

RUINY

Zahrajte sady shodných ruin a snažte se zbavit všech karet jako první. Každý objev přidán k ruině ji posiluje, proto se vyplatí zabírat ty nejlepší.

2-5

30'

13+



HERNÍ KOMPONENTY

- A 1 bodovací deska
- B 1 krycí dílek (pro 2–3 hráče)
- C 1 ukazatel kola
- D 5 ukazatelů bodů
- E 5 přehledových karet
- F 15 žetonů pochodní (3 na hráče)
- G 10 karet záboru (2 na hráče)
- H 60 obalů na karty (včetně 10 navíc)
- I 50 karet ruin (5 od každé hodnoty 1–10)
- J 39 karet objevů (13 horních, 13 středních, 13 spodních)
- K 4 žetony trhu

PŘÍPRAVA HRY

PŘED PRVNÍ HROU: Nejprve vložte do obalů všech 50 karet ruin **denní stranou** ☀️ lícem vzhůru. Z průhledných karet můžete odstranit ochrannou fólii.

- Ze všech **karet objevů** vytvořte balíček, pečlivě jej zamíchejte a položte lícem dolů doprostřed herní plochy. Napravo do balíčku položte 4 žetony trhu v sestupném pořadí. Pod každý žeton vložte jednu kartu objevu lícem vzhůru.
- Bodovací desku otočte na stranu odpovídající počtu hráčů a položte ji poblíž herní oblasti. Ukazatel kola umístěte na první kolo. *Hrajete-li ve 2–3 hráčích, zakryjte horní část bodovací desky krycím dílkem.*
- Každý si vezměte jednu přehledovou kartu, 2 shodné karty záboru a 3 pochodně svítící stranou vzhůru. Svůj ukazatel bodů položte na políčko 0.
- Ujistěte se, že všechny karty ruin jsou otočené denní stranou ☀️. Podle počtu hráčů odeberte z balíčku příslušný počet karet (viz tabulka). Zbývající karty zamíchejte a každému hráči rozdejte 9 karet ruin. Poté balíček položte doprostřed herní plochy.
- Hráč, který naposledy něco našel, se stává **začínajícím hráčem**.

	2 hráči	3 hráči	4 hráči	5 hráčů
Počet karet ruin	20	30	40	50
	odeberte 3 karty od každé hodnoty	odeberte 2 karty od každé hodnoty	odeberte 1 kartu od každé hodnoty	neodebírejte žádnou kartu

CÍL HRY

Vaším cílem v každém kole je vyložit **všechny karty ruin** dříve, než vaši soupeři. **Vylepšujte** ruiny a vykládejte **sady** stejné hodnoty, abyste své karty vyložili rychleji, než vaši soupeři. Čím dříve se zbavíte všech karet, tím více vítězných bodů (VB) získáte.



VYLEPŠOVÁNÍ KARET

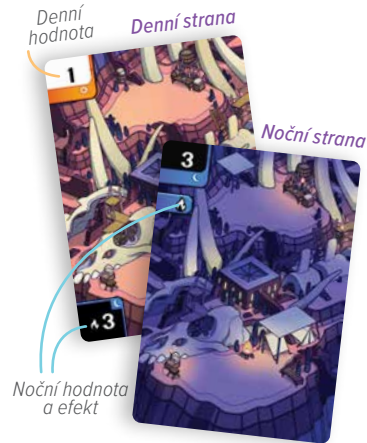
Během hry smíte trvale **vylepšovat** karty ruin zasunutím průhledných karet záboru a objevů do obalu na kartu.

Každou kartu ruiny smíte vylepšit nejvýše **1** kartou záboru a **3** kartami objevů (v každé pozici jednu). Jakmile vylepšení přidáte, po zbytek hry jej již nesmíte odstranit ani překrýt dalším vylepšením.

ZAČÁTEK KOLA

Na začátku každého kola smíte všichni tajně zvolit 1 kartu ruin ze své ruky a trvale ji otočit z **denní** ☀️ na **noční** stranu 🌙.

Otočením ruiny změňte její **hodnotu** a karta může získat nový **efekt objevu** (viz strana 7). Všechna vylepšení, která jsou součástí ruiny, jí nadále ponechte.



PRŮBĚH KOLA

Počínaje začínajícím hráčem, který **zahájí kolo** vyložením libovolného počtu ruin se **shodnou hodnotou** (buď *jedné ruiny, nebo sady 2 či více ruin*), se postupně střídáte ve svých tazích ve směru hodinových ručiček.

Hráč po levici předchozího hráče poté buď vyloží **stejný počet** ruin se **shodnou nebo vyšší hodnotou**, nebo pasuje. V případě pasování stále zůstává ve hře, a jakmile se dostane na tah, smí pokračovat běžným způsobem.

