

Pravidla

Příprava Hry

1. Položte herní plán doprostřed stolu
2. Umístěte **žeton času** na první pole **stupnice času**.
3. Roztřídte **karty družin** na jednotlivé barvy a utvořte z nich tři balíčky. Položte červený balíček k **aréně**, zelený ke **střelnici** a modrý k **věži**.
4. Balíček **karet questů** položte k **lokaci nástěnka**.
5. Položte tři **karty hrozby** vedle hracího plánu stranou se stupnicí nahoru. Na první pole každé stupnice položte **žeton dobrodruha** příslušného **povolání**. Na každou **kartu hrozby** umístěte jeden **žeton hrozby**. (Na pořadí nezáleží).
6. Každý hráč si vezme desku **hospody** a jeden **žeton dobrodruha** každého **povolání**. Ty položí na pole 0 příslušných stupnic.
7. Každý hráč si vezme pět **vyslanců** své barvy. Čtyři z nich si nechá před sebou a pátého položí na páté pole **stupnice času**.
8. Každý hráč dostane dvě náhodné **světlé agendy** a dvě náhodné **temné agendy**. Zbytek **temných agend** odložte stranou.
9. Každý hráč si lízne jednu **kartu questu**.

Příběh

“Mraveniště je v ohrožení! Valí se na něj velká voda z blízkého potůčku, v sýpkách dochází jídlo a navíc se blíží hladový ježek. Zoufalí obyvatelé vzhlížejí k vám, pánům a lordům. Je potřeba jednat rychle. Zavoláte své vyslance a pošlete je povolat dobrodruhy, kteří mohou katastrofu odvrátit. Nyní je potřeba spojit síly a ochránit mraveniště společně!...Jenže žádný pán nevládne sám. Každý z vás má kontakty a přátele kteří mu pomohli k moci a jejichž přízeň si musíte zachovat, pokud o svoji moc nechcete velmi rychle přijít. Jeden si přeje odložit zahnání ježka neboť mu hrozba zvyšuje prodej. Jiný zase chce co nejrychleji vyřešit hlad. Další pak chce abyste dobrodruhy vyslali quest s cílem zachránit mšice, zkrátka je těžké udržet si přízeň všech. Na druhou stranu když se svým kontaktům skutečně zavděčíte, může vám to přinést mnohem více moci než jste měli doposud. Třeba budete vládnout i celému mraveništi! Nejdříve je ale potřeba postarat se aby zítra vůbec ještě nějaké mraveniště kterému lze vládnout stálo.”

Cíl Hry

Cílem hry je **odvrátit hrozby** jenž ohrožují mraveniště. Ještě o něco více je cílem hry získat více **bodů moci** než protivníci.

Pokud hráči včas **neodvrátí** všechny **hrozby**, všichni prohrají. Jinak vyhrává hráč s nejvíce **body moci**.

Přehled

Průběh hry

“Ježek se rychle blíží, voda již brzy zaplaví naše chodby a nedostatek jídla to jen zhoršuje. Máme sotva tři dny, než udeří první hrozba. A ostatní budou jistě brzy následovat. Začíná závod s časem.”

Hra trvá šest kol. Každé kolo má čtyři fáze:

1. Fáze vyslanců
2. Fáze odměn
3. Fáze hrozby
4. Úklid

Ve **fázi vyslanců** budou hráči posílat své **vyslance** na různé **lokace** na herním plánu, najímat tak **dobrodruhy** a posílat tyto dobrodruhy na **questy**. Ve **fázi odměn** za splněné **questy** získají **odměny**. Ve fázi **hrozby** pak budou hráči využívat **dobrodruhy** ve svých službách k **odvrácení hrozeb** ohrožujících mraveniště.

Dobrodruzi

“V aréně, věži, střelnici i v hospodách se najde spousta nadějných válečníků, lukostřelců, či čarodějů, zkrátka dobrodruhů, jenž jsou odhodlaní stát se hrdiny a vypravit se na questy s cílem získat slávu a ochránit mraveniště.”

Dobrodruzi jsou váš hlavní nástroj jak čelit **hrozbám** a **plnit questy**. Každý dobrodruh má své **povolání** - **válečník** (červený), **lukostřelec** (zelený), nebo **čaroděj** (modrý). Každý **quest** a každá **hrozba** vyžaduje správnou kombinaci **povolání**.

