

SANCTUM

FILIP NEDUK



V legendách se praví, že v dávných časech povstal z hlubin pekla Malghazar, pán démonů.

Jeho temní přisluhovači se rozlezli do všech koutů světa a za sebou nechali jen spálenou zem.

Ale z trosek se zrodili velcí hrdinové, kteří se probojovali až k samotnému Malghazarovi.

Za pomoci štěstí, s velkou dávkou odvahy a s přispěním magických sil se jim podařilo uvěznit pána démonů v nefritovém sarkofágu a pohřbit ho hluboko pod zemí.

Nad touto hrobkou pak noví vládci jako připomínku svého vítězství zbudovali velkolepé město, a protože mělo sloužit jako chrám dobra, nazvali jej Sanctem.

výukové video
(anglicky)



cge.as/stv

OBSAH HRY



3 oboustranné plány jednotlivých dějství



6 karet startovních bonusů



4 hrácké desky



3 dílky zásahu shury



18 oboustranných lektvarů



1 deska požehnání



28+ žetonů výdrže



4 přehledové listy



12 žetonů požehnání



28+ žetonů vůle



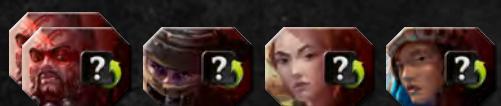
4 figurky



1 deska démonů



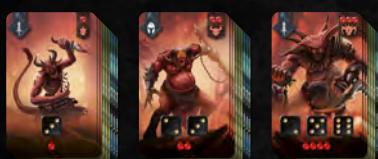
84 kamenů ve 4 barvách



5 žetonů zuřivosti



4 žetony života



84 karet démonů/předmětu



24 kostek



12 destiček schopností



33 karet útoků
pána démonů



18 karet
skrytých útoků



28+ žetonů zásahu



24 karet schopností

Přišla doba, kdy se ze vzpomínek na dávné hrůzy staly jen legendy a nefritový sarkofág upadl v zapomnění. Na trůn Sancta usedl slabý a pošetilý král Yurik. Přestože vládl silnému a bohatému městu, ve snech ho pronásledovaly vize nedozírné moci ukryté hluboko pod městem.

A tak začalo horečné pátrání. Honosné budovy byly strženy a celé ulice rozkopány v honbě za přeludem. Ale sny se ukázaly být skutečností a král Yurik skutečně svou moc získal. Objevil ji v hlubinách pod městem, vlastníma rukama rozlomil pečetě a nefritový sarkofág opět vydal své dávno zapomenuté hrůzy.

Najdou se hrdinové, kteří přijdou Sanctu na pomoc?

PŘEHLED HRY

Hráči se v roli hrdinů snaží probojovat si cestu hordami démonů, aby nakonec porazili jejich vládce. Ačkoliv mají hrdinové stejný cíl, jejich motivace je různá. Každý z nich chce tedy pána démonů porazit sám.

Hráči se střídají na tahu. Ve svém tahu se mohou **pohybovat** krajinou, **bojovat** s démony, kteří je pronásledují, nebo **odpočívat** a nabírat nové síly. Jak se blíží k Sanctu, láká jejich přítomnost další a další démony. Jejich poražením získávají nové schopnosti a mocné magické předměty. Během odpočinku si pak mohou získané vybavení nasadit a zároveň obnovit ztracenou výdrž a vůli, aby mohli pokračovat dál.

Hra probíhá v několika dějstvích. V každém dějství číhají na hráče mocnější démoni. Za jejich poražení lze ale získat více zkušeností a lepší předměty. V pátém dějství se hráči snaží prolomit hradby Sancta a nakonec porazit samotného pána démonů. Ten, komu se to podaří, vyhrává hru.

ČTYŘI HRDINOVÉ



Lovkyně

Srdceryvně truchlila pro svou domovinu, kterou démonické hordy proměnily ve spáleniště. Bohové vyslyšeli její žal a obdařili ji silou lovky. Na záchrana domova je už sice pozdě, ale stále jí zbývá touha po pomstě.

Psanec

Býval strážcem, jedním z nejlepších, ale opovážil se promluvit proti svému králi a jeho trestem měla být smrt z rukou traviče. Zázrakem se mu ale podařilo přežít. Mučen pocitem zradby a jedem kolujícím mu v žilách, vydává se hledat lék pohřbený v ruinách Sancta.

Válečník

Jeho lidé jsou strážci starých tajemství. Věděli, že tento den příjde. Předurčen osudem a od narození cvičen ve válečném umění byl vyslán, aby se postavil zlu.

Tanečnice

Jako starší sestra šíleného krále Yurika před deseti lety unikla svým vrahům a našla útočiště v rádu bojových tanečníků. Po zavření náročného tréninku se vrací, aby usedla na trůn, který jí právem patří.



To, co se stalo, stane se znova. Znám dobré nebezpečí, kterým musíte čelit. Nemějte tedy strach, vy, co můžete Sanctu na pomoc; budu vás na vaší cestě provázet.

PŘÍPRAVA HRY

1 Deska démonů

Toto jsou démoni, kteří sužují okolí Sancta.

Balíčky démonů

Všechny karty démonů/předmětů otočte stranou s démonem nahoru. Roztříďte je do tří balíčků podle ikony démona v pravém horním rohu. V jednom balíčku tak budou karty se stejným počtem kostek, ale modré, zelené a červené karty budou smíchané. Každý balíček zvlášť zamíchejte a položte na desku démonů.

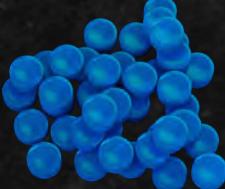
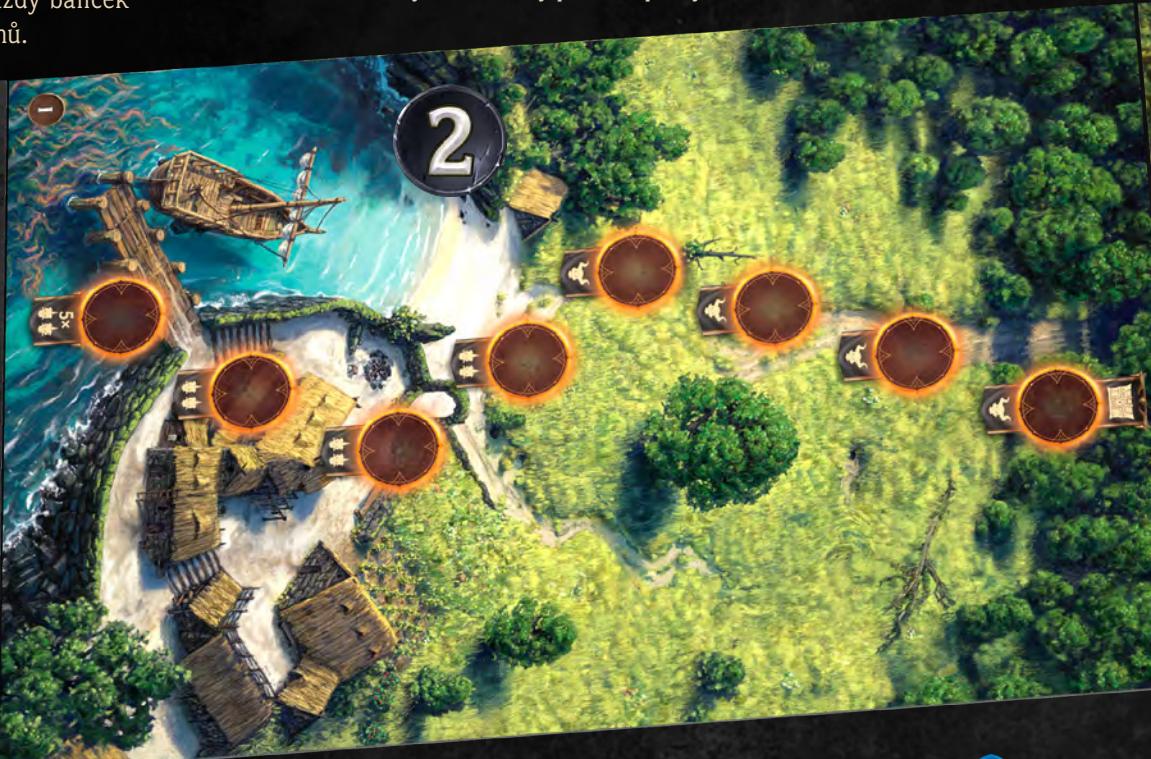


2 Desky jednotlivých dějství

Hra probíhá v několika dějstvích, každé má vlastní plán. V méně hráčích bude mít hra méně dějství:

- Ve 4 hráčích odehrájte všech 6 dějství ve vzestupném pořadí.
- Ve 3 hráčích přeskočte III. dějství.
- Ve 2 hráčích přeskočte II. a IV. dějství.

Na stole stačí mít vyložené vždy pouze 2 plány současně.



žetony zásahu lektvary výdrž vůle

Položte tyto hromádky tak, aby na ně všichni dosáhli.

Rozložení na stole

Hráčské desky můžete rozložit kolem herních plánů takto. Příprava hráčů je popsána na následující dvoustraně.



