

JAN ŽIŽKA

ZROD VOJEVŮDCE

Na přelomu 14. a 15. století soupeřili o vládu v českých zemích synové Karla IV. Václav a Zikmund. A právě tehdy nabývali na významu zkušení velitelé a jejich družiny. Ve hře Jan Žižka: Zrod vojevůdce máte možnost stát se právě takovým velitelem: rozvážným Borešem, prozíravou Kateřinou, obratným Torakem či bojovným Žižkou. A protože je to doba plná nejistoty a zvratů, nic není dáno napevno. V každém okamžiku si volíte, jakou cestou se vydáte. Můžete se stát lapkou, před kterým se budou místní obyvatelé třást, nebo naopak rukou spravedlnosti, jež bude zločinnost ze všech sil potírat. Stejnou proslulost si totiž dokážou vydobýt zásadoví hrdinové i bezohlední padouši. Můžete se postavit na stranu slábnoucího Václava či ambiciózního Zikmunda, ale stejně tak neváhejte změnit stranu, jestliže to bude nahrávat vašim záměrům. Důležité je však jednat, protože přílišné lpění na neutralitě se nevyplácí. Jedno je jisté: v žádném případě se neobejdete bez spolehlivé družiny, jež vám bude stát po boku a pomáhat ze všech sil při zvládnání obtížných situací, ať už se bude jednat o chytání zločinců, lov divoké zvěře nebo účast na turnaji. Protože tím nejslavnějším vojevůdcem v pozdně středověkých Čechách může být pouze jeden z vás.

PRAVIDLA



Nechcete číst pravidla?
Podívejte se na videonávod!

HERNÍ KOMPONENTY



- 1 herní plán
- 1 žeton začínajícího hráče
- 4 oboustranné desky velitelů družin
- 4 figurky velitelů družin
- 4 barevné podstavce
- 12 barevných štítů (po 3 ve 4 hráčských barvách)
- 16 počátečních karet družiníků (po 4 ve 4 hráčských barvách)
- 28 karet družiníků I. úrovně
- 27 karet družiníků II. úrovně
- 4 oboustranné karty zatykačů (se stranami pro hru více hráčů a hru jednoho hráče)
- 5 karet snadného dobývání
- 5 karet obtížného dobývání
- 2 žetony přízně panovníků (Václava a Zikmunda)
- 34 žetonů událostí
- 12 žetonů štěstí
- 77 mincí
- 8 kostek družiníků
- 2 kostky panovníků
- 11 karet pro sólovou hru (8 základních karet, 1 karta pro lehkou úroveň, 1 karta pro těžkou úroveň, 1 oboustranná karta obtížnosti boje)

Následující pasáže se vztahují ke hře 2-4 hráčů.

Pravidla pro hru jednoho hráče naleznete v samostatné kapitole na str. 7.

PŘÍPRAVA HRY




SPOLEČNÝ HERNÍ MATERIÁL

- 1 Herní plán rozložte doprostřed stolu.
- 2 Zamíchejte lícem dolů žetony událostí. Poté je náhodně rozložte na velká kruhová pole s výjimkou těch označených . Zbylé žetony ponechte poblíž herního plánu.
- 3 Zamíchejte odděleně karty snadného a obtížného dobývání a položte oba balíčky lícem dolů k hernímu plánu poblíž polí pro příslušná dobývání.
- 4 Zamíchejte odděleně karty družiníků I. a II. úrovně a položte oba balíčky lícem nahoru vedle herního plánu. Na pole nabídky (místa u stolů) vyložte z každého balíčku 3 karty lícem nahoru. Karty I. úrovně vyložte na pole u stolu bez ubrusu, karty II. úrovně na pole u stolu s bílým ubrusem.
- 5 Vedle herního plánu umístěte žetony přízně panovníků Václava a Zikmunda a na každý položte odpovídající kostku.
- 6 Do společné zásoby na dosah všech hráčů přijdou mince, kostky družiníků, žetony štěstí a karty zatykačů (stranou  dolů).

Chybí vám komponenta nebo máte některou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!



