



Návrat do
TEMNÉ VĚŽE

Kdysi dávno vybudoval čarodějný král Azkol věž přesně na pomezí Čtyř království. Za jejími ebenovými zdmi praktikoval temnou magii v honbě za stále větší mocí.

Jak Azkolovo šílenství sílilo, jeho učednice, čarodějka Nimet, proti němu začala kout pikle. Ukradla jeho podivuhodné poklady a z věže uprchla. Poté povolala hrdiny ze všech Čtyř království, aby ho zastavili. Jeden z hrdinů nakonec zvítězil. Azkol byl poražen a věž zůstala opuštěná.

Avšak nyní se v ní usadil nový zlosyn. Temná moc narůstá, šíří zkaženost a z dalekých krajů povolává zlovolné bytosti. Porazit nového zlosyna je nad síly jedinice. Hrdinové Čtyř království se musí spojit a vrátit se do věže.

Přehled

Návrat do Temné věže je kooperativní hra, ve které hrdinové Čtyř království, s pomocí věrného společníka, spojí své síly, aby porazili zlosyna ve věži. Zvítězíte či prohrajete společně.

Váš společník vás povede ve vašem poslání prolomit brány věže a porazit zlosyna v souboji. Ale pozor! Vliv věže neustále narůstá a snaží se hrdiny svést ke zkaženosti.

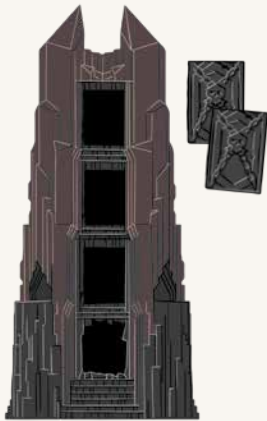
Máte šest měsíců, než Čtyři království padnou a vláda protivníka se stane neomezenou. Dokážete odrazit sílící temnotu?

Pokud si přejete hrát kompetitivní variantu, podívejte se na stranu 24.



**Videonávod najdete na
www.old-dawg.cz/navrat-do-temne-veze**

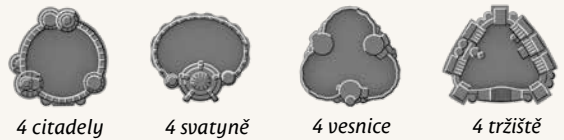
Komponenty



1 věž a 12 pečeti



1 herní plán



4 citadely

4 svatyně

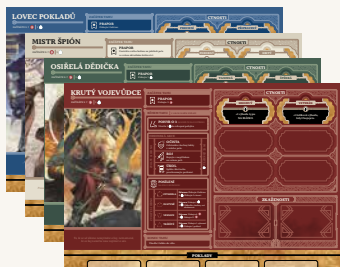
4 vesnice

4 tržiště

16 budov



4 figurky hrdinů a rozlišovací podstavce



4 desky hrdinů



16 destiček ctností



12 karet zkaženosti



24 lebek (nějaké navíc)



65 žetonů nepřátel



40 žetonů vůle



50 žetonů bojovníků



20 karet nepřátel



22 karet pokladů



18 karet vybavení



18 karet lektvarů



20 karet úkolových předmětů



10 karet společníků



16 karet hrdinských zkoušek



1 kostka smlouvání



6 žetonů podzemí



3 ukazatele úkolu

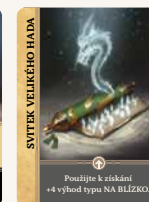
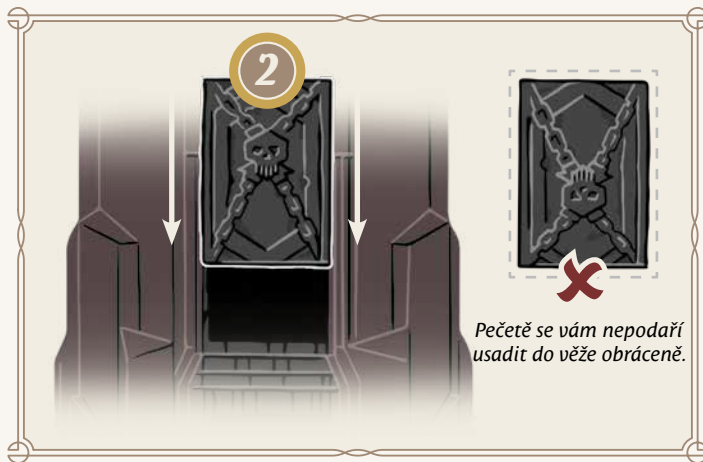


20 speciálních žetonů

Příprava hry

- 1 Umístěte **herní plán** tak, aby každé království směřovalo k jinému hráči.
- 2 Ujistěte se, že máte ve **věži** nabité baterie a všech 12 **pečetí** je na místě. Po zapnutí věže se ozve pípnutí a světla začnou pulzovat. Poté věž umístěte doprostřed herního plánu.
- 3 Všech 16 **budov** rozložte na jejich místa.
- 4 V dosahu všech hráčů vytvořte společnou zásobu s **žetonů bojovníků**, **žetonů vůle**, a přesně 24 **lebek**.
- 5 **Karty vybavení** rozdělte do 6 oddělených hromádek lícem vzhůru. Každá hromádka musí obsahovat 3 kopie stejné karty.
- 6 Z **karet pokladů** vytvořte balíček, který zamíchejte a položte lícem dolů vedle herní plochy. Následně vedle něj vyložte lícem vzhůru 3 vrchní karty, čímž vytvoříte nabídku trhu.
- 7 Z **karet lektvarů** vytvořte balíček, který zamíchejte a položte lícem dolů vedle herní plochy.
- 8 Z **karet zkaženosti** vytvořte balíček, který zamíchejte a položte lícem dolů vedle herní plochy.
- 9 Nakonec poblíž herního plánu položte **karty společníků**, **ukazatele úkolů**, a **kostku smlouvání**.

Poznámka: Všechny ostatní karty a žetony ponechte prozatím v krabici. Později si je odsud případně vezmete. Nebudete je potřebovat v každé hře.

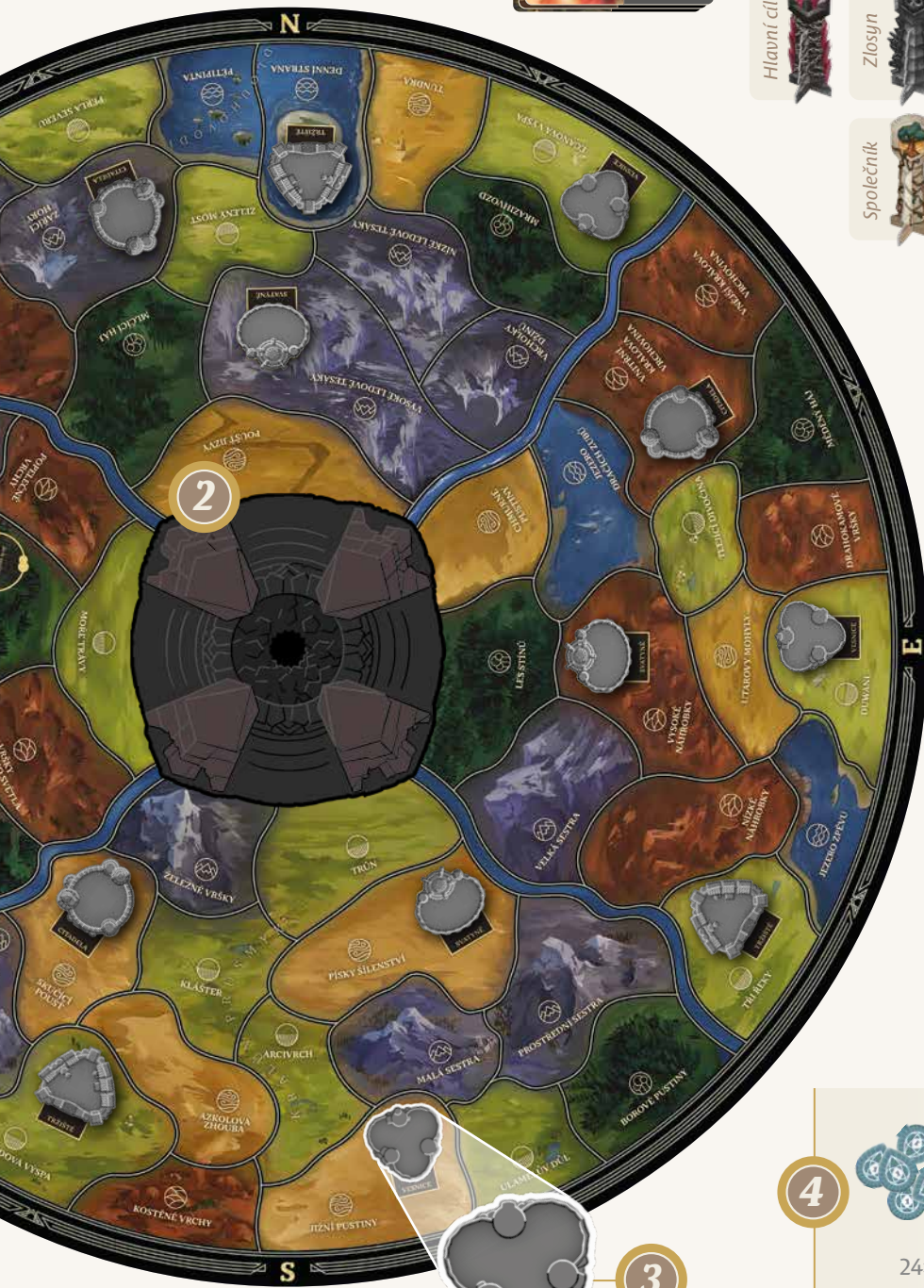
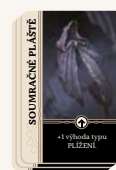
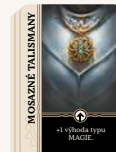




