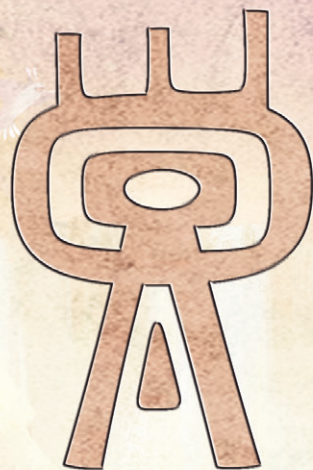
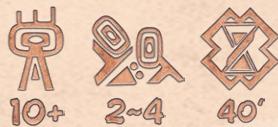


ÚDOLÍ VĚČNOSTI



MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM



Vstupte do fantastického světa bájných bytostí, duchů a božstev!
 V roli lovců budete nahánět a podmaňovat si nejrůznější stvoření,
 z nichž nejmocnější a nejvznešenější jsou draci.
 Se 70 bytostmi z pověstí a mýtů celého světa bude každá partie
 jedinečná a neopakovatelná. V každém kole si budete vybírat karty,
 provádět akce a využívat schopnosti svých bytostí.
 Kdo své bytosti zkombinuje nejlépe, zvítězí.

Herní materiál

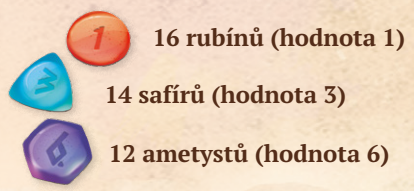
- 1 herní plán a figurka Věčnosti



- 1 počítadlo



- 42 drahokamů



- 1 žeton začínajícího hráče



- 1 ukazatel kol



- 8 kamenů hráčů • 4 ukazatele skóre



- 70 karet bytostí



rub

líc

- 4 skórovací destičky hráčů



Příprava hry

- 1 Každý hráč si zvolí barvu a vezme si 2 kameny a jednu skórovací destičku ve zvolené barvě.
- 2 Kdo jako poslední viděl nějakého plaza, obdrží žeton začínajícího hráče a bude začínat.
- 3 Herní plán a počítadlo položte na stůl.
- 4 Zamíchejte všechny karty a vytvořte jejich dobírací balíček lícem dolů, vedle něj ponechte místo na odhazovací hromádku.
- 5 Ukazatel kol položte na první políčko počítadla kol.
- 6 Každý hráč položí svůj ukazatel skóre na políčko počítadla podle pořadí, v jakém přijde na řadu – začínající hráč na políčko 1, jeho soupeř po levici na políčko 2 atd. po směru hodinových ručiček. Každý hráč tak začíná s jiným skóre podle toho, kdy přijde poprvé na řadu.
- 7 Vytvořte bank drahokamů na vhodném místě na stole (žádný hráč nemá drahokamy do začátku).

Doprostřed herního plánu můžete postavit figurku Věčnosti. Praktický význam nemá, ale fotky ze hry budou efektnější.



Popis karet



Každá karta představuje jednu bytost.

1 **Název**

2 **Náklady na povolání** (dále jen „náklady“)

3 **Živel** – ve hře se vyskytuje 5 živelů (druhů bytosti):



ohnivé



vodní



zemské



vzdušné



dračí

4 **Efekt karty**

5 **Časování efektu**

Ve hře jsou tři druhy efektů, lišící se tím, kdy se aktivují:



Okamžitý efekt:

Aktivuje se jednorázově hned po povolání bytosti (tj. vyložení její karty z ruky na stůl).



Trvalý efekt:

Působí trvale od momentu, kdy byla bytost povolána.



Pravidelný efekt:

Aktivuje se jednou v každém kole během poslední fáze kola.

Pojmy

Ruka, karty v ruce

Jde o karty, které má hráč v průběhu hry v ruce. Nejobvyklejší způsob získání karty bytosti do ruky je *zkrocení bytosti*.

- Karty v ruce neukazujete soupeřům.
- Pro počet karet v ruce neplatí žádné omezení.