HRÁČ

- 1 Každý hráč dostane náhodně vybranou desku velitele spolu s figurkou, a dále podstavec, 3 žetony štítů a 4 počáteční karty družiníků v odpovídající barvě (Boreš – zelená, Kateřina – modrá, Torak – žlutá a Žižka – červená).
- 2 Figurku nasadíte do podstavce
- 3 Společně se dohodnete, zda bude mít každý velitel unikátní schopnost (v tom případě použijte u jeho desky stranu A), nebo budou mít všichni stejné schopnosti (použijte stranu B). Desku velitele následně otočte na příslušnou stranu.
- 4 Jeden štít umístěte na pole „0“ stupnice vítězných bodů na herním plánu, druhý doprostřed stupnice morálky na své desce velitele a třetí si ponechte v zásobě (bude zapotřebí v případě účasti na turnaji).
- 5 Figurky rozmístěte na obě velká kruhová pole označená : ve hře 2 hráčů bude na každém z nich jedna figurka, ve hře 3 hráčů na jednom jedna figurka a na druhém dvě a ve hře 4 hráčů na každém dvě figurky.
- 6 Připravte svou družinu:
 - Vedle desky velitele vyložte 3 počáteční družiníky se symbolem  a 1 počátečního družiníka se symbolem . Karty počátečních družiníků jednotlivých velitelů po znáte podle kruhu v příslušné barvě s prvním písmenem jejich jména vlevo nahoře.
 - Vezměte si ze společné zásoby tolik mincí, kolik je uvedeno na vaší desce velitele. Při hraní Kateřiny s deskou A si její hráč vezme rovněž žeton štěstí.

Určete začínajícího hráče a dejte mu příslušný žeton. Stane se jím ten, kdo jako poslední navštívil Žižkovo rodiště Trocnov v jižních Čechách. Pokud nikdo takový není, vyberte začínajícího hráče náhodně.






CÍL HRY

V průběhu partie se snažíte získat co nejvíce vítězných bodů. Za tímto účelem se budete pohybovat po herním plánu a využívat všechny příležitosti, které se naskytou. V první řadě se jedná o úspěšné zvládnutí různých událostí reprezentovaných žetony. K tomu budete potřebovat co nejvíce kostek, konkrétních symbolů nebo možnost neúspěšně hody opakovat. Proto je nezbytné vybudovat si rychle co nejsilnější družinu. Vaše činy vám navíc zpravidla zajistí pověst, kterou odráží stupnice morálky. Jakmile na ní dosáhnete některé krajní hodnoty, omezí to sice vaše možnosti při najímání družiníků, na druhou stranu však budete získávat další vítězné body, pokud z vytyčeného směru neuhnete (v této hře je důležitá proslulost samotná, a nikoli cesta, jak se k ní dopravujete). Kromě toho se k dalším vítězným bodům můžete dopravovat díky přízni panovníků, úspěchům při dobývání či boji s ostatními hráči.

KLÍČOVÉ HERNÍ KONCEPTY

MORÁLKA


Svým jednáním se posouváte na jednu či druhou stranu stupnice morálky. Tato stupnice má celkem pět polí, přičemž modré pole ukazující na nejvyšší ctnost se nachází nahoře a obsahuje symbol , zatímco červené pole pro nejhlubší neřest je zcela dole a obsahuje symbol . Obě krajní hodnoty vám znemožňují najmout určité družiníky, ale současně urychlují získání vítězných bodů: jakmile byste měli posunout svůj štít mimo stupnici, získáte 1 vítězný bod (jak udává symbol  na krajních polích).


SYMBOLY


Pro vyhodnocení událostí (viz dále) potřebujete zpravidla dosáhnout určité kombinace symbolů. Ty lze získat dvojím způsobem:


Hodem kostkou – získaný symbol odpovídá výsledku hodu.


Z desky velitele nebo karty družiníka – ty vám poskytují vedle kostek, resp. jejich přehozů i přímo konkrétní symboly.

 – Získáváte kostku pro vyhodnocování události.


 – Můžete přehodit jednu kostku.


 – Získáte uvedený symbol.



 – Jednou za tah se můžete podívat na druhou stranu libovolného žetonu události na herním plánu nebo na vrchní kartu jednoho z balíčků dobývání.







 – Při pohybu se můžete posunout o jedno pole dále.

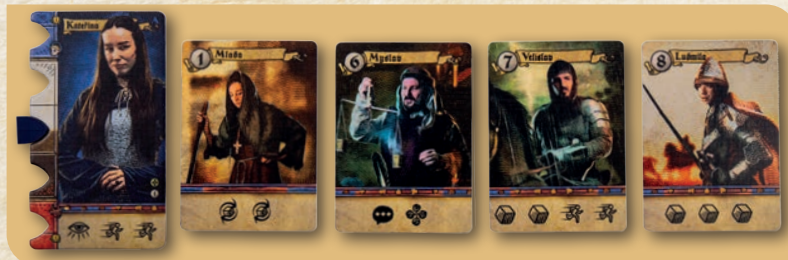
Pro použití symbolů platí následující pravidla:





Každý symbol  lze použít pouze jednou za tah.

Každý symbol  zvyšuje dosah každé vaší akce pohyb (viz dále).

Symbol  je univerzální a smíte ho použít místo jakéhokoli jiného symbolu. Jestliže však nějaká událost vyžaduje přímo symbol , nelze ho ničím nahradit.

Každý , , , ,  a  můžete použít během těžké události pouze jednou (s výjimkou dobývání, viz dále), přičemž jejich efekty se kumulují. Pokud máte k dispozici více než jeden přehoz, můžete stejnou kostku přehazovat opakovaně.




