

BATTALIA

THE CREATION



CÍL HRY

V této hře o tvoření a dobývání budou hráči vysílat své hrdiny na epické výpravy, při kterých budou prozkoumávat nové oblasti a zabírat neutrální nebo nepřátelská města. Budou si najímat nové dělníky a bojové jednotky, budou získávat užitečné artefakty, a to vše s cílem vytvořit mocný národ s neporazitelnou armádou. Každý hráč bude stavět cesty, které mu zpřístupní nové oblasti mapy a bude stavět nebo vylepšovat města, aby rozšířil své panství a získal vítězné body. V Battalia: Stvoření můžete zvítězit díky intenzivnímu rozvoji a růstu vašeho systému měst nebo díky

agresivní bojové a dobytčácké hře, kdy budete obsazovat města protivníků. V této hře stupeň města představuje přesně to množství vítězných bodů, které hráč právě vlastní, když dané město kontroluje. Hra končí při splnění jedné ze dvou podmínek: **hráč získá 5 měst čtvrtého stupně nebo je celá herní deska zaplněna.** Splnění jakékoliv podmínky ihned ukončí hru, avšak vítězem a vládcem Battalie se stane hráč s nejvíce vítěznými body, což nemusí být ten hráč, který hru ukončil. Takže buďte chytrí a dávejte pozor na své akce a jejich načasování, jelikož jsou pro strategii hry velice důležité. Mnoho se toho odehrává na herní desce, ještě více ve vašem balíčku, ale zábava je stále ve vaší mysli.

VIDEO PRAVIDLA

Pokud preferujete shlédnutí pravidel namísto čtení, tak můžete navštívit stránky www.battalia.eu. Poté můžete ihned začít hrát a používat referenční karty a pravidla jen pro vysvětlení určitých detailů v prvních hrách.

KOMPONENTY HRY

- 80 KARET JEDNOTEK (tvořící 4 balíčky rozdělené dle druhu, ne dle frakce)
- 80 KARET ZÁSOb (tvořících 1 balíček – počet je vždy roven kartám jednotek ve hře)
- 84 KARET ARTEFAKTŮ (tvořících 7 balíčků rozdělených dle druhu, ne dle frakce)
- 5 KARET VELKÝCH ARTEFAKTŮ (1 karta pro každý prastarý objekt)
- 28 KARET MĚST (tvořících 5 balíčků rozdělených dle připojení cest, ne dle typu terénu)
- 48 KARET CEST (tvořících 4 balíčky rozdělení dle připojení cest, ne dle typu terénu)
- 1 KARTA RUIN (neutrální typ terénu – umístěn doprostřed herní desky)
- 1 HERNÍ DESKA
- 1 SLUNEČNÍ ORÁKULUM
- 8 FIGUREK HRDINŮ (2 na hráče/frakci – mužská a ženská se stejnými schopnostmi)
- 61 ŽETONŮ STUPŇŮ MĚST (14 pro každého hráče a 4 + 1 neutrální)
- 4 REFERENČNÍ KARTY (1 pro každého hráče – zkrácené informace jen s nákupními cenami)
- 4 REFERENČNÍ STRÁNKY (1 pro každého hráče – rozšířené verze referenčních karet)
- 1 KOSTKA (šestistranná – do hry vstupuje jen s amulety)

SVĚT BATTALIE

Ve světě Battalie **spolu existují** čtyři frakce. Každá z nich má svou typickou domovinu a speciální pouto s přírodou. I když mají **stejnou hierarchickou strukturu** a jejich artefakty mají **stejně schopnosti**, tak jejich využití se liší ve způsobu a původu. Hlavním konceptem hry je, že **čtyři frakce spolu mohou volně vzájemně spolupracovat**, avšak mnoho jednotek ze stejné frakce je mnohem silnějších, pokud využívají své artefakty. Ve hře Battalia začíná každý hráč se **stejnými 10 kartami**, ale s **náhodnou směsí frakcí**. V principech hry je hraní různých frakcí **stejně a frakce nemají žádné speciální vlastnosti**, ale je silně doporučeno, aby se hráči snažili vybudovat své balíčky z karet stejné frakce, protože jim to zajistí důležité výhody (*informace o frakcích najdete v almanachu*). Čtyři frakce ve hře jsou:



Barfölkové - **ZELENÍ** - Vyrovnaný lid země a lesů.