Kostky

K přípravě hry použijte základní kostky se zlatými tečkami. Kostky se stříbrnými tečkami jsou bonusové. K čemu slouží, si vysvětlíme později.

3 Deska požehnání



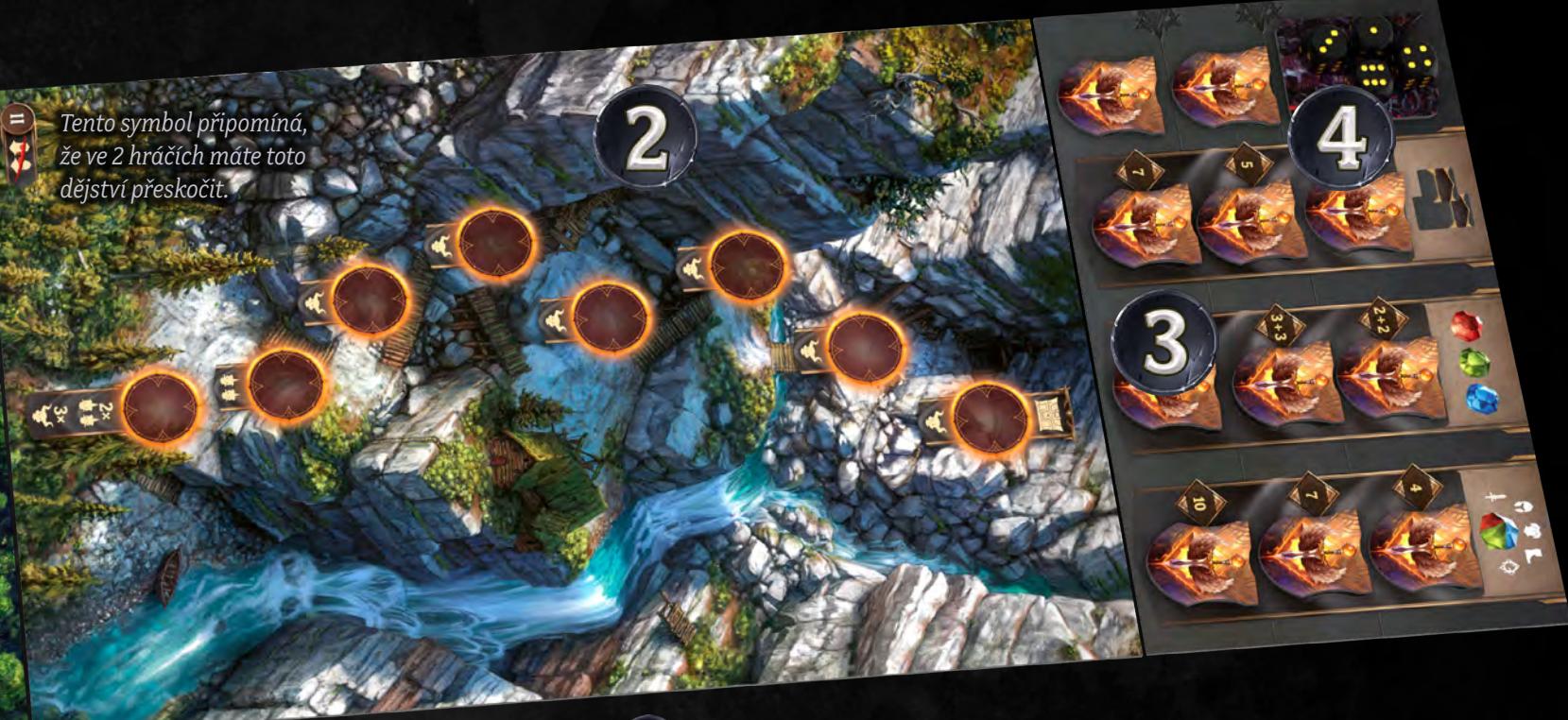
Žetony požehnání

Zakrytě zamíchejte všechny žetony. 11 jich náhodně umístěte na pole na desce požehnání a dvanáctý vrátte do krabice, aniž byste si jej prohlédli.

Ve 2 hráčích: Použijte stranu desky pro dva hráče. Tři náhodná pole zůstanou nevyužitá. Určíte je tak, že pro každou úroveň (řádek) hodíte kostkou a položíte ji na odpovídající pole. Poté na zbylé pole rozmístěte 8 žetonů požehnání a kostky odstraňte. Zbylé žetony vrátte do krabice.



Tento symbol připomíná,
že ve 2 hráčích máte toto
dějství přeskočit.



4 Dílky zásahu shúry



V každé hře budete potřebovat pouze 2 ze 3 dílků. Jakmile se dílek zásahu shúry dostane do hry, získá každý hráč další kostku.

Dílek pro V. dějství se použije vždy. Položte jej na desku požehnání a umístěte na něj tolik kostek se zlatými tečkami, kolik je hráčů.

Ve 2 hráčích: Hru začínáte s I. a III. dějstvím. Položte dílek zásahu shúry pro III. dějství na příslušný plán a umístěte na něj 2 kostky. (Dílek pro II. dějství vrátte do krabice.)

Ve 3 hráčích: Hru začínáte s I. a II. dějstvím. Položte dílek zásahu shúry pro II. dějství na příslušný plán a umístěte na něj 3 kostky. (Dílek pro III. dějství vrátte do krabice.)

Ve 4 hráčích: Hru začínáte s I. a II. dějstvím. Plán pro III. dějství zatím dejte stranou, položte na něj dílek zásahu shúry a umístěte na něj 4 kostky. (Dílek pro II. dějství vrátte do krabice.)



Tyto karty budete potřebovat až mnohem později. Zatím je nechte ležet bokem.

Kam přesně
máte dílky umístit,
poznačte podle ilustrací
na jejich pozadí.



II. dějství

III. dějství

V. dějství



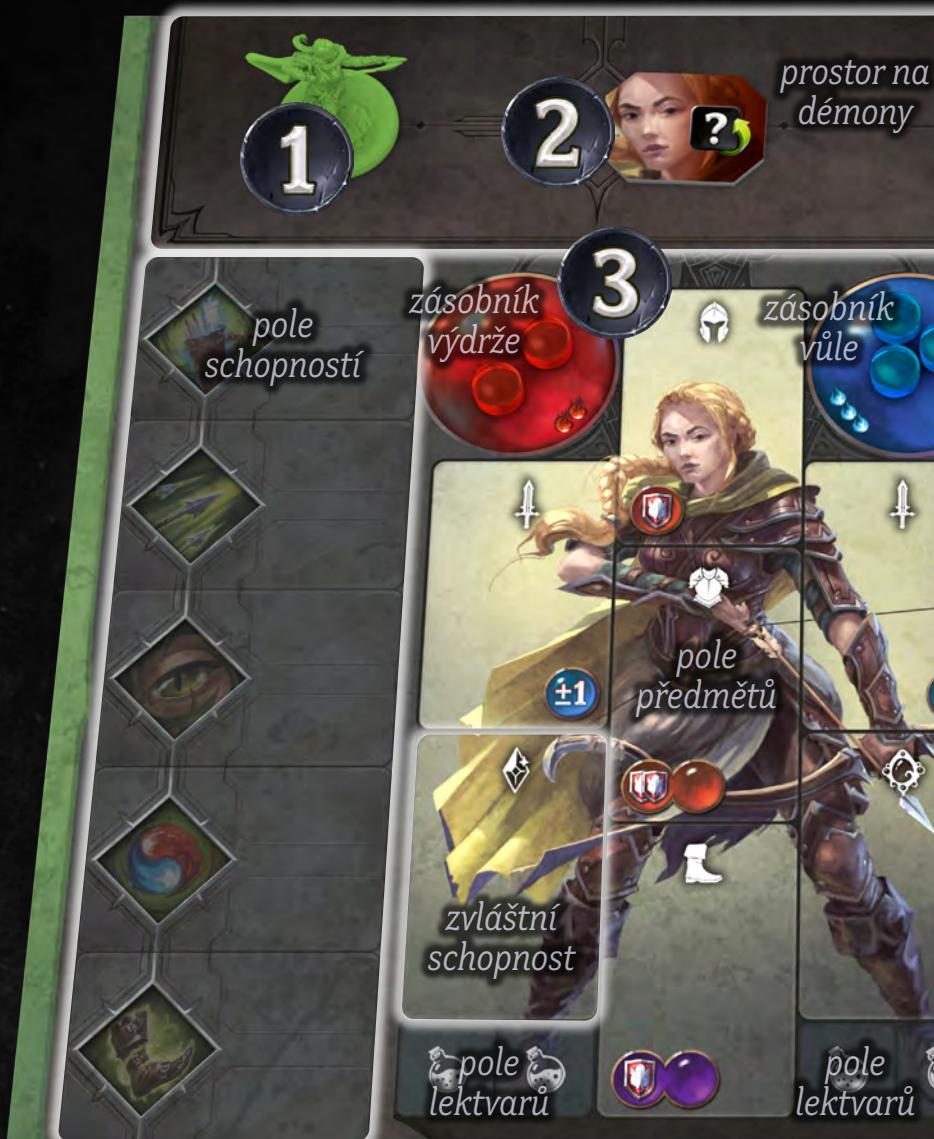
Přijměte tyto dary, ale užívejte jich moudře. Pokud bude
štěstěna s vámi, potkáme se znovu – v Sanctu.