Družiny

“Většina dobrodruhů je součástí nějaké družiny a není ochotna své společníky opustit. Pokud je v družině nějaký slabý článek, je prostě potřeba ho vzít sebou.”

Většina vašich **dobrodruhů** bude na **kartách družin**. Každá **karta družiny** má na sobě vyobrazeny právě tři **dobrodruhy**.

Vždy když budete využívat takovouto kartu ke **splnění questu** či **odvrácení hrozby**, **dobrodruzi** co jsou na **kartě družiny** navíc a ke **splnění** či **odvrácení** nepřispějí, jednoduše propadnou.

Barva karty udává ze které **lokace** byla získána (více dále). Když budete odhazovat **karty družin** odhodte každou na odhazovací balíček odpovídající barvy.

Každý hráč může mít v ruce maximálně šest **karet družin**. Když si vezme další, musí pak okamžitě jednu **kartu družiny** odhodit.

Hospoda

“Občas věhlas lorda, pod jehož vlajkou už bylo vykonáno mnoho hrdinských skutků přiláká dobrodruhy samotáře, kteří se chtějí také zapsat do historie. Takoví jsou pro vás nedocenitelní, neboť se nemusíte zabývat jejich vazbami na druhy a můžete je prostě přiřadit kam je zrovna potřeba.”

Každý hráč má před sebou desku hospody se třemi stupnicemi - jednu pro každé **povolání** dobrodruha. **Odměny** za **splněné questy** a **odvrácené hrozby** vám mohou přinést jednotlivé **dobrodruhy**. Vždy když takto získáte nějakého **dobrodruha** posuňte **žeton dobrodruha** příslušného **povolání** po stupnici o jedno pole nahoru. Naopak když dobrodruha ze své **hospody** chcete využít, posuňte **žeton dobrodruha** o jedno pole dolů.

Hrozby

“Na každou hrozbu je potřeba jiný set schopností. Nemá smysl posílat na ježka čaroděje stejně jako je hloupost posílat válečníky aby sháněli jídlo.”

V každé hře budou tři **hrozby** které je potřeba odvrátit. Každá **karta hrozby** má na sobě vyobrazeny dvě stupnice pro dvě **povolání** dobrodruhů. Na odvrácení hrozby je potřeba počet dobrodruhů daných **povolání** rovný délce stupnice (více dále). Každá **karta hrozby** má také vyobrazenou **odměnu** za **odvrácení** této hrozby.

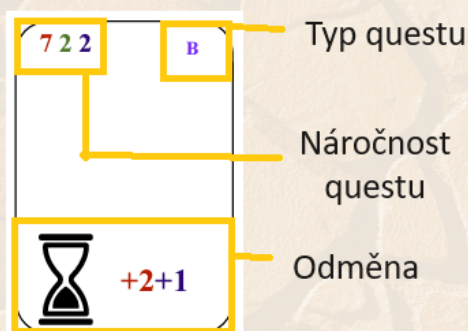
Do konce třetího koleje potřeba odvrátit alespoň jednu hrozbu, do konce pátého alespoň dvě a do konce šestého všechny tři. Jinak mraveniště padlo a všichni prohrávají.

Questy

“Zachránit mraveniště před hrozbami je důležité. Ale kromě toho je na nástěnce mnoho dalších questů jimiž se hrdinové mohou zabývat. Splnění takovýchto questů nejenže potěší některé vaše přátele ale také přiláká nové dobrodruhy, či poskytne další výhody, jež lze využít v boji s hrozbami.”

Další karty, které budete mít v ruce jsou **karty questů**. Každý **quest** má **náročnost**, neboli cenu v **dobrodruzích** jednotlivých **povolání**. Ke **splnění questu** je tedy potřeba použít (zaplatit) danou kombinaci **dobrodruhů**. To je možno udělat buď odhozením **karet družin** z ruky, použitím **dobrodruhů** z **hospody**, nebo kombinací obojího. Každý quest má také **odměnu** za jeho splnění, kterou hráč získá každé kolo, když je **quest splněný**.





Každý **quest** má také svůj **typ**. Ten je důležitý pro plnění **agend**. (Více dále)



Každý hráč může mít v ruce maximálně dvě **karty questů**. Pokud si vezme další, musí pak okamžitě jednu kartu **questu** z ruky vrátit na spodek **balíčku questů**.