9



5



2

3

4



24x





Poznámka: V balení najdete několik lebek navíc, pro případ, že by se vám časem nějaké někde zatonuly.

5

Příprava hrdiny

Podle své barvy či preferencí si zvolte svého hrdinu, nebo si je přidejte náhodně. Hráč, který naposled vystoupal na nějakou věž, se stane začínajícím hráčem, nebo jej zvolte náhodně. Poté všichni proveďte svou vlastní přípravu:

- 1 Vezměte si svou **desku hrdiny** a položte si ji před sebe.
- 2 Do prázdných polí na své desce hrdiny umístěte **3 dílky ctností svého hrdiny**, neaktivní stranou nahoru.
- 3 Figurku svého hrdiny položte na pole s citadelou v království před vámi. Toto království je vaše **domovské království**.
- 4 Vezměte si **dílek ctnosti svého domovského království** a umístěte jej do prázdného pole na své desce hrdiny.
- 5 Podle informací na své desce hráče si doberte své **počáteční zdroje** ze společné zásoby (7 bojovníků  a 1 vůli .



1

OSIŘELÁ DĚDIČKA
ZÁČÍNÁTE S: 7  

ZÁČÁTEK TAHU
PRAPOR získáte 1 

BĚHEM TAHU (v libovolném pořadí)

POHYB O 3 (POKROČTE DĚLE POHYBY)
Utřete 1  ke zdvojení pohybu.

HRDINSKÁ AKCE

OČISTA
Odstráňte všechny lebký z vašeho pole.

BOJ
Bojujte s nepřitelem na vašem poli.

ÚKOL
Spáňte dílek nebo proskočtejte podzemí.

POSÍLENÍ
NA POKL S BUDOVAMI

CITADELA
Získáte: Získáte 1 lebkou, 5  získáte 1 etnos.

SVATYNĚ
Získáte: Získáte 1  získáte všechny své úkoly.

VESNICE
Získáte: Získáte 6  získáte 12 .

TRŽIŠTĚ
Získáte: Získáte 1 vybranou, 2  získáte 1 poštou.

KONEC TAHU
Vložte 1 lebkou do věže.

POKLADY

CTNOSTI

TAJEMNÁ
+1 výhoda typu MAGIE.

ŠTĚDRÁ
Poté, co provedete očistu, odstráňte 1 lebkou z jakékoli budovy.

ZKAŽENOSTI



Dílky ctností hrdinů (neaktivní)



Dílek ctnosti království

Příprava aplikace

Na zařízení s bluetooth připojením si musíte stáhnout oficiální aplikaci
Návrat do Temné věže (v or. Return to Dark Tower).



- 1 Spusťte aplikaci a zvolte **Nová hra**.
- 2 Postupujte podle pokynů v aplikaci a pomocí bluetooth spárujte vaše zařízení s věží.
- 3 Zvolte herní režim, obtížnost a případná rozšíření. Výchozí je hrdinská obtížnost, zatímco drsná obtížnost nabízí větší výzvu. Chcete-li použít konkrétní **herní přednastavení**, zadejte jej nyní (*další informace viz str. 23*).
- 4 Zvolte **počet hráčů**.
- 5 Vyberte si **hlavní cíl** a vezměte odpovídající kartu společníka.
- 6 Zvolte si **zlosyna**. Najděte příslušnou kartu a žeton zlosyna a položte je vedle herního plánu.
- 7 Zvolte si **3 nepřátele** (prvního na úrovni 2, druhého na úrovni 3 a třetího na úrovni 4). Najděte odpovídající karty nepřátel a jejich žetony a položte je vedle herního plánu.
- 8 Aplikace zobrazí vaše volby ke kontrole. Potvrďte je stisknutím **Pokračovat**.
- 9 Postupujte podle závěrečných pokynů v aplikaci (přidání lebek, povolání nepřátel, umístění ukazatele hlavního úkolu apod.).



Volba hlavního cíle.



Volba zlosyna.



Volba nepřátel.

Poznámka: Pro první hru doporučujeme kombinaci *Najděte Azkolovy poklady* a *Žárochodec*.



Základní pojmy: HRDINOVÉ

♦ VÝHODY ♦

Ve hře se vyskytuje 6 typů výhod, které odpovídají 6 vlastnostem, se kterými se můžete potkat u nepřátel a v podzemí. Žolíkovou výhodou považujte za libovolnou z těchto 6 vlastností.

Výhody si určíte před střetem s nepřáteli nebo před průzkumem podzemí s odpovídající vlastností. Následně je využijete ke zlepšení výsledků bojových karet nebo místností v podzemí.

Výhody s **černým pozadím** jsou automatické a nemají žádnou cenu **A**. Výhody se **šedým pozadím** jsou podmíněné a mají svou cenu **B**.

♦ PŘEDMĚTY ♦

V průběhu hry narazíte na 4 typy předmětů: **lektvary**, **vybavení**, **poklady** a **úkolové předměty**. Můžete je získat při posilování, porážení nepřátel, průzkumu podzemí a plnění úkolů. **Předměty smíte používat pouze ve svém tahu.**

Každý hrdina může nést jen určitý počet předmětů:

Lektvary	neomezeně
Vybavení	maximálně 1 od každého typu
Poklady	až 4
Úkolové předměty	neomezeně

Pokud byste někdy získali duplicitní vybavení nebo 5 pokladů, jeden z nich ztratíte.

Když získáte některý z předmětů, postupujte následovně:

- **Lektvar:** Vezměte si vrchní kartu z balíčku lektvarů.
- **Vybavení:** Vyberte si 1 kartu z dostupných hromádek vybavení.
- **Poklad:** Vyberte si 1 z vyložených pokladů na trhu. Jakmile poklad opustí trh, **ihned** jej nahraďte vrchní kartou z balíčku pokladů.
- **Úkolový předmět:** Najděte jej v balíčku úkolových předmětů v krabici a vezměte si jej.

Co se stane, když předmět utratíte nebo ztratíte, viz str. 13.

♦ BOJOVNÍCI ♦

Bojovníci jsou důležitým zdrojem při střetech s nepřáteli, průzkumu podzemí i plnění úkolů. Žetony bojovníků jsou neomezené – pokud jejich zásobu vyčerpáte, použijte cokoli jako náhradu.

KRUTÝ VOJEVŮDCE

ZAČÍNÁTE S: 7 1

ZAČÁTEK TAHU

PRAPOR
Získejte 5

BĚHEM TAHU | V LIBOVOLNÉM

POHYB O 3
Utratíte 1 ke zdvo

HRDINSKÁ AKCE

OČISTA
Odstraňte 1 z vašeho poli

BOJ
Bojujte s nepřáteli na vašem poli

ÚKOL
Splňte úkol a prozkoumejte

POSÍLENÍ
NA POLI S BUDOVOU

CITADELA
Za 5

SVATYNĚ
Za 5

VESNICE
Za 1

TRŽIŠTĚ
Za 2

KONEC TAHU

Vhodte 1 lebku do věže.



To, že se už dávno nezajímáte o boj, znamená, že se boj nezačne zase zajímat o vás.

♦ SPOLEČNÍCI ♦

Společníci jsou spojenci, kteří vám pomáhají ve vašem snažení. V každé hře je k dispozici hlavní společník, který nabízí prospěšné úkoly. Některé úkoly vám umožní získat další společníky, kteří propůjčí své schopnosti hrdinovi, kterého doprovázejí.

◆ VŮLE ◆

Vůle je zdroj, který hrdinům umožňuje pohybovat se na větší vzdálenosti, získávat ctnosti, odstraňovat zkaženost a být účinnější při posilování. Žetony vůle jsou neomezené – pokud zásobu vyčerpáte, použijte jakoukoliv náhradu.