DESKA HRÁČE

Výběr postavy

Každá postava má unikátní schopnosti. Neboj se vyzkoušet je postupně všechny. Rozdělit postavy mezi hráče lze libovolným způsobem, klidně náhodně.

- 1 Vezmi si figurku v barvě své desky.
- 2 Polož na svou desku žeton zuřivosti, aktivní stranou nahoru.
- 3 Do zásobníku výdrže umísti tolik červených žetonů výdrže 🔥, kolik jich je předtištěno.
- 4 Obdobně pro zásobník vůle a modré žetony vůle 🔮.
- 5 Žeton života ❤ polož na pole 10 na ukazateli života.
- 6 Hru začínáš se 2 kostkami (se zlatými tečkami).
- 7 Třetí kostku (také se zlatými tečkami) umísti na ikonu anděla v zásobníku kamenů. Zatím se nepočítá jako jedna z tvých kostek; odemkne se až později ve hře.
- 8 Na tuto kostku polož 1 bílý kámen.
- 9 Připrav svou tabulku schopností podle návodu na protější straně.
- 10 Vezmi si jednu kostku se stříbrnými tečkami a polož ji na schopnost s ikonou kostky. Tato bonusová kostka se ti zpřístupní až poté, co odemkneš příslušnou schopnost. Kostku nezískáváš natrvalo, ale vždy pouze do jednotlivých bojů a za podmínek stanovených na kartě. Každá postava může mít nejvýše jednu bonusovou kostku se stříbrnými tečkami.



Výdrž a vůle

Výdrž se používá na červených políčkách efektů (většinou obranných). Vůle se používá na modrých políčkách efektů (většinou útočných, čili modifikačních). Na fialových políčkách lze použít jak výdrž, tak vůli.



Pole předmětu

Na tomto poli může ležet jedna přilba.



efekt předmětu

Karty a destičky schopností



Startovní bonusy

Začíná náhodně vybraný hráč. Hráci se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček.

Každý hráč dostane karty startovních bonusů a/nebo lektvary podle tabulky:

1. hráč	2. hráč	3. hráč	4. hráč

Pokud dostaneš lektvar, hod' si jím jako minci – tak se náhodně určí, zda je červený, nebo modrý. Pak jej polož na jedno z polí lektvarů na své desce.

Karty startovních bonusů udávají, který kámen máš ve své tabulce schopností posunout o jedno pole výše.



Jestliže dostaneš například tuto kartu, posuň v modrém sloupci jeden modrý kámen ze schopnosti III. úrovně na II. úroveň.

9

Tabulka schopností

Každá postava má k dispozici rozdílné schopnosti, z nichž může vybírat.

- Vezmi všechn 9 schopností se symbolem své postavy. (Některé jsou na kartách, některé na destičkách.)
- Vylož je do tabulky podle barvy a římského čísla u levého okraje. Zleva doprava červená – zelená – modrá, shora dolů I–III.
- Na každou schopnost umísti zobrazené kameny.
- S některými schopnostmi získáváš i další výdrž nebo vůli. Pokud je na schopnosti symbol plamene 🔥 nebo 🔥, umísti na něj příslušný žeton.



PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu musí vždy provést **jednu** z následujících akcí:

Pohyb / Boj / Odpočinek

Hra se odehrává v několika dějstvích. Hráči putují krajem a za porážení démonů získávají zkušenosti a vybavení. Páté dějství se pak odehrává před hradbami Sancta, kde se hráči připravují na střetnutí s pánum démonů v šestém dějství. Hráč, který jej porazí a vyvázne s nejvyšším počtem životů, vyhrává hru.

START

Obtížnost

Můžete si vybrat z několika stupňů obtížnosti. Noví hráči by měli začít na normální obtížnosti, zkušení hráči se mohou před hrou domluvit na zvýšené obtížnosti. Ta se ovšem týká až VI. dějství, takže se k ní vrátíme později.

První akce

První akcí každého hráče ve hře musí být pohyb.

Začínající hráč nasadí svou figurku na první pole na plánu I. dějství. Tím provedl první fázi akce pohybu. Jakmile začínající hráč odehraje celou svou akci pohybu (podrobný popis na následující straně), zahráje akci pohybu druhý hráč atd., viz příklad na str. 11. Tak se dostanou na plán všechny figurky.

Karty démonů

Když porazíš tohoto démona, získáš zelenou přílbu.



Dva červené kameny udávají, že za poražení tohoto démona získáš 2 zkušenosti. Ikona démona říká, do jakého balíčku karta patří. Všichni démoni II. úrovně patří do stejněho balíčku.



Symboly kostek udávají, kolika kostkami a jakými hodnotami lze démona porazit. Démon je poražen, pokud byly všechny jeho symboly kostek zasaženy.

Kapky krve představují zranění, která ti démon způsobí, pokud ho neporazíš.

POHYB

Malghazar povolal armády ze tří koutů pekla – ohnivé bestie z nikdy neuhasínajících jam zatracení, oživené hrůzy z věčně ledového království mrtvých a ohavné zrůdy z hniliobou zamořených hlubin.

Akcí pohyb postupuješ hrou, blížíš se k Sanctu a lákáš k sobě démony, s nimiž se pak budeš muset utkat. Akce se skládá z těchto fází v tomto pořadí:

1

Postup



2

Odkrytí démonů



3

Braní démonů



4

Poklad?



1 Postup

Pokud je tvá figurka vepředu, postup o jedno pole. Pokud je vepředu někdo jiný, přesuň svou figurku na pole před něj. Nezáleží na tom, jak moc pozadu se tvoje figurka nachází nebo o kolik polí celkem postoupí – vždy musí skončit v čele.



2 Odkrytí démonů

Ikony na políčku, kde jsi skončil, udávají, jací noví démoni se objeví na aktuálním plánu dějství.



První hráč, který vstoupí na plán, vyloží 5 sad démonů. V některých sadách jsou dva démoni, v některých jen jeden.



Při vstupu na další pole na plánu se vyloží 1 sada démonů. Opět to může být dvojice nebo jen jeden démon.

Ikony démonů



I. úroveň



II. úroveň



III. úroveň

3 Braní démonů

Vždy máš na výběr z 5 sad démonů. Vyber si 1 celou sadu (tedy pár, nebo samotného démona podle toho, jak byli rozdáni) a polož ji do prostoru na démony vlevo nahoře na své desce hráče.

Démoni, které během pohybu vyložíš na svou desku, tě budou pronásledovat, dokud se jim nepostavíš.



4 Poklad?



Poslední pole na plánu dějství má symbol truhly s pokladem. Hráč, který se sem pohně, na konci svého tahu truhlu otevře. V truhle se nachází množství cenných předmětů. Otočte všechny démony zbylé na plánu dějství na druhou stranu s předmětem.

Počínaje hráčem, který tuto akci vyvolal, a dále v aktuálním pořadí figurek na plánu si každý hráč vybere jeden předmět a umístí jej do svého vaku.

Poznámka: Každý hráč si vždy bere pouze jeden předmět (i když byli démoni vyloženi v páru). Za tyto předměty se nezískávají zkušenosti a lze si je nasadit pouze při odpočinku, jako obvykle.

Všechny zbylé karty z plánu odstraňte. Pokud jste tak ještě neučinili, přiložte plán následujícího dějství.

Plán následujícího dějství

Dějství, jimiž ve hře procházíte, závisí na počtu hráčů:

Ve 4 hráčích odehrájte všechn šest dějství od I. do VI.

Ve 3 hráčích skočte z II. do IV. dějství.

Ve 2 hráčích skočte z I. do III. a ze III. do V. dějství.



Tyto symboly připomínají, že v určitém počtu hráčů máte některá dějství přeskočit.

Jakmile jsou všechny figurky na následujícím plánu, můžete předchozí plán odstranit a doplnit další plán v pořadí. Nikdy ne-potřebujete více než dva plány najednou. Pokud potřebujete přiložit třetí plán a na odstraňovaném plánu zůstaly pozadu nějaké figurky, přesuňte je na desku démonů, odkud budou pokračovat.

Zásah shúry



ve 3 hráčích



ve 2 nebo 4 hráčích

Když ve 4 hráčích začínáte hrát III. dějství, zkontrolujte, že jste na něj položili dílek zásahu shúry. Ve 2 nebo 3 hráčích se dílky zásahu shúry umisťují rovnou během přípravy hry. Na dílku vždy leží tolik kostek se zlatými tečkami, kolik je hráčů.

Jakmile se některá figurka posune na pole označené dílkem zásahu shúry, všichni hráči ihned získají kostku z tohoto dílku. Ta se po zbytek hry stává jednou z jejich základních kostek. Dílek zásahu shúry poté odhodte.



Na cestě potkali muže oděněho v nezvyklý šat, osamělého poutníka v divočině zamořené démony. Když se ho otázali, jak se mu podařilo přežít, řekl, že mu pomáhá posvátná síla. Když se ho na ni začali vyptávat, naplnil je tou silou... a zmizel.

Příklad začátku hry



Janča, hrající za lovkyni, začíná hru. Postaví svou figurku na první pole plánu I. dějství. Ikony u tohoto pole říkají, že má vyložit 5 párů démonů I. úrovně (viz obrázek).