Ostrované - **MODŘÍ** - Obojživelný lid hlubin a vody.



Embeřané - **ČERVENÍ** - Vášnivý lid prachu a ohně.



Nebešťané - **ZLATÍ** - Vznešený lid výšek a vzduchu.

DRUHY KARET

Ve hře jsou dva hlavní druhy karet:

Karty tvoření (aktivní, zlatá zadní strana) – ty jsou využívány pro najmutí nových jednotek, pro získání zásob a artefaktů a pro všechny akce ve hře – **tvoří hráčův balíček**.

Karty terénu (pasivní, stříbrná zadní strana) – ty jsou využívány pro tvorbu mapy (cesty a města).

Každá karta ve hře patří k jedné ze čtyř frakcí, vyjma karet velkých artefaktů (ty jsou univerzální) a karet zásob (ty jsou neutrální). Karty patřící k jednotlivým frakcím **se liší v ilustraci, designu okraje a v barvě**.



ANATOMIE KARTY

A. SYMBOL KARTY: určuje druh karty.

B. SÍLA V BITVĚ: tato hodnota se přičítá k hráčově celkové bitevní síle během boje. Boje se mohou účastnit jen karty s hodnotou síly větší než 0. Pro jednotky platí **SÍLA V BITVĚ = HODNOST**.

C. CENA KARTY: zobrazuje kombinaci karet, které hráč potřebuje zahrát, aby si kartu mohl přidat do balíčku.

JEDNOTKY

Jednotky jsou srdcem balíčku každého hráče. Existují čtyři typy/hodnosti jednotek a ty jsou rozlišeny dle symbolu v **horním levém rohu** karty:



VOJÁCI – hodnost 1



KNĚŽÍ – hodnost 3



VELITELÉ – hodnost 2



LORDI – hodnost 4



Tyto karty se používají ve **speciálních kombinacích** (v některých případech navíc ke kartám zásob) pro **tvorbu nových artefaktů, stavbu cest nebo měst (nebo jejich vylepšení)** a samozřejmě **v bitvách**. Hodnota jednotky je rovna její síle v bitvě a je zobrazena v **horním pravém rohu** karty.

ZÁSOBY

Každý hrdina, jednotka nebo armáda potřebují k fungování dostatečné množství zásob. Tyto karty představují proviant a vybavení pro jednotky. Využívají se pro **najímání nových jednotek a hrdinů, pro tvorbu některých artefaktů, stavbu silnic a pro cestování**. Hráč si do svého balíčku s kartou jednotky vždy přidává i jednu kartu zásob.



SYMBOL ZÁSOB



KARTA ZÁSOB

ARTEFAKTY

Artefakty jsou různé předměty a každý z nich má speciální vlastnost. Hráči je používají **pro rychlejší rozvoj, pro vylepšení jednotek, pro přeměnu svých frakcí, pro pohyb** na herní desce apod. – zkrátka zvyšují vaši **flexibilitu**. Ve hře je **sedm** druhů artefaktů:



VELKÉ ARTEFAKTY

Velké artefakty jsou mocné předměty vytvořené v dávných časech. Každý z nich má jedinečnou vlastnost a poskytuje velkou výhodu hráči, který ho získal. Lze je získat jedine v ruinách, nikdy je nemůže hráč vytvořit.



STRATOVO
KLADIVO

ELEMAGŮV
MEČ

BRITOSŮV
ŠTÍT

AVIENINA
KŘÍDLA

BALDURŮV
ROH



MĚSTA

Města jsou **hlavním prvkem** hry Battalia. Během hry tyto karty (společně s kartami cest) tvoří mapu na herní desce. Hráči se budou snažit postavit či ovládnout co nejvíce měst, protože **stupeň a počet ovládaných měst určuje počet hráčových vítězných bodů**. Různé karty měst mají různá připojení cest k vnějšímu světu – **1 až 4 brány s cestami** – nazývanými prostě **východy**. Také jsou ve hře rozlišeny 4 typy terénu – nazývané stručně jako **lesy, jezera, kaňony a hory**. Tyto terény jsou domovem pro každou z frakcí – **Barfölký, Ostrovany, Embeřany a Nebešťany**. U každého města platí, že je postaveno na jednom z těchto čtyř terénů.