Pokud by Kateřina měla tuto družinu, směla by se ve svém tahu podívat na jeden žeton události nebo kartu dobývání, v rámci akce pohyb by se mohla přesunout až o 4 pole a při vyhodnocování události by měla k dispozici 5 , 1 , 1  a 2 .

Pozor: Nikdy nemůžete házet více než 8 kostkami družiníků současně. Pokud vám deska velitele a karty družiníků poskytují více než 8 kostek, nadpočetné kostky propadají. Kostky panovníků se do tohoto limitu nepočítají.



VELITELE



1 Stupnice morálky 2 Počáteční mince 3 Schopnost

Každý velitel vám na straně A své desky poskytuje 2  a další jedinečnou schopnost:

- Boreš: Můžete přehodit až 2 kostky (případně jednu kostku dvakrát).
- Kateřina: Jednou za tah se můžete podívat na druhou stranu libovolného žetonu události na herním plánu nebo na vrchní kartu jednoho z balíčků dobývání.
- Torak: Při pohybu se váš dosah zvyšuje o 1 pole (celkem se tedy můžete během jedné akce pohyb přesunout až o 3 pole).
- Žizka: Získáváte kostku pro vyhodnocování události.

Při použití strany B vám všichni velitelé poskytují 2  a 1 .

Poznámka: Schopnosti na deskách velitelů mají odrážet jejich jedinečnost, a proto vám doporučujeme hrát od začátku se stranami A. Strany B můžete použít tehdy, jestliže chcete omezit vliv velitelů na hru a začínat za stejných podmínek.

DRUŽINA





1 cena za najmutí 2 omezení morálkou při najímání 3 schopnost 4 podmíněná schopnost

V průběhu sestavujete co nejsilnější družinu. Tu tvoří maximálně 4 družiníci. Stejně jako deska velitele vám i karty družiníků poskytují různé schopnosti a pomáhají úspěšně zvládat události.



Podmíněná schopnost

Někteří družiníci mají v rámečku na straně karty uvedenou ještě další schopnost. Ta se uplatní pouze při uvedené události.

: Pro vyhodnocování dané události máte k dispozici 1 kostku navíc.

: Při vyhodnocování turnaje (viz níže) můžete přehodit 1 kostku, aniž byste museli dávat nějakou kostku stranou. Máte-li více družiníků s touto schopností, smíte stejnou kostku přehodit vícekrát.


MORÁLKA DRUŽINÍKŮ

Někteří družiníci mají sklony k ctnostem, jiní k neřestem. Jestliže se na kartě družiníka nachází  nebo , znamená to, jakou vlastnost daný družiník nemá v oblibě. Neřestný družiník pro vás nebude pracovat, pokud na stupnici morálky dosáhnete vrcholné ctnosti (a naopak). Jestliže takovou kartu máte ve své družině ve chvíli, kdy dosáhnete krajní hodnoty na odpovídajícím konci stupnice, musíte ji odhodit.




Příklad: Z Toraka se stal vzor ctnosti. To se ovšem tomuto hříšnému družiníkovi nezamlouvá, a proto si ho nemůže najmout. Pokud by ho již měl v družině, odejde od něho (jeho karta by se musela odhodit).

NOVÍ DRUŽINÍCI

Karty nových družiníků můžete získat za peníze na polích , případně jako odměnu při úspěšném zvládnutí některých událostí.

UDÁLOSTI


Řadu polí na herním plánu představují velká kruhová pole určená pro události, které vám umožňují získat mince, vítězné body, postupovat na stupnici morálky nebo najímat nové družiníky. K úspěšnému zvládnutí těchto událostí potřebujete zpravidla určité symboly, jež získáte díky svému veliteli a družiníkům. Žetony události se přidávají do hry lícem dolů, přičemž zpravidla nevíte, co přesně vás čeká. Určitou představu si můžete udělat na základě rubové strany žetonu, kde jsou uvedeny potřebné symboly či posun na stupnici morálky.

Na uprázdněná pole pro události se žetony doplňují vždy na konci tahu hráče, ale pouze tehdy, jestliže se tam nenachází žádné figurky (to platí i pro pole označená )



PŘÍZEŇ PANOVNÍKŮ

Některé události obsahují symbol Václava nebo Zikmunda. Jestliže takovou událost úspěšně zvládnete, vezměte si žeton přízně daného panovníka (ze společné zásoby, případně od jiného hráče). Dokud tento žeton vlastníte, smíte při svých hodech využívat i příslušnou kostku. **Pokud byste dostali pokyn vzít si žeton přízně, který už máte, získáte místo toho 1 vítězný bod. Ten získáte i tehdy, jestliže o žeton přízně přijdete.** Můžete vlastnit žetony přízně obou panovníků současně a mít tak k dispozici obě jejich kostky.