Nyní si musí jeden pár démonů vzít. Je to její první hra, takže trochu tápe. Vypadá to, že červenomodrý pár není dobrý, protože oba démony je nutné porazit stejným číslem. Líbí se jí modrozelený pár, takže si jej vezme. (Což není nejlepší rozhodnutí, protože odměnou za oba démony je přílba a ona si nebude moci nasadit obě zároveň, protože nemá dvě hlavy.)

Vybrané démony si položí na svou desku a tím její tah končí.



Lenka, která hraje druhá, musí postavit svou figurku na druhé pole na plánu dějství. Je to její první tah ve hře, takže nic jiného dělat nemůže.

Podle ikonografie u polička má vyložit další pár démonů I. úrovně.

Ted si musí i ona vybrat démony. Protože jsou na plánu pouze páry démonů, určitě si vezme dva démony. Oba přitom musí být ze stejné dvojice. Poté je položí na svou desku a na řadě je další hráč.

Hra tímto způsobem pokračuje dál, dokud nejsou na plánu všechny figurky a všichni hráči nemají jednu sadu démonů. Na řadě je znova Janča. Ted už si může zvolit mezi akcí pohybu a boje. Mohla by i odpocívat, ale to v této fázi hry nedává smysl.



Tip: Můžeš být v pokušení utkat se s démony hned ve svém druhém tahu. Ale nezapomínej, že se místo toho můžeš znova pohnout. Pokud nasbíráš více démonů s různými hodnotami na kostkách, je pravděpodobnější, že v boji některého zasáhneš.

BOJ

Kdysi vás možná Sanctum zavrhalo, ale nyní jste jeho jedinou nadějí.

Během boje se snažíš porazit démony, kteří tě pronásledují. Za to získáváš zkušenosti a předměty. Akce boje se skládá z těchto fází v tomto pořadí:



První boj

V prvním boji ještě nemáš odemknuté žádné schopnosti a ani nebudeš potřebovat lektvary. Skoč rovnou na bod 2 a hod kostkami.

Když budeš vysvětlovat hru novým hráčům, stačí lektvary vysvětlit až poté, co odehrájí svůj první boj.

Efekty

Efekty ti pomáhají v útoku a v obraně. Většinou se nacházejí na předmětech, ale některé máš k dispozici už na začátku předtištěné na polích předmětů. Některé efekty sestávají z jednoho políčka, jiné ze dvou. Políčko efektu může být červené, modré nebo fialové.



Tento efekt aktivuješ 1 výdrží.



Tento efekt aktivuješ 1 vůlí.



Tento efekt aktivuješ buď 1 výdrží, nebo 1 vůli.



Tento efekt aktivuješ 2 výdržemi.



Tento efekt aktivuješ 2 výdržemi, 2 vůlemi, nebo po 1 od každé.



Tento efekt aktivuješ 1 výdrží plus 1 dalším libovolným žetonem.

Efekt aktivuješ tak, že na něj položíš ze své zásoby žeton výdrže nebo vůle, podle barvy políčka. Fialová políčka lze aktivovat jak výdrží, tak vůlí.

1 Před hodem



Někteří hráči dostali do začátku hry lektvar. Další lektvary můžeš získat během odpočinku (viz dále). Na začátku boje je pak lze použít a obnovit si tak výdrž a vůli použitou v předešlých bojích.

Předtím, než hodíš kostkami, můžeš vypít (= odhodit) libovolný počet lektvarů. Za každý červený si obnov 1 výdrž, za každý modrý 1 vůli. Žetony obnovuješ tak, že je přesuneš z políčka efektu zpět do příslušné zásoby. Odtud je můžeš znova použít.



Z efektu se dvěma políčky lze obnovit i jen jeden žeton. Obnovený žeton můžeš použít znovu, ale efekt lze znova použít až tehdy, když budou prázdná obě políčka.

Tip: Neboj se pít lektvary už na začátku hry. Mít volné žetony výdrže a vůle může být v některých bojích rozhodující a později ve hře získáš při odpočinku nové lektvary. Šetření lektvary může paradoxně znamenat plýtvání, protože počet polí lektvarů je omezený.

2 Hod

Hru začínáš se 2 kostkami. V průběhu hry získáš další. Hod všemi kostkami najednou.





3 Útok



Démona zasáhneš tak, že symbol kostky na jeho kartě zakryješ kostkou odpovídající hodnotou.

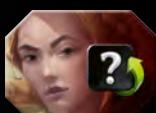
Například tohoto démona zasáhneš hodnotou 1 nebo 6. Jakmile zakryješ oba symboly kostek, démon je poražen a ty získáš zkušenost a předmět.

Pokud máš štěstí, může se ti povést požadované hodnoty rovnou hodit. V opačném případě ti mohou pomoci modifikační efekty.



Pokud aktivuješ například tento efekt (tím, že na něj položíš 1 vůli), můžeš změnit hodnotu na jedné kostce o 1.

Pokud by měl být výsledek větší než 6 nebo menší než 1, nemůžeš efekt na takovou kostku použít. V jednom boji je možné aktivovat více efektů a lze použít i více efektů na jednu kostku.



Také můžeš použít svou zuřivost. Když je žeton touto stranou nahoru, je zuřivost aktivní. Umožňuje ti nastavit jednu kostku na libovolnou hodnotu. Poté se zuřivost deaktivuje – otoč ji na druhou stranu. Neaktivní zuřivost nelze použít.

Přiřazení zásahů

Přiřaď kostky na shodné symboly na kartách démonů. Hodnota na kostce a na symbolu musí vždy souhlasit. Každou kostku lze přiřadit pouze jednomu symbolu. Není nutné s démony bojovat v pořadí, v jakém sis je vzal z plánu dějství.



Pokud alespoň jeden démon útok přežil a tobě zbyla alespoň jedna nepřiřazená kostka, použitá zuřivost se znova aktivuje. Otoč ji na aktivní stranu – v příštím boji ji budeš moci zase použít. (Pokud zuřivost již aktivovaná byla, nic se nestane. Možná jsí ji měl použít.)

4 Obrana

Démón je poražen, pokud jsou všechny symboly kostek na jeho kartě zakryty. Poražení démoni tě už nemohou zranit.



Každý démon, který útok přežil (byť částečně zasažen), ti způsobí kolik zranění, kolik kapek krve je na spodním okraji jeho karty.

Zraněním se můžeš bránit, a sice aktivováním obranných efektů se symboly štítu. Každý symbol štítu vykryje 1 zranění. Je možné aktivovat více efektů najednou. Pokud aktivuješ alespoň kolik štítů, kolik máš utrpět zranění, nic se ti nestane (zároveň si ale za nadbytečné štíty nemůžeš obnovit dříve ztracené životy).



Mnoho obranných efektů má 2 políčka. K aktivování takového efektu je třeba obsadit obě jeho políčka.



Za každé nevykryté zranění ztrácíš 1 život. Za každý ztracený život posuň svůj žeton života na ukazateli o jedno pole dolů. Pokud je to jen trochu možné, snaž se ztrátě životů vyhnout. Nedají se téměř nijak obnovit a na konci hry je počet životů rozhodující.

Jakmile se tvůj žeton života dostane na pole s lebkou, tvá postava umírá a hra pro tebe končí. Pokud nebudeš záměrně neopatrný, nemělo by to hrozit dříve než v VI. dějství.

5 Zisk zkušeností a předmětů

Za každého poraženého démona získáváš zkušenosti.



Symboly kamenů v pravém horním rohu karty udávají, kolik zkušeností za daného démona získáš. Za každý symbol posuň v tabulce schopnosti 1 kámen téže barvy o jedno pole nahoru. Místo barevného kamene lze posunout bílý kámen. Pokud porazíš například tohoto démona, můžeš posunout buď 1 zelený, nebo 1 bílý kámen.



Když porazíš tohoto démona, posuň 2 kameny, modré a/nebo bílé. Můžeš také jeden kámen posunout dvakrát.

Podrobnosti na str. 15.



Poté, co si započítáš zkušenosti, kartu démona otoč. Na druhé straně je předmět, který získáváš. Umísti jej do svého vaku. Ve vaku můžeš mít uloženo libovolné množství předmětů. Vybavení si pak můžeš nasadit pouze během akce odpočinku.

Neporažení démoni zůstávají na tvé desce. U démonů, které jsi pouze zranil, vyměň umístěné kostky za žetony zásahu – jednou zakryté symboly nemusíš v dalším boji zasahovat znovu.

6 Zisk požehnání

Požehnání jsou vysvětlena na str. 18.



Příklad boje

1 Janča během prvních dvou tahů zahrála akci pohyb, takže ji teď pronásledují tři démoni. Ve svém třetím tahu se rozhodne s nimi bojovat.

Protože je to její první boj, nemá smysl používat lektvary. Hodí svými dvěma kostkami, na obou padne šestka.



2 Jednu z nich použije k zasažení démona II. úrovně, ale druhou šestku nemůže nikam udat. Proto se rozhodne použít modifikační efekty, aby hodnotu změnila.



Presune 2 vůle ze své zásoby na tyto dva efekty. Oba je použije na stejnou kostku a změní pomocí nich šestku na trojku.



