



12 ŘÍŠÍ



Autor: Rita Modl
Ilustrace: Robin Lagofun

Použijte své dvanáctistěnné kameny moci, abyste přemohli všechny ostatní uchazeče o trůn. Zacházení s těmito kameny je však velké umění a člověk to mnohdy nezvládne sám. Budete potřebovat podporu od roztočivých bytostí, které žijí v různých částech všech 12 království. O jejich pomoc žádají všichni současně, ale na trůn může nakonec usednout pouze ten, kdo jedná nejrafinovaněji, dokáže odhadnout plány ostatních a ve správnou chvíli je zmařit.

HERNÍ MATERIÁL



Žetony vítězných bodů
(9× hodnota 1, 6× hodnota 2)



4 dvanáctistěnné
kostky



48 karet postav
(po 12 v každé hráčské barvě)



4 přehledové karty

PŘÍPRAVA HRY

Položte všechny žetony vítězných bodů jako bank do prostřed stolu. Každý hráč si vezme 1 kostku, 1 přehledovou kartu a následujících 7 karet v téže barvě: RYTÍŘ, ČARODĚJ, ORÁKULUM, ALCHEMISTA, ROBOT, PARAZIT a GOLEM (viz obrázek). Zbývající karty se ve hře nepoužijí a vrátí se zpět do krabice. Pro další partie si můžete sadu 7 karet sestavit sami (viz rámeček vpravo). Hodte kostkami a položte je viditelně před sebe.

PRŮBĚH HRY

Hraje se na několik kol, jež sestávají vždy z určitého počtu tahů. V každém tahu se určuje první a druhý nejúspěšnější hráč. Ti získají vítězné body. Kdo má na konci kola nejvíc vítězných bodů, stává se vítězem kola. Komu se podaří vyhrát dvě kola, vyhrává celou hru.

PRŮBĚH TAHU

Každý tah sestává z následujících kroků, které provádějí všichni současně.

1. Vložení karet

Jaké bytosti požádáte o pomoc?

Vyložte 1 kartu lícem dolů před sebe. Počkejte, dokud tak neučiní i ostatní, a poté všichni své karty otočte lícem nahoru.

SADA KARET PRO PRVNÍ HRU:



POKAŽDÉ JINÁ SADA KARET

Jeden z vás vezme kartu RYTÍŘ (ta se použije v každé hře) ve své barvě a ze zbývajících náhodně vybere 6 karet. Z nich musí mít alespoň dvě symboly . Vyberte karty náhodně tak dlouho, dokud se vám to nepovede. Poté si všichni ostatní připraví tytéž karty ve svých barvách. Zbývající karty vraťte do krabice.

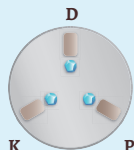
Těchto 6 karet si můžete samozřejmě vybrat i cíleně.

PŘÍKLAD

Dan, Petr a Katka se pustili do hry. Každý z nich si hodil kostkou a položil ji před sebe na stůl. Dan hodil 10, Petr 7 a Katka 3.



Následně vložili všichni své karty lícem dolů před sebe a jsou připraveni je odkrýt.

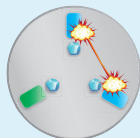


2. Vyrušení karet

Pokud některou bytost žádá o pomoc více prosebníků, nepomůže nikomu!

Pokud alespoň 1 spoluhráč zahrál stejnou kartu jako vy, všechny stejné karty se vyruší. Odhodte tyto karty, aby bylo jasné, že nemají žádný účinek (viz 6. krok: Odhození karet).



Po odkrytí karet Dan a Petr zjišťují, že oba zahráli stejnou kartu (ALCHYMISTA). **Prásk!** Stejně karty se navzájem vyruší. Oba musí své karty odhodit. Nyní se budou počítat pouze jejich hody.



