

RUDÝ ÚSVIT™

Návrh hry: Jamey Stegmaier a Alexander Schmidt
Ilustrace a výtvarné zpracování: Jacqui Davis, Miles Bensky, a Justin Wong

Na motivy románů Pierce Browna

Vstupte do světa budoucnosti v Rudém úsvitu, hře inspirované knižní sérií Pierce Browna, v níž je dystopická společnost rozdělená do 14 kast rozlišených podle barev. Staňte se vůdci kolejí, deroucí se k moci za pomoci pestré palety oddaných následovníků. Zničíte řetězy poutající Společnost, nebo raději upevníte nadvládu Zlatých?

PRINCIP A CÍL HRY

Každou hru začnete s náhodnou sestavou karet, představující postavy ze světa Rudého úsvitu. Složení karet ve své ruce budete následně v průběhu hry ovlivňovat nasazováním postav, aktivací schopností a přibíráním nových postav do své ruky. Kdykoli získáte novou postavu, obdržíte zároveň speciální bonus na základě toho, z jaké lokace jste postavu přibrali.

Hra končí ve chvíli, kdy dosáhnete některých z vymezených prahů. Svůj výsledný počet vítězných bodů poté získáte součtem bodů získaných za sestavu postav ve vaší ruce a bodů za helium, nadvládu, stupnici flotily a vliv.

OBSAH HRY

60 žetonů helia (rudé krystaly)



60 žetonů vlivu
(10 žetonů pro každou ze 6 barev)



6 žetonů flotily (1 žeton pro každou ze 6 barev)



1 žeton začínajícího hráče (srpek měsíce)



1 žeton nadvlády



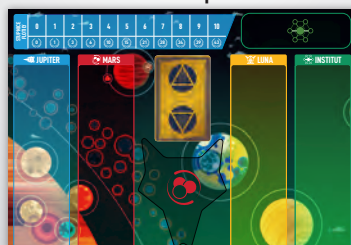
112 karet postav



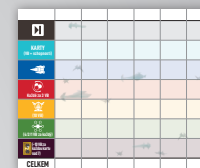
6 karet kolejí



1 herní plán



1 bodovací blok



1 speciální kostka Povstání



6 přehledových karet



PŘÍPRAVA HRY

- 1** Umístěte herní plán doprostřed stolu. Zamíchejte balíček karet postav a umístěte jej lícem dolů na vyhrazené pole na herním plánu. Vedle balíčku umístěte kostku Povstání.
- 2** Na každou ze čtyř lokací (Jupiter, Mars, Luna a Institut) umístěte lícem vzhůru po dvou kartách z balíčku postav. Tyto karty umístěte tak, aby se překrývaly, a u překryté karty bylo viditelné pouze její jméno, počet VB a její barva. (Poznámka: Hráči si mohou karty v lokacích kdykoli dle libosti prohlédnout.)
- 3** Každý hráč táhne 5 karet postav z balíčku postav - ty budou tvořit jeho počáteční sestavu v ruce. Informace o kartách v rukou hráčů jsou po celou dobu trvání hry neveřejné. Poté každý hráč obdrží jednu náhodnou kartu koleje a také přehledovou kartu, žeton flotily

- a žetony vlivu v barvě dané koleje. Následně připravte zbytek herního plánu tak, jak naznačuje obrázek níže:
- 4** Umístěte žetony flotil všech hráčů na pole „0“ na stupnici flotily.
 - 5** Vytvořte zásobu žetonů helia - umístěte všechny žetony helia na vyhrazené pole pod balíčkem postav.
 - 6** Žeton nadvlády, představující roli vůdce Společnosti, umístěte poblíž herní oblasti.
 - 7** 10 žetonů vlivu své koleje si ponechte poblíž ve své zásobě. V průběhu hry se je budete pokoušet umístit na pole Institutu.

- Při hře dvou hráčů umístěte 3 žetony vlivu jedné z kolejí, která nepatří žádnému hráči, na pole Institutu. Tyto žetony představují neutrální kolej a zajišťují, že souboj o Institut bude ve hře dvou hráčů zajímavější.



