














POZOR! Tento návod obsahuje přehled pravidel a odpovědi na několik častých dotazů, které mohou při hře vyvstat. **Hru začneš tak**, že vezmeš balíček seřazených karet (1 až 72) a, aniž bys ho míchal, přečteš vrchní kartu a provedeš pokyny na ní uvedené.

LEGENDA

Než si význam všech symbolů zapamatuješ, nech si legendu po ruce.

+  Vezmi si náhodnou kartu s odpovídajícím symbolem v pravém horním rohu (vedle čísla) a dej ji **před** balíček ve své ruce. **Nejprve** však dokonči manipulaci s kartou, kterou jsi právě četl (pokud není řečeno jinak).

Důležité! Pokud je před takovým symbolem uvedeno číslo (například 5x ) , vezmi **všechny** karty s daným symbolem (číslo udává jejich celkový počet v knihovně), zamíchej je a, aniž bys měnil jejich orientaci, je dej do svého balíčku tak, jak je na příslušné kartě uvedeno. Pokud dostaneš pokyn odhodit celý svůj dosavadní **balíček**, použij nově získané karty jako svůj nový **balíček**.

- +  Přičti 1 na příslušné stupnici **POČÍTADLA** (posuň odpovídající sponku).
-  Odečti 1 na příslušné stupnici **POČÍTADLA** (posuň odpovídající sponku).
-  Vezmi odpovídající kartu buď z **KNIHOVNY**, nebo **balíčku PŘEDMĚTŮ** a přečti ji.
-  Otoč tuto kartu přes její delší okraj.
-  Otoč tuto kartu přes její kratší okraj.
-  Odhoď tuto kartu: dej ji pod **KNIHOVNU** na stole (pokud jde o příběhovou kartu), nebo ji vrať do **balíčku PŘEDMĚTŮ** (pokud jde o kartu PŘEDMĚTU ).
-  Přesuň kartu **dospod** svého **balíčku**.
-  Nech tuto kartu **navrchu** svého **balíčku**.
-  Odhoď z ruky **celý balíček** (dej ho dospod **KNIHOVNĚ** na stole) kromě karty (karet), kterou sis právě vzal. Získané **předměty** ponech na stole, pokud výslovně nedostaneš jiný pokyn.
-  Ponech tuto kartu na stole před sebou.



Příklad: Když si vybereš tuto možnost, nejprve si přičti 1 bod na stupnici **RADOSTI ZE ŽIVOTA** a odečti 2 body na stupnici **DŮSTOJNOSTI**. Poté otoč tuto kartu přes její kratší okraj a nech ji navrchu. Okamžitě přečti text v horní polovině této karty.

1 Svůj balíček drž v ruce. Dívej se pouze na horní polovinu karty. Pokud vidíš nějaké symboly, nejprve uprav hodnoty odpovídajících stupnic a **přečti si úvodní text** v horní části karty.

2 Zvol jednu z dostupných možností.

2a Tuto možnost může zvolit pouze v případě, že splňuješ uvedenou podmínku: máš nebo nemáš uvedené předměty nebo tvoje sponka na příslušné stupnici ukazuje určitou hodnotu.

2b U některých možností je mimo symbolů uveden i zvýrazněný text s pokynem. Pokud takovou možnost zvolíš, nejprve se řiď daným pokynem a až pak přístup k symbolům.

JAK HRÁT?

Poznámka: Všechny karty mají na přední straně číslo, díky kterému je snazší v knihovně najít požadovanou kartu a na konci hry karty vrátit do původního stavu.




Většina karet má vedle čísla další symbol. Když dostaneš příslušný pokyn, vezmi si dané karty z knihovny.

3 Vyhodnoť efekty všech symbolů vedle zvolené možnosti v pořadí, v jakém jsou uvedeny.

4 Zde přestaň. Nečti dolní polovinu karty.

ČASTÉ DOTAZY

Nakonec dej navrch svého balíčku 2 karty, které jsi odložil stranou, a přečti text na vrchní kartě .

4 Mám přidat do svého balíčku  kartu, ale v knihovně už žádné karty s tímto symbolem nejsou. Jak mám postupovat?

Ve vzácných případech se může stát, že v knihovně dojdou **karty s určitým symbolem**. Pokud se již všechny takové karty nachází ve tvém balíčku nebo již byly odhozeny, jednoduše pokyn k přidání dané karty ignoruj.