Drahokamy

Drahokamy budete obvykle získávat prodejem bytostí. Používat je budete k placení za *povolání bytosti*, tj. při vyložení karty z ruky do svojí oblasti (viz dále). Ve hře jsou drahokamy 3 druhů.



Rubíny mají hodnotu 1.



Safíry mají hodnotu 3.



Ametysty mají hodnotu 6.

Pozor – maximální množství drahokamů, které může mít hráč v kterémkoli okamžiku ve své zásobě, je ČTYŘI, bez ohledu na jejich hodnoty.

- Pokud byste měli získat další, můžete si je vzít, ale musíte ihned některé své drahokamy odhodit, aby výsledný počet držných drahokamů nepřesáhl limit. Odhození musíte provést **dříve**, než začnete provádět jakoukoli další akci.
- Svoje drahokamy **není** dovoleno vyměňovat za drahokamy z banku, např. „rozměňovat“, není-li to výslovně nějakým efektem povoleno.
- Platíte-li drahokamem s vyšší hodnotou, než je třeba, žádné „drobné“ zpátky nedostanete.
- Množství drahokamů v zásobě každého hráče je veřejná informace.
- Množství drahokamů v banku není omezeno. Pokud by vám měly dojít, použijte vhodnou náhradu.
- Efekty některých karet mění hodnoty jednotlivých drahokamů. Tyto změněné hodnoty platí nejen při placení za povolání bytosti, ale i pro jiné efekty pracující s hodnotami drahokamů – hodnoty se však mění pouze pro daného hráče.

Oblast

- Každý hráč si vyhradí před sebou na stole svou osobní oblast, kam bude lícem vzhůru vykládat své karty bytostí.
- **Počet karet v oblasti každého hráče je omezen pořadovým číslem aktuálního kola (např. v 1. kole hry může mít každý ve své oblasti maximálně jednu kartu).**



Probíhá 5. kolo a v oblasti tohoto hráče leží už 5 vyložených karet. Další kartu bude moci vyložit jedině v případě, že nějakou svou vyloženou kartu odstraní (viz str. 9).



Body

Body se dají získat různými způsoby působením efektů karet. Svoje body si vždy zaznamenejte pomocí ukazatele skóre na počítadle. Dosáhne-li některý hráč na konci kola 60 bodů či více, hra tímto kolem končí.

Pozor, za určitých okolností můžete body i ztratit, ale vaše skóre nikdy nemůže klesnout pod 0.

Průběh hry

Hra se hraje na několik kol, obvykle 8 až 10. Každé kolo se dělí na následující 3 fáze:

Lov → **Akce** → **Efekty**

Ve fázi **Lovu** si každý hráč postupně vybere 2 karty z nabídky.

Ve fázi **Akcí** budete provádět různé akce včetně vykládání karet do své oblasti (povolávání bytostí).

Ve fázi **Efektů** budete aktivovat pravidelné efekty svých karet.

Takto se hraje tak dlouho, dokud není splněna některá z podmínek konce hry.

1. Fáze Lovu

1. Vložte z balíčku dvojnásobný počet karet, než kolik hráčů hru hraje. Roztřídte je dle žvlů a vložte každou z nich do patřičné zóny herního plánu.

Dojde-li dobírací balíček, vytvořte novy zamícháním odhazovací hromádky.

2. Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček si každý hráč vybere jednu kartu a označí ji svým kamenem. Samozřejmě není možné si vybrat kartu, na níž už leží soupeřův kámen.



3. Poté si svou druhou kartu vybere hráč, který bude v daném kole hrát jako poslední (vybírání si tedy dvě karty hned po sobě), ostatní po něm následují proti směru hry. Opět si každý svou kartu označí svým (druhým) kamenem. Fáze *Lovu* končí tím, že začínající hráč položí svůj druhý kámen na poslední nezabranou kartu, která v nabídce zůstává. Následuje fáze *Akcí*.

2. Fáze Akcí

V této fázi provádějí hráči svoje akce v pořadí tahu. Hráč na tahu (aktivní hráč) provede tolik akcí, kolik chce. Poté jeho tah skončí a následuje soupeř po směru hry atd. Jakmile ukončí svůj tah všichni, fáze končí.