Pokračujte ve svých tazích, dokud všichni kromě jednoho z vás **po sobě nepasujete**. Poté položte všechny vyložené ruiny lícem vzhůru na odhazovací hromádku vedle balíčku. Poslední hráč, který vyložil ruiny, následně pokračuje ve hře vyložením libovolné ruiny nebo sady.

PŘESKOČENÍ: Vyložte-li na poslední zahrané ruiny **karty se shodnou hodnotou**, následující hráč svůj tah přeskočí (jako by pasoval).

VYLEPŠOVÁNÍ RUIN

Kdykoli vykládáte ruiny, smíte libovolný počet z nich vylepšit přidáním objevů anebo karet záboru. Vylepšovat smíte pouze ruiny, které **vykládáte**, nikoli ruiny ponechané v ruce. Jestliže **pasujete**, žádné ruiny vylepšovat nesmíte.

A PŘIDÁVÁNÍ OBJEVŮ

Smíte utratit **svítící pochodně** a přidat libovolný počet objevů z trhu k ruinám, které vykládáte. Žeton trhu nad každým objevem udává jeho cenu v pochodních. Každou utracenou pochodeň otočte na **zhaslou stranu**.

Ke stejné ruině smíte přidat více objevů, zaplňují-li různé pozice (pozn. objevy stejné barvy překrývají vždy stejnou pozici).



B PŘIDÁVÁNÍ ZÁBORU

K ruinám, které vykládáte, smíte přidat jednu nebo dvě své karty záboru (bez utrácení pochodní). Jakmile ruinu zaberete, každý hráč, který danou ruinu na začátku kola obdrží, vám ji musí předat (viz strana 6).

Každou kartu záboru smíte ve hře použít pouze jednou. Obě karty smíte použít ve stejném tahu. Ruinu, která je již zabraná, zabrat nesmíte.



DOPLŇOVÁNÍ TRHU

Vezmete-li si z trhu jakékoli objevy, na **konci svého tahu** jej musíte doplnit. Nejprve posuňte zbývající objevy doprava tak, aby zaplnily všechny mezery. Poté pod každý žeton trhu, pod kterým žádná karta není, vyložte nový objev.

VYLOŽENÍ POSLEDNÍ KARTY

Po vyložení své poslední karty ruin si okamžitě započítejte VB podle pořadí, v jakém jste vyložili poslední kartu, jak je uvedeno v horní části bodovací desky. Tímto pro vás kolo končí.

Zůstávají-li v kole alespoň 2 hráči, pokračují ve svých tazích bez odhození již vyložených ruin.

Ve hře pokračuje hráč po vaší levici, který dosud nevyložil všechny své karty. Pasují-li po sobě všichni zbývající hráči, odhodte obvyklým způsobem všechny vyložené ruiny na odhazovací hromádku.

KONEC KOLA

Jakmile zůstane ve hře pouze **1 hráč s kartami**, kolo končí. Tento hráč **ztrácí 1 vítězný bod**, nikdy však nemůže klesnout pod 0.

Pro přípravu dalšího kola postupujte následovně:

- 1 Všichni hráči otočí všechny zhaslé pochodně svítící stranou vzhůru.
- 2 Zamíchejte všechny karty ruin a každému hráči rozdejte **9 karet**.
- 3 Obdrží-li některý hráč ruinu se zábořem soupeře, musí mu tuto ruinu předat (*bez dobrání náhradní karty*).
- 4 Hráč s **nejmenším počtem VB** se stává začínajícím hráčem. V případě shody je to hráč nejdále ve směru hodinových ručiček od předchozího začínajícího hráče.
- 6 Posuňte **ukazatel kola** a zahajte další kolo.

EFEKTY OBJEVŮ

Kdykoli vykládáte ruiny, vyhodnoťte všechny jejich efekty objevů (*včetně všech efektů, které jste přidali v daném tahu*) podle níže uvedeného popisu.

ZVÝŠENÍ HODNOTY

Každý objev tohoto typu přidání k ruině trvale zvyšuje její hodnotu o uvedené číslo. Při vyložení ruiny započítejte bez omezení **všechny** tyto dodatečné hodnoty (*tento efekt není volitelný*).

Tato ruina má nyní hodnotu 7, nikoli 4.

PŘIZPŮSOBENÍ HODNOTY

Ruina s 1 nebo více ? mění svou hodnotu, aby odpovídala hodnotě jiné ruiny nebo ruin, se kterými ji vykládáte. Veškeré dodatečné hodnoty na této ruině ignorujte. Vyložíte-li tuto ruinu samostatně, použijte její běžnou hodnotu, včetně všech dodatečných hodnot.

Při vyložení dvou 5 považujte kartu 8 s ? jako třetí 5. Když ji vyložíte samostatně, má hodnotu 8.