Odměny

Na kartách **questů** a **hrozeb** jsou vyobrazeny odměny za jejich **splnění** či **odvrácení**. Takovou odměnu hráč získá každé kolo. Odměny mohou být jednoho ze čtyř typů:

- 1) **Pasivní odměny** - označené symbolem  - tyto odměny hráč získá každé kolo ve **fázi odměn**.
- 2) **Aktivní odměny** - označené symbolem  - tyto **odměny** může hráč využít jednou za kolo kdykoli ve svém tahu ve **fázi vyslanců**. Po využití **odměny** hráč kartu otočí o 90° aby ukázal, že ji již v tomto kole nelze znovu využít.
- 3) **Odměny pro vlastní vyslance** - označené polem  - Tyto **odměny** představují další **lokaci**, kam může hráč ve svém tahu ve **fázi vyslanců** poslat svého vyslance aby získal její efekt. Na tuto lokaci se vejde pouze jeden **vyslanec**.
- 4) **Odměny pro cizí vyslance** - označené polem  - Tyto **odměny** představují další **lokaci**, kam můžou ostatní hráči posílat své **vyslance** aby získali daný efekt. Hráč, který tento **quest splnil**, sám **vyslance** poslat nemůže, ale pokaždé když je tato **lokace** využita jiným hráčem, efekt něco přinese i majiteli **questu**. Na tuto lokaci se vejde pouze jeden **vyslanec**.

Agendy

“Je naprosto nezbytné zachránit mraveniště a ochránit nevinné dělníky, farmáře a jiné obyvatele... Ale taky je potřeba zavděčit se kontaktům, kteří vás mohou dostat k moci.

Nakonec není potřeba odvrátit požár právě dnes, zvláště když si vaši přátelé přejí dříve najít svatý nektar...a když nezachráníte mraveniště vy, třeba to udělá někdo jiný...ne?”

Každý hráč má čtyři **karty agend**. Dvě **světlé agendy** a dvě **agendy temné**. Každá **agenda** udává nějaký úkol, a odměnu v podobě určitého počtu **bodů moci**. **Světlé agendy** požadují **splnění questů** určitých **typů** a přinášejí až 6 **bodů moci**. **Temné agendy** vyžadují určité pořadí **odvrácení hrozeb**, či přilákání **nejvíce dobrodruhů** určitého **povolání** do vaší **hospody**. Poskytují až 4 **bodů moci**. Pokud se všechny **hrozby odvrátí** včas, hra skončí na konci šestého kola a zvítězí ten hráč který získá nejvíce **bodů moci** za své **agendy**.

Průběh Hry

Hra trvá šest kol. Každé kolo se dělí na čtyři fáze:

1. Fáze vyslanců
2. Fáze odměn
3. Fáze hrozby
4. Úklid

V každém kole bude jeden z hráčů mít před sebou **žeton začínajícího hráče**. Tento hráč tedy bude **začínajícím hráčem**.

Fáze vyslanců

Počínaje **začínajícím hráčem** se hráči střídají v tazích po směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu hráč umístí jednoho ze svých **vyslanců** na jednu z **lokací** na herním plánu (případně na **lokaci** z **odměny** některého ze **splněných questů**) a vyhodnotí akci dané **lokace**. Na každé **lokaci** (vyjma **brány**) mohou být nejvýše tři **vyslanci**. Pokud jsou na dané **lokaci** již tři **vyslanci**, nelze na ni položit dalšího. (Leda by vám to umožnila **odměna** za nějaký **quest**). Po vyhodnocení akce je na tahu další hráč.

Lokace

Aréna

“V aréně určitě najdete zdatné válečníky, čekající na příležitost zapojit se do nějakého pořádného boje za mraveniště.”

Po umístění vyslance do **arény** si hráč lízne jednu červenou **kartu družiny**. Pokud je tento **vyslanec** prvním **vyslancem** na **aréně**, získá hráč navíc jednoho **válečníka** do své **hospody**.

Střelnice

“Na střelnici trénují své dovednosti nejlepší lukostřelci mraveniště. Ulovit jídlo pro nakrmení mraveniště pro ně jistě nebude problém.”