3. Vyhodnocení efektů karet

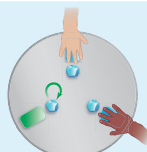
Podivuhodně bytosti používají své schopnosti!

Jestliže nebyla vaše karta vyrušena v předchozím kroku, vyhodnoťte její efekt. Má-li na váš hod vliv více efektů, můžete si vybrat, v jakém pořadí se vyhodnotí (pokud není výslovně řečeno, že se některý efekt uplatní jako první nebo jako poslední).

Pozor: Pouze karty se symboly  nebo  mění samotný výsledek hodu přímo na kostce, například přetočením nebo novým hodem. Pokud některá karta mění „hodnotu“ hodu, nechte kostku ležet tak, jak je. Zapamatujte si novou hodnotu hodu a sdělte ji ostatním v následujícím kroku. Tato změna platí pouze do konce aktuálního tahu a může vyústit i ve výsledek nižší než 1 nebo vyšší než 12.

Protože Dan a Petr své vyloužené karty museli zahodit, nemohou bohužel jejich efekty využít.

Zato Katka má svou kartu stále před sebou, takže smí aplikovat její efekt. Zahrála MĚŇAVCE, jehož efekt říká, že Katka může svou kostku přetočit na protilehlou stěnu. A protože její kostka ukazuje výsledek 3, přetočení na protilehlou stěnu dává výsledek 10.



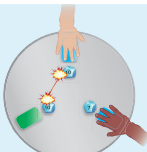
Dan zahrál ALCHYMISTU. Kdyby mohl využít jeho efekt, pak by byla hodnota jeho hodu dvojnásobná. Protože mu na kostce padlo 10, tento karetní efekt by z něj udělal 20 (2×10). Jelikož tento efekt mění jen hodnotu, Dan by svou kostku neotáčel, pouze by si zapamatoval, že hodnota jeho hodu bude až do konce tohoto tahu 20.

4. Srovnání hodnot hodů

Nesoulad mezi kameny moci!

Srovnějte hodnotu svého hodu s hodnotami hodů ostatních hráčů. Hodnotu hodu spoluvytváří číslo na kostce a případné efekty karet. Pokud mají alespoň dva hráči stejné hodnoty hodů, tyto hodnoty se pro aktuální tah vyruší (hráči zakryjí své kostky rukou). Kostky však nechte ležet tak, jak byly.

Dan, Petr a Katka srovnají nyní hodnoty svých hodů. Dan má 10, Petr 7 a Katka rovněž 10. **Prásk!** Stejně hodnoty hodů se navzájem vyruší. Dan a Katka musí zakrýt své kostky rukou.



5. Přidělení vítězných bodů

Hráč s druhou nejvyšší zbývajícím hodnotou hodu se stává má druhou nejvyšší zbývajícím hodnotou hodu, se stává „druhým“. První dostane žeton vítězných bodů s hodnotou „2“, druhý s hodnotou „1“. Může se stát, že nebude žádný druhý, a dokonce ani žádný první hráč.

Petrova 7 je poslední zbývajícím hodnotou hodu, a tím pádem i nejvyšší. Proto se Petr stává prvním a získá žeton vítězných bodů s hodnotou „2“. Druhý v pořadí není nikdo, protože žádná další kostka není odkrytá. Žeton vítězného bodu s hodnotou „1“ se proto nebude přidělovat a Dan s Katkou vyjdou naprázdno.



6. Odhození karet

Zahranou kartu odhodte lícem dolů před sebe. Tyto karty budou tvořit odhazovací hromádku a v daném kole už je nelze hrát znovu. Pokud má v této chvíli alespoň 1 hráč v ruce již jen 1 kartu, kolo končí. V opačném případě začíná další tah 1. krokem: Vyrožením karet. **Neházejte kostkami znovu!**

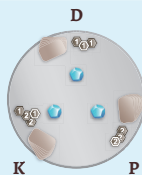
Petr odhodí zahranou kartu lícem dolů na odhazovací hromádku. V tuto chvíli jsou všichni připraveni na další tah. Kostky zůstanou tak, jak jsou, nebude se s nimi znovu házet.



