele si vezměte a umístěte před sebe. Tento žeton držíte do příští Fáze sněmu a to i kdybyste později přestali splňovat podmínky vítězství.

Žádné klany nikde na herní mapě

Nemáte-li na začátku tahu nikde na herní mapě žádné klany, musíte odhodit žeton skutku, jestliže nějaký vlastníte. Poté, bez ohledu na to, zda jste byli nuceni odhodit žeton skutku či nikoliv, umístěte dva klany na jakákoliv území. Poté následuje tah jako obvykle: zahrajte akční kartu, pasujte či vezměte žeton vyzývatele.

DOBŘÁNÍ DÍLU ÚZEMÍ

Když dobíráte nový díl území, vždy jej dobírejte **zespodu** hromádky.

KONEC ROČNÍHO OBDOBÍ

Jakmile jeden po druhém všichni pasujete, roční období končí. Ponechejte si všechny karty eposů, které máte, zbývající akční karty však musíte odhodit. Jestliže máte stále na ruce kartu výhody, avšak již nadržíte nadvládu nad příslušným územím, tuto kartu musíte vrátit lícem nahoru doprostřed stolu.

Nezapomeňte: Karty triskelu (🌀) lze hrát jen v konkrétní okamžik, který je uveden na kartě. Tyto karty jsou hrány v reakci na jinou akci. Karty triskelu jsou odhazovány dle typu, stejně jako karty ročního období (🌀) (viz pravidla pro zahrání karty ročního období po levé straně).

Důležité!

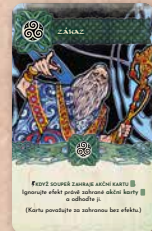
• V reakci na stejnou akci smíte zahrát jednu či více karet triskelu.

• Kartu „Zákaz“, jež umožňuje ignorovat efekt hrané akční karty, smíte zahrát pouze po plném vyhlášení dané akční karty (tj. na které klany cílí, kterých klanů se dotýká, jaké jsou případné přesuny apod.) Karta, která byla touto kartou zrušena se stále považuje za zahranou a odhazuje se, pouze se nevyhodnotí její efekt.

• Jestliže karta triskelu je hrána „poté, co zahrajete kartu ročního období“, musíte nejprve plně vyhodnotit kartu ročního období, včetně případných střetů, které vyvolá.

• Pravidlo priority:

Jestliže více z vás chce hrát kartu triskelu ve stejný okamžik, aktivní hráč má přednost, poté následujte postupně ve směru dle žetonu Hejna vran. Mimo střet je aktivním hráčem ten, který má právě zahrát kartu ročního období. V průběhu střetu je za aktivního hráče považován ten, který má právě provést manévry.



Příklad:

Ve svém tahu se oranžový rozhodl vzít si žeton vyzývatele, neboť splňuje jednu z podmínek vítězství (má klany přítomny na třech území s celkem šesti svatyněmi). Během příští Fáze sněmu tak oranžový bude jedním z hráčů, u nichž se zkontroluje splnění podmínek vítězství.

Nezapomeňte: Umístěte 1 klan. (👤)

Pokud hrajete kartu, která vybízí k umístění klanu, vždy se jedná o klany z vaší vlastní zásoby, nikdy klany soupeřů.

Nezapomeňte:

Je-li na území žeton slavnosti, na konci ročního období jej odstraňte a vraťte zpět doprostřed stolu.





STŘETU



K vyvolání střetu dojde v okamžiku, přesune-li se jeden či více klanů na území, kde jsou přítomny klany jednoho či více soupeřů. Některé karty mohou také vyvolat střet i bez přesunu klanů (a naopak některé karty mohou přesunout klan i bez vyvolání střetu). Klan, který je na území „umístěn“ (například efektem akční karty *Nové klany*) nevyvolá střet.

Karty, které mohou vyvolat střet, mají pro připomenutí v pravém horním rohu tento symbol:

Při vyvolání střetu přesunem klanu je vlastník klanu přesouvající se na dané území tzv. iniciátorem. Je-li střet vyvolán efektem karty, je iniciátor určen samotnou kartou. Klany, nacházející se na území se musí rozhodnout, jak střet vyřešit - buď bojem nebo smírně. Vyvolaný střet je nutné, než budete pokračovat ve hře, nejprve vyhodnotit.

Jestliže jeden herní efekt vyvolá několik střetů současně (např. akční karta *„Migrace“*), iniciátor vybere střet, který se vyhodnotí jako první. Po vyhodnocení prvního střetu vybere iniciátor další střet a postupuje takto dále, dokud nevyhodnotíte všechny střety.