5 Vybral jsem si možnost, pro kterou je potřeba předmět, který jsem dříve získal. Musím použít předmět odhodit?

Pokud na kartě není výslovně uvedeno, abys daný předmět odhodil, ponech ho na stole: stejný předmět můžeš použít opakovaně. Není-li uvedeno jinak, předměty si ponech i při zahájení nové kapitoly.

6 Uvědomil jsem si, že jsem otočil (a/nebo přesunul) kartu špatně. Jak mám postupovat?

Zpětné dohledávání průběhu hry může být zrádné. Nedej si s tím starosti a prostě pokračuj ve hře! Ber to tak, že tvá postava minulé noci spadla z koně, udeřila se do hlavy a některé události se jí trochu pomíchaly.

7 Chtěl bych si dát pauzu a hru dohrát později. Jakým způsobem nejlépe uložit karty, aby se mi nepomíchaly?

Karty seřaď v následujícím pořadí (shora dolů dle obrázku):

- A** všechny předměty, které máš (neotáčej karty);
- B** tvůj balíček (tak, jak jsi ho držel v ruce);
- C** tvoje aktuální POČÍTADLO (neměň hodnoty);

- D** balíček PŘEDMĚTŮ;
- E** zbytek knihovny společně s odhozenými příběhovými kartami.



Obnovení uložené hry:

- Vlož na stůl **předměty**, které jsi získal (navrch balíčku);
- vezmi si zpět do ruky svůj **balíček** (všechny příběhové karty nad POČÍTADLEM s připnutými sponkami);
- vylož **POČÍTADLO** před sebe na stůl;
- poté oddě **balíček PŘEDMĚTŮ** od zbytku karet;
- nakonec polož oba tyto balíčky na stůl, abys z nich mohl brát karty.

Nyní jsi připraven pokračovat ve hře!

Autor hry: Johannes Krenner
Ilustrace: Natalya Efremova, Alena Naumova, Anastasia Durova, Anastasia Khabarova, Pavel Uvarov

Projektový manažer: Maria Kravchenko
Úprava: Anastasia Gubanova
Umělecký ředitel: Anastasia Durova
Rozvržení: Alena Naumova
Produktový manažer: Kristina Balakirova
Zvláštní poděkování: Alexander Peshkov a Ekaterina Pluzhnikova



Příprava české verze
Překlad: Petr Pelikán
Korektury: Simona Rex
Sazba: Pavel Illichmann
Editor: Martin Herman

Vydáno v licenci od Johanneše Krennera. © 2025 Všechna práva vyhrazena.

ZVRATŮ OSUDŮ





VE
JMÉNU
KRÁLE
NÁVOD

1 Omylem jsem si zamíchal balíček / dostal hru se zamíchanými kartami. **Jak vrátím balíček do původního stavu?**

Seřaď karty ve vzestupném pořadí od 1 do 72. Poté zahaj hru přečtením karty 1.

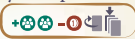
2 Před úvodním textem se nachází symbol. Co znamená?




 Tvá matka královna si tě nechala zavolat. Stojí o tvou společnost, zatímco **84** 

Nejprve je potřeba upravit hodnotu na příslušné stupnici, až poté přečti text na kartě.

3 Kam a v jakém pořadí mám přidat nové příběhové karty?

Není-li uvedeno jinak, nové příběhové karty se **vždy** přidávají **navrch** tvého balíčku **poté**, co dokončíš manipulaci s kartou, kterou jsi právě přečetl. Představ si, že u tvé volby jsou následující pokyny a tvá počítadla odpovídají následujícímu obrázku:



Nejprve si přidej 1 bod na stupnici **LIDU 1** (druhý bod ignoruj, protože nemůžeš přesáhnout horní mez). Jelikož jsi na této stupnici dosáhl 7, polož stranou  kartu **2**, později ji přidáš do svého balíčku. **Poté** odečti 1 bod na stupnici **POKLADNICE 3**. Díky tomu tvá **POKLADNICE** klesne na nulu, polož tedy náhodnou  kartu **4** z balíčku na  kartu. **Poté** otoč a přešnu aktuální příběhovou kartu dle jejich symbolů 