Kolo končí ve chvíli, kdy alespoň jeden z hráčů bude mít na konci tahu v ruce pouze 1 kartu (v prvním kole k tomu dojde po 6 tazích, poté vždy po 5 tazích), NEBO někdo nashromáždí alespoň 8 vítězných bodů.

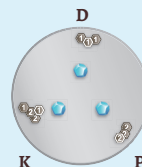
1. Vezměte si všechny karty ze svých odhazovacích hromádek znovu do ruky.

Posuňme se v čase na konec tahu ve 2. kole. Dan a Petr mají v ruce po 2 kartách, Katka už pouze 1. Proto v tuto chvíli kolo končí.

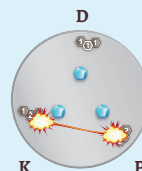


2. Hráči srovnají počty svých vítězných bodů. Pokud mají alespoň 2 hráči stejný počet bodů, jejich vítězná body se pro toto kolo vyruší (vrátí se zpět do zásoby). Kdo bude mít poté nejvíce vítězných bodů, stává se vítězem kola. Jestliže se vyruší vítězná body všech hráčů, vrátí se všechny žetony vítězných bodů zpět do zásoby a začne nové kolo.

Dan, Petr a Katka si vezmou své karty zpět do ruky.



Dan, Petr a Katka srovnají počet získaných vítězných bodů. Dan má celkem 3 vítězná body, Petr 6 a Katka rovněž 6. Petr a Katka mají tudíž stejný počet vítězných bodů. **Prásk!** Stejně počty vítězných bodů se navzájem vyruší a Petr s Katkou musí všechny své žetony vítězných bodů odhodit.



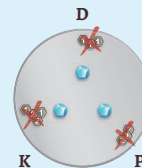
3. Pokud jste v daném kole vyhráli, musíte si v tuto chvíli vybrat 1 kartu z ruky a zasunout ji licem dolů pod svou kostku. (Nyní jste blíže k vítězství, ale v dalším kole budete mít menší výběr karet.)

Danovy 3 vítězná body jako jediné zbyly, takže Dan má nejvíce vítězných bodů a stává se vítězem kola. Vybere si jednu ze svých karet a zasune ji pod svou kostku.



4. Vraťte všechny žetony vítězných bodů do banku a hoďte kostkami. Pokud nemá žádný hráč pod svou kostkou 2 karty, začíná další kolo. V opačném případě hra končí.

Nakonec vrátí Dan všechny své žetony vítězných bodů zpět do banku. Všichni tři si hodí kostkami a jsou připraveni na následující kolo.



KONEC HRY

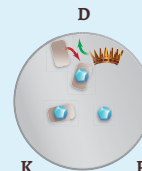
Jakmile položíte pod svou kostku druhou kartu, hru ukončíte a stáváte se vítězem. Trůn 12 království je váš!

ZVLÁŠTNÍ SITUACE

Dan zahrál ČARODĚJE a Petr LOTRY. Protože nezáleží na tom, v jakém pořadí Dan efekty těchto karet vyhodnotí, přetočí nejprve svou kostku na protilehlou stěnu a poté si vybere jednu její přílehlou stěnu.

Petr a Katka zahráli oba KNĚŽNU. Petr má nižší hodnotu hodu, proto může vzít Katce 1 žeton vítězných bodů. Protože si může vybrat, vezme si jeden s hodnotou „2“.

Na konci 3. kola mají Dan i Katka již po 1 kartě pod svými kostkami. Protože toto kolo vyhrál Dan, může zasunout pod svou kostku další kartu. Díky tomu se stává vítězem a partie končí!



ALCHYMISTA: Zdvojnásobte hodnotu svého hodu. Svou kostku nepřetáčejte, pouze si zapamatujte novou hodnotu.