◆ CTNOSTI ◆

Ctnosti představují speciální schopnosti jedinečné pro vašeho hrdinu.

Na začátku hry máte 3 aktivní a 3 neaktivní ctnosti, které můžete během hry získat a aktivovat. Ctnost získáte utracením vůle při posilování v citadele.

Když získáte ctnost, otočte jednu ze svých neaktivních ctností na její aktivní stranu **C**. Její efekt se projeví okamžitě.

◆ ZKAŽENOSTI ◆

Zkaženosti jsou postihy, které oslabují vašeho hrdinu. Zkaženost obdržíte, když:

- Vám efekt nařídí ztratit bojovníky, vůli, předměty a/nebo ctnosti, které nemáte.
- Vám efekt nařídí umístit jednu nebo více lebek na zničené budovy.
- Je zničena budova ve vašem domovském království.
- Vám efekt nařídí obdržet zkaženost.

Za běžných okolností nemůžete získat více než jednu zkaženost z jednoho efektu. Například, kdybyste měli ztratit 8 **C** a 2 **B**, ztratíte, co můžete, ale obdržíte jen 1 zkaženost. Zničení budovy a efekty „obdržte zkaženost“ jsou výjimkou z tohoto pravidla a mohou vést k obdržení více zkažeností najednou.

Když obdržíte zkaženost, vezměte si vrchní kartu z balíčku zkaženosti a položte ji na svou desku hrdiny **D**. Její efekt se projeví okamžitě.

Můžete mít maximálně 2 zkaženosti. **Pokud byste měli obdržet třetí zkaženost, všichni hráči okamžitě prohrávají!** Stiskněte tlačítko **Prohra**, které najdete na většině obrazovek v aplikaci.

Zkaženosti lze během hry odstranit. Odstraněné karty zkaženosti vraťte dospod balíčku zkaženosti.



Když dokončíte úkol, jehož odměnou je nový společník, připojte se k vašemu hrdinovi, který úkol splnil, a doprovází ho po zbytek hry.



Základní pojmy: SVĚT

◆ KRÁLOVSTVÍ ◆

Herní plán je rozdělen na 4 království (severní, jižní, východní a západní), která jsou oddělena řekami. Každé království se skládá z 15 polí a typ terénu každého pole je určen jeho barvou a ikonou.



Poušť



Vrchy



Hory



Jezera



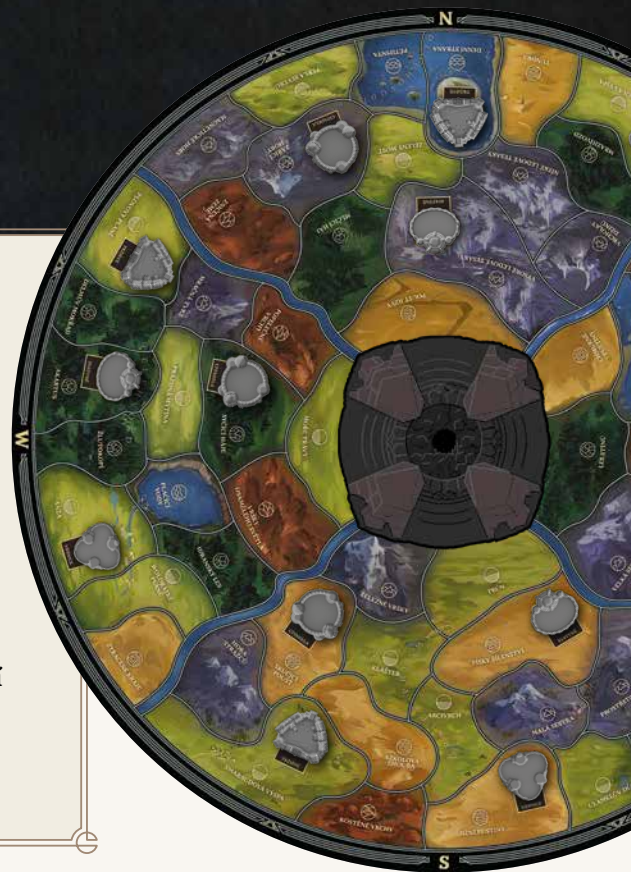
Lesy



Luka

Království, které je otočeno směrem k vám a na kterém začínáte hru, je vaše **domovské království**. Království, ve kterém se právě nachází figurka vašeho hrdiny, nazýváme **aktuální království**.

Ve hrách s méně než 4 hráči se království, které není domovským královstvím žádného hráče, nazývá **neaktivní království**.



◆ BUDOVY ◆

Na herním plánu naleznete 4 typy budov – **citadely, svatyně, vesnice** a **tržiště**. V každém království se nachází jedna budova od každého typu.

Pokud stojíte na poli s budovou, můžete provést akci posílení (*viz str. 20*).

Dojde-li ke **zničení** budovy, **odstraňte ji ze hry** společně se všemi lebkami, které na ní ležely. Hrdina, v jehož domovském království se budova nacházela, obdrží zkaženost. Jestliže se budova nacházela v neaktivním království, nikdo zkaženost neobdrží.



Citadela



Svatyně

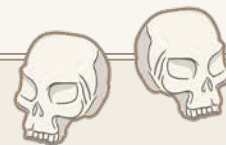


Vesnice



Tržiště

◆ LEBKY ◆



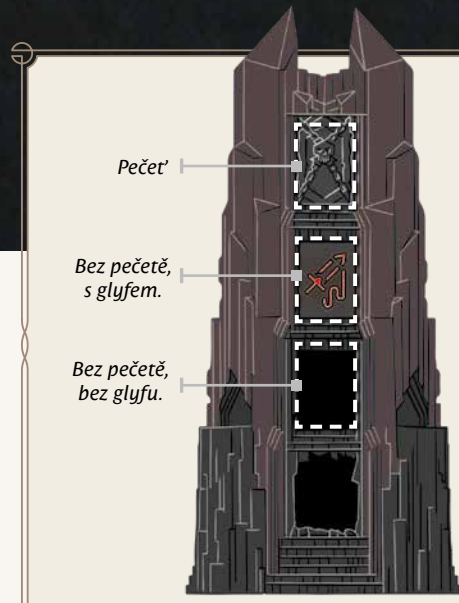
Lebky představují sílicí vliv zla. Zvyšují hrozby plynoucí z nepřátel a událostí a mohou ničit budovy.

Když se lebky vysypou z věže nebo je přidáváte vlivem efektů, musíte je umístit na budovy. S odstraňováním pečeti z věže se lebky objevují stále častěji.



Na jedné budově mohou být maximálně 3 lebky.

Každá budova může na sobě mít maximálně 3 lebky. Kdyby měla budova dostat **4. lebku**, dojde k jejímu zničení a jak ji, tak všechny lebky odstraní ze hry. Pokud si máte vzít lebku ze společné zásoby a žádná není k dispozici, **hrdinové okamžitě prohrávají!**



♦ GLYFY ♦

Jak jsou z věže postupně odstraňovány pečetě, odhalují se glyfy. Každý glyf odpovídá konkrétní akci.

Pokud je odhalený glyf natočen směrem k vašemu domovskému království, musíte zaplatit 1 vůli, chcete-li provést odpovídající akci. Pokud vůli nejste schopni zaplatit, tuto akci nemůžete provést.



Prapor



Očista



Boj



Splnění úkolu



Posílení

♦ NEPŘÁTELE ♦

V každé hře narazíte na 4 typy nepřátel, včetně hlavního protivníka. Aplikace vám oznámí, kdy se tito nepřátelé objeví a na kterých polích. Každý nepřítel má svou odpovídající kartu.

- A Úroveň:** Určuje, kolik bojových karet si v aplikaci doberete při střetu s tímto nepřítelem. V každé hře se vyskytuje nepřítel úrovně 2, 3, 4 a 5 (zlosyn).
- B Vlastnosti:** Určují, které výhody můžete proti tomuto nepříteli v boji využít a co se může během střetu stát.
- C Úder nepřítele:** Určuje, co tento nepřítel přibližně jednou za měsíc provede. K úderu dojde pouze tehdy, pokud se na herním plánu nachází alespoň 1 nepřítel daného typu.
- D Stav:** Určuje, jak nebezpečné jsou bojové karty a události daného nepřítele. Nacházejí-li se nepřátelé na herním plánu příliš dlouho, stávají se více smrtícími. Některé vzácné události je naopak mohou oslabit.



OBRAZOVKA STAVU NEPŘÍTELE

Obrazovka nepřátel v aplikaci zobrazuje informace o všech nepřítelích na herním plánu. Najdete zde jejich počet, aktuální stav a právě aktivní údernou událost. Tuto obrazovku také využijete, pokud vám efekt hry umožní odstranit nepřítel bez boje.