Poznámka: Na obou kostkách panovníků se nachází jedna prázdná stěna. Padne-li vám na Zikmundově kostce symbol , můžete si vzít ze společné zásoby 1 minci. V takovém případě však už tuto kostku nesmíte při vyhodnocování dané události přehazovat.



kostka
Václava



kostka
Zikmunda

ZATYKAČ A BOJ MEZI HRÁČI



Některé činy mohou vést k tomu, že na vaši družinu bude vypsána odměna. V takovém případě si vezměte ze společné zásoby kartu zatykače a/nebo mince, přičemž odměna za vaše dopadení se může postupně zvyšovat. Ostatní hráči mohou využít situace a napadnout vás. Pokud v útoku uspějí, získají vypsanou odměnu a vítězné body. Jestliže vám zatykač zůstane až do konce hry, můžete za na něm uložené mince získat další vítězné body. Ale pozor, zatykač zároveň zpomaluje pohyb! Mince uložené na zatykači nelze použít při placení.

PRŮBĚH TAHU



Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček.


Ve svém tahu máte k dispozici **2 akce**, přičemž stejnou akci smíte provést dvakrát. Na výběr máte z těchto možností:

- Pohyb
- Vyhodnocení události
- Najímání družiníků
- Napadení hráče

POHYB



V rámci jedné akce můžete pohnout svou figurkou po cestě až o tolik polí (*malých či velkých*), kolik máte dohromady  na desce velitele a kartách družiníků. Na jednom poli se může nacházet více figurek. Každý  zvyšuje dosah akce pohyb o 1 pole.

 Zatykač naopak pohyb zpomaluje, takže se zatykačem můžete urazit o 1 pole méně. Jakmile se ho zbavíte, zmizí i tento postih.

VYHODNOCENÍ UDÁLOSTI



Prepadení
tábora lapků



Kapsářství



Návštěva
města



Hon







Doupě
lapků





Pomoc
mnichům

Otočte žeton příslušné události. V prvním řádku jsou uvedené symboly a případně další podmínky, které musíte splnit, abyste danou událost úspěšně zvládli a získali odměnu na tomto řádku. Pokud je splníte a máte k dispozici další, dosud nepoužité symboly (z *jakýchkoli dostupných zdrojů*), můžete splnit i další řádky (v *libovolném pořadí*) a získat příslušné odměny. Plnění bonusových řádků však není povinné, i kdybyste měli příslušné symboly. V případě úspěšného zvládnutí žeton události odstraňte z herního plánu. V opačném případě zůstává na místě a vy získáte jednorázový žeton štěstí (viz *dále*). Jestliže žetony události během hry dojdou, zamíchejte použité žetony a vytvořte novou hromádku lícem dolů.




Požadavky:





, , ,  – Konkrétní symboly v uvedených počtech (na kostkách nebo kartách družiníků)



–  – Odhození karty družiníka (včetně počáteční).


–  – Zaplacení uvedeného množství mincí.


Odměny:


 |  |  – Družiník dané úrovně z nabídky na herním plánu nebo vršku balíčku.

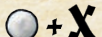
 /  – Posun na stupnici morálky o 1 pole směrem k  nebo . Pokud už se nacházíte na některém krajním poli a měli byste se přesunout mimo stupnici, získáte místo toho 1 vítězný bod.



 /  – Žeton přízně daného panovníka a příslušná kostka k použití od příští akce. Pokud už tento žeton máte, získáte 1 vítězný bod. Jestliže ho naopak někomu vezmete, získá 1 vítězný bod tento hráč.

 – Uvedený počet vítězných bodů.

 – Žeton štěstí ze společné zásoby pro jednorázové použití od následující akce.

 – Karta zatykače, pokud ji ještě nemáte; položte na ni 3 mince ze společné zásoby. V opačném případě přidejte na svou stávající kartu zatykače další 3 mince ze společné zásoby. Zatykač je nedílnou součástí odměny, nemůžete se tedy rozhodnout vzít si vše ostatní a zatykač nikoli.

 – Uvedené množství mincí ze společné zásoby.

Události  a  vyžadují platbu v mincích nebo odhození karet družiníků. Při těchto událostech se nehází kostkami a nepoužívají se symboly.

Pokud při vyhodnocování události neuspějete a máte stále k dispozici druhou akci, můžete se o její zvládnutí pokusit znovu ve stejném tahu.