VYHODNOCENÍ STŘETU

Vyhodnocení střetu probíhá ve dvou krocích:

1. Citadely 2. Vyhodnocení

1. CITADELY

V tomto kroku se mohou klany uchýlit do bezpečí citadel, které se na sporném území nacházejí.

Klan, který se nachází v citadele, považujte za chráněný. Žádným způsobem se střetu neúčastní. Po skončení střetu opět vraťte všechny klany z citadel na jejich území.

Počínaje následujícím hráčem ve směru od iniciátora střetu a dále v pořadí dle žetonu Hejna vran můžete každý umístit jeden ze svých klanů na sporném území do volné citadely. **Pozor, iniciátor střetu v žádném případě nesmí ukrýt své klany do citadel!** Tento krok opakujte dokud neobsadíte všechny citadely na sporném území nebo je nikdo další obsadit nechce.

Každá citadela smí ochránit pouze jeden klan.

nechráněné klany

Klany, které se během střetu nenacházejí v citadelách, považujte za nechráněné.

2. VYHODNOCENÍ

Počínaje iniciátorem a v pořadí dle žetonu Hejna vran, každý hráč, který má ve střetu alespoň jeden nechráněný klan, vybere a provede jeden manévru.

Takto se střídáte v manévrech, dokud nenastane konec střetu.

POZOR, VELMI DŮLEŽITÉ! Máte-li ve střetu alespoň jeden nechráněný klan, smíte se s ostatními hráči zapojenými do střetu dohodnout na ukončení střetu, a to před každým dalším manévrem.

Někdy je moudřejší vyjednat mír, nežli se pouštět do bitev, které by vás přišly draho. Navíc, jedna z vítězných podmínek vyžaduje, abyste obývali území společně s klany soupeře. Hra Inis není pouze o dobývání, jde o směsici strategie, diplomacie a schopnosti vystihnout okamžik. K úspěchu vede schopnost rozpoznat, kdy je správný čas zaútočit a kdy naopak vyjednávat a šetřit síly.

manévry

Dokud střet probíhá, musíte v pořadí hráčů provádět jeden z manévru.

Na výběr máte tři možné manévry:

- Útok
- Ústup
- Manévru z karty eposu

Po každém provedeném manévru, včetně zahrání případných reakčních karet triskelu, zkontrolujte zda střet končí. Stane se tak, jestliže se na území již nenacházejí žádné nechráněné klany. Zůstává-li na území alespoň jeden nechráněný klan, střet pokračuje. Poté se hráči mohou opět dohodnout na ukončení střetu (viz výše), nebo další hráč s alespoň jedním nechráněným klanem provede manévru. Takto pokračujete až do skončení střetu.

Nezapomeňte:

Nachází-li se na území střetu žeton slavnosti, hráč, který střet vyvolal musí ihned, ještě před 1. krokem (citadely), odstranit 1 ze svých klanů.



Příklad:

Pořadí hráčů je zelený, modrý, oranžový a bílý. Na území se nacházejí celkem tři citadely. Iniciátorem střetu je zelený hráč. Modrý se rozhodne umístit jeden ze svých klanů do citadely. Oranžový učiní totéž. Bílý se rozhodl neposlat žádné ze svých klanů do citadely. Další na řadě je opět modrý, který se rozhodne ochránit další ze svých klanů a proto jej pošle to poslední neobsazené citadely. Poté jsou všichni připraveni na střet.

Poznámka: Citadela u hlavního města samozřejmě funguje jako ostatní citadely.

Poznámka: Jestliže máte ve střetu jeden či více nechráněných klanů, musíte si, až na vás přijde řada, vybrat a provést jeden z manévru. I kdybyste raději počkali a viděli, jak se situace vyvine, v průběhu střetu nelze pasovat.

Útok

Vyberte soupeře, který na sporném území má alespoň jeden nechráněný klan.

Napadený hráč vybere jednu z možností:

- **Odhodit akční kartu:** Napadený hráč musí vybrat a odhodit jednu akční kartu z ruky na odhazovací hromádku. Efekt karty nevyhodnocuje.
- **Odstranit nechráněný klan:** Napadený hráč odstraní jeden ze svých klanů a vrátí si jej do zásoby.

Nemá-li napadený hráč žádné akční karty v ruce, nemá na vybranou a musí odstranit nechráněný klan.