D

PANIKARČÍ



ROZKOLÍSANÍ



PŘIPRAVENÍ



DIVOCÍ



SMRTÍČÍ



Průběh hry

Hra se odehrává coby série **měsíců**. Pokud se vám do konce 6. měsíce nepodaří splnit hlavní cíl hry a následně neporazíte zlosyna, prohráváte hru.

♦ JEDNOTLIVÉ TAHY ♦

V prvním měsíci začíná hru svým tahem začínající hráč a dále se ve svých tazích střídáte ve směru hodinových ručiček.

V prvním měsíci odehraje každý hráč přesně 1 tah.

V následujících měsících začíná hráč sedící po levici hráče, který odehrál poslední tah v předchozím měsíci. Ve hře opět pokračujte ve směru hodinových ručiček. Znáte přibližný počet tahů za měsíc, ale ne jejich přesný počet.

Aplikace vás průběžně informuje, kdy měsíc končí.

♦ ÚKOLY MĚSÍCE ♦

Na začátku každého měsíce (kromě prvního) vám aplikace nabídne 2 úkoly měsíce. Přečtete je nahlas a umístíte odpovídající ukazatele úkolů na pole herního plánu, kde je lze splnit.

- **Úkol společníka:** Splnění tohoto úkolu vám přinese nového společníka nebo úkolový předmět, který pomůže hrdinům.
- **Úkol zlosyna:** Pokud tento úkol nesplníte, zlosyn se posune ve svých plánech blíže cíli a svět se pro hrdiny stane nepřátelštějším.

Jestliže úkoly nesplníte do konce měsíce, končí neúspěšně. Přečtete nahlas výsledek a vyhodnoťte jeho efekt podle pokynů v aplikaci.

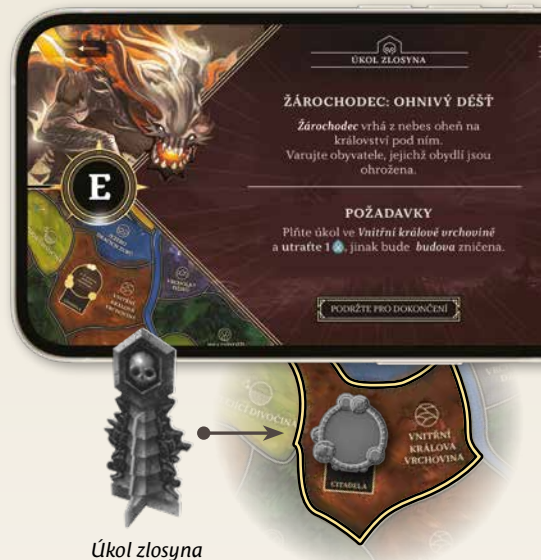
Odehrání tahu

Ve svém tahu proveďte v následujícím pořadí níže uvedené kroky:

- 1 Začátek tahu:** Můžete provést svou akci Praporu.
- 2 Během tahu:** Můžete se v libovolném pořadí pohnout, provést hrdinskou akci nebo Posílení.
- 3 Konec tahu:** Musíte vhodit jednu lebku do věže.

Počet hráčů	Průměrný počet tahů za měsíc
1	6 tahů
2	7 tahů
3	8 tahů
4	9 tahů

Poznámka: V prvním měsíci máte každý přesně 1 tah. Na obtížnosti „drsná“ budete mít v jednotlivých měsících méně tahů za měsíc.



Poznámka: Měli byste se svými spoluhráči diskutovat své plány, ale konečné rozhodnutí, co ve svém tahu uděláte, je na vás.

1. Začátek tahu



Na začátku svého tahu můžete provést **AKCI PRAPORU** natištěnou na desce vašeho hrdiny. Tato akce je **volitelná**. Nemůžete si ji ovšem „ponechat“ na pozdější zahrání.

Další herní efekty, které nastávají na „začátku vašeho tahu“, vyhodnoťte nyní. Tyto efekty a akci praporu můžete vyhodnotit v libovolném pořadí.

◆ OBCHODOVÁNÍ ◆

Jednou za svůj tah můžete obchodovat s hrdiny na stejném poli (pokud všichni s výměnou souhlasí).

Můžete si vyměňovat bojovníky, vůli, předměty i společníky.

Nemůžete si vyměňovat ctnosti ani zkaženosti.



◆ UTRACENÍ/POUŽITÍ VS. ZTRÁTA ◆

Utrácení zdrojů nebo použití předmětů je dobrovolné a můžete je provádět kdykoliv během svého tahu.

Někdy **použijete** předmět, abyste využili jeho efekt. Jindy můžete předmět **utratit** pro jiný efekt, například pro spuštění ctnosti nebo splnění úkolu. Pokud utratíte předmět pro jiný efekt, nezískáte zároveň efekt tohoto předmětu.

Příklad:

Pokud utratíte 4 lektvary pro spuštění ctnosti *Vynálezavý* od *Lovce pokladů*, nezískáte zároveň efekty těchto lektvarů.



Ztráta zdrojů nebo předmětů je povinná. Jakmile vám to efekt nařizuje, musíte je, pokud je to možné, ztratit. Pokud nemůžete ztrátu plně vyhodnotit, ztraťte maximum, které můžete, a obdržíte zkaženost (viz str 9).

Zdroj nebo předmět	Když utratíte nebo použijete, vraťte:
Bojovníky	do společné zásoby
Vůli	do společné zásoby
Lektvar	dospod balíčku lektvarů
Vybavení	na odpovídající hromádky vybavení
Poklad	dospod balíčku pokladů
Úkolový předmět	do krabice

2. Během tahu

Během svého tahu můžete provést **POHYB**, **HRDINSKOU AKCI** a **AKCI POSÍLENÍ**. Všechny tyto kroky jsou volitelné a můžete je provádět v libovolném pořadí, případně je neprovést vůbec. Pohyb můžete dokonce rozdělit – můžete vykonávat akce před pohybem, během něj i po něm.

◆ POHYB ◆



Pohněte se celkově o počet polí až do výše své hodnoty pohybu. Vaše základní hodnota pohybu je uvedena na desce hrdiny.

Můžete utratit 1 vůli, abyste pro tento tah zdvojnásobili svůj pohyb. Musíte tak učinit ještě předtím, než se začnete pohybovat.

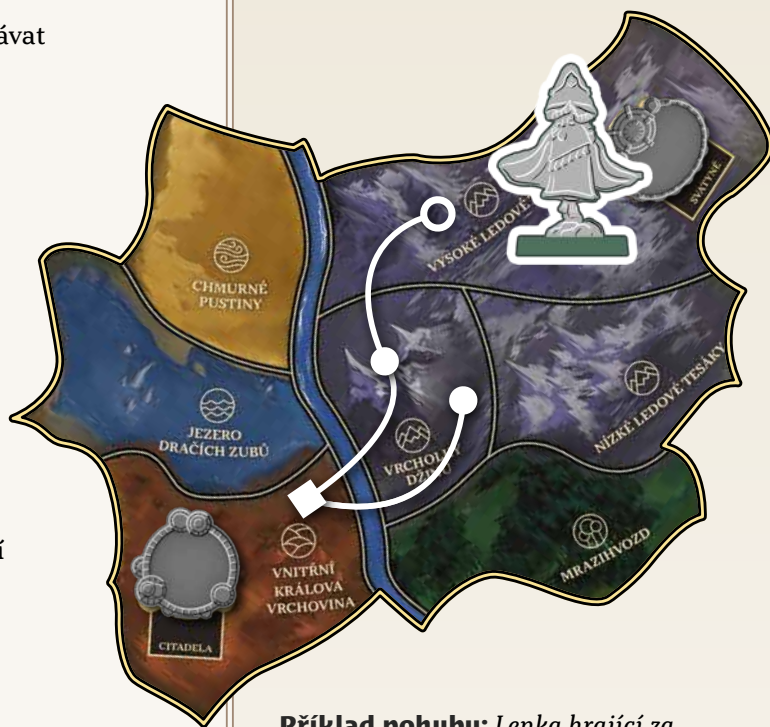
Některé ctnosti nebo vybavení mohou vaši hodnotu pohybu upravit. Tyto úpravy započítejte ještě před zdvojnásobením. Pokud se vaše hodnota pohybu změní až poté, co jste se již začali pohybovat (např. získáním vybavení), projeví se tato změna až v příštím tahu.

Přesun na sousední pole stojí 1 bod pohybu.

Pole na herním plánu, pokud sdílí část úzkého zlatého okraje (pevnina) nebo silného modrého okraje (řeka), považujte za sousední.