ZELENÉ LESY
(BARFÖLKOVÉ)



SMARAGDOVÁ
JEZERA (OSTROVANÉ)



RUDÉ KAŇONY
(EMEŘANÉ)



SKALNATÉ HORY
(NEBEŠŤANÉ)

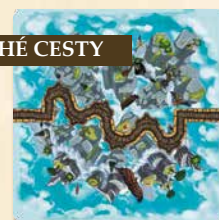
Pro jednodušší **odlišení karet měst a cest** je v dolním levém rohu každé karty města zobrazen **symbol města (5 symbolů dle východů z města)**. Toto je velmi užitečné pro rychlejší třídění balíčků (5 městských balíčků) rozdělených dle **připojení k cestám**.

CESTY

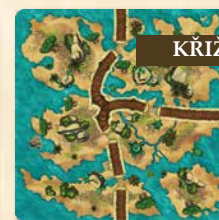
Cesty jsou karty, které spojují města mezi sebou a hrdinům umožňují cestovat po herní desce z města do města. Pro každou z cest také platí, že je postavena na jednom ze čtyř typů terénu, **odpovídajících pro různé frakce – to je důležité jen při pokročilé hře**.



ZELENÉ LESY



SKALNATÉ HORY



SMARAGDOVÁ
JEZERA



RUDÉ KAŇONY

RUINY

V základní hře jsou ruiny **neutrálním místem**, kde mohou hráči získat **Velký Artefakt** poté, co porazí jejich strážce. V různých scénářích hry má toto místo různé vlastnosti.



DALŠÍ KOMPONENTY HRY

HERNÍ DESKA

Velká část hry se odehrává na herní desce, která je základnou pro stavbu cest a měst. Deska je rozdělena na **mřížku 7x7** určující pole pro karty cest a měst. Prázdná pole na desce jsou považována za **neprozkoumané oblasti**. Naopak postavená města a cesty jsou považovány za **objevená území**, do kterých mohou hrdinové cestovat.



SLUNEČNÍ ORÁKULUM

Sluneční orákulum je prastarým monumentem s božskými schopnostmi, který výrazně ovlivňuje artefakty. Orákulum se skládá ze dvou kamenných kol a každé kolo má 7 lopatek, představujících **magický kalendář**. Na každé z lopatek je zobrazen jeden ze sedmi artefaktů. Během hry se vnitřní kolo otáčí (**vždy ve směru hodin**) a orákulum na jeden den mění schopnost jednoho druhu artefaktu a také pro ten samý den poskytuje hráčům možnost vybrat si frakci jiného druhu artefaktu. **Jeden den v Battalii je považován za jedno herní kolo** (1 týden je kompletní otočení kola).



HRDINOVÉ

Tyto figurky představují **vůdce hráčových armád** a zastupují hráče na herní desce. Hrdinové cestují **jen po postavených cestách** a hráči je využívají pro obsazení neutrálních měst, průzkum ruin, útoky na nepřitele a obranu jejich panství. Ve hře jsou **4 páry figurek**. Každý z párů patří k jedné ze čtyř frakcí. V principech hry je figurka pro **mužskou i ženskou postavu stejná**. Více informací o postavách se dočtete v **almanachu**.



HRDINOVÉ
OSTROVANŮ



HRDINOVÉ
BARFÖLKŮ



HRDINOVÉ
EMEŘANŮ



HRDINOVÉ
NEBEŠŤANŮ

ŽETONY STUPŇŮ MĚST

Tyto žetony vyznačují **aktuální stupeň** a **vlastníka** města, a to **číslicí** a **barvou**. **Stupeň města může být 1 až 4**. Všechny žetony jsou oboustranné a na každé straně zobrazují jinou hodnotu stupně. Neutrální města mají stupeň 4 v základní hře nebo stupeň 6 v dalších scénářích.