Odstranění klanu


Když máte odstranit klan, vezměte klan a vraťte jej do zásoby příslušného hráče. Tento klan je možné během hry znovu nasadit.

Ústup

Přesuňte jeden či více svých nechráněných klanů na sousedící území, nad kterými držíte nadvládu. Tento manévr nevyvolá další střet. Pokud však nedržíte nadvládu nad žádným sousedícím územím, tento manévr nemůžete provést.

Důležité: Máte-li více možností kam ustoupit, můžete své ustupující klany rozdělit a rozmístit na příslušná území dle uvážení.

manévr z karty eposu

Zahrajte kartu eposu , kterou smíte hrát „jako manévr“ dle jejího načasování a vyhodnoťte ji.

3. KONEC STŘETU

Střet končí buďto dohodou všech zapojených hráčů nebo pokud na sporném území již nezbyly žádné nechráněné klany.

I v případě, že na území již zbývají nechráněné klany jediného hráče, střet pokračuje dalšími manévry. Lze se například rozhodnout střet (jednostranně) ukončit nebo dále manévrovat, například zvolit Ústup.

Kdyby však ustoupil jen s některými nechráněnými klany, je opět na tahu a volí další manévr. V tuto chvíli je již rozumné střet ukončit.

Jakmile střet skončí, všechny klany skryté v citadelách vyjdou ven a jsou opět umístěny zpět na dané území.

Příklad:

Pořadí hry je modrý, oranžový, bílý a zelený. Modrý hráč volí manévr Útok a cílí na oranžového.

Oranžový již nemá žádné akční karty v ruce, musí proto odstranit jeden ze svých nechráněných klanů.

Poté se oranžový rozhodne pro manévr Ústup. Svě tři nechráněné klany přesune z tohoto území na Planiny, což je sousedící území, nad kterým drží nadvládu.

Bílý hráč se před volbou svého manévru dotáže hráčů, dosud zapojených do střetu, zda by souhlasili s ukončením střetu.

Zelený hráč souhlasí, ale modrý odmítá. Střet proto pokračuje a bílý musí vybrat a provést manévr. Bílý volí Útok a napadne modrého hráče, který odhazuje akční kartu z ruky.

Nyní je na řadě zelený. Zahraje kartu eposu „Ogmova výřečnost“ coby manévr a tím ihned střet ukončuje. Všechny klany ukryté v citadelách vyjdou ven a jsou umístěny zpět na toto území.

Vysvětlivky:

- Manévrem Ústup se smíte stáhnout na jakékoliv sousedící území, nad kterým držíte nadvládu, včetně území, odkud přišel iniciátor střetu.
- Použijete-li jednorázový efekt, kterým lze přesunout vaše klany na různá území (např. Akční karta „Migrace“ a vyvoláte tak více střetů najednou, může nastat následující specifická situace: Na územích, kde se teprve bude vyhodnocovat střet může mít iniciátor střetu více klanů než ostatní hráči. Mezitím, co takové území čeká na vyhodnocení střetu, je iniciátor považován za toho, kdo nad ním drží nadvládu, může se sem proto stáhnout manévrem Ústup, zatímco ostatní nemohou.

BARDŮV TIP JAK HRÁT INIS

Když si nejste něčím jisti, dejte na selský rozum.

Inis je hrou, která vás má především bavit! Tuto myšlenku mějte na paměti a vaše hra proběhne hladce a bez problémů. Pokud narazíte na situaci, kde nelze jednoznačně určit vzájemnou interakci karet nebo si nejste jisti, kterou akci vybrat, jednoduše vyberte tu nejjednodušší možnost. Tento přístup funguje a hru jsme tvořili s touto myšlenkou.



JAK VYHRÁT

Ve hře mohou nastat tři podmínky vítězství. Můžete splnit jednu či více podmínek.

V 2. kroku Fáze sněmu (Kontrola vítězství), musíte zkontrolovat, zda, případně kolik, vítězných podmínek splňují jednotliví hráči, kteří mají před sebou žeton vyzývatele.

podmínky vítězství

- **Držet nadvládu nad šesti nebo více soupeřícími klany:**
Spočítejte celkový počet klanů soupeřů na územích, kde držíte nadvládu. Je-li jich šest nebo více, splnili jste tuto podmínku.
- **Být přítomen na územích, kde je celkem šest či více svatyní:**
Spočítejte celkový počet svatyní, nacházejících se na územích, kde jste přítomni, tj. máte na nich alespoň jeden svůj klan. Nemusíte nad těmito územími držet nadvládu. Je-li takových svatyní šest či více, splnili jste tuto podmínku.
- **Být přítomen na šesti či více územích:**
Spočítejte celkový počet území, na kterých jste přítomni, tj. máte na nich alespoň jeden svůj klan. Nemusíte nad územími držet nadvládu. Pokud jste přítomni aspoň na šesti územích, splnili jste tuto podmínku.