ČARODĚJ: Přetočte svou kostku na jednu z 5 přilehlých stěn (viz modře zvýrazněné stěny ● na obrázku vlevo).

GOLEM: Hodnota vašeho hodu činí 12. Pokud ale vaše kostka po všech dalších efektech ukazuje výsledek 12, činí hodnota hodu místo toho 1. V obou případech svou kostku nepřetáčejte, pouze si zapamatujte novou hodnotu.

HRÁČ: První a druhý hráč se v tomto tahu prohodí. Kdo má druhou nejvyšší hodnotu hodu, získává 2 vítězné body, kdo má nejvyšší hodnotu hodu, získává 1 vítězný bod. Pokud je současně v platnosti efekt RYTÍŘE, dostane hráč s druhou nejvyšší hodnotou hodu 2 vítězné body a hráč s nejnižší hodnotou hodu 1 vítězný bod.

KNĚŽNA: Vyuřte všechny ostatní karty. Pokud je vyrušena KNĚŽNA, určete mezi těmi, kdo ji zahráli, hráče s nejvyšší a nejnižší hodnotou hodu. Hráč s nejnižší hodnotou hodu si může po 5. kroku: *Přidělení vítězných bodů* vzít od hráče s nejvyšší hodnotou hodu 1 libovolný žeton vítězných bodů. Pokud má nejvyšší nebo nejnižší hodnotu hodu více hráčů, nic se nestane.

LOTŘI: Všichni hráči přetočí své kostky na protilehlou stěnu. Poznámka: Součet protilehlých stěn na dvanáctistěnné kostce činí vždy 13. Proto dokážou LOTŘI změnit například 9 na 4 nebo 3 na 10.

MĚŇAVEC: Přetočte svou kostku na protilehlou stěnu. Poznámka: součet protilehlých stěn na dvanáctistěnné kostce činí vždy 13. Proto dokáže MĚŇAVEC změnit například 12 na 1 nebo 5 na 8.

OBCHODNÍ GILDA: Každý předá svou kostku sousedovi po levici. Tento efekt vyhodnotíte před všemi ostatními, pokud ho nevyruší OBCHODNÍ GILDA nebo KNĚŽNA jiného hráče.

ORÁKULUM: Poté co se vyhodnotí všechny ostatní efekty, hoďte svou kostkou.

PARAZIT: Snižte hodnotu svého hodu o 7. Svou kostku nepřetáčejte, pouze si zapamatujte novou hodnotu.

ROBOT: Zvyšte hodnotu svého hodu o 7. Svou kostku nepřetáčejte, pouze si zapamatujte novou hodnotu.

RYTÍŘ: Při přidělování vítězných bodů v tomto tahu platí: kdo má nejnižší hodnotu hodu, stává se prvním, kdo má druhou nejnižší hodnotu hodu, stává se druhým.



Autor: Rita Modl

Ilustrace: Robin Lagofun

Vývoj: Frank Noack & Rico Bestehar

Editing: Ryan Palfreyman & Rico Bestehar

Grafika: Ronny Libor & Enrico Holzheuser

Dále spolupracovali: Sven Göhlich, Conny Franke, Ines Schubert, Alexander Schellenberg, Yara Lal Thiel, Claudio Priore, Moritz Schuster, Tanja Masche, Florestan Sulimma, Ramona Schulze-Biermann & Malte Kühle

Překlád: Václav Pražák

Vřelé díky Rolandu Goslarovi
a účastníkům Dne Coraxu.

© Corax-Games 2020
www.Corax-Games.com



Autorka děkuje svým četným a neúnavným herním testerům, především herní skupině ze Seehauptu u Rainera, stejně jako testovacím skupinám z herních setkání v Haaru a Aschheimu.
Zvláštní poděkování si zaslouží Thomas Brendel a Sven a Katharina Siemenoví!