Ve svém tahu máte na vybranou ze 4 druhů akcí (viz obr.).

- Akce téhož druhu lze provést víckrát.
- Akce lze provádět v libovolném pořadí.

Můžete např. **nejprve** povolát bytost, jejíž kartu máte v ruce z minulého kola, a **teprve poté** prodat bytost vybranou ve fázi Lovu tohoto kola – pokud by v opačném pořadí vaše zásoba drahokamů převýšila limit 4 žetonů.

POZOR – Dokud leží na některé kartě v nabídce váš kámen, svůj tah ukončit nesmíte – nejprve musíte vybranou bytost buď zkrotit, nebo prodat.

Prodej bytosti



Zkročení bytosti



Povolání bytosti



Uvolnění bytosti



Prodej bytosti

Kartu bytosti, kterou jste si vybrali a označili svým kamenem ve fázi *Lovu*, můžete prodat. Kámen si vezmete zpět, kartu odhodíte na odhazovací hromádku a z banky si vezmete drahokamy podle toho, kterému **živlu** příslušela odhozená karta. Pozor, nepleťte si tuto prodejní cenu s náklady na povolání bytosti, uvedené na kartě. Prodejní cena je stejná pro každou kartu téhož živlu a je uvedena na herním plánu:



Připomínáme, že limit drahokamů, které smíte držet, je 4 (bez ohledu na jejich hodnoty).

Prodat lze pouze kartu z nabídky, nikoli kartu z ruky.



Zkročení bytosti


Kartu, kterou jste si ve fázi *Lovu* vybrali, si můžete vzít do ruky. Stejně tak si samozřejmě vezmete svůj kámen, který na ní leží. Tato akce se nijak neplatí.

Připomínáme, že počet karet v ruce není omezen.



Michal si zvolenou Hydru vezme do ruky a s ní si vezme zpět i svůj kámen.

Povolání bytosti

- Nejprve zkontrolujte, zda už není vaše oblast plná, tj. neleží v ní už tolik karet, kolikáté kolo hry se hraje.
Pokud je oblast plná, další kartu vyložit nesmíte.
- Zaplatte do banku náklady na povolání bytosti a kartu vyložte lícem vzhůru do své oblasti. Cenu můžete zaplatit svými libovolnými drahokamy, ale za případný přeplatek žádné drobné zpět nedostanete.
- **Pozor – náklady na povolání bytosti se mohou v důsledku určitých efektů snížit, všechny takové efekty se kumulují. Náklady však nikdy nemohou být záporné, tj. není možné, abyste za povolání bytosti (vyložení karty) ještě nějaké drahokamy z banku dostali.**
- Má-li právě vyložená karta nějaký okamžitý efekt , hned ho vyhodnoťte. Sama karta se v tu chvíli již počítá za kartu ve vaší oblasti (a nepočítá se za kartu v ruce).

Příklad úhrady nákladů na povolání ve výši 4



celkem uhrazeno 4



celkem uhrazeno 4



celkem uhrazeno 6 (drobné ve výši 2 zpátky nedostanete)



Michal chce povolát Hydry.

- 1 Probíhá 5. kolo hry, tudíž do jeho oblasti se vejde 5 karet. Zatím v ní má jen 2 karty, takže pro Hydry je místa dost.
- 2 Zaplatí **1 1 1 1**, protože náklady na povolání Hydry jsou 4.
- 3 Kartu Hydry vyloží lícem vzhůru do své oblasti na stole. Karta Hydry má okamžitý efekt, takže se hned vyhodnotí. Michal si vybere z nabízených bonusů, že si vezme z banku **6** a **3 3**.



Uvolnění bytosti

Odhození karty ze své oblasti nazýváme uvolnění bytosti. Náklady na uvolnění se rovnají **pořadovému číslu kola, které se právě hraje**. Ani v tomto případě se drobné nevracejí. Odhozenou kartu odložte na odhazovací hromádku.