Po umístění vyslance do **střelnice** si hráč lízne jednu zelenou **kartu družiny**. Pokud je tento **vyslanec** prvním **vyslancem** na **střelnici**, získá hráč navíc jednoho **lukostřelce** do své hospody.

Věž

“V magické věži na samotném vrcholku mraveniště studují ti nejbystřejší čarodějové záhadná kouzla. Snad jim pomohou zastavit velkou vodu.”

Po umístění vyslance do **věže** si hráč vezme jednu modrou **kartu družiny**. Pokud je tento **vyslanec** prvním **vyslancem** ve **věži**, získá hráč navíc jednoho **čaroděje** do své hospody.

Pokud hráč položí vyslance na **arénu**, **střelnici**, nebo **věž** a dobere poslední kartu z balíčku dané barvy, zamíchejte její odhazovací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček.

Nástěnka

“Na místní nástěnku jsou neustále vyvěšovány nové questy pro odvážné dobrodruhy, kteří chtějí prokázat své hrdinství. Jistě za ně kápne i nějaká ta odměna.”

Po umístění vyslance k **nástěnce** se hráč podívá na horní dvě **karty questů** z balíčku **questů**. Jednu si vybere a tu druhou vrátí na spodek balíčku **questů**.

Brána

“Branou mohou hrdinové vyrážet z mraveniště do toho širého světa tam venku. Jen tam mohou zažít to pravé dobrodružství a splnit questy, jimž byli osudem předurčeni.”

Tato lokace je speciální v tom, že není omezeno, kolik na ní smí být **vyslanců**.

Po umístění **vyslance** na **bránu** hráč splní jeden quest ze své ruky a vyloží ho před sebe na stůl.

Pro splnění questů musí hráč využít **dobrodruhy** ve správné kombinaci. To udělá odhozením **karet družin** ze své ruky a/nebo snížením stupnic na své **hospodě**. Aby hráč úspěšně **splnil quest**, musí od každého **povolání** utratit alespoň tolik **dobrodruhů** kolik je uvedeno v **náročnosti questu**.

(např. pokud quest vyžaduje dva válečníky, jednoho lukostřelce a tři mágy, můžete tedy odhodit kartu družiny se dvěma válečníky a jedním mágem a k tomu doplatit jednoho lukostřelce a dva mágy z hospody)

Jednu družinu nelze rozdělit mezi více **questů** ani nelze přebytečné **dobrodruhy** poslat do **hospody**.

Konec fáze vyslanců

Poté co všem hráčům dojdou **vyslanci**, **fáze vyslanců** končí a nastane **fáze odměn**.

(Díky některým **odměnám questů** se může stát, že někomu dojdou **vyslanci** později než ostatním. V takovém případě je tah hráče který již nemá žádné **vyslance** přeskočen a pokračují jen ti, co ještě **vyslance** mají, dokud všem nedojdou.)

Fáze odměn

Počínaje **začínajícím hráčem** se hráči střídají po směru hodinových ručiček. Každý hráč aktivuje všechny svoje **pasivní odměny** z **questů**. Poté všichni hráči ještě získají **odměny** z každé **odvrácené hrozby**.

No konci fáze odměn **začínající hráč** předá **žeton začínajícího hráče** hráči po své levici.

Ve **fázi hrozby** bude tedy nový **začínající hráč**.

Fáze hrozby

“K večeru každého dne se scházejí hrdinní dobrodruzi aby vyrazili na výpravu s cílem zachránit mraveniště. Nyní je nutné aby se celé mraveniště spojilo a společně čelilo hrozbám které se k němu blíží. Každý musí přiložit ruku k dílu, jinak není šance se zachránit. Nicméně když vyšlete všechny své dobrodruhy na hrdinskou výpravu, už vám nezbudou žádní, kteří by pro vás splnili quest, jehož zajištění jste slíbili svým kontaktům. Jiní přátelé zase vyžadují aby se s ježkem vypořádalo dříve, než se doplní zásoby jídla. Není snadné se zavděčit všem.”

Neformálním prvním krokem **fáze hrozby** je debata o tom kdo má ve svých službách kolik **dobrodruhů** a kolik jich je ochoten vyslat na odvrácení **hrozeb** i o tom na kterou **hrozbu** bude nejlepší v tomto kole vysílat **dobrodruhy**. **Hrozby** vyžadují mnoho dobrodruhů a k jejich **odvrácení** je potřeba spolupracovat. Je obtížné stihnout **hrozby odvrátit** včas, pokud se každý hráč bude věnovat jiné **hrozbě**. Hráči smí volně komunikovat (tedy i lhát) o tom, jaké **dobrodruhy** mají v ruce, ale nikdy si nesmí navzájem žádné **karty** ukazovat. Potom se přesuňte k samotnému jádru **fáze hrozby**.