Rozhodující je zde pouze počet splněných podmínek, překonání požadavků již nehraje roli. Například, pokud je jeden z vás přítomen na šesti územích a jiný na osmi, oba rovnocenně splňujete podmínku vítězství.

SKUTKY

Žetony skutků získáte například zahráním akčních karet „Bard“ nebo „Mistr řemesel“. Žetony skutků musíte vždy mít viditelně před sebou. Každý žeton skutku slouží jako „žolík“ pro účely podmínek vítězství, ke kterékoli podmínce vám přidá +1. Jeden žeton skutku však nelze použít pro splnění více vítězných podmínek najednou.



Příklad:

Modrý hráč má klany na čtyřech územích, která obsahují celkem pět svatyní. Také má před sebou dva žetony skutků. Může splnit pouze jednu podmínku vítězství: buďto přítomnost na 6 územích (4 území + 2 žetony skutků) nebo přítomnost u dostatečného počtu svatyní (5 + 1 žeton skutku).

Kdyby však měl tři žetony skutků, splňoval by **obě** podmínky vítězství.

KONEC HRY

Během 2. kroku Fáze sněmu zkontrolujte, zda některý hráč právě zvítězil. Tato kontrola se dělá pouze v tuto chvíli.

Pokud nemáte v tuto chvíli před sebou žeton vyzývatele, nemůžete zvítězit, a to ani kdybyste splňovali jednu či více podmínek.

V opačném případě zkontrolujte podmínky vítězství každého hráče, který má žeton vyzývatele před sebou.

Hráč, který splní nejvíce podmínek, se stává vítězem. (Je nutné splnit alespoň jednu podmínku).

V případě shody v počtu podmínek vítězství:

- Drží-li jeden z hráčů ve shodě žeton Brenna, stává se vítězem.
- Pokud žeton Brenna **nedrží** žádný z hráčů ve shodě, nikdo nevyhrává.

Pokud nikdo nevyhrává, všechny žetony vyzývatele vraťte do zásoby, dokončete Fázi sněmu a zahajte nové kolo Fází ročního období.

Příklad:

Oranžový, modrý i zelený hráč mají každý před sebou žeton vyzývatele. Oranžový a modrý splňují shodně po dvou podmínkách. Zelený je momentálně Brenn a splňuje jen jednu podmínku vítězství. Oranžový i modrý splnili shodný počet podmínek vítězství, nikdo z nich však právě není Brenn. Výsledek proto zůstává nerozhodný, nikdo prozatím nevyhrál a hra pokračuje dalším kolem. V následující Fázi sněmu mají oranžový i zelený před sebou žeton vyzývatele. Oba splňují jednu podmínku vítězství. Protože však zelený hráč je právě Brenn, remíza je vyhodnocena v jeho prospěch a vítěz!

PRÁVIDLA PRO 2 HRÁČE

Ve hře 2 hráčů žeton Hejna vran nepoužívejte, s výjimkou efektu území „Brány Tír na Nógu“. Nezapomeňte ze hry odstranit akční karty se symbolem 4 v pravém dolním rohu, ve hře dvou hráčů je nepoužijete.

Během Fáze sněmu nahradíte krok 5 a 6 (draft karet) následovně:

1. Zamíchejte všechny akční karty a **jednu** náhodně odložte stranou lícem dolů.
2. Brenn rozdává každému tři akční karty.
3. Prohlédněte si své tři akční karty v ruce, vyberte **jednu**, kterou si ponecháte a předejte zbývající **dvě** karty soupeři.
4. Oba se podívejte na tři akční karty, které nyní máte v ruce a vyberte **dvě**, které si ponecháte. Zbývající **jednu** kartu předejte soupeři.

5. Nyní každý položte své vybrané karty lícem dolů před sebe.
6. Brenn znovu rozdává každému tři akční karty.
7. Celý popsaný proces draftu následně opakujte.