Poznámka: Při překročení řeky se nemůžete přesunout na pole nacházející se dále po proudu nebo protiproudu řeky. Řeka není pole, ale hranice.

Nic na herním plánu vám nebrání v pohybu ani vás nezastavuje. Smíte se volně pohybovat na pole s nepřáteli, lebkami, žetony i ostatními hrdiny a také z nich odcházet.



Příklad pohybu: Lenka hrající za Osířelou dědičku se nachází na poli Vysoké ledové tesáky. Může svou hrdinkou pohnout až o 3 pole. Nejprve ji posune o 2 pole na Vnitřní královu vrchovinu. Tam se zastaví a provede akci. Poté využije poslední bod pohybu a přesune ji zpět na pole Vrcholky džinů.




◆ HRDINSKÉ AKCE ◆

Ve hře můžete využít 3 typy hrdinských akcí:

A) OČISTA, B) BOJ a C) SPLNĚNÍ ÚKOLU.

Během svého tahu smíte provést pouze **jednu** hrdinskou akci.

Než provedete akci Boj nebo Splnění úkolu, určete, kolik máte k dispozici výhod (viz přehled výhod ve vedlejším sloupci).

Důležité! Po dokončení hrdinské akce si vezměte 2 vůle  **ze společné zásoby.**

A) OČISTA




Akce Očista **odstraňuje lebky** z budovy na poli, na kterém se nacházíte. Odstraňte všechny lebky z dané budovy a vraťte je do společné zásoby. Nemáte-li schopnost, která říká něco jiného, nemůžete provést očistu na poli s budovou bez lebek.



Příklad: Lenčina Osířelá dědička se nachází na poli Syčící háje. Na citadele jsou 3 lebky a ona se rozhodne provést Očistu. Odstraní všechny lebky a vrátí je do společné zásoby.



Její ctnost Štědrá ji umožňuje po provedení očisty odstranit ještě jednu lebku z jiné budovy, proto odstraní 1 lebku z vesnice ve východním království.

Na konci této hrdinské akce získá 2 .

◆ VÝHODY ◆



Výhody můžete využít ke zlepšení bojových karet nebo místností v podzemí. Na začátku boje nebo při vstupu do podzemí určete, kolik máte automatických výhod (černé pozadí). Během boje nebo průzkumu podzemí můžete podle potřeby zaplatit cenu a získat podmíněnou výhodu (šedé pozadí).

Pokud během boje nebo průzkumu podzemí získáte předmět, okamžitě získáte i všechny automatické výhody, které poskytuje, a můžete je využít ve stejné akci.

Pokud během boje nebo průzkumu podzemí ztratíte předmět poskytující automatickou výhodu, tato výhoda nezaniká.

V rámci jedné hrdinské akce můžete využít maximálně 10 výhod. Když výhodu využijete, **předmět, který ji poskytl** (např. výhodu z Dlouhých mečů), **nevracíte**.

Nevyužité výhody po skončení hrdinské akce zanikají.

Někdy budete muset využít výhody pro splnění úkolu měsíce. V takovém případě si nejprve spočtete všechny své výhody a poté je využijete najednou, abyste úkol splnili.

Typy výhod

NESTVŮRA	MAGIE
HUMANOID	NA BLÍZKO
NEMRTVÝ	PLÍŽENÍ

Žolíkové výhody můžete použít jako kterýkoli zvolený typ.

2. Během tahu (pokr.)

B) BOJ



Abyste **se utkali s nepřítelem** na poli na kterém se nacházíte a odstranili ho z herního plánu, proveďte akci Boj. Akci boje můžete provést pouze na poli, kde se nachází nepřítelem. Nachází-li se na daném poli více nepřátel, vyberte si jednoho z nich.

ZAHÁJENÍ BOJE

Spočítejte své automatické výhody. Otevřete obrazovku boje a zvolte nepřítele. Vyberte počet bojových karet odpovídající úrovni nepřítele. Aplikace odhalí první vybranou kartu.

Mnoho karet vám způsobí ztrátu bojovníků. Každý nepřítel má také speciální karty podle svých vlastností a jedinečnou kartu kritického zásahu.

POUŽITÍ VÝHOD

Výhody můžete využít ke zlepšení odhalených bojových karet. Chcete-li využít výhodu, stiskněte šipku ve spodní části karty. Karta se změní na lepší výsledek, případně i na pozitivní efekt.

- *Výhody můžete využívat libovolně – můžete jich na jednu kartu použít více, nebo také žádnou.*
- *Každou kartu smíte pomocí dostatečného počtu výhod vylepšit až na její nejlepší možný výsledek.*
- *Použité výhody nelze vzít zpět.*
- *Aplikace zobrazuje, kolik výhod jste již využili.*

VYHODNOCENÍ VÝSLEDKŮ

Jakmile dokončíte využívání výhod na kartu, postupujte podle pokynů v aplikaci, vyhodnoťte kartu a zobrazte další.

NEZAPOMEŇTE! Pokud nemůžete plně vyhodnotit ztráty z karty, vyhodnoťte, co můžete, a obdržíte zkaženost. Jakmile vyhodnotíte všechny karty, nepřítel je poražen! Odstraňte jeho žeton z herního plánu.



Stiskněte tlačítko boje pro otevření obrazovky boje.



Zvolte nepřítele, se kterým se chcete střetnout.



Tlačítko stavu nepřítel.

◆ ODSTRAŇOVÁNÍ NEPŘÍTEL ◆

Některé efekty vám umožní odstranit nepřítele z herního plánu bez boje. Otevřete obrazovku stavu nepřátel a vyberte, kterého nepřítele chcete odstranit. Nejedná se o hrdinskou akci, takže 2 vůle nezískáte. Zlosyna tímto způsobem odstranit nelze.



◆ BOJ SE ZLOSYNEM ◆

Jakmile splníte hlavní cíl, můžete se utkat se zlosynem.

Tento boj probíhá stejně jako běžný boj, ale má 3 zásadní odlišnosti:

- Abyste zlosyna porazili, musíte v jednom nepřerušném boji vyhodnotit 5 bojových karet.
- Z boje se zlosynem můžete ustoupit, ale musíte vyhodnotit alespoň jednu bojovou kartu. Poté se můžete rozhodnout, zda ustoupíte, nebo budete pokračovat další kartou.
- Může se stát, že odhalíte kartu, kterou jste v předchozím boji již vylepšili pomocí výhod. V takovém případě se tyto výhody započítají automaticky už při jejím odhalení.

Poznámka: V některých případech se budou muset hrdinové se zlosynem utkat vícekrát, než budou schopni zasadit rozhodující úder.

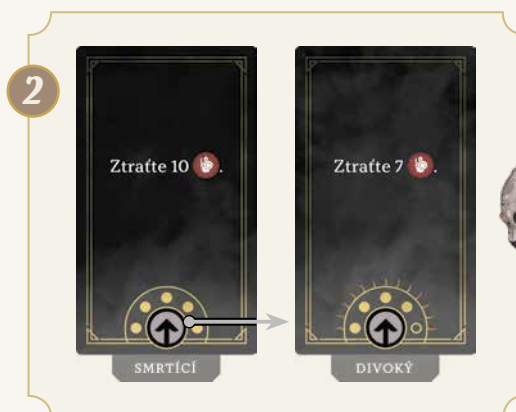


Příklad: Honza, hrající s Lovcem pokladů, se rozhodl bojovat s Lupiči. Jejich stav je smrtící a Lovce má k dispozici 4 výhody. Lupiči jsou nepřítel úrovně 2, takže si musí vybrat 2 bojové karty.

První karta mu ukládá ztratit 12 kvůli lebkám na blízké budově. Využije 3 výhody (3× stiskne šipku), čímž kartu vylepší tak, že mu nezpůsobí žádnou ztrátu. Poslední výhodu si ponechá, protože ho čeká ještě 1 karta.

Druhá karta mu ukládá ztratit 10. Použije tu poslední výhodu a zlepší výsledek tak, že ztratí pouze 7.

Sice ztratil 7, ale podařilo se mu porazit lupiče. Odstraní jejich žeton z herního plánu a vezme si 2.



C) SPLNĚNÍ ÚKOLU



Proveďte akci Splnění úkolu **k dokončení úkolu** (včetně hlavního cíle) nebo **k prozkoumání podzemí** na poli, kde se nacházíte.

Tuto akci můžete provést pouze tehdy, pokud můžete legálně provést jednu z těchto dvou možností.

◆ DOKONČENÍ ÚKOLU ◆

Úkoly mohou vyžadovat, abyste byli na určitém místě, utratili konkrétní zdroje, využili určité výhody, porazili konkrétního nepřítele, dokončili podzemí apod.

Chcete-li dokončit úkol, vyberte jej v aplikaci a podržte příslušné tlačítko. Aplikace vám sdělí výsledek. Přečtěte jej nahlas, získejte uvedené odměny a odstraňte ukazatel úkolu z herního plánu.