Počínaje **začínajícím hráčem** (nyní jiným než začínal v předchozích fázích, neboť se žeton posunul) se hráči střídají v tazích. Ve svém tahu hráč může udělat jedu ze tří akcí:

1. Vyslat družinu
2. Vyslat dobrodruhy z hospody
3. Pasovat

Vyslání družiny

Hráč zahraje jednu **kartu družiny** z ruky a vybere jednu z ještě **neodvrácených hrozeb**. Následně na vybrané **kartě hrozby** posune na každé stupnici její **žeton dobrodruha** o jedno pole doprava za každého **dobrodruha** příslušného **povolání** ze zahrané **karty družiny**. Pokud je na **kartě družiny dobrodruh povolání**, jež není nutné pro danou **hrozbu**, tento **dobrodruh** “propadá” a nepřispěje k posunutí žádného žetonu. Jednu **družinu** nelze dělit mezi více **hrozeb**.

Vyslání dobrodruhů z hospody

Tuto možnost může každý hráč provést pouze jednou za celé kolo.

Hráč vybere jednu z ještě **neodvrácených hrozeb** a vyšle libovolný počet dobrodruhů (v libovolné **kombinaci povolání**) ze své **hospody**. Posune tedy **žetony dobrodruhů** ve své hospodě o příslušný počet polí dolů a o stejný počet polí posune žetony na kartě **hrozby** doprava. Následně položí **žeton “zavřeno”** na svoji **hospodu** aby si připoměl, že tuto možnost již nemůže v tomto kole znovu vybrat

Pasování

Hráč **pasuje** a po zbytek kola již nemůže provádět žádné akce. V následujících tazích je tedy přeskočen. Jakmile poslední hráč pasuje, nastává **úklid**.

Odvrácení hrozby

Pokud žetony **dobrodruhů** na obou stupnicích dobrodruhů na **kartě hrozby** dosáhnou posledního pole, je tato **hrozba odvrácena**. Převraťte ji na stranu bez stupnice a přesuňte **žeton hrozby** z této **karty hrozby** na nejlevější volný vykřičník nad **stupnicí času**. Od teď v každé **fázi odměn** všichni hráči získají **odměnu** za **odvrácení této hrozby**.

Úklid

“Po setmění jdou všichni spát a doufají, že v noci katastrofa mraveniště nezasáhne a oni se probudí do nového dne, kdy lze začít nanovo.”

V této fázi se ověří zda hra skončila prohrou a pokud ne, nachystá se herní plán pro další kolo.

1. Podívejte se zda je nad **polem času** s **žetonem času** viditelný vykřičník (tedy není zakryt **žetonem hrozby**). Pokud ano, hra okamžitě končí a všichni prohráli. Jinak pokračujte.
2. Pokud je **žeton času** na posledním poli, přeskočte zbytek úklidu a pokračujte rovnou na **Konec Hry**.
3. Posuňte **žeton času** o jedno pole na stupnici času.

- Pokud jste se posunuli na pole čtyři, každý hráč může odhodit jednu **temnou agendu** a líznout si náhodnou novou. **Světlé agendy** takto měnit nelze.
 - Pokud jste se posunuli na pole pět, každý hráč si vezme pátého **vyslance** z tohoto pole. Od teď máte o **vyslance** více.
4. Všichni hráči si vezmou zpět své vyslance (pozor, ať si omylem nevezmete vyslance z pátého pole stupnice času).
 5. Otočte všechny své **splněné questy** s **aktivní odměnou** o 90° zpět abyste je mohli využít v dalším kole.

(Žeton začínajícího hráče se v tuto chvíli nemění. Ten se vždy posouvá na konci **fáze odměn**)

Konec Hry

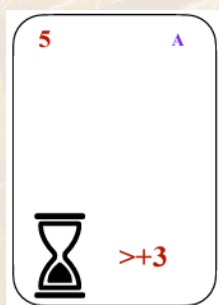
“Nebezpečí je odvráceno. Obyvatelé mraveniště jásají a oslavují hrdinné válečníky i chrabré lukostřelce. Všude je veselo. V pozadí toho všeho jeden z pánů dokázal využít krizi k získání více moci než kdokoli jiný. Stává se novým vládcem celého mraveniště.”