Na konci draftu budete mít každý celkem 6 karet, vybraných ve dvou kolech. Tato dvě kola draftu jsou zcela oddělená, nesmíte zaměnit první tři získané karty s druhou trojicí.

DŮLEŽITÉ HERNÍ POJMY

Akční karta: Karta se zeleným podkresem, která vám umožní provádět akce, například verbovat klany, přesouvat je nebo stavět svatyně. Získáte je draftem během Fáze sněmu.

Brenn: Brenn je klanový vůdce, který je zvolen, aby vedl všechny kmeny ostrova. Je tou nejvyšší autoritou, dokud nebude zvolen velkokrál. Povinností Brenna je organizovat sněm, je první na tahu během ročního období a v případě remízy při kontrole podmínek vítězství má značnou výhodu. Během přípravy hry je Brenn určen náhodně. Během hry může být vyměněn.

Být přítomen na území: Máte-li na území jeden či více klanů, jste zde přítomni.

Citadela: Opevněná osada. Citadely vám umožňují ochránit vaše klany během střetů.

Fáze ročního období: Fáze kola, kdy provádíte akce hraním karet z ruky.

Hlavní město: Území se speciální citadelou, které během přípravy hry zvolí Brenn. Na začátku každé Fáze sněmu se Brennem stává ten, kdo drží nadvládu nad územím hlavního města.

Iniciátor: Hráč, který vyvolal střet. Nejčastěji se tak děje v důsledku přesunu klanů na příslušné území.

Karta eposu: Karta s červeným podkresem, která představuje legendární činy a příběhy hrdinů a bohů. Tuto kartu získáte díky různým herním efektům. Tyto karty si ponecháváte v ruce do chvíle, nežli je zahrajete.

Karta výhody: Karta se žlutým podkresem, která při zahrání poskytuje zvláštní schopnost nebo bonus. Lze ji získat během Fáze sněmu, pokud nad daným územím držíte nadvládu.

Karta triskelu: Karta se specifickým symbolem a popisem načasování, zpravidla hraná jako reakce na jiné akce.

Klan: Každá plastová figurka představuje jeden klan.

Manévr: Akce, kterou zvolíte ve svém tahu během střetu: může jít buď o útok, ústup nebo o manévr z karty eposu.

Nadvláda: Nadvládu držíte, jestliže máte na daném území nejvíce svých klanů. V případě shody nedrží nadvládu nad územím nikdo. Ten, kdo drží nadvládu, si během Fáze sněmu vezme příslušnou kartu výhody.

Nahradit: Zaměnit jeden klan za jiný. Pro účely karet, „nahradit“ neobsahuje „odstranění“.

Nechráněný: Klany, které během střetu nejsou ukryty v bezpečí citadely, se považují za nechráněné a mohou být cílem manévrů, zejména útoku.

Odstranit: Odebrat klan z území a vrátit jej do zásoby hráče.

Sdílené území: Území, na němž se nacházejí klany dvou či více hráčů.

Sněm: Na začátku každého ročního období (herního kola) se všichni náčelníci shromáždí ve sněmu, aby si rozdělili povinnosti, které musí v nadcházejícím ročním období splnit.

Svatyně: Místo uctívání bohů. Být přítomen na územích se svatyněmi je jednou z vítězných podmínek. Stavba svatyně vám navíc umožňuje dobrat si kartu eposu.

Střet: Konflikt, který nastává, je-li jeden či více klanů přesunut na území, kde se nachází klany soupeře. Střet se vyhodnocuje ve dvou krocích: Citadely a Vyhodnocení.

Umístit klan: Kdykoliv máte umístit klany bez dalších podrobnějších pokynů, vždy je umísťujete z vlastní zásoby.

Ústup: Manévr, během něž přesunete své klany z území, kde probíhá střet, na sousedící území, nad nímž však musíte držet nadvládu.

Útok: Jeden z manévrů, které můžete vybrat během střetu.

Zapojený: Hráči a jejich klany, které se účastní střetu. Jinými slovy, hráči, kteří ve střetu mají alespoň jeden nechráněný klan.

ČASTO KLADENÉ DOTAZY

Otázka: Karta eposu „Cathbadovo slovo“: Musím veřejně ukázat, kterou akční kartu odkládám stranou?

Odpověď: Ne. Jen vy budete vědět, kterou kartu jste získali na konci Fáze sněmu a která zůstává odložena stranou.

Otázka: Mohu zahrát kartu eposu „Lughovo kopí“ a poté zahrát akční kartu „Mistr řemesel“ k navrácení Lughova kopí?