DOBYVÁNÍ

V průběhu jedné partie smíte úspěšně zvládnout pouze jedno snadné a jedno obtížné dobývání. Pokud při jeho vyhodnocování neuspějete, můžete se o to pokusit později znovu. Jestliže se vaše figurka nachází na poli dobývání a vy se pro ně rozhodnete, otočte vrchní kartu z balíčku dané úrovně. Karta zahrnuje sérii překážek, každou na samostatném řádku. Pro úspěšné zvládnutí každého řádku používáte všechny možnosti svého velitele a družiny (kostky, přehozy, vyobrazené symboly) pokaždé znovu. Abyste postupovali na následující řádek, musíte úspěšně zvládnout ten předchozí. Odměnu získáte až po úspěšném překonání překážek na všech řádcích. Pro označení řádku, jímž se právě zabýváte, můžete použít zbývající štít ve své barvě. Po úspěšném dobývání si danou kartu vezmete k sobě jako připomínku toho, že danou úroveň dobývání už nemůžete znovu vyhodnocovat. V případě neúspěchu kartu umístíte do spodní příslušného balíčku a vezmete si ze zásoby jednorázový žeton štěstí (viz níže).



Každý řádek se vyhodnocuje zvlášť se všemi dostupnými kostkami, symboly a bonusy. K získání odměny je potřeba postupně splnit všechny řádky.

Obtížné dobývání




Odměnou je vždy 5 vítězných bodů.

Snadné dobývání

Odměnou jsou vždy 4 mince, 2 vítězné body a posun na stupnici morálky libovolným směrem.


X Pokud vyhodnocování některé události nezvládnete (neuspějete na prvním řádku v případě žetonů události nebo jakémkoli řádku v případě dobývání), získáte žeton štěstí. Ten můžete při vyhodnocování některé pozdější události odhodit a získat tak potřebný symbol.


TURNAJ


Turnaj se od předchozích událostí liší tím, že se v něm může pokusit uspět více hráčů současně. Turnaj nabízí dva druhy odměn: osobní a veřejnou. Odměnu za osobní cíl  můžete získat, jestliže jste právě na tahu, pokud splníte uvedené požadavky. O veřejnou odměnu  mohou soupeřit i ostatní hráči. Po otočení žetonu vytvořte turnajový bank a vložte do něj tolik mincí ze společné zásoby, kolik je uvedeno vedle .


Hráči, kteří nejsou na tahu, mohou zaplatit do turnajového banku 1 minci a tím se do turnaje přihlásit. Každý hráč účastník se turnaje umístí svůj žeton štítu vedle stupnice turnaje na herním plánu. Hráči přichází na tah po směru hodinových ručiček tak, že hráč

BODOVÁ HODNOTA SYMBOLŮ


 = 1 BOD


 = 1 BOD


 = 2 BODY

 = 3 BODY

na tahu hraje jako poslední. Když se účastníte turnaje, **házíte 6 kostkami družiníků**. Poté se můžete rozhodnout dát 1 kostku stranou (tj. *nadále ji nepoužívat*) a znovu hodit libovolným počtem zbývajících kostek. Takto můžete v přehozech pokračovat, dokud vám ještě nějaké kostky zbývají. Podle tabulky na žetonu si spočítejte své skóre. Své skóre zapište tak, že pod nebo nad stupnici vítězných bodů umístíte svůj třetí žeton štítu tak, aby ukazoval na odpovídající hodnotu (*pod nebo nad stupnici jej dávejte proto, aby nedošlo k záměně za žeton označující získané vítězné body*).

Během turnaje nelze využívat kostky, symboly a přehozy poskytované deskami velitelů, kartami družiníků a přízní panovníků, stejně jako žetony štěstí. Jedinou výjimku představuje podmíněná schopnost družiníků , která umožňuje přehoz jedné kostky bez nutnosti dávat jinou kostku stranou.

: Jestliže jako hráč na tahu splníte svůj osobní cíl (*nezávisle na výsledku ostatních*), získáte uvedenou odměnu.


: Veřejnou odměnu (*spolu se všemi mincemi vloženými do turnajového banku*) získá hráč s nejvyšším skóre. V případě shody se mince rovnoměrně rozdělí mezi hráče na prvním místě a zbylé se vrátí do společné zásoby. Na základě dosaženého skóre přesunete žetony štítů účastníků, které jste použili k zaznamenání skóre, ve vzestupném pořadí zleva na stupnici turnaje (*začněte na poli „0“*). V závislosti na pozici svého štítu získáte 0–3 vítězné body. Dosáhne-li stejného počtu bodů více hráčů, umístíte jejich štíty na stejné pole stupnice.



Příklad: Účastníci turnaje získali 11, 9, 9 a 7 bodů. Hráč se 7 body umístí svůj štít na první pole zleva a získá tedy 0 vítězných bodů. Oba účastníci s 9 body umístí své štíty na druhé pole zleva a získají tedy shodně po 1 vítězném bodu. Účastník s 11 body umístí svůj štít na 3. pole zleva a získá tak 2 vítězné body.

Po zaznamenání bodů si vezmete své štíty zpět a žeton turnaje odhodíte. Pokud se turnaje zúčastníte jako jediní a nesplníte svůj osobní cíl, získáte i tak veřejnou odměnu v mincích (*ve vítězných bodech nikoli, protože svůj štít musíte umístit na stupnici turnaje na pole „0“*).