Poznámka: Některé úkoly jsou automaticky splněny aplikací ve chvíli, kdy dokončíte podzemí s nimi spojená.

◆ SPLNĚNÍ HLAVNÍHO CÍLE ◆

Hlavní cíl je zvláštní typ úkolu. Můžete jej splnit stejně jako běžný úkol, pokud splníte všechny jeho podmínky.


Po splnění hlavního cíle se zlosyn objeví na herním plánu. Poté s ním můžete bojovat – jeho porážka znamená vaše vítězství!



Příklad: Vašek, hrající s Mistrem špiónem, se rozhodl splnit úkol měsíce k získání společníka. Tento úkol vyžaduje, aby byl se svým hrdinou na poli Popelečné vrchy a utratil 2 vybavení.



Přesune Mistra špióna na pole Popelečné vrchy a vrátí své Soumračné pláště a Koženou zbroj na jejich hromádky, čímž splní podmínky úkolu. Mistr špión získal Hakana, Artificéra coby společníka.

Na konci této hrdinské akce si vezme 2 .



◆ PRŮZKUM PODZEMÍ ◆

Podzemí se objevují jako součást některých úkolů. Cílem každého podzemí je jeho dokončení – procházíte jednotlivé místnosti, dokud nenajdete cílovou místnost (tedy místo, kde se někdo skrývá nebo kde je ukrytý předmět). Dokončením podzemí automaticky splníte odpovídající úkol.

VSTUP DO PODZEMÍ

Stiskněte tlačítko podzemí a vyberte podzemí, které chcete prozkoumat. Aplikace zobrazí počáteční místnost a všechny dosud neprozkoumané místnosti, do kterých můžete vstoupit. Vyberte jednu z nich. Aplikace odhalí, co se v nové místnosti stane.

POUŽÍVÁNÍ VÝHOD

Ke zlepšení výsledku místnosti můžete využít **jednu** výhodu. Stiskněte tlačítko **Vylepšit**. Místnost se změní na lepší výsledek.

- Každou místnost můžete vylepšit pouze jednou.
- Použité výhody nelze vzít zpět.

VYHODNOCENÍ VÝSLEDKŮ

Po rozhodnutí, zda výhodu využijete, postupujte podle pokynů v aplikaci a vyhodnoťte místnost.

NEZAPOMEŇTE! Pokud nemůžete plně vyhodnotit ztráty, vyhodnoťte, co můžete, a obdržíte zkaženost. Místnost je nyní vyčištěna a můžete se rozhodnout, zda vstoupíte do další místnosti, nebo podzemí opustíte.

- Pokud vyčistíte cílovou místnost, dokončíte podzemí!
- Jestliže podzemí opustíte, vyčištěné místnosti zůstávají vyčištěné i při dalším průzkumu (kýmkoliv z hrdinů).



Tlačítko podzemí



Výběr podzemí



Příklad: Martina, hrající za Krutého vojevůdce, chce prozkoumat pevnost. Pevnosti mají vlastnost **NA BLÍZKO**. Martina má jednu výhodu z Dlouhých mečů.

První místnost ji ukládá ztratit 5 🎲. Nyní má 7 🎲 a tak se rozhodne ztrátu přijmout a výhodu nepoužít.

Další místnost ji ukládá ztratit 1 🎲. Bohužel nemá žádnou 🎲, proto využije svou výhodu a výsledek vylepší. A výsledně nakonec dokonce získá 1 🎲!




Protože už nemá žádné další výhody, rozhodne se podzemí opustit. Vyčistila 2 místnosti, ale podzemí nedokončila.

Na konci této hrdinské akce si vezme 2 🎲.

◆ POSÍLENÍ ◆




Jednou za tah, pokud stojíte na poli s budovou, můžete provést akci posílení. Každá budova nabízí jeden efekt zdarma a jeden vylepšený efekt, který stojí vůli. Vyberte si jeden z nich.


Budova	Efekt zdarma	Vylepšený efekt
 CITADELA	Získejte 1 lektvar zdarma. Doberte si vrchní kartu z balíčku lektvarů.	Utratte 5  k získání 1 ctnosti. Vyberte jednu ze svých neaktivních ctností a otočte ji aktivní stranou vzhůru.
 SVATYNĚ	Získejte 1  zdarma. Vezměte si ji ze společné zásoby.	Utratte 5  a odhodte všechny své zkaženosti. Vratte tyto karty dospod balíčku zkaženosti v libovolném pořadí.
 VESNICE	Získejte 6  zdarma. Vezměte si je ze společné zásoby.	Utratte 1  k získání 12 bojovníků. Vezměte si je ze společné zásoby.
 TRŽIŠTĚ	Získejte 1 vybavení zdarma. Vyberte si jednu kartu z hromádek vybavení.	Utratte 2  k získání 1 pokladu. Vyberte si jednu kartu z trhu pokladů.


◆ KOSTKA SMLOUVÁNÍ ◆


Než provedete posílení, můžete se rozhodnout hodit kostkou smlouvání. Hozený symbol ovlivní výsledek akce posílení (a může ji i zcela zrušit!)

Provedte posílení běžně.

 Po posílení získáte 3 bojovníky.


 Po posílení získáte 1 lektvar.

 Po posílení získáte 1 vybavení.

 Akce posílení je zrušena! V tomto tahu již nemůžete posílení provést, pokud vám jiný efekt neumožní další akci posílení.



Příklad: Honza se rozhodl provést posílení na tržišti. Nejprve hodí kostkou smlouvání. Výsledek říká, že po vyhodnocení akce získá 1 lektvar.

Rozhodne se utratit 2  a využít vylepšený efekt tržiště, který mu umožní získat poklad. Vybere si 1 z vyložených pokladů a doplní trh vyložením vrchní karty z balíčku pokladů lícem nahoru.

Následně vyhodnotí výsledek kostky smlouvání a dobere vrchní kartu z balíčku lektvarů.

3. Konec tahu

Na konci svého tahu **musíte** vzít jednu lebku ze společné zásoby a vhodit ji do věže. Pokud nemůžete lebku vhodit, protože ve společné zásobě žádné lebky nejsou, **okamžitě prohráváte hru!**

Když vhodíte lebku do věže, mohou nastat následující situace: lebka z věže vypadne, věž se otočí - **NEBO** - dojde k události.

Pokud vypadnou z věže lebky, nejprve je umístíte, a teprve poté vyhodnotíte události.

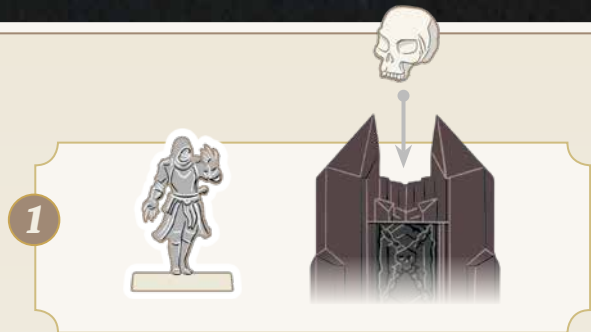
Poznámka: Jakmile vhodíte lebku do věže, nemůžete již v tomto tahu používat předměty - ani k řešení lebek či události.

♦ UMISŤOVÁNÍ LEBEK ♦

Jakmile vypadne z otvoru věže lebka, musíte ji umístit na některou z budov v království, ve kterém se poprvé objevila (i kdyby se nakonec dokutálela do jiného království).

O umístění lebek rozhoduje hráč, v jehož domovském království se lebka objevila. O umístění lebek, které se objeví v neaktivních královstvích, rozhoduje hráč, který lebku do věže vhodil.

Jakmile musíte na některou budovu umístit 4. lebku, dochází k okamžitému zničení budovy! Odstraňte budovu i všechny 4 lebky ze hry. Hrdina, v jehož domovském království došlo ke zničení budovy, obdrží zkaženost. Pokud se budova nacházela v neaktivním království, nikdo zkaženost neobdrží.