3 Modifikovanou kostku umístí na zeleného démona a tím ho porazí. Ostatní dva démoni ji zraní, celkem jí způsobí 3 zranění.



Janča zaplatí 2 výdrže a použije tento obranný efekt. Získá 2 štíty, takže vykryje 2 zranění.

Třetí zranění nemá jak blokovat, takže musí na ukazateli posunout žeton života o jedno pole dolů.

4 Janča získá za poražení démona I. úrovně 1 zkušenosť. Démon je zelený, takže posune jeden ze svých zelených kamenů o jedno pole nahoru (nebo by místo toho mohla posunout bílý kámen v libovolném sloupci). Poté otočí kartu démona a umístí ukořistěný předmět do svého vaku. Posbírá všechny kostky a na šestkové pole zasaženého démona umístí žeton zásahu, aby bylo vidět, že v předcházejícím boji už toto pole zasahovat nemusí.

Poznámka: Jančina rozhodnutí nebyla úplně ideální. Dvě šestky nebyly sice úplně šťastný hod, ale mohla použít zuřivost a jednu z kostek přenastavit na jedničku. Tím by zabila démona II. úrovně, a navíc by neutralizovala žádnou vůli. Čelila by jen 2 zraněním, a dokonce by získala 2 zkušenosťi a silnější předmět.

Tabulka schopností

Zisk zkušeností



Na konci boje získáváš zkušenosti za poražené démony. Za démona získáš tolik zkušeností, kolik symbolů kamenů je v pravém horním rohu jeho karty.

Za každý symbol kamene můžeš ve své tabulce schopnosti posunout jeden kámen shodné barvy o jedno pole nahoru. Tedy ze schopnosti III. úrovně na II. úroveň, ze II. úrovně na I. úroveň a z I. úrovně do zásoby kamenů. Tím postupně odemykáš jak nové schopnosti, tak kameny.

Zisk kamenů

Kámen získáš poté, co jej přesuneš až do zásobníku. Získané kameny můžeš při odpočinku využívat k nasazování vybavení (viz dále).

Bílé kameny jsou univerzální. Můžeš tedy kdykoliv místo barevného kamene posunout bílý kámen v libovolném sloupci.



Poznámka: Žetony výdrže a vůle v tabulce schopností se neposouvají. Získáš je tím, že odemkneš danou schopnost.

Odemčení schopností

Schopnost odemykáš tehdy, když z ní odsuneš poslední kámen. Pokud je to karta, otoč ji a podívej se, kam na tvé desce patří. Pokud je to destička, vezmi si z ní žetony výdrže a vůle, otoč ji a nech ji ležet stranou, aby sis v případě potřeby mohl dopočítat, kolik žetonů máš celkem mít.

Není nutné odemykat schopnosti popořadě. Můžeš mít například odemčenou schopnost II. nebo III. úrovně ještě předtím, než odemkneš jakoukoliv ze schopnosti I. úrovně. Nezapomeň ale, že když odsuneš kámen ze schopnosti III. úrovně, posune se na schopnost II. úrovně, čímž komplikuje její odemčení.

Pole, ze kterého sis už schopnost odemkl, se pro posun kamenů stále počítá. To znamená, že když máš odemčenou schopnost II. úrovně, pohne se kámen odsunutý ze III. úrovně na prázdné pole – nepřeskočí tedy rovnou na schopnost I. úrovně.

I když najednou získáš více zkušeností, kameny stále posouváš po jednom. Je tedy např. povoleno odsunout poslední kámen ze schopnosti II. úrovně, tu tím odemknout a teprve poté na prázdné místo přesunout kámen ze III. úrovně.

Poznámka: Pokud získáš tolik zkušeností v jedné barvě, že už žádné kameny té barvy (nebo bílé) nemůžeš posunout, zkušenosti propadají.

Příklad: Janča může posunout 2 modré kameny. Nejdříve přesune kámen ze schopnosti I. úrovně do zásobníku, čímž si odemkne Přívá energie. Poté přesune na uvolněné pole kámen z II. úrovně.



Přehled schopností



Z destiček schopností můžeš získat další výdrž, vůli nebo obojí. Žetony se na destičky umístily už během přípravy hry. Když si takovou schopnost odemkneš, přesuň z ní žetony do svého příslušného zásobníku. Destičku otoč a nech ji ležet stranou pro případnou pozdější kontrolu.



Většinu schopností na kartách lze použít pouze v určité fázi hry. Když odemkneš schopnost na kartě, proved případný okamžitý efekt, kartu otoč a umísti ji na příslušné pole v levé části své desky. Schopnosti jsou podrobněji vysvětleny na přehledových listech.



Každá postava má jednu zvláštní schopnost, která se umisťuje na pole s diamantem.

ODPOČINEK

Když jsem zkusmo máchl šavlí, pocítil jsem, že to ona ve skutečnosti ovládá mne. „Kdo jsi?“ ozval se hlas v mé hlavě.
„Vidím, že máš rychlou ruku, ale abys mne byl hoden, budeš potřebovat především jasnou mysl.“

Odpočinek ti pomáhá připravit se na další boje. Akce odpočinku se skládá z těchto fází v tomto pořadí:



Poznámka: Odpočívaj můžeš, i když máš na své desce neporažené démony.

1 Obnovení žetonů

Přesuň všechny žetony výdrže a vůle z políček efektů zpět do svých zásobníků. Všechny efekty jsou ti znovu k dispozici.

Poznámka: Odpočinek nemá žádný vliv na zuřivost ani na démony na tvé desce.

2 Nasazení předmětů

Abys mohl ukořistěné vybavení používat, musíš si je nejdříve nasadit. Každý předmět má na sobě symboly kamenů, které musíš k jeho nasazení použít. Ve hře jsou kameny tří barev plus bílé. Bílé kameny jsou univerzální a na předmětech jimi můžeš nahradit libovolnou barvu.

Předmět umísti na pole se shodnou ikonou na své desce. (Pokud je to zbraň, můžeš si vybrat libovolné z obou polí zbraní.) Ze svého zásobníku vezmi odpovídající kameny a umísti je na kartu předmětu. Od této chvíle můžeš efekty tohoto předmětu využívat v boji.

Na každém poli může ležet nejvýše jeden předmět. Nenasazené předměty zůstávají ve vaku na později, popř. je můžeš vyměnit za lektvary (viz dále).



Příklad: Janča během hry získala tyto tři předměty a v zásobě má tyto dva kameny. Může si tedy za bílý kámen nasadit Loveckou čapku nebo za modrý (nebo bílý) kámen Cestovní kápi.

Pokud by to byly zbraně, mohla by si je nasadit obě, protože každá postava má dvě pole zbraní. Ale pokryvky hlavy smí mít jen jednu, i kdyby měla dost kamenů na obě.



Janča se rozhodne obout si Tichošlapné střevíce. Umístí kartu na příslušné pole a položí na ni modrý a bílý kámen. Pokryvky hlavy zůstávají ve vaku.

Tvůj první předmět



Když si nasadíš první vybavení, získáváš kostku, která leží od začátku hry ve tvé zásobě kamenů. Ta se po zbytek hry stává jednou z tvých základních kostek.

Poznámka: Bílý kámen ve své zásobě máš k dispozici od počátku hry – může ti usnadnit nasazení prvního vybavení. (Zisk kostky není vázán na použití tohoto kamene.)



Snil jsem o okřídleném muži. Když jsem se probudil, spatřil jsem místo něj malého vrabčáka poskakujícího po cestě. Po hrůzách, které jsem prožil, mi ale pohled na tohoto bezstarostného ptáčka dodal nečekanou sílu.

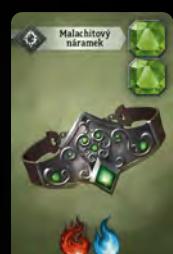
Přeskádání předmětů

Pokud už máš nějaké vybavení nasazené, můžeš jej kdykoliv během odpočinku libovolně přeskládat. To znamená, že můžeš např. používané vybavení vrátit do vaku a pomocí uvolněných kamenů si nasadit jiné.

Zvýšení výdrže a vůle

Spolu s některými předměty získáváš i další výdrž nebo vůli. Za každý symbol na kartě předmětu si přidej do zásobníku 1 výdrž. A obdobně si za každý symbol přidej 1 vůli. Necháváš si je tak dlouho, dokud máš dotyčné předměty nasazené. Pokud si daný předmět sundáš, vrať získané žetony do středu stolu.

Kdykoliv přerovnáváš své vybavení, znova si překontroluj, jestli máš správné množství výdrže a vůle.



③ Nákup lektvarů

Za nepoužívané předměty můžeš nakupovat lektvary. Za každý předmět odhozený z vaku získáš 1 lektvar. Na úrovni předmětu nezáleží. Nezávisle na barvě předmětu si můžeš zvolit, zda bude lektvar červený, nebo modrý.

Na každém poli lektvaru smíš mít nejvýše jeden lektvar. To většinou znamená 4 lektvary celkem, ale některé postavy mají schopnosti, které mohou toto číslo změnit.

Jestliže máš všechna pole obsazená, můžeš odhodit lektvar jedné barvy, abys uvolnil místo pro lektvar druhé barvy. Ale je to plýtvání.