NAJÍMÁNÍ DRUŽINÍKŮ

Na poli  můžete najmout nové družiníky. Před vlastním najmutím můžete jednu dostupnou kartu (z nabídky na herním plánu nebo vršku balíčku) odhodit a zpřístupnit tak novou kartu příslušné úrovně. Po odebrání jakékoli karty se nabídka ihned doplní. K dispozici máte vždy 4 karty od každé úrovně (3 karty v nabídce na herním plánu a 1 kartu na vršku příslušného balíčku), celkem tedy 8 karet. Jestliže karty v některém balíčku dojdou, zamíchejte odhozené karty příslušné úrovně a vytvořte tak nový balíček.

Každá karta má v levém horním rohu uvedenou cenu v mincích, kterou musíte při najímání zaplatit. Pokud najmete družiníka ve chvíli, kdy má vaše družina již 4 členy, musíte jednoho z nich odhodit.

☞ Tohoto družiníka nemůžete najmout, jestliže se váš ukazatel morálky nachází zcela nahoře (na modrém poli).

☞ Tohoto družiníka nemůžete najmout, jestliže se váš ukazatel morálky nachází zcela dole (na červeném poli).

Poznámka: Pro karty obou úrovní družiníků vytvořte samostatné odhazovací balíčky. Nahrazené počáteční družiníky vraťte zpět do krabice, aby se omylem nedostali mezi ostatní družiníky, kdyby bylo třeba vytvářet nové balíčky.



Příklad: Boreš má k dispozici 5 mincí a rád by si vylepšil družinu. Jelikož všichni dostupní družiníci II. úrovně stojí momentálně více než 5 mincí, musí se při výběru omezit na I. úroveň. Pro zvládnutí aktuálních událostí bude zapotřebí hodně mečů, proto se Borešovi zamlouvá zejména Bratřice. To samé však neplatí o Důbravě a Třebavě, jelikož Boreš sám o sobě disponuje 2 ☞ a 2 ☞. Rozhodne se proto odhodit Třebavu z vršku balíčku a místo ní se objeví Albrecht. Jeho dva ☞ se již Borešovi líbí mnohem více. Za všechny své peníze tedy najme Ctirada a Vojtěcha a nahradí jimi své počáteční družiníky Vojku a Pavla.

NAPADENÍ HRÁČE

Jiného hráče můžete napadnout tehdy, jestliže má kartu zatykače a vaše figurky se nachází na stejném poli. Útočník potřebuje shromáždit běžným způsobem (na kostkách, kartách, resp. žetonech štěstí) co nejvíce ☞ a ☞. Obránce se stejným způsobem snaží získat co nejvíce ☞ a ☞. Nejprve shromažďování symbolů (házání kostkami, přehozy, použití symbolů z karet družiníků a žetonů štěstí) vyhodnotí útočník a poté obránce.

- Jestliže útočník dosáhne většího množství požadovaných symbolů, získá 2 vítězné body a veškeré mince z karty zatykače. Obránce kartu zatykače vrátí do společné zásoby.
- Jestliže většího množství požadovaných symbolů dosáhne obránce, případně mají oba stejně, obránce získá 1 vítězný bod a ponechá si zatykač i na něm položené mince.

Na každého hráče je možné zaútočit pouze jednou mezi jeho dvěma tahy. Pro označení toho, že daný hráč byl napaden, položte jeho figurku na bok. Na začátku svého příštího tahu tento hráč svou figurku postaví a hraje normálně dále.

VÍTĚZNÉ BODY

Vítězné body dostáváte především za úspěšné zvládnutí událostí. Kromě toho je můžete získat i v následujících případech:

- Pokud se máte posunout na stupnici morálky ve směru, kde jste již dosáhli krajní hodnoty (1 bod).
- Pokud máte získat žeton přízně panovníka, který již vlastníte (1 bod).
- Pokud přijmete o žeton přízně panovníka (1 bod).
- Pokud zvítězíte jako útočník při napadení jiného hráče (2 body).
- Pokud zvítězíte jako obránce při napadení jiným hráčem (1 bod).
- Pokud se dobře umístíte v turnaji (1–3 body).

PŘÍKLAD TAHU

Žižkova družina:



Žižka využil svůj předchozí tah k najímání družiníků. Nyní by se rád posunul na stupnici morálky směrem k neřesti, aby mohl rychleji získávat vítězné body.



1. AKCE – POHYB

K výše uvedenému posunu se velmi hodí událost kapsářství. Naštěstí má Žižka dostatečný pohyb (2 pole díky desce velitele + 1 pole za družiníka Ráže), aby se k danému žetonu dostal.



2. AKCE – VYHODNOCENÍ UDÁLOSTI

Žižka otočí žeton události kapsářství. Hází 4 kostkami (1 kostku mu poskytuje deska velitele a 3 kostky družiníci, přičemž kostka od Doroty je podmíněna právě kapsářstvím).