- 8** Pokud některý z hráčů hraje za Apollónovu kolej, předejte mu žeton začínajícího hráče. Pokud Apollónova kolej ve hře není, vyberte začínajícího hráče náhodně a předejte mu příslušný žeton. Tento hráč zahájí svým prvním tahem hru. Žeton začínajícího hráče zůstane v držení tohoto hráče po celou dobu trvání partie.



JAMEYHO AUTORSKÁ POZNÁMKA: Rudý úsvit je jedna z mých vůbec nejoblíbenějších knížiček sérii. Už před lety jsem oslovil jejího autora Pierce Browna a vyjádřil své přání adaptovat jeho ságu do deskové hry. Práva na deskoherní adaptaci však v tu dobu nebyla k dispozici, a tak začal několikaletý proces opakovaných pokusů, selhání při snaze vytvořit návrh hry, přijímání nejrůznějších návrhů, jak by hra mohla vypadat, až po konečnou „heuréku“, když jsme s Alexem při jednom našem deskoherním večeru zahráli partii Fantasy Realms. Společně s Alexem jsme pak strávili řadu hodin cizelováním návrhu hry, testováním s pomocí Stonemaier ambasadůrů a komunikací s Piercem a jeho týmem. Je to doslova můj vysněný projekt a mě ohromně těší, že si jej teď můžete užít spolu se mnou.

PRŮBĚH HRY

Ve svém tahu musíte vyhodnotit jednu ze dvou akcí - buď „Vedení“, nebo „Průzkum“ - a vyhodnotit všechny efekty a bonusy popsané níže.

VEDENÍ:

Vyberte ze své ruky jednu kartu postavy a lícem vzhůru ji **NASADĚTE** na libovolnou lokaci, přičemž s ní zakryjete svrchní kartu v dané lokaci tak, aby na zakryté kartě zůstalo viditelné pouze jméno, bodová hodnota a její barva. Je-li to možné, vyhodnoťte nasazovací schopnost zahraniční karty (👤), pokud vám ovšem nedává možnost tak neučinit (např. „Můžeš získat...“).

NASAZENÍ NA LOKACI



Poté dokončete akci „Vedení“, a to buď tak, že:

- Získáte svrchní kartu z lokace, na niž jste v tomto tahu **NENASADILI** svou postavu. Poté získáte ještě bonus této lokace.
- Získáte svrchní kartu z balíčku postav. Poté hodíte kostkou Povstání a získáte bonus, odpovídající výsledku hodu.

Tímto způsobem se hráči střídají v tazích po směru hodinových ručiček až do chvíle, kdy všichni odehrají stejný počet tahů (a případného Apollónova bonusového tahu) poté, co byly splněny podmínky konce hry.

POZNÁMKY

- Není-li řečeno jinak, získáváte bonusy plynoucí z akcí „Vedení“ a „Průzkum“ pouze ve chvíli, kdy vykonáte řečené akce. Bonus lokace nezískáváte v případě, kdy odamtud získáte kartu za pomoci jiných efektů (např. pokud karta postavy říká: „Získáš svrchní kartu z Luny.“).
- Nasazovací schopnost některých karet může obsahovat frázi: „Tvůj tah končí.“ V takovém případě nepokračujete k dalšímu kroku, a nebudete tedy tahat vrchní kartu z jiné lokace či balíčku karet postav a nezískáte příslušný bonus.
- Nasazovací schopnost některých karet může nasazenou kartu přesunout na jinou lokaci. Pro účely pravidel však stále uvažujte, jako byste kartu nasadili na původní lokaci.
- Některé nasazovací schopnosti mohou pracovat s pojmem „jiná lokace“, který označuje libovol-

PRŮZKUM:

Odhalte svrchní kartu z balíčku postav a umístěte (nikoli nasadte) ji na libovolnou lokaci, přičemž s ní zakryjete svrchní kartu v dané lokaci tak, aby na zakryté kartě zůstalo viditelné pouze jméno, bodová hodnota a její barva. Získáte bonus této lokace. *Obyčejně se hráči pro akci „Průzkum“ rozhodují ve chvíli, kdy jsou zcela spokojeni se sestavou karet ve své ruce.*

UMÍSTĚNÍ NA LOKACI



Čtyři lokace, přítomné ve hře, jsou: Jupiter, Mars, Luna a Institut. Balíček karet postav není považován za lokaci.