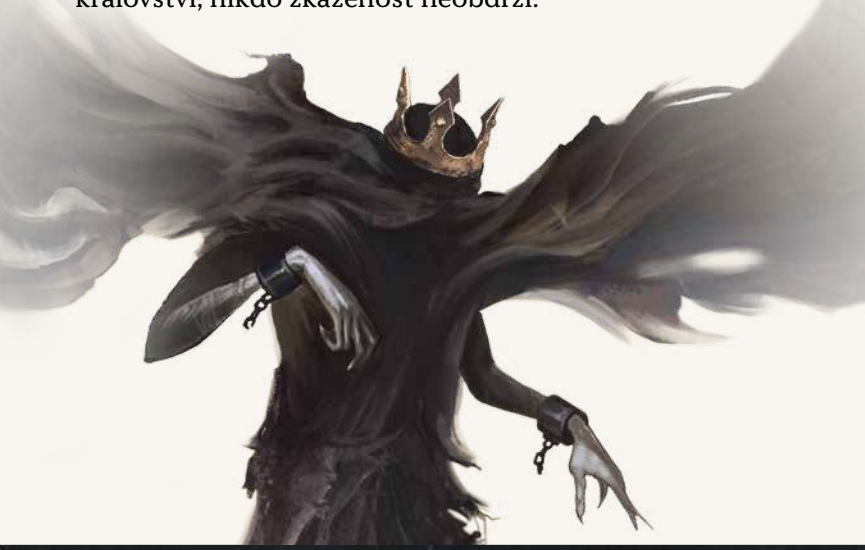


Příklad: Vašek, Mistr špión, vhodí lebku do věže. Následně se lebka objeví ve východním království, které je domovským královstvím Lovce pokladů.



Bohužel všechny budovy ve východním království už mají tři lebky. Honza, který je Lovec pokladů, se rozhodne umístit lebku na svatyni. Protože se jednalo o 4. lebku, došlo ke zničení svatyně.

Honza musí svatyni i všechny 4 lebky odstranit ze hry a následně ještě obdrží zkaženost.



3. Konec kola (pokr.)

◆ UDÁLOSTI ◆

⚡ Události nastávají na konci většiny tahů hráčů. Aplikace vás na ně upozorní.

Přečtete událost nahlas a postupujte podle pokynů, přičemž všechna rozhodnutí činí hráč, který lebku vhodil do věže. Po vyhodnocení události stiskněte **Potvrdit**. Podle potřeby toto opakujte pro každou událost.

Události spadají zhruba do těchto kategorií:

- **Úder nepřátel:** *Nepřátelé se pohybují a/nebo útočí. Pokud se na herním plánu žádný nepřítel daného typu nenachází, tuto událost přeskočte.*
- **Povolání nepřátel:** *Nepřátelé se objeví někde na herním plánu.*
- **Posílení nepřátel:** *Nepřátelé změní svůj stav a stanou se nebezpečnějšími. Pokud se na herním plánu žádný nepřítel daného typu nenachází, tuto událost přeskočte.*
- **Věž se probouzí:** *Věž se otočí nebo z ní odstraníte pečeť.*
- **Věž koná:** *Zlosyn udeří zevnitř věže.*
- **Události společníků:** *Společníci přinášejí různé příznivé události.*
- **Nové zboží:** *Hrdinové mohou obměňovat poklady na trhu.*

Pokud vám událost nařídí odstranit pečeť, odstraňte tu, kterou označují svítící světla. Světla u základny věže ukazují, na které straně se pečeť nachází. Světlo za konkrétní pečeť určuje, kterou máte odstranit.

Jestliže při otočení věže nebo odstranění pečetě vypadnou z věže lebky, umístěte je běžným způsobem.

Po vyhodnocení všech událostí začíná tah dalšího hráče.

1



Příklad: *Honza (Lovec pokladů) vhodí lebku do věže. První událost vyvolá stínové vlky v Lese stínů a ve Chmurných pustinách.*

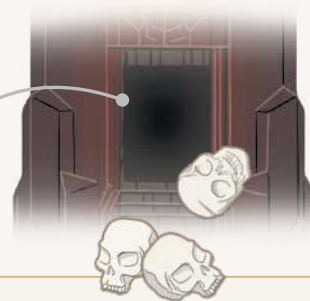
2



Umístí jeden žeton Stínových vlků na každé z těchto polí.

Další událost mu nařídí odstranit pečeť označenou svítícími světly.

3



Po jejím odstranění z věže vypadly 3 lebky a objevily se v severním království, které je domovským královstvím Martiny, hrající za Krutého vojevůdce. Martina se musí rozhodnout, na které budovy v severním království lebky umístí.

Konec hry

◆ PROHRA ◆

Jakmile nastane kterákoliv z následujících situací, **hru okamžitě prohráváte**:

- *Některý z hrdinů má obdržet třetí zkaženost.*
- *Máte-li vzít lebku ze zásoby, ale žádná není k dispozici.*
- *Došli jste až na konec šestého měsíce.*

Pokud prohrávejte, stiskněte tlačítko **Prohra** na hlavní obrazovce aplikace.

◆ VÍTĚZSTVÍ ◆

K vítězství ve hře musíte postupně splnit hlavní cíl a následně porazit zlosyna.

SPLNĚNÍ HLAVNÍHO CÍLE

Hlavní cíl zvolíte na začátku hry.

Jakmile se vám jej podaří splnit, zlosyn se objeví na herním plánu.

PORAŽENÍ ZLOSYNA

Zlosyna si také volíte na začátku hry.

Jestliže jej v boji porazíte, **vyhráváte hru!**

◆ PŘEDNASTAVENÉ KONFIGURACE ◆

Na obrazovce statistik hry se zobrazuje jedinečný 12znakový kód. Tento kód zahrnuje všechny proměnné v nastavení hry: herní režim, počet hráčů, obtížnost, hlavní cíl, zlosyna, nepřátele i události.

Zadáním konkrétního kódu si můžete zahrát přesně stejnou konfiguraci hry. Díky tomu si můžete zopakovat prohranou hru nebo sdílet zajímavé kombinace s přáteli!



◆ PŘEHLED IKON V APLIKACI ◆

tlačítko
BOJE



tlačítko
PODZEMÍ



tlačítko
STAVU NEPŘÍTELE



tlačítko
VÝHOD



ikona
UDÁLOSTI



ikona
ÚKOLU SPOLEČNÍKA



ikona
ÚKOLU ZLOSYNA



ikona
HLAVNÍHO CÍLE



ikona
SPLNĚNÉHO ÚKOLU



tlačítko
PROHRY



Kdysi dávno se Nimet, učednice Azkolova, vydala hledat největší hrdiny z každého království, aby se pokusila ukončit vládu zla svého mistra. Vraťte se do těch časů a prokažte svou hodnotu. Vstupte do věže a ukradněte Azkolovu nejmocnější relikvii – a navždy ho tak oslabte.

Kompetitivní hra

Než se rozhodnete vyzkoušet kompetitivní variantu, doporučujeme, abyste se nejprve seznámili s kooperativním režimem.

◆ PŘEHLED ◆

V kompetitivním režimu budete soupeřit o to, kdo se svým hrdinou najde jako první relikvii ukrytou v podzemí věže.

◆ ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY ◆

Při přípravě hry proveďte tyto změny a doplnění:

- Každému hráči rozdejte 4 karty hrdinských zkoušek (od každého typu jednu) lícem dolů.
- Každému hráči dejte 1 úkolový předmět Amulet naděje.
- V aplikaci zvolte kompetitivní režim hry.

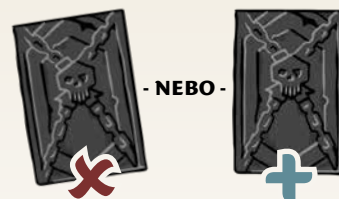
◆ CÍL HRDINY ◆

Cílem každého hrdiny je **splnit 3 hrdinské zkoušky, vstoupit do podzemí věže, a najít relikvii** – to vše, aniž by byl vyřazen ze hry.

PLNĚNÍ HRDINSKÝCH ZKOUŠEK

Hrdinskou zkoušku splníte provedením akce **Splnění úkolu** na konkrétním místě na herním plánu. Zároveň musíte splnit další podmínky – například mít nebo utratit určité zdroje či předměty. Po splnění otočte kartu hrdinské zkoušky lícem nahoru. Na rozdíl od běžných úkolů se splnění hrdinských zkoušek nezaznamenává v aplikaci.

Důležité! Když splníte hrdinskou zkoušku, můžete buď odstranit pečeť z libovolného otvoru věže, nebo vrátit dříve odstraněnou pečeť zpět na libovolný otvor věže.



Volitelný efekt splnění hrdinské zkoušky.

VSTUP DO PODZEMÍ VĚŽE

Jakmile splníte tři hrdinské zkoušky, získáte přístup do podzemí věže. Do podzemí věže můžete vstoupit provedením akce Splnění úkolu na libovolném poli sousedícím s věží.

NALEZENÍ RELIKVIE

Abyste našli relikvii, musíte objevit místnost v podzemí věže, ve které je ukryta.

- Pokud relikvii najdete, **okamžitě vyhráváte!**
- Pokud podzemí opustíte dříve, než ji najdete, můžete se do něj vrátit v některém z dalších tahů... ale jiný hrdina vás může předběhnout!

◆ VYŘAZENÍ HRDINY ◆

Pokud byste měli obdržet třetí zkaženost, nebo máte vzít lebku ze společné zásoby a žádná není k dispozici, jste vyřazeni ze hry. Vaše domovské království se stává neaktivním královstvím.