Po sečtení symbolů z kostek a karet má k dispozici 1 ☞, 3 ☞, 3 ☞ a 1 ☞. To stačí na splnění prvního řádku, ale Žižka chce víc.

Družinice Dorota také nabízí možnost dvou přehozů. Žižka toho využije a zkusí přehodit 1 ☞ a 1 ☞.

Vyšlo to! Nyní má k dispozici 1 ☞, 2 ☞, 2 ☞ a 3 ☞. První řádek splnit musí. Použije na to 1 ☞ a 1 ☞. Dále splní druhý řádek za 1 ☞ a třetí řádek za 2 ☞. Na splnění čtvrtého řádku nemá dostatek ☞.

Celková bilance tohoto Žižkova tahu je následující: získal 6 mincí, 1 vítězný bod, zatykač (se 3 mincemi) a posunul se směrem k ☞.

KONEC HRY

Jakmile jeden z hráčů dosáhne alespoň 20 vítězných bodů, nastává závěrečná fáze hry. Hráči odehrají své tahy tak, aby měli všichni odehráno stejné množství tahů. V praxi to znamená, že poslední tah celé partie odehraje hráč napravo od začínajícího hráče. Jestliže někdo získá 20 či více vítězných bodů v tahu tohoto hráče, jeho tah se odehraje běžným způsobem až do konce a k žádnému dalšímu už nedojde.

Pokud máte na konci hry zatykač, přesuňte mince z něj do své osobní zásoby. Každý hráč získá poté ještě 1 vítězný bod za každých 5 mincí ve své osobní zásobě.

Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů vyhrává. V případě shody vítězí ten z nich, kdo má více mincí.

VARIANTA PRO ZKUŠENÉ HRÁČE

Tato varianta vám umožňuje získat dodatečné přehozy kostek při vyhodnocování události nebo boji s jiným hráčem. **Za každou minci, kterou zaplatíte, můžete přehodit 1 kostku.** Toto můžete opakovat, dokud vám zbývají peníze. Přehozy si nelze kupovat během turnaje! Na použití této varianty se musíte dohodnout ještě před začátkem hry, protože může rovněž mírně prodloužit herní dobu.

HRA JEDNOHO HRÁČE

PŘÍPRAVA HRY



Příprava hry probíhá stejně jako pro 2–4 hráče až na následující rozdíly:

Ve hře jednoho hráče budete čelit nájezdům proradného Toraka, takže si ho nemůžete vybrat za svého velitele.

Z Torakova herního materiálu budete potřebovat pouze figurku se žlutým podstavcem a 2 žluté štíty. Jeden položte na pole „0“ stupnice vítězných bodů na herním plánu, druhý se použije při turnaji (viz dále). Figurku Toraka postavte na zbývající volné pole

| | | | |
|-------|------|--|--|
| 0-5 | 4 | | |
| 6-10 | 5 | | |
| 11-15 | 1 5 | | |
| 16+ | 2 6 | | |

Zvolte si úroveň hry: lehkou, běžnou nebo těžkou.

Z balíčku karet Toraka vytřídíte kartu obtížnosti boje a vyložíte ji poblíž herního plánu ke stupnici vítězných bodů. Viditelná strana karty odpovídá úrovni aktuální hry: lehké/běžné nebo těžké.

Ze zbývajících karet vytvořte balíček následujícím způsobem:

Lhká úroveň : přidejte k 8 základním kartám Toraka navíc kartu pro lehkou úroveň .

Běžná úroveň : žádnou kartu nepřidávejte.

Těžká úroveň: přidejte k 8 základním kartám Toraka navíc kartu pro těžkou úroveň .

Balíček tak bude vždy tvořit 8, resp. 9 karet. Tyto karty zamíchejte a položte lícem dolů u poblíž herního plánu.

PRŮBĚH HRY

Na konci svého tahu (po provedení obou akcí) otočte vrchní kartu z balíčku karet Toraka a postupně proveďte akce, jež jsou na ní vyobrazeny:

Posuňte figurku Toraka co nejbližší ke své figurce o uvedený počet polí.

+ Torak získá uvedený počet vítězných bodů.

Odhodte všechny dostupné karty družiníků (z nabídky na herním plánu i vršků balíčků) a nahraďte je novými kartami.

Odhodte žeton události z pole, kde se nachází Torak, a nahraďte ho novým žetone. Jestliže na Torakově poli žeton události neleží, proveďte výměnu na některém nejbližším poli pro události.

Vraťte uvedený žeton přízně panovníka zpět do společné zásoby, za což získáte 1 vítězný bod. Pokud ho nemáte, získá 1 vítězný bod Torak.

Jestliže karty Toraka dojdou, zamíchají se do nového balíčku.