Kterýkoli z hráčů si kdykoli v průběhu hry může libovolně prohlížet karty v libovolné lokaci - nesmí však při tom měnit jejich pořadí.

nou lokaci, kromě té, na kterou jste danou kartu nasadili.

- Nasazovací schopnost některých karet vám může umožnit nasadit další kartu. Jako v případě normálního nasazení tuto kartu nasadte lícem vzhůru na libovolnou lokaci a vyhodnoťte její nasazovací schopnost (má-li nějakou). Tím je nasazování ukončeno. Závěrečný krok akce „Vedení“ můžete nadále vyhodnotit pouze jednou za tah.
- Kartu postavy můžete nasadit i v případě, kdy v danou chvíli není možné vyhodnotit její nasazovací schopnost. V takovém případě nasazovací schopnost zkrátka ignorujte.
- Efekt některých karet postav může být „přesunutí“ nebo „umístění“ jiné karty - tyto aktivity se nepovažují za nasazení.

• „0“ se pro účely vyhodnocování karet postav považuje za sudé číslo.

• Nasazovací schopnosti, jejichž efektem je směna zdrojů (např. schopnosti Donátorky a Burzovní makléřky), mohou být vyhodnoceny pouze jednou za tah.

HRANIČNÍ PŘÍPADY

Následující situace jsou dosti nepravděpodobné, ale kdyby na ně náhodou došlo, řiďte se následujícími pravidly:

BALÍČEK KARET POSTAV JE PRÁZDNÝ:

Pokud je balíček postav prázdný, hráči z něj zkrátka nemohou táhnout nové karty nebo s ním jakkoli interagovat.

HRÁČ MÁ V RUCE 0 KARET: I pokud v ruce nemáte ani jednu kartu, můžete nadále vykonávat jak akci „Vedení“, tak „Průzkum“. Rozhodnete-li se pro akci „Vedení“, zkrátka přeskočte krok nasazení a přejděte rovnou k druhému kroku této akce.

ROZBOR KARTY POSTAVY

- 1 Jméno
- 2 Barva karty
- 3 Základní bodová hodnota karty (body na konci hry).
- 4 Postavy, které tato postava chce (nepřeškrtnuté) a nechce (přeškrtnuté) jako společnost v ruce. Jedná se o grafické znázornění textu uvedeného jinde na kartě.
- 5 Nasazovací schopnost (†).
- 6 Bonusy a body pro závěrečné bodování (○). Pokud karta odkazuje na barvy či konkrétní postavy (např. „je-li s Rudými“, „není-li s žádnou Modrou“, „za každou Zlatou“), odkazuje tím na jiné karty ve vaší ruce.
- 7 Obranná schopnost (🛡️). Jedná se o volitelnou schopnost, která slouží k zamezení negativního efektu akce některého z protivníků. Pro vyhodnocení této schopnosti musíte danou kartu odhalit protihráčům.
- 8 Závěrečná schopnost (📌) - vyhodnocuje se na konci hry.



Barva karty postavy ukazuje, k jaké kastě daná postava náleží.

VYHOSTIT kartu znamená ji (pro tuto chvíli) odstranit ze hry. Vyhoštěné karty umísťujete lícem vzhůru na hromádku poblíž herního plánu. Karty v balíčku vyhoštěných karet nemají pevně dané pořadí.



ODHALIT kartu znamená ukázat ji všem protihráčům. Pokud její efekt nestanoví jinak, vezměte si poté kartu zpět do ruky.



BONUSY LOKACÍ

Poté, co získáte kartu z jedné ze čtyř lokací během akce „Vedení“, nebo poté, co na lokaci umístíte kartu z balíčku karet postav v průběhu akce „Průzkum“, musíte zároveň získat bonus dané lokace (je-li to možné):

JUPITER: Postupte o jedno pole vpřed na stupnici flotily. *Pokud jste dosáhli posledního pole stupnice flotily, dále již postupovat nemůžete.*

MARS: Získáte 1 žeton helia. *Žetony helia jsou neomezené - pokud čirou náhodou v zásobě dojdou, nahradíte je jiným vhodným herním materiálem.*

LUNA: Získáte (nebo si ponecháte) žeton nadvlády, čímž zároveň spustíte efekt na své kartě koleje.