④ Zisk požehnání

Požehnání jsou vysvětlena na str. 18.

Shrnutí výdrže a vůle

Výdrž a vůli můžeš získat třemi způsoby:

- 1 Každá postava začíná hru s kolik je zobrazeno v příslušných zásobnících.
- 2 Další žetony můžeš získat z destiček schopností.
- 3 A ještě další žetony lze získat spolu s určitými předměty. Ale pokud si takový předmět zase sundáš, přicházíš i o získané žetony.

Příklad: Po spočítání všech symbolů Janča vidí, že má mít 5 žetonů výdrže a 7 vůle.



POŽEHNÁNÍ



Požehnání je odměnou za to, že hráč jako první splní určitý úkol. Pokud se ti to podaří, vezmi si příslušný žeton z desky požehnání a umísti jej na ikonu anděla na své desce.



Každé požehnání ti přináší jednorázovou tajnou výhodu. Na získaný žeton se můžeš podívat, ale nikomu jej zatím neukazuj. Požehnání lze použít až v souboji s pánum démonů.



Požehnání lze získat za splnění úkolu ve třech různých kategoriích a jedné bonusové:

- 1 Odemknuté schopnosti:** Požehnání získá hráč, který jako první odemkne 3, 5 nebo 7 schopností. Pro účely tohoto požehnání se počítají schopnosti na kartách i na destičkách.
- 2 Získané kameny:** Požehnání získá hráč, který jako první získá po 2, 3 nebo 4 kamenech ve dvou různých barvách (bílá se nepočítá).
- 3 Nasazené vybavení:** Požehnání získá hráč, který má jako první nasazeno vybavení celkové úrovně 4, 7 nebo 10. Vybavení má takovou úroveň, kolik je na něm symbolů kamenů.
- 4 Vyšší úroveň:** První hráč, který získá libovolné požehnání II. nebo III. úrovně, k tomu dostane navíc toto požehnání.

Je možné získat najednou více požehnání.

V. DĚJSTVÍ – PŘED HRADEBAMI SANCTA

*Tyto hradby jsme postavili proto, abychom ochránili lid před nebezpečím, které nás čeká.
Ale tyto brány jsme budovali s přáním, aby zůstaly navždy otevřené těm, kteří sem přijdou hledat útočiště.*

Začátek V. dějství

První hráč, který vstoupí do V. dějství, vyloží 5 párů démonů a jeden z nich si vybere, jako obvykle.



Každý hráč získá kostku z délku zásahu shůry.



Když tvá figurka vstoupí na plán V. dějství, umísti ji na pole označené jejím symbolem. Dorazil jsi k hradbám Sancta. Nové démony v tomto případě vykládá pouze první hráč na plánu dějství. Další hráči již žádné další nepřidávají, a budou tedy mít méně párů na výběr.

U hradeb už nelze použít akci pohyb, hrdinové dorazili ke konci své cesty. Lze tedy hrát pouze akce boj a odpočinek, přičemž se hráči snaží porazit všechny své zbylé démony.

*Lovkyně dorazila k hradbám Sancta.
Všichni hráči teď získají další kostku.*

Prolomení hradby

Hráč, jehož figurka stojí na plánu V. dějství a jenž na své desce na začátku tahu nemá už žádné démony, může prolomit hradby.

Poznámka: Jedinou jinou možností je odpočinek, ale ten má smysl pouze tehdy, když by chtěl hráč získat požehnání za nasazené vybavení.

Hradby hráč prolomí tak, že přesune svou figurku na pole katedrály, kde stane tváří v tvář pánovi démonů.



Vstup do katedrály

Hráč, kterému se podařilo prolomit hradby, odstraní desku požehnání a nahradí ji plánem VI. dějství. Od této chvíle není možné získávat další požehnání. Poté zamíchá balíček karet útoků pána démonů a umístí jej na odpovídající ilustraci. Svůj tah zakončí tím, že svrchní dvě karty položí na katedrálu, viz první obrázek.

Volání do zbraně

Od chvíle, kdy byly hradby prolomeny, mají ostatní hráči cestu volnou a ve svém tahu se mohou rozhodnout také vstoupit do katedrály. Pokud se tak rozhodnou učinit, musí ze své desky odhodit všechny zbylé démony. Tuto možnost mají dokonce i hráči, kteří se ještě nedostali do V. dějství. Jakmile jsou všichni hráči shromázděni v katedrále, je čas na VI. dějství – závěrečnou bitvu s pánum démonů.

Pokud zareaguješ na volání do zbraně okamžitě (tzn. ve svém prvním tahu poté, co byly hradby prolomeny), vstoupíš do katedrály spolu s hráčem, který hradby prolomil. Můžeš se ale rozhodnout volání do zbraně prozatím ignorovat a místo toho bojovat nebo odpočívat obvyklým způsobem. Můžeš se dokonce pohnout na plán V. dějství, pokud tam ještě nejsi, a nabrat si další démony.

Pokaždé, když se hráč, jenž prolomil hradby, dostane znova na tah, přidá pod katedrálu další kartu útoku pána démonů, viz druhý obrázek. Hráči, kteří odpovídí na volání do zbraně později, přesunou svou figurku na poslední přidanou kartu. Hráči, kteří již na volání odpověděli, ve svém tahu nedělají nic.

Toto dějství končí poté, co všichni hráči odpověděli na volání do zbraně. Pokud se pod katedrálu vyloží druhá karta (viz poslední obrázek), všichni zbývající hráči musí na volání odpovědět a přesunout sem svou figurku.

Příklad: Na obrázcích vpravo prolomil psanec hradby. Přesune se do katedrály a vyloží 2 karty útoku pána démonů. Lovkyně se k němu ve svém tahu přidá. Ostatní dva hráči se rozhodnou dále bojovat. Ve svém následujícím tahu vyloží psanec další kartu. Tanečnice se v tomto kole rozhodne jej následovat, ale válečník chce ještě jednou bojovat. Ve svém dalším tahu vyloží psanec poslední kartu a válečník se musí okamžitě přidat.

Příprava na závěrečnou bitvu

Poté, co všichni odpověděli na volání do zbraně, provede každý hráč svou poslední akci odpočinku ve hře. Během ní už není možné získat další požehnání, takže ji mohou všichni provést zároveň.

Toto je tvá poslední příležitost přezbrojit. Také je dobré překontrolovat si množství výdrže a vůle.

Nakup všechny lektvary, které můžeš, a odhod zbylé nevyužité předměty. Také můžeš vyčistit svou tabulku schopností – už jí nebudeš potřebovat.

Všechna získaná požehnání otoč a rozlož je ve vyprázdněném zásobníku kamenů. Nadechni se a připrav se na střetnutí s Malghazarem, pánum démonů.

Pán démonů útočí

Na konci V. dějství otřese Sanctem mocná síla pána démonů.

Na rubové straně karet útoku pána démonů jsou zobrazeny různé útoky. Jednu po druhé všechny karty otočte a vyhodnotte. Od této chvíle je možné používat požehnání. Podrobnosti najdete na str. 22.

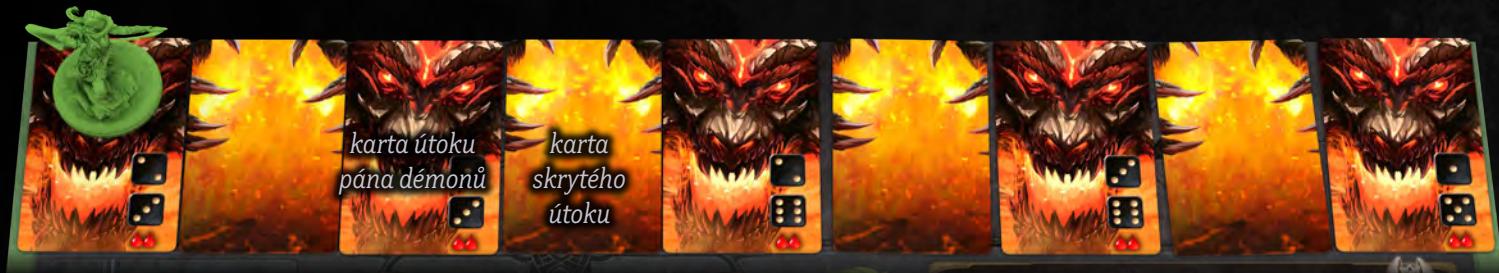
Postav v katedrále se týkají pouze první dvě karty. Na hráče, kteří odpověděli na volání do zbraně později, se vztahují i všechny další karty, které byly vyloženy předtím, než se přidali.

VI. DĚJSTVÍ – ZÁVĚREČNÁ BITVA

Pekelný řev, po kterém slabším povahám teče krev z uší, a pohled tak hrůzostrašný, že se vám propaluje až na dno duše!

Příprava

Zamíchejte balíček karet skrytých útoků. Každý hráč dostane rozdaných 5 karet útoků pána démonů a 4 karty skrytých útoků a střídavě si je rozloží na svou desku, viz obrázek.



Není povoleno měnit pořadí karet ani se dívat na jejich spodní stranu.

Žeton zuřivosti si ponech vedle svých požehnání, ještě jej budeš moci použít. Závěrečnou bitvu zahájíš tím, že postavíš svou figurku na první kartu zleva.