Po konci šestého kola hra končí. Nyní každý hráč odhalí své **karty agend** a sečte své **body moci**. Hráč s nejvíce **body moci** vítězí. V případě remízy vítězí hráč s nejvíce **body moci** ze **světlych agend**. Pokud je stále remíza, vítězí hráč s nejvíce **kartami družin v ruce**. Pokud je stále remíza, hráči vítězství sdílejí.

Vysvětlení karet

Questy

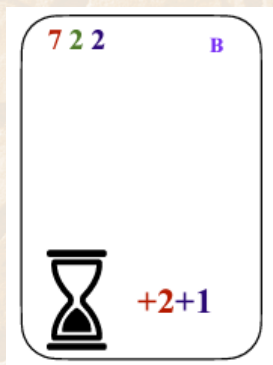
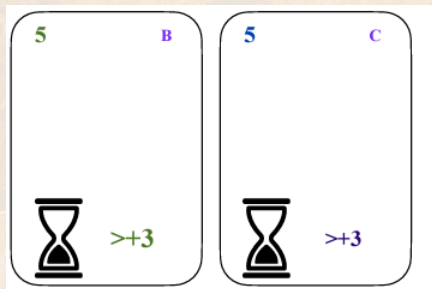
Pasivní odměny



Při aktivaci této **odměny** získá hráč s nejmenším počtem **válečníků** ve své **hospodě** tři **válečníky** do své **hospody** (bez ohledu na to kdo **quest splnil**). Pokud má více hráčů

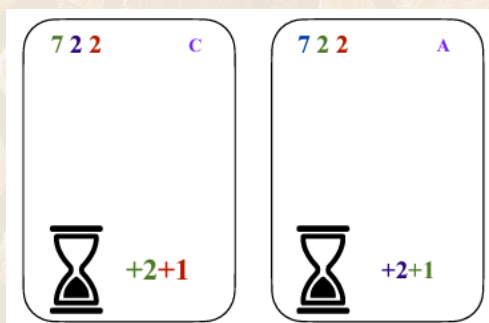
shodný minimální počet **válečníků**, vybere hráč, který **quest splnil**, který z nich **válečníky** dostane. (Smí vybrat i sebe, pokud je jedním z hráčů s minimálním počtem **válečníků**)

(Analogicky pro **lukostřelce** a **čaroděje**):

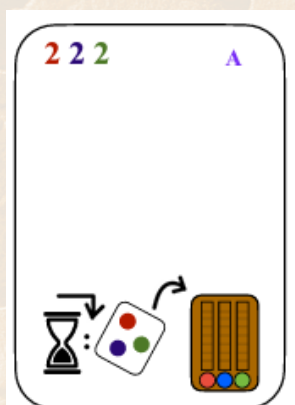


Při aktivaci této **odměny** získá hráč který **quest splnil** dva válečníky do své **hospody**. Následně si vybere jedno z ostatních hráčů. Vybraný hráč získá jednoho **čaroděje** do své **hospody**.

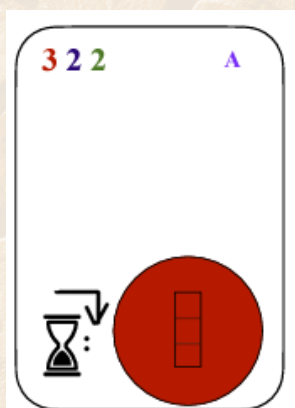
(Analogicky pro ostatní **povolání**):



Aktivní odměny

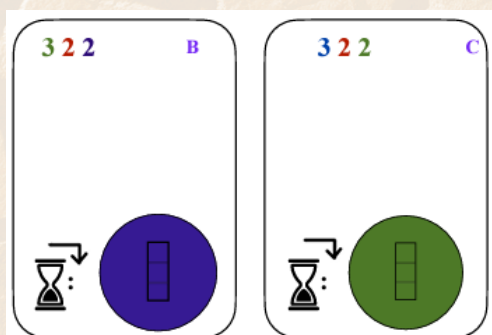


Při aktivaci této **odměny** musí hráč odhodit jednu **kartu družiny**. Za každého dobrodruha na odhozené **kartě družiny** získá dobrodruha stejného **povolání** do své **hospody**.