INSTITUT: Umístěte na tuto lokaci 1 svůj žeton vlivu. *Pokud jste již umístili všech 10 svých žetonů, další již umístit nemůžete.*



BALÍČEK: Balíček karet postav se nepovažuje za lokaci. Nicméně pokud se v průběhu akce „Vedení“ rozhodnete táhnout kartu z balíčku namísto z některé z lokací, musíte hodit kostkou Povstání, přičemž výsledek hodu představuje povinný bonus. Bonusy z kostky Povstání se řídí stejnými pravidly a omezeními jako bonusy uvedené výše.

BONUSY KOSTKY POVSTÁNÍ



Vyhostěte svrchní kartu z lokace dle své volby.



Odhalte svrchní kartu z balíčku karet postav a umístěte ji (nikoli nasadte) na libovolnou lokaci.



Vezměte (či ponechte) si žeton nadvlády.



Získáte 1 žeton helia.



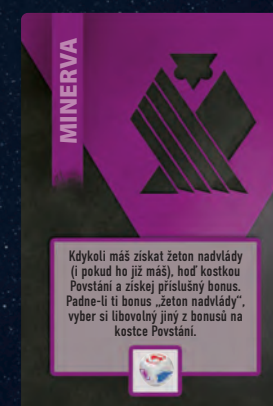
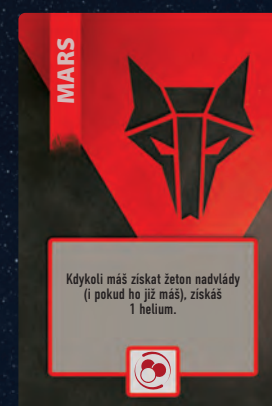
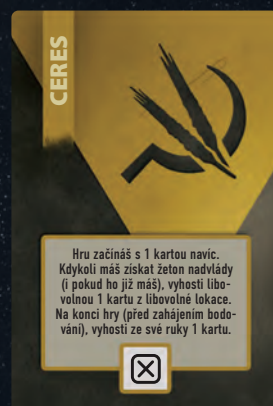
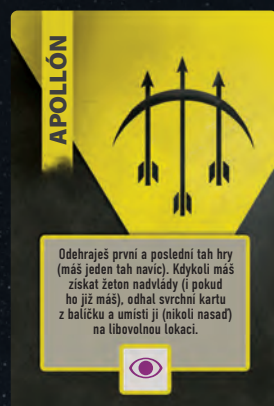
Postupte o jedno pole vpřed na stupnici flotily.



Umístěte 1 žeton vlivu na Institut.

KARTY KOLEJÍ A ŽETON NADVLÁDY

Každá karta koleje obsahuje schopnost, kterou je nutné vyhodnotit kdykoli, když získáte žeton nadvlády (a to i v případě, že jste ho již předtím měli v držení). Nejčastěji k tomu dojde ve chvíli, kdy získáte kartu z Luny, nicméně k zisku žetonu nadvlády mohou vést i další cesty - některé efekty karet postav či výsledek hodu kostkou Povstání. Nejprve si vždy vezměte žeton nadvlády a teprve poté vyhodnoťte schopnost své koleje. Vyhodnocení schopnosti koleje je povinné, nikoli volitelné.



KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Konec hry nastává poté, co jsou libovolnou kombinací hráčů splněny všechny 3 následující podmínky, NEBO poté, co jeden hráč splňuje 2 z následujících podmínek:



Hráč má 7 nebo více žetonů helia.



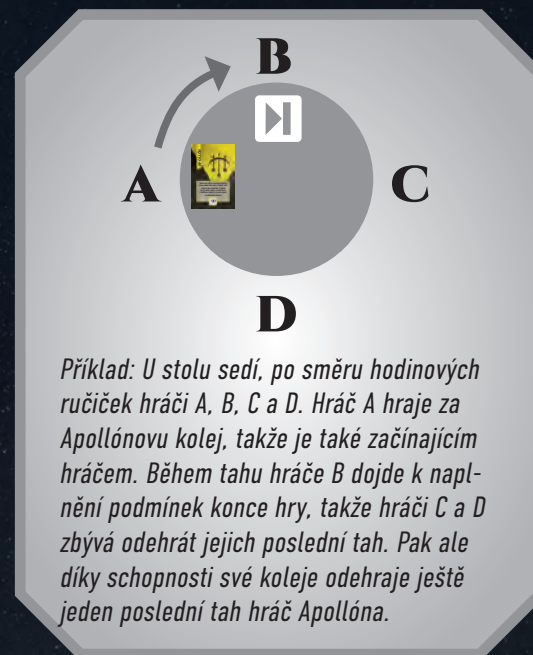
Hráč má 7 nebo více žetonů vlivu v Institutu.