ZATYKAČE

Pokud v důsledku vyhodnocení události získáte zatykač, vezměte si náhodnou kartu zatykače ze společné zásoby a otočte ji nahoru stranou . Od této chvíle pro vás platí její negativní efekt. Karty zatykače se můžete zbavit úspěšným útokem na Toraka (viz dále). Můžete mít až 4 karty zatykačů. Jestliže už všechny 4 zatykače máte, nemůžete získat řádek s odměnou za zvládnutí události, která zahrnuje braní zatykače. Na rozdíl od hry pro více hráčů se v solové hře na zatykače nepřidávají mince.

Karty zatykačů obsahují následující efekty:

: +1 Torak se v každém tahu může pohnout o 1 pole dále.

: -1 Váš pohyb je o 1 pole kratší.

: Nemůžete vlastnit ani získávat žetony přízně panovníků. Pokud musíte při získání tohoto zatykače žetony přízně odevzdat, dostanete za každý 1 vítězný bod.

: Za najmutí každého družiníka platíte o 1 minci více.

BOJ S TORAKEM

Boj s Torakem se vyhodnocuje až po provedení všech akcí z jeho karty (včetně zisku bodů). Probíhá stejně jako boj mezi dvěma hráči (viz Napadení hráče) až na to, že Torakův útok či obrana se určí na základě aktuální obtížnosti boje.



Obtížnost boje: Při určování Torakova útoku či obrany se podívejte, kolik má aktuálně vítězných bodů, a podle toho hodte odpovídajícím počtem kostek družiníků. Kromě toho má k dispozici 1, resp. 2 žetony štěstí, jestliže má alespoň 11, resp. 16 vítězných bodů.



Pokud je Torak útočníkem, počítají se mu symboly a .



Pokud je Torak obráncem, počítají se mu symboly a .

Torak jako útočník

Jakmile Torak dorazí na pole s vaší figurkou, ukončí svůj pohyb (i *kdyby se mohl přesunout ještě dále*) a zaútočí na vás. Pokud zvítězí, otočte vrchní kartu z balíčku karet Toraka a vyhodnoťte efekt v levém dolním rohu:

 - /2 Vraťte do společné zásoby polovinu svých mincí (*zaokrouhleno dolů*).

 -  Vraťte do společné zásoby všechny své mince.

 -  Odhodte libovolnou kartu družníka.

Jestliže zvítězíte vy, nic se neděje.

Torak jako obránce

Když se nacházíte na poli s Torakem, můžete na něj jako jednu akci zaútočit. Pokud zvítězíte, odhodte libovolnou svou kartu zatykače a zamíchejte ji mezi dosud nepřidělené zatykače. Zároveň položte figurku Toraka na bok. Na konci svého tahu místo otočení nové karty Toraka pouze postavte jeho figurku. Jestliže zvítězí Torak, nic se neděje.

TURNAJ

Pokud vyhodnocujete turnaj, Torak se ho bude vždy účastnit. Přidejte do turnajového banku 1 minci ze společné zásoby a otočte vrchní kartu z balíčku karet Toraka. Jeho skóre v daném turnaji je uvedeno v pravém dolním rohu.



KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy vy nebo Torak dosáhnete alespoň 20 vítězných bodů. V případě, že jako první získáte uvedený počet bodů vy, na konci svého tahu ještě otočte a vyhodnoťte kartu Toraka.

AUTOŘI

Hra vznikla na motivy filmu Jan Žižka: Zrod vojevůdce režiséra Petra Jákla.

©2023, Albi Česká republika, a.s., všechna práva vyhrazena.

©2023, WOG Films s.r.o. Název filmu Jan Žižka: Zrod vojevůdce, jeho logo a další grafické prvky jsou ochrannou známkou společnosti WOG Films s.r.o. Všechna práva vyhrazena.

Autoři hry: Jindřich Pavlásek, Petr Vojtěch

Ilustrace a grafické zpracování: Jindřich Pavlásek

Editor pravidel: Václav Pražák

DTP: Marek Jaroš, Petr Vojtěch

Produkce CZ verze: David Rozsival

Vedení projektu (WOG Films): Daniel Jaroš

Hra využívá grafické prvky z databáze WOG Films.

Děkujeme členům Albi klubu deskovkářů za pomoc při tvorbě této hry: Astra Frenštát, Ústav deskových a karetních her, Klub deskových her Ježkovy voči, Bečvochovo hráčské doupe, Hrad hier, Deskol, z.s., Schrödingerův herní klub, klub deskových her při ZŠ Pardubice – Polabiny, Klub deskových her při ZŠ Jelínkova 1, Rýmařov, DAMIŠKO, Strážnický herní klub, Klub deskových her Fénix, Vysoké Mýto, Klub deskových her Dvorek, Herní liga, Klub stolních her Valašská Polanka, Gameroom a dalším testerům, jejichž zpětná vazba posunula naši hru na vyšší úroveň.

Albi