Odhazovat můžete pouze karty ze své vlastní oblasti.



V pátém kole se náklady uvolnění bytosti rovnají 5.

Michal zaplatí **6** a odhodí Kerbera. Přeplatil 1, ale nic zpátky z banky nedostane.

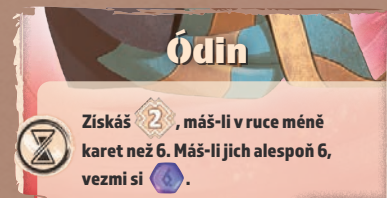
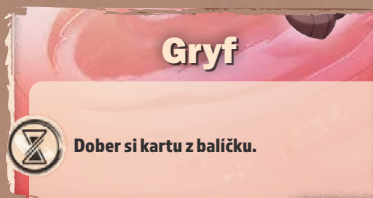
3. Fáze Efektů



Tato fáze rovněž probíhá od začínajícího hráče po směru hry. Ve svém tahu každý hráč **POVINNĚ** jednou vyhodnotí každý *pravidelný* efekt karty ve své oblasti. Má-li karet s tímto efektem více, může si pořadí jejich vyhodnocení zvolit libovolně (v některých případech může i zvolit pořadí tak, aby znemožnil vyhodnocení efektu, který vyhodnotit nechce). Váš tah ve fázi *Efektů* však končí však teprve v případě, že jste **jednou aktivovali všechny své karty s pravidelným efektem**, nebo vám zbývají pouze karty, které aktivovat nelze. Jakmile svůj tah provedou všichni, je tato fáze u konce.



Vláda má v ruce 5 karet a ve své oblasti 2 karty s pravidelným efektem.



Pořadí jejich vyhodnocení má vliv na výsledné působení:

Vláda může nejprve vyhodnotit efekt Ódina, za což získá 2 za 5 karet v ruce. Poté si za efekt Gryfa dobere do ruky 1 kartu.



NEBO

Nejprve vyhodnotí efekt Gryfa a dobere si 1 kartu do ruky.



Poté vyhodnotí efekt Ódina a získá za svých 6 karet v ruce.

Konec kola

Po dokončení fáze *Efektů* je kolo u konce.

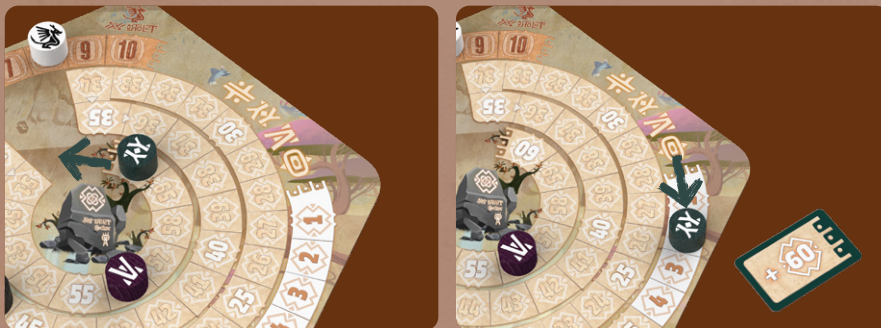
Proveďte, zda není splněna podmínka konce hry. Pokud ne, následuje další kolo. Posuňte ukazatel kol na počítadle na další políčko. Dosavadní držitel žetonu začínajícího hráče ho předá soupeři po levici, který bude v dalším kole začínat.



Konec hry

Hra může skončit splněním kterékoli ze dvou různých podmínek. V každém případě však vždy nejprve **úplně dokončete kolo** – všichni hráči musejí provést všechny akce i pravidelné efekty, než budete ověřovat tyto dvě podmínky. Jsou to:

- Alespoň jeden z hráčů má po právě skončeném kole 60 nebo více bodů.
- Právě skončilo 10. kolo hry.



Pokud jste dosáhli 60 bodů, otočte svou skórovací destičku stranou „60+“ vzhůru.

Kdo získá nejvíce bodů, vítězí.