Hráč dosáhne nebo překoná pole „7“ na stupnici flotily.

Odehrajte zbylé tahy tak, aby všichni hráči v partii odehráli stejný počet tahů (jinými slovy - dohrajte kolo). Hraje-li některý hráč za Apollónovu kolej, bude mu patřit poslední tah (jedná se o tah navíc díky schopnosti Apollónovy koleje).

Krok za krokem podle dále uvedeného pořadí zaznamenejte do bodovacího bloku počet bodů, který získali jednotliví hráči.



▶ ZÁVĚREČNÉ SCHOPNOSTI (▶): Počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček vyhodnotí postupně všichni hráči závěrečné schopnosti svých karet, a to v pořadí, jaké si sami určí.



„Této kartě můžeš přiřadit jméno konkrétní postavy.“

Tento efekt, který můžete nalézt na oranžových kartách, vám dovoluje změnit jméno dané karty na jméno jiné postavy. Pokud tak například máte kartu, která přináší body, pokud je v sestavě s Darrowem, ale přitom nemáte Darrowa, můžete oranžovou

kartu na „Darrowa“ přejmenovat, abyste uvedené body získali. Ostatní vlastnosti oranžové karty se tímto nemění (tzn. nekopírujete zároveň základní bodovou hodnotu či schopnost karty „Darrow“). Nelze získat žádné body navíc za více karet se stejným jménem.



„Této kartě můžeš přiřadit libovolnou další barvu (navíc k Šedé).“

Tento efekt, který můžete nalézt na šedých kartách, vám dovoluje každou šedou kartu navíc považovat za kartu další barvy (např. za účelem získání dalších bodů, pokud karta vyžaduje či odměňuje odlišné barvy).

▶									
KARTY (VB + schopnosti)									
Každě za 3 VB									
(10 VB)									
(4/21 VB za každý)									
(-10 VB za každou kartu nad 7)									
CELKEM									

KARTY (VB + schopnosti) KARTY POSTAV (ZÁKLADNÍ BODOVÁ HODNOTA A BONUSOVÉ BODY): Obodujte sestavu karet ve své ruce. Sečtěte dohromady základní bodové hodnoty každé karty (najdete je v levém horním rohu) a přičtěte či odečtěte bonusové body (najdete je vespod karty).

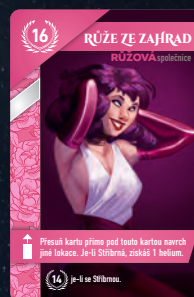


„za každou“

Tato karta přináší body za každou kartu uvedeného typu, kterou máte v ruce.

Příklad: Pokud efekt karty říká „5 bodů za každou Zelenou,

Žlutou a Modrou“ a v ruce máte 2 zelené karty, žádnou žlutou kartu a 1 modrou kartu, obdržíte 15 bodů.



„je-li s“/„není-li s“

Tato karta přináší body, pokud máte, nebo naopak nemáte konkrétní karty konkrétní barvy či konkrétní postavy. Jedná se o podmínku typu „ano/ne“ - pokud karta říká „14 bodů,

je-li se Stříbrnou“, pak obdržíte 14 bodů bez ohledu na to, jestli máte jen jednu, nebo více stříbrných karet.



„za každou [barvu] na všech lokacích“


Na rozdíl od ostatních bodů, získaných v rámci závěrečného bodování, se tyto závěrečné bonusy zaměřují na karty, které zbyly na lokacích herního

plánu, a nikoli na ty ve vaší ruce.




„vyhoštěné karty“


Několik závěrečných bonusů odkazuje na hromádku karet, které byly vyhoštěny v průběhu hry. Nezáleží na tom, který hráč danou kartu vyhostil.