Závěrečná bitva

Závěrečná bitva je rozdělena na kola. V každém kole provedou všichni hráči akci boje (můžete hrát zároveň). Už nelze odpočívat. Mezi jednotlivými koly pak budou všichni čelit odpovědi pána démonů.

Boj s pánum démonů

Každé kolo probíhá obdobně jako běžná akce boje, ale s určitými rozdíly:

- Můžeš používat požehnání. Ta jsou vysvětlena na str. 22. Použité požehnání otoč lícem dolů.
- Hod kostkami. Můžeš je modifikovat nebo používat schopnosti jako obvykle. Karty je nutné porazit v pořadí, v jakém leží na tvé desce. Vždy můžeš přiřazovat zásahy pouze té kartě, na níž právě stojí tvá figurka.
- Jakmile zakryješ všechny symboly kostek na dané kartě, ihned přesuň svou figurku na další kartu v pořadí (stále v rámci jedné fáze útoku), i pokud už nemáš žádné nepřiřazené kostky. Jestliže ti nějaké kostky zbyly, můžeš je přiřazovat i této nové kartě.
- Když se přesunuješ na kartu skrytého útoku, otoč ji a ihned ji vyhodnot. Útok se vztahuje pouze na tebe a pouze v tomto kole. Pokud kartu nezvládneš v tomto kole porazit, v příštím kole se již skrytý útok znova nespouští.
- Jakmile nemůžeš nebo nechceš zakrýt všechny symboly kostek na kartě, na níž právě stojíš, fáze útoku končí. Ve fázi obrany čelíš tolika zraněním, kolik kapek krve se nachází na kartě, kde právě stojíš, a na všech dalších dosud neporažených kartách napravo od ní. Kapky krve na dosud neotočených kartách skrytých útoků se nepočítají. Poražené karty nalevo od figurky zranění nezpůsobují.



V tomto případě čelí Janča 8 zraněním.

Jinak probíhá boj jako obvykle. Především:

- Na začátku boje můžeš používat lektvary.
- V rámci jednoho útoku lze zasahnout i více karet (ale jednotlivě popořadě).
- Zbylé nepřiřazené kostky aktivují tvou zuřivost.
- Po vyhodnocení obrany vyměň na kartě, kde právě stojíš, přiřazené kostky za žetony zásahu a všechny kostky si vezmi zpět.

Odpověď pána démonů



Poté, co všichni dokončí svou první akci boje, provede Malghazar svůj omračující útok.

Na spodní část plánu VI. dějství vyložte svrchní dvě karty z balíčku útoků pána démonů.

Jednu po druhé je otočte a vyhodnotte. Pokud rozhodnutí některého hráče závisí na rozhodnutí ostatních, můžete karty vyhodnocovat ve směru hodinových ruciček počínaje hráčem, který prolomil hradby. Po vyhodnocení karty neodhadujte.

Po každém kole boje útočí Malghazar znova. Pokaždé přitom rozdejte o jednu kartu méně než posledně. S normální obtížností tedy bude závěrečný souboj vypadat následovně: 1. kolo boje – útok pána démonů se 2 kartami – 2. kolo boje – útok pána démonů s 1 kartou – další kola boje, dokud všichni nezemřou nebo nezvítězí.



Vítězství!

Pokud se ti podaří porazit všechny karty na své desce, zvítězil jsi nad pánum démonů. Počkej, než dohráj ostatní. Žádné další karty už se tě netýkají.

Smrt

Je samozřejmě možné, že tvá postava v souboji s Malghazarem zemře. Tím pro tebe hra končí.

Závěrečné vyhodnocení

Všichni pokračují, dokud jejich postava nezemře, nebo dokud neporazí všechny karty na své desce. Poté závěrečnou bitvu vyhodnotte:

Pokud všichni zemřeli

Nad bojištěm se vznáší hustý dým. Z vás, kteří jste se zúčastnili této nelítostné bitvy, nepřežil nikdo. Vaše jména budou ale žít dál a z příběhu o hrdinských činech se zrodí další generace odvážných, kteří budou jistě úspěšnější. Nepodařilo se vám porazit pána démonů, ale snad jste alespoň připravili půdu pro ty, kteří přijdu po vás.

Pokud závěrečný souboj žádný hráč nepřežije, vyhrává ten, kdo v závěrečné bitvě porazil nejvíce karet. Remízu vyhrává ten, kdo má více zásahů na kartě, na níž stojí. Jestliže je remíza i poté, je vítězů více.

Pokud někdo přežil

Ve chvíli, kdy Malghazar padá poražený k zemi, vyšlehnu plameny do výše a jejich zář na chvíli rozjasní okolní ponurou scénu. Vítr roznáší popel po troskách budov, které byly dříve Sanctem. Ale chladivý vánec z sebou přináší pocit ne-smírné úlevy. Plameny pohasínají. Temný příkrov nad Sanctem se rozestupuje a skrze mraky vysvitne jediný paprsek a ozáří nefritový sarkofág stojící uprostřed místa dokonané bitvy.

Vítězí každý hráč, který dokázal v závěrečné bitvě porazit všechny karty a tím i Malghazara. Pokud je takových hráčů více, je absolutním vítězem ten, jemuž zbyvá nejvíce životů. Remízu vyhrává ten, kdo během hry získal více požehnání. Jestliže je remíza i poté, je vítězů více.

Obtížnost

Pokud vám začne hra připadat příliš jednoduchá, můžete si ji ztížit přidáním karet ve fázi útoku pána démonů. Do první řady vyložte následující počty karet:

Normální: 2 karty

Těžká: 3 karty

Děsivá: 4 karty

Pekelná: 5 karet

Jestliže chcete vyzkoušet některou z těžších obtížností, musíte se na tom domluvit ještě před začátkem hry.

Karty závěrečné bitvy



S kartami útoku pána démonů se setkáš ve dvou situacích – strana se symboly kostek se vykládá na tvou desku. Tyto karty musíš porazit během závěrečné bitvy.

Strana s útokem se používá při útocích pána démonů na konci V. dějství a mezi jednotlivými koly boje v VI. dějství. Tyto útoky se týkají všech hráčů.

Karty skrytých útoků se používají pouze na deskách hráčů. Když na takovou kartu vstupuješ, otoč ji a ihned vyhodnot. Tento útok se týká jen tebe a pouze v tomto kole.

DODATEK

Útoky pána démonů

Hráči mají vždy na výběr – buď si zvolí popsaný postih, nebo ztrátí zobrazený počet životů. Pokud nelze postih aplikovat (např. když u karty Děsu nemáš zuřivost aktivní), musíš ztratit zobrazené životy.

Ztrácíš 1 výdrž/vůli: Odhad 1 žeton ze své zásoby. Pokud máš zásobník prázdný, musíš ztratit život.

Ztrácíš 1 požehnání: Spotřebuj 1 požehnání, ale bez účinku.

Poškod 1 políčko efektu: Na jedno ze svých volných políček efektů polož žeton zásahu. Až do konce hry nelze tento efekt využít a žetetu zásahu se není možné zbavit. Je možné poškodit druhé políčko na efektu se dvěma políčky, i když už je první poškozené. Všechny postupy typu „poškod“ se vyhodnocují obdobně. Pokud nemáš políčko požadovaného typu volné, musíš ztratit život.

V příštím boji máš k dispozici o 1 kostku méně: Platí pro pouze jeden boj – poté si zase kostku vezmi zpět. Odložená kostka nemůže aktivovat zuřivost.

V dalším boji čelíš 2 zraněním navíc: Platí, i pokud porazíš všechny karty. I těmto zraněním se ale můžeš bránit jako obvykle.

Zkrát svůj ukazatel života o 2 pole: Polož žetony zásahu na první dvě pole zdola na ukazateli života. To sice neovlivní tvé závěrečné skóre, ale pokud tvůj žeton života klesne na takto označené pole, tvá postava umírá. Pokud jiný hráč přežije závěrečný souboj, byť s méně životy, bude v pořadí před tebou.

Získáš 1 život: Posuň svůj žeton života o 1 pole výše. Pokud je nějakým zázrakem tvůj žeton stále ještě na poli 10, posuň jej na imaginární pole 11.

Vypij lektvar. Ztrácíš výdrž/vůli, kterou sis obnovil: Toto není totéž jako zahození lektvaru. Zde navíc ztrácíš výdrž nebo vůli z políčka některého efektu, což ti ale zároveň umožňuje použít toto políčko znova. Pokud nemáš žádné lektvary nebo žádné žetony, které by sis mohl obnovit, musíš ztratit život.

Skryté útoky

Karty skrytých útoků fungují obdobně jako karty útoků pána démonů, jen s tím rozdílem, že postih platí pouze pro toho hráče, který je otočil. Postih se vyhodnotí ihned a pouze ve chvíli, kdy na kartu vstoupí figurka.

Postupy typu **poškod** a **ztrácíš** fungují stejně jako na kartách útoků pána démonů.

Zapláť za 1 políčko libovolného efektu, ale efekt ignoruj: Ze své zásoby přesuň na volné políčko libovolného efektu odpovídající žeton. Můžeš si zvolit i efekt se dvěma políčky, i pokud je již první políčko obsazeno.