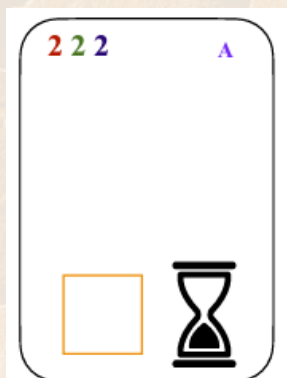


Když hráč aktivuje tuto **odměnu**, může v tomto tahu umístit **vyslance** do arény i pokud se v ní již nacházejí tři **vyslanci** (pokud alespoň jeden s těchto **vyslanců** patří jinému hráči). Následně musí vybrat jednoho z **vyslanců** na **aréně** patřícímu jinému hráči a vrátit jej tomuto hráči do zásoby. Ten jej tak může v tomto kole znovu využít.

(Analogicky pro **střelnici** a **věž**):

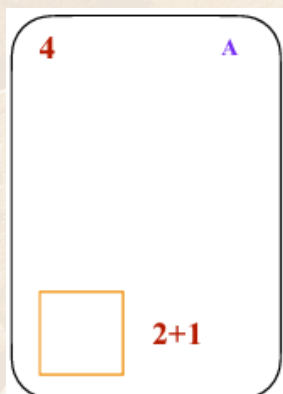


Odměny pro vlastní vyslance



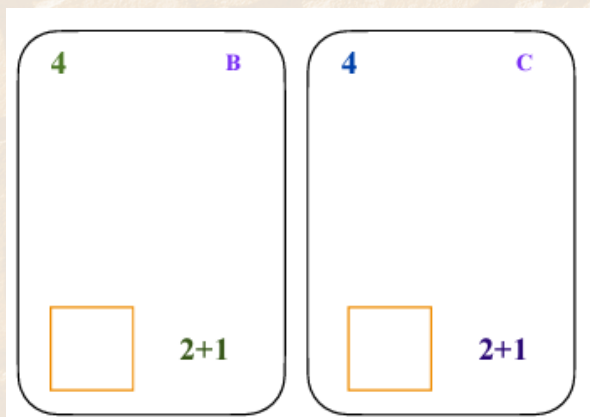
Na tuto lokaci smí vyslat **vyslance** pouze hráč, ktetá **quest splnil**. Aktivací této **odměny** hráč okamžitě aktivuje libovolnou **pasivní odměnu questu** patřícímu libovolnému hráči, nebo **odměnu** jedné již **odražené hrozby**. Odměnu interpretujte, jako by daný **quest** splnil on sám.

Odměny pro cizí vyslance



Na tuto lokaci smí vyslat **vyslance** pouze hráči, kteří **quest nesplnili**. Hráč, jenž odměnu svým vyslancem aktivoval získá dva **válečníky** do své **hospody**. Hráč, který **quest splnil** získá do své **hospody** jednoho **válečníka**.

(Analogicky pro **lukostřelce** a **čaroděje**):



Hrozby

Odměna za každou **odvrácenou hrozbu** přinese každému hráči **jednoho dobrodruha** příslušného **povolání**.

Shrnutí

Rychlý přehled fází hry

1. Fáze Vyslanců
 - Vysílání vyslanců na lokace
 - Plnění questů
 - Končí když všem hráčům dojdou vyslanci
2. Fáze odměn
 - Aktivace pasivních odměn questů
 - Aktivace odměn hrozeb
 - Posunutí žetonu začínajícího hráče
3. Fáze hrozby
 - Debata
 - Vyslání dobrodruhů z ruky nebo hospody (z hospody jen jednou za kolo)
 - Končí když všichni pasují
4. Úklid
 - Vykřičník nad žetonem času - okamžitá prohra
 - Posunutí žetonu času
 - Návrat vyslanců a aktivních odměn questů

Na co byste mohli zapomenout

- Limit 6 karet družin na ruce

- Limit 2 karet questů na ruce
- Žeton začínajícího hráče se neposouvá na začátku kola, ale na konci fáze odměn
- Vztít si odměnu za odvrácené hrozby ve fázi odměn