 **STUPNICE FLOTILY:** Započtete body odpovídající pozici vašeho žetonu na stupnici flotily (0 až 43 bodů).


STUPNICE FLOTILY	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	0	1	3	6	10	15	21	28	34	39	43

 **HELIUM:** Za každý žeton helia získáte 3 body.




 **NADVLÁDA:** Hráč, který má na konci hry žeton nadvlády, získá 10 bodů.



 **VLIV:** Hráč či hráči s největším počtem žetonů vlivu na lokaci Institut získají 4 body za každý svůj žeton vlivu, který se tam nachází. Hráč či hráči s druhým největším počtem žetonů vlivu v Institutu získají 2 body za každý svůj žeton vlivu, který se tam nachází. Všichni ostatní hráči získají 1 bod za každý svůj žeton vlivu, který se v Institutu nachází.

- Pověšněte si, že ve hře dvou hráčů se v Institutu nacházejí 3 žetony vlivu neutrálního hráče. Tyto žetony v průběhu závěrečného bodování považujte za žetony třetí koleje a zohledněte je při určení pořadí hráčů v Institutu.

 **PŘEBYTEČNÉ KARTY:** Za každou kartu v ruce nad počet 7 ztrácíte 10 bodů. Body, které jste doposud za tyto přebytečné karty započítali, zůstávají v platnosti. Tento postih představuje komplikaci při správě početnější koleje a vybízí hráče k tomu, aby se soustředili spíše na sestavení co nejlepší kombinace karet, než na to, nasbírat jich co největší počet.

Příklad: Jamey a Magda mají oba v Institutu 10 žetonů vlivu, Pepa má 5, a Karel jen 2. Jamey a Magda by oba získali 40 bodů, Pepa by získal bodů 10 a Karel jen 2 body.

$$\text{Jamey: } 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Magda: } 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Pepa: } 5 \times 2 = 10$$

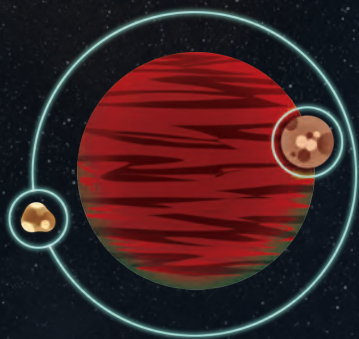
$$\text{Karel: } 2 \times 1 = 2$$

Příklad: Pokud máte na konci hry v ruce 9 karet, ztrácíte 10 VB za osmou a dalších 10 VB za devátou kartu (celkem tedy 20).

7 KARET



8 a 9



Hráč, který dosáhl v součtu největšího počtu bodů, se stává vítězem!
Vynikajícím závěrečným skóre je pak překonání mety 300 bodů.

V případě remízy na prvním místě se stává vítězem ten z remizujících, který má v držení žeton nadvlády. Pokud by žádný z remizujících hráčů žeton nadvlády v držení neměl, vítězí všichni remizující hráči.



Barevně strukturovaná společnost dystopického světa Rudého úsvitu je alegorií rasového zápasu naší vlastní minulosti a přítomnosti. Jedná se o varovný příběh o tom, co se může stát ve chvíli, kdy jsou lidé souzeni na základě barvy své kůže, místo kvality jejich charakteru.

CHCETE SE PODÍVAT, JAK SE RUDÝ ÚSVIT HRAJE?

Mrkněte na: [youtube.com/user/ALBIceskarepublika](https://www.youtube.com/user/ALBIceskarepublika).

CHTĚLI BYSTE PRAVIDLA V JINÉM JAZYCE?

Pravidla a materiály v celé řadě jazyků můžete stáhnout zde: stonemaiergames.com/games/red-rising/rules

MÁTE NĚJAKOU OTÁZKU NEBO SE CHCETE PODĚLIT O ZÁŽITKY Z HRANÍ?

Vyvěste jej ve facebookové skupině Red Rising Board Game nebo se o něm zmiňte na stránce BoardGameGeek.

POTŘEBUJETE NÁHRADNÍ DÍLY?

Napište nám na: info@albi.cz.

CHCETE SE DOZVĚDĚT VÍCE O SVĚTĚ RUDÉHO ÚSVITU?

Navštivte webovou stránku Pierce Browna: piercebrownbooks.com. Jeho knižní sérii Vám rozhodně doporučujeme!



STONEMAIER
GAMES

Albi

Produkce a překlad české verze: David Rozsival
DTP české verze: Jiří Trojánek