V případě shody vítězí hráč, který má ve své oblasti více karet.

Trvá-li shoda, dotčení hráči se o vítězství dělí.

Tiráž

Autor: Eric Hong

Ilustrace na krabici: Stefano Martinuz

Ilustrace karet: Erica Tormen, Gautier Maïa, Jiahui Gao, Stefano Martinuz

Produkce: Marco Jung

Editor: Tylor Kim

Grafický design: Chong

Překlad a sazba české verze: Michal Stárek (MINDOK),

Karel Vlasák (ač ne se vším souhlasil), MINDOK

Speciální poděkování: Braňo Berec (Nithrania), jehož nadšení nás o vydání přesvědčilo.



© 2023. Mandoo Games Co., Ltd. Všechna práva vyhrazena.

Vydali Mandoo Games.

www.mandoo games.com

Výhradní distributor pro ČR a SR:



MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10



Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Vyplňte formulář na mindok.cz/reklamace nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

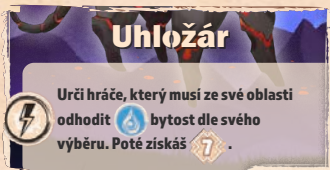
Bližší vysvětlení některých efektů

V případě rozporu efektu některé karty s obecnými pravidly má přednost text na kartě.



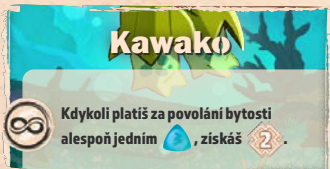
Efekt je vždy povinný.

Pokud máte nějaké karty v ruce, musíte ve fázi *Efektů* vyhodnotit efekt Medúsy, tedy odhodit 1 kartu z ruky. Pokud však žádnou kartu v ruce nemáte a tedy neodhodíte, efekt Medúsy provést nelze a tudíž ani ametyst nedostanete.



Bytost nelze povolat, pokud kteroukoli část jejího efektu nelze provést.

Musíte zvolit jednoho hráče (včetně sebe), který má alespoň 1 vyloženou kartu vodního živlu. Ten rozhodne, kterou svou kartu odhodí. Pokud nikdo ve své oblasti nemá žádnou vodní bytost, nemůžete Uhložára vůbec povolat (tj. nelze vyložit kartu Uhložára z ruky na stůl).



Trvalý efekt prováděný během povolávání bytostí se ještě nevztahuje na povolání samotné bytosti s tímto efektem.

Za efekt Kawaka nedostanete během povolávání samotného Kawaka – i když za něj třeba platíte .



Při vyhodnocení efektu se sama daná karta považuje za už ležící ve vaší oblasti, nikoli v ruce.

dostanete i za dračí živel, protože Věčnost je dračí bytost – i kdybyste ve své oblasti neměli jinou dračí bytost než právě Věčnost.

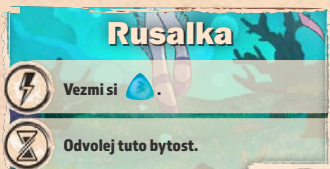


Náklady za povolávání bytostí není dovoleno přeplácat „zbytečně“, tj. odhodit více drahokamů, než je nezbytně nutné.

Povolání bytosti s náklady 2 můžete uhradit odhozením nebo nebo , ale nikoli odhozením (byť by se díky tomu zvýšil váš zisk bodů za Fénixe).



Uzmout bod libovolnému soupeři znamená, že vaše skóre se o 1 zvyšuje, skóre jednoho vámi zvoleného soupeře se o 1 snižuje.



„Odvolat bytost“ znamená vzít si její vyloženou kartu ze své oblasti zpět do ruky.

Náklady zaplacené za předchozí povolání bytosti však tím zpět **nezískáte**.

Kdykoli povoláte Rusalku, musíte si její kartu vzít zpět do ruky během nejbližší fáze *Efektů*. Do té doby se ovšem počítá mezi karty ve vaší oblasti – připomínáme, že nelze povolávat další bytosti, máte-li již ve své oblasti tolik karet, kolikáté se hraje kolo.