Přehod všechny dvojky na nepřiřazených kostkách: Házej, dokud se nezbavíš všech dvojek. Tento postih si můžeš zvolit, i když nemáš na kostkách žádné dvojky, a neztrácer míslo toho život. Opravdu. (Obdobně pro ostatní hodnoty.)

Spotřebuj zuřivost bez účinku: Pokud nemáš zuřivost aktivní, musíš ztratit život.

Pro tento boj odlož 1 dosud nepřiřazenou kostku: Tato kostka nemůže aktivovat zuřivost. Po konci boje si ji vezmi zpět. Pokud ti nezbyly žádné nepřiřazené kostky, musíš ztratit život.

V tomto boji lze tuto kartu zasáhnout pouze modifikovanými kostkami: Kostka se počítá jako modifikovaná, i pokud se použité modifikační efekty vyruší a hodnota se ve výsledku nezmění.

Požehnání

Každý žeton požehnání lze použít pouze jednou. Použité požehnání otoč lícem dolů.



Požehnání, ze kterých získáváš výdrž nebo vůli, lze použít kdykoliv během závěrečné bitvy, i během vyhodnocování postupů na kartách. Do příslušného zásobníku si přidej 1 žeton.

Ostatní požehnání se používají během fáze útoku nebo obrany a fungují stejně jako efekty.



Vracení tahů

Boje v Sanctu představují zajímavé hlavolamy. V pozdějších dějstvích mohou být už docela komplikované a může se stát, že budeš např. potřebovat vzít zpět přiřazenou kostku a přiřadit ji jinému démonu nebo použít jiný efekt. Ve většině případů je to povoleno.

Samozřejmě nemůžeš vracet rozhodnutí poté, co získáš nějaké nové informace – např. rozhodnutí učiněné před hodem nelze po hodu vrátit. V závěrečné bitvě nelze vracet rozhodnutí, které jsi udělal před otočením aktuální karty skrytého útoku.

Doporučujeme modifikovat kostky pouze v duchu a ve skutečnosti je nechat nezměněné. To usnadňuje případné pozdější vracení tahů, ale někteří hráči to považují za neintuitivní, zvlášť ve spojitosti se schopností Dvojitého úderu.



Urychlení hry

Některé části hry lze odehrát téměř simultánně. Je zábavné sledovat boje jiných hráčů, ale jakmile tvůj soused napravo dokončí svou fázi obrany, můžeš sám začít hrát. Na zbytek jeho tahu není třeba čekat. A když někdo ohláší, že bude odpocívat, následující hráč může rovnou začít hrát.

Z hlediska pravidel se ale tahy nepřekrývají. To znamená, že nemůžeš předchozímu hráči vyfouknout požehnání za nasazené vybavení tak, že dokončíš svůj odpočinek dřív než on. Ani není možné nasadit si předmět získaný z pokladu, který někdo otevřel až poté, co jsi ohlásil odpočinek.

Útoky na kartách pána démonů lze většinou vyhodnocovat současně, stejně jako jednotlivá kola závěrečné bitvy.

Když budeš hru učit nové hráče, hrajte nejdříve bez překrývajících se akcí. Tím, že budou sledovat akce jiných hráčů, si lépe pravidla zažijí.

Hra Filipa Neduka

Vedoucí vývoje: Tomáš „Uhlík“ Uhlíř

Vývojářský tým: Filip Murmak
Michal „Elwen“ Štach
Vít Vodička
Michaela „Mín“ Štachová

Grafický design: Filip Murmak

Vedoucí grafik: Jakub Politzer

Další grafika: František Sedláček

Ondřej Hrdina

Jiří Kus

René Roder

Lucas Binda

Grafický konzultant: Dávid Jablonovský

Pravidla: Jason Holt

Překlad: Dita Lazárková
Tomáš „Uhlík“ Uhlíř

Testeři: Vladimir Bogdanić, Hrvoje Čop, Šadi El Assadi, Ivan Ferenčák, Filip Fučík, Zlatko Grom, Ivan Hamarić, Jurica Hladek, Ena Hrelja, Hrvoje Kordić, Hrvoje Jelčić, Luka Krleža, Tihomir Munda, Marko Salopek, Aleksandar Vještica, Damir Cerčić, Marko Plačko, Joel Zuppa, Matko Romić, Udruga Igranje, Udruga Talus, Gameri Okruglog Stola, David Nedvíděk, Mirek Podlesný, Petr Časlava a všichni ostatní, kteří testovali nespočet verzí na Czechgamingu, herních akcích a CGE víkendech.

Zvláštní poděkování: Petru Murmakovi za důležitá rozhodnutí, Vlaadovi za cenné rady, Jakubu Politzerovi, Františku Sedláčkovi, Ondřeji Hrdinovi, Jiřímu Kusovi, Lucasi Bindovi a Renému Roderovi za dechberoucí ilustrace, Dávidu Jablonovskému za grafické konzultace, Vítovi Vodičkovi za boj s čísly, Jasonu Holtovi za skvělou práci se slovy, Paulu Groganovi za pomoc s testováním, všem z CGE (jste úžasní!), mé rodině, přátelům a manželce Anje za podporu a pochopení.

Velmi zvláštní poděkování: Tomáši „Uhlíkovi“ Uhlířovi, Filipu Murmakovi a Michalu „Elwenovi“ Štachovi za poražení všech démonů herního designu, kteří stáli v cestě vzniku této hry. Pro mě jste praví hrdinové Sancta. Děkuji, jsem vám navždy vděčný.

© Czech Games Edition

Prosinec 2019

www.CzechGames.com

CGE
Czech Games Edition

MINDOK

Efekty



Nastav jednu kostku na zobrazenou hodnotu.



Zvyš hodnotu na jedné kostce přesně o zobrazené číslo.
(Pokud by byl výsledek vyšší než 6, nemůžeš efekt na tuto kostku použít.)



Sniž hodnotu na jedné kostce přesně o zobrazené číslo.
(Pokud by byl výsledek nižší než 1, nemůžeš efekt na tuto kostku použít.)



Zvyš nebo sniž hodnotu na jedné kostce přesně o zobrazené číslo.



Zvyš hodnotu na jedné kostce o 1 nebo více.



Sniž hodnotu na jedné kostce o 1 nebo více.



Vykryješ 1 zranění.



Vykryješ 6 zranění.

Shrnutí přípravy hry

Nezapomeňte se dohodnout na obtížnosti.

Ve 2 hráčích: Použijte plány I., III., V. a VI. dějství. Dílek zásahu shůry bude na plánu III. dějství. Na desce pozehnání náhodně vynechte jeden žeton v každé řadě.

Ve 3 hráčích: Použijte plány I., II., IV., V. a VI. dějství. Dílek zásahu shůry bude na plánu II. dějství.

Ve 4 hráčích: Použijte všech 6 plánů dějství. Dílek zásahu shůry bude na plánu III. dějství.

Startovní bonusy

	1. hráč	2. hráč	3. hráč	4. hráč

Množství komponent

Žádná z komponent by vám neměla dojít, pokud nehrájete nějak extrémně, např. ve 4 hráčích na pekelnou obtížnost.

- Pokud vám dojdou karty útoků pána démonů, zamíchejte všechny poražené karty z desek hráčů a vytvořte nový balíček.
- Pokud vám v závěrečné bitvě dojdou žetony zásahu, můžete použít ty z již poražených karet. Jestliže to nepomůže, použijte nějakou vhodnou nahradu.

Přehled kostek

- Všichni začínají se 2 kostkami.
- Když si hráč nasadí první vybavení, získává 1 další kostku.
- Všichni získají 1 kostku, když se některá figurka posune na pole vedle dílku zásahu shůry. (Ve 2 nebo 4 hráčích je tento dílek na plánu III. dějství, ve 3 hráčích na plánu II. dějství.)
- Všichni získají 1 kostku, když první hráč dorazí ke zdem Sancta (na plán V. dějství).
- Každá postava má schopnost, díky níž může do bojů získávat 1 bonusovou kostku se stříbrnými tečkami.

Nezapomeň!

- Zuřivost se aktivuje, když ti na konci fáze útoku zbyla alespoň jedna nepřiřazená kostka a alespoň jedna z karet na tvé desce zůstala neporažená.
- Kartu poraženého démona otoč až tehdy, když si započítáš zkušenosti. To ti pomůže udržet si přehled o tom, které karty už jsou vyhodnocené.
- Když získáváš zkušenosti, přesunuj kameny po jednotlivých krocích.
- Předměty z pokladu si hráči rozobírají v pořadí, v jakém stojí figurky na plánu, ne v pořadí tahů.

Skryté informace

Hráči se často ptají, zda se mohou předem podívat na předměty na rubové straně démonů. Odpověď je ne. Má to být překvapení. Je samozřejmě možné, že časem si některé kombinace démonů a předmětů zapamatujete, ale dívat se předem je zakázáno.

Bílé kameny

Zisk zkušeností: Místo kamenů v dané barvě můžeš posouvat i bílé kamenné.

Nasazování vybavení: Bílými kameny můžeš nahradit kameny libovolné barvy.

Pozehnání za získané kameny: Bílé kameny se nepočítají.

Schopnosti: Místo specifikovaných barevných kamenů nelze používat bílé.