RUINA NAVÍC

Při počítání vyložených ruin smíte každou vyloženou ikonu + započítat jako 1 další ruinu se stejnou hodnotou. Rozhodnete-li se tak, započítejte každou ikonu + samostatně (*např. 2 ikony smíte započítat jako +0, +1 nebo +2 ruiny*). Maximální počet vyložených ruin není omezen.

Tyto 4 smíte vyložit jako dvojici, nebo jako trojici.



DOBÍRÁNÍ A ODHAZOVÁNÍ

Za každou vyloženou ikonu ? na konci svého tahu, smíte dobrat 1 kartu ruin z balíčku. Po dobrání poté odhodte ze své ruky stejný počet libovolných karet ruin na odhazovací hromádku.

SOUPEŘ MUSÍ DOBÍRAT

Za každou vyloženou ikonu ? na konci vašeho tahu, musí dobrat 1 kartu ruin soupeř, kterému zbývá v ruce nejméně karet (*bez ohledu na počet karet ve vaší ruce*). V případě shody dobírají tito soupeři karty po jedné, počínaje hráčem po vaší levici. Dobíráte-li z nějakého důvodu také karty vy, smíte si zvolit, zda budete dobírat před soupeři, nebo až po nich.

DOBÍRÁNÍ ZABRANÝCH RUIN

Dobere-li v důsledku efektu objevu zabranou ruinu, **ponechte si ji**. Zabranou ruinu musíte předat pouze na začátku kola (*viz strana 7*).

ZAMÍCHÁNÍ BALÍČKU

Jakmile doberete z balíčku poslední kartu ruin, okamžitě zamíchejte odhazovací hromádku. Je-li i odhazovací hromádku prázdná, v tomto tahu už nikdo další karty nedobere.

ZNOVUZAŽEHNUTÍ POCHODNÍ

Za každou vyloženou ikonu ? na konci svého tahu, otočte 1 svou zhaslou pochodně zpět na svítící stranu. Smíte znovu zažehnout i pochodně, které jste utratili dříve v tomto tahu, tyto pochodně však v tomto tahu nesmíte znovu utrácet a můžete je použít až ve svém dalším tahu. Nemáte-li žádné zhaslé pochodně, tento efekt se neprojeví.

Po vyložení této ruiny smíte znovu zažehnout své 2 pochodně.

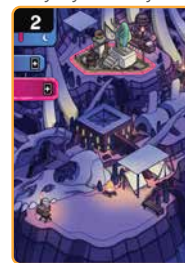


PŘIZPŮSOBENÍ PRAVIDEL

Hodnotu i počet ruin, které vykládáte, vyhodnoťte **až po dokončení** všech vylepšení. Díky tomu smíte ruinu nebo sadu nejprve vyložit i v neplatné podobě, ihned ji však musíte vylepšit tak, aby byla platná.

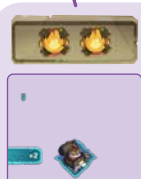
Příklad:

Pavel díky efektu této karty vyloží trojici 2.



Pavel vyloží trojici 2, protože každou ikonu + započítá jako další 2. Honza nemá na ruce žádnou trojici o stejné hodnotě, proto vyloží 3 různé ruiny a utratí 3 pochodně, aby je vylepšil na trojici 6.

Honza díky pochodním vytvoří trojici 6.



KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů zvítězí. Zvítězit lze dvěma způsoby:

- **OKAMŽITÁ VÝHRA:** Začínáte-li libovolné kolo s 9 nebo 10 VB a vyložíte své karty jako první, okamžitě vyhráváte. Ostatní hráči toto kolo již nedohrávají.
- **ROZHODUJÍCÍ KOLO:** Nezvítězí-li nikdo do konce 4. kola, hráč, který ve 4. kole vyložil své karty jako první, a jeho soupeř (nebo soupeři) s nejvyšším počtem vítězných bodů odehrají ještě jedno kolo, nazývané rozhodující kolo.

MAXIMUM VB

Máte-li 10 VB, další již nezískáte. Abyste zvítězili, musíte vyložit své karty jako první.



HRANÍ ROZHODUJÍCÍHO KOLA

Během rozhodujícího kola musíte předat zabrané ruiny pouze soupeřům, kteří se tohoto kola rovněž účastní. Kdo v rozhodujícím kole vyloží své karty jako první, okamžitě vítězí bez ohledu na počet VB.

REALIZAČNÍ TÝM

Autor: John D. Clair

Ilustrace: Jake Morrison

Grafický design: Anca Gavril & Co., Matt Paquette & Co.,

Vývoj: John Brieger **3D umělec:** Filip Gavril

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Editor: Martin Herman

Překlad: Pavel Illichmann

Korektury: Vratislav Postl, Václav Němý

Sazba a grafická úprava: Pavel Illichmann