Odpověď: Ne. Karta eposu „Lughovo kopí“ výslovně říká, že v nadcházejícím střetu není možné hrát karty triskelu. I přestože byste technicky mohli zahrát kartu „Mistr řemesel“ v reakci na „Lughovo kopí“, vyhodnotila by se samostatně (a bez efektu).

Otázka: Mohu zahrát kartu „Bard“ abych získal žeton skutku poté, co jsem zahrál „Nájezd“, který odstranil klan?

Odpověď: Ne, karta „Nájezd“ je hrána po útoku a není manévrem sama o sobě.

Otázka: Pokud zvolím jako manévr útok a napadený hráč se rozhodne odstranit svůj klan a já poté v reakci zahráji kartu „Nájezd“ a ukradnu kartu „Bard“, je možné ji pak ihned zahrát a získat žeton skutku?

Odpověď: Ano, jestliže získáte kartu „Bard“ do ruky, stále se nacházíte v okamžiku „po výběru manévru“, lze tedy kartu zahrát. Kromě toho, je to tak nějak ironicky uspokojivé.

Otázka: Hrají se karty „Nájezd“, „Bard“ nebo „Vojevůdce“ všechny ve stejném načasování (po provedení manévru)?

Odpověď: V podstatě ano.

Otázka: Jestliže hráč A chce zahrát kartu „Nájezd“ a hráč B chce zahrát kartu „Vojevůdce“ ve stejný okamžik a priorita je dána aktivnímu hráči (A), je karta „Vojevůdce“ stále v ruce hráče B?

Odpověď: Ano, není zde žádná oblast, kde by karty čekaly na vyhodnocení, je proto možné, aby hráč A stihl ukrást kartu „Vojevůdce“.

Otázka: Je možné zahrát kartu, když není možné vyhodnotit žádný z jejích efektů, v podstatě „pasovat“, byť se nejedná o akci pasování?

Odpověď: Ano, je to možné za dodržení všech ostatních pravidel.

REALIZAČNÍ TÝM

Design hry: **Christian Martinez**

Ilustrace krabice a karet: **Jim Fitzpatrick**

Ilustrace dílů území: **Dimitri Bielak**

Umělecký vedoucí: **Yan Moussu a Robert Korodi**

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**

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

Tímto chci poděkovat všem, kteří mi pomáhali a podporovali mne během realizace tohoto dlouholetého, překrásného projektu.

Děkuji všem, kteří v posledních osmi letech hráli Inis po večerech, vikendech či na akcích.

Poděkování patří také všem máj přátelům z Lyonu, Villeurbanne a okolí, a zvláště Stephanovi Frénatovi za veškerou podporu.

Poděkování si zaslouží také: Thierry Ubeda, Thierry Gislette, Bertrand Lévêque, Stéphane Ubeda, Christophe Vaginay, Frédérique Laforest, Peter Wolfslayer, Sabine a Jean-Jacques.

Díky také všem přátelům z Bretaně: Jeanu Paulovi a Nath, co mají velké sny. Yann Kalon Stout, Etienne Cromlech Skyclad a Valerii a Jean-Lucovi.

Velké díky a připítek na zdraví Gwenael de Montfaucon za všechny její povznášející rozhovory a za její keltský styl!

Děkuji rovněž máj přátelům v Montpellier a okolí: Françoisovi, Malému Pierrovi,

Stephanii Arthemix, Bonhomme a „Vikingovi“ Christophovi za to, že s nimi Inis zvládl svůj křest ohněm.

Díky máj přátelům z Clés du Royaume v Grenoblu: Brunovi, Micheovil, Ericovi, Patricii a dalším.

Děkuji také Brunovi Cathalovi za veškeré podnětné rozhovory. Díky vám všem tu máme opravdu epickou hru!

Díky také Arnaudovi, Hichamovi a celému týmu Matagotu, že se můj sen mohl splnit.

Díky Jimovi, že se na tohle dobrodružství vydal se mnou. Stále tomu nemohu uvěřit!

Díky i tobě, Tanguy. Díky tvé pomoci můžeme obdivovat skvělé ilustrace Jima Fitzpatricka.

A díky i tobě, Pierre, ať jsi kdekoliv. Až se otevřou brány Tír na Nógu, zase si spolu něco zahrajeme...

Závěrem díky Domie a Ewenn za podporu a lásku pokaždé, když se pootočilo Dagdovo kolo.

- Christian Martinez