◆ KONEC HRY ◆

V okamžiku, kdy jeden z hrdinů najde relikvii, stává se tento hrdina vítězem.

Pokud dojde k vyřazení všech hrdinů kromě jednoho, poslední zbývající hrdina vyhrává. Pokud skončí šestý měsíc nebo jediná událost vyřadí všechny zbývající hrdiny najednou, Azkol nadále vládne neohrožen a nevyhrává nikdo.

◆ UPŘESNĚNÍ ◆

- Aplikace každý měsíc nabídne jeden úkol. První hrdina, který tento měsíční úkol splní, získá společníka. Pokud jej nikdo nesplní, nevzniká žádný postih.
- K ovlivnění ostatních hrdinů pomocí předmětů nebo schopností nepotřebujete jejich souhlas (např. při jejich přesunu pomocí Lektvaru tisíce kroků).
- Navzdory kompetitivní povaze hry se pojem „nepřítel“ vztahuje pouze na skutečné nepřátele, nikoli na ostatní hrdiny.
- Hrdinové mezi sebou mohou stále obchodovat, pokud s tím všichni zúčastnění souhlasí.
- Máte-li dobrat lektvar a balíček lektvarů je prázdný, můžete si vzít libovolný lektvar od jiného hrdiny.



Dodatek - přehled žetonů



♦ Žetony nepřátel ♦

Žetony nepřátel označují pozice nepřátel na herním plánu. Abyste s nimi bojovali, musíte provést akci **Boj**. Každý žeton zobrazuje úroveň a vlastnosti daného nepřítele. Žetony nepřátel odstraníte, když nepřítele porazíte nebo pomocí efektu.

Poznámka: Žetony nepřátel jsou oboustranné. Obě strany se liší pouze vzhledem, nikoli funkcí. Použijte tu, která vám více vyhovuje.



♦ Žetony podzemí ♦

Žetony podzemí označují umístění podzemí na herním plánu.

Abyste je mohli prozkoumat, musíte provést akci **Splnění úkolu**. Každý žeton zobrazuje vlastnost daného podzemí. Žetony podzemí odstraníte po jeho dokončení, nebo pokud to nařídí událost.

♦ Žetony řeky ohně ♦

Žetony řeky ohně použijte pouze tehdy, je-li zlosynem **Žárochodec**. Tyto žetony mění běžné řeky na řeky ohně. Při překročení řeky ohně ztratíte 6 bojovníků. Tyto žetony nelze odstranit.



♦ Žetony karavan ♦

Žetony karavan použijte pouze tehdy, je-li hlavním společníkem Miras, Pán koní. Karavany fungují jako pohyblivá podzemí, která lze prozkoumávat.

Poznámka: Ve hře jsou pouze 3 žetony karavan. Jižní karavana neexistuje.

♦ Žetony obléhacích stromů ♦

Žetony obléhacích stromů použijte pouze tehdy, je-li hlavní společník Letha, Dryáda. Pole s těmito žetony se kromě svého běžného typu terénu počítají také jako les. Na poli s obléhacím stromem můžete provést akci **posílení** a posunout jej o jedno pole.



♦ Žetony spór ♦

Žetony spór použijte pouze tehdy, je-li zlosynem **Plíživá hniloba**. Když získáte žeton spóry, položte jej na svou desku hrdiny. Pokud byste měli získat 3. žeton spóry, vraťte všechny své žetony spór do zásoby a místo toho obdržíte zkaženost.

REALIZAČNÍ TÝM

Design hry: Rob Daviau, Isaac Childres, Noah Cohen, Justin D. Jacobson, Brian Neff

Vývoj kompetitivního režimu: Dave Chalker

Vedoucí vývoje věže: Tim Burrell-Saward

Elektrotechnika: Charlie Bruce

Vedoucí ilustrátorů: Qistina Khalida

Koncept ilustrací: JJ Ariosa, Garrett Kaida

Ilustrace herního plánu: Garrett Kaida

Další ilustrace: Garrett Kaida, James Bousema, Nastya Lehn, Brian Patterson

Design loga: Jason Taylor

Grafický design: Jason Taylor, Lindsay Daviau

Projektové řízení: Suzanne Sheldon, Tim Burrell-Saward

Vývoj aplikace: Björn Elíaser Jónsson, Porcelain Fortress

Konzultace k výrobě: Andrew Sung

Design věže: Tim Burrell-Saward, Jason Taylor

Podpora designu a vývoje: Joana Miranda, Ian Goode, Matt Batchelor, Gerard Moore, Sam Costidell, Daniel Newton

3D modelování: Hakan Diniz, Chad Hoverter

Modelování miniatur: Punga Miniatures

Design uživatelského rozhraní: Sam Ballard

Zvukový design: Cassini Sound

Editor pravidel: Dustin Schwartz

Sazba pravidel: Jason D. Kingsley, Lindsay Daviau

→ Zvláštní poděkování patří stovkám playtesterů a tisícům podporovatelů.

Tipy pro řešení problémů, produktovou podporu a zákaznický servis naleznete na:

returntodarktower.com/support

Verze
2.0

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Překlad: Jan Adam

Korektury: Pavel Illichmann, Václav Němý, Vratislav Postl

Sazba a grafické práce: Pavel Illichmann

Editor: Martin Herman

Distributor pro ČR / Distribútor pre SR:






Old Dawg s.r.o.
Tábor 534/50D,
602 00 Brno,
Česká republika.

 old-dawg.cz
  [olddawgcz](https://www.facebook.com/olddawgcz)
 info@old-dawg.cz

XZONE

Xzone, s.r.o.
Husova 869,
440 01 Louny,
Česká republika.

 xzone.cz
  [xzonecz](https://www.facebook.com/xzonecz)
 xzone@xzone.cz



© 2023 Restoration Games, LLC. Return to Dark Tower, Restoration Games, logo Restoration Games, slogan „Every Game Deserves Another Turn“ a veškeré související prvky jsou ochranné známky společnosti Restoration Games, LLC. Restoration Games, LLC se sídlem 12717 W SUNRISE BLVD #244, SUNRISE, FL 33323. Skutečné komponenty se od vyobrazených mohou lišit.
Vyrobeno v Číně. Tento produkt není hračka. Není určen pro osoby mladší 13 let.



**RESTORATION
GAMES™**

Rychlý přehled

♦ ČASTO PŘEHLÍŽENÁ PRAVIDLA ♦

- ♦ Můžete utratit 1 , abyste pro daný tah zdvojnásobili svůj pohyb. Jakmile se začnete pohybovat, již nemůžete svůj pohyb zdvojnásobit ani jinak upravit.
- ♦ Nic na herním plánu vám nebrání v pohybu ani vás nezastavuje. Můžete se volně pohybovat na pole s nepřáteli, lebkami, žetony i ostatními hrdiny i z nich odcházet.
- ♦ Žolíkové výhody lze vždy použít jako libovolný typ výhody.
- ♦ Během boje obdržíte zkaženost za každou bojovou kartu, u které nemůžete plně vyhodnotit všechny ztráty.
- ♦ Je-li glyf natočen směrem k vašemu domovskému království, musíte utratit 1 , chcete-li provést odpovídající akci.
- ♦ S ostatními hrdiny můžete obchodovat pouze jednou za tah. Nemůžete obchodovat navzájem se svými ctnostmi ani zkaženostmi.

♦ OBDRŽÍTE ZKAŽENOST, KDYŽ... ♦

- ♦ Vám efekt nařídí ztratit bojovníky, vůli, předměty a/nebo ctnosti, které nemáte.
- ♦ Vám efekt nařídí umístit jednu nebo více lebek na zničené budovy.
- ♦ Je zničena budova ve vašem domovském království.
- ♦ Vám efekt nařídí obdržet zkaženost.

♦ VÍTĚZSTVÍ A PROHRA ♦

Hru **vyhráváte**, pokud splníte hlavní cíl a následně porazíte zlosyna.

Hru **prohráváte**, pokud nastane některá z těchto situací:

- *Některý z hrdinů má obdržet třetí zkaženost.*
- *Máte-li vzít lebku ze zásoby, ale žádná není k dispozici.*
- *Došli jste až na konec šestého měsíce.*

♦ PŘEHLED IKON V APLIKACI ♦

tlačítko
BOJE



tlačítko
PODZEMÍ



tlačítko
STAVU NEPŘÍTELE



tlačítko
VÝHOD



ikona
UDÁLOSTI



ikona
ÚKOLU SPOLEČNÍKA



ikona
ÚKOLU ZLOSYNA



ikona
HLAVNÍHO CÍLE



ikona
SPLNĚNÉHO ÚKOLU



tlačítko
PROHRY