REFERENČNÍ STRÁNKY A KARTY

Tyto referenční materiály hráči poskytují základní informace o obecných pravidlech.

Stránky popisují schopnosti 7 artefaktů a všechny ceny ve hře, dále základní **fáze hráčova tahu** a některá další **důležitá pravidla**. **Karty** obsahují kratší informace o **„cenách za tvoření“**

při stavění cest a měst, najímání jednotek a hrdinů a tvoření artefaktů. Ve hře **Battalia jsou za „ceny“** považováni lidé, nástroje, zásoby a potřeby nutné ke splnění určitého úkolu.



PŘÍPRAVA HRY

Následující kapitola popisuje přípravu **pro hru 4 hráčů**. Příprava hry pro 2 nebo 3 hráče je popsána dále v těchto pravidlech v kapitole „Hra dvou nebo tří hráčů“.

1. Umístěte herní desku a další herní materiál na stůl dle obrázku **„příprava hry 4 hráčů“** (viz. strana 4). Na centrální pole herní desky umístěte lícem nahoru ruiny. Ruiny označe neutrálním žetonem stupně 8. Vezměte čtyři města s křížovatkovými východy, **po jednom městě od každého typu terénu** a umístěte je náhodně do čtyřech rohů herní desky (označených malým **hnědým čtvercem**). Na tato města zatím nepokládejte žádné žetony stupňů. Toto budou 4 počáteční města – jedno pro každého hráče. Vezměte další 4 města s křížovatkami (opět po jednom od každého typu terénu) a umístěte je náhodně na pole označená **bílými čtverci** (okolo čtyř stran ruin). Tato čtyři města označte neutrálními žetony 4. Stupně. Toto budou 4 neutrální města ve vaší první hře. *Další informace viz. příklad přípravy hry na další straně.*

2. Rozdělte **karty artefaktů dle jejich symbolů (7 balíčků)** a **bez ohledu, ke které frakci patří**, každý balíček zamíchejte. Umístěte sluneční orákulum vedle herní desky a všechny balíčky karet artefaktů umístěte vedle jednotlivých lopatek orákula. Balíčky rozprostřete tak, že každá lopatka **vnějšího kola** orákula s vyznačeným artefaktem míří na balíček se stejným artefaktem. Na začátku hry by **vnitřní kolo** mělo být směřováno tak, že dvě lopatky se **symbolem nástroje** by měly odpovídat **12ti hodinám**.

3. Rozdělte **karty měst (typ terénu není důležitý)** podle **počtu** a **směru** jejich východů – dle **symbolu města: jeden, dvě opačné strany, dvě kolmé strany, tři a čtyři východy**. Poté zamíchejte každý z **5 balíčků** a umístěte je v tomto pořadí nalevo od orákula.

4. Rozdělte **karty cest (typ terénu není důležitý)** dle **druhu cesty: rovná, zatáčka, rozvětvení nebo křížovátka**. Poté zamíchejte 4 balíčky a umístěte je zvlášť mezi orákulum a herní desku.

5. Rozdělte **karty jednotek dle jejich druhu/hodnosti (frakce není důležitá)** a zamíchejte vzniklé **4 balíčky**. Každému hráči rozdejte náhodně **3 vojáky, 1 velitele, 1 kněze a 5 karet zásob (jedny zásoby pro každou jednotku)**. Těchto 10 karet tvoří hráčův **počáteční balíček**. Hráči si tyto karty skrytě prohlédnou a rozhodnou se k jaké frakci se budou přiklánět (to znamená, že na základě většinové barvy si určí trend pro jejich budoucí orientaci na jednu frakci). Poté své karty zamíchají a umístí lícem dolů na levou stranu své herní oblasti, čímž si vytvoří **dobírací balíček** nazývaný **národ**. Poté si každý hráč dobere **6 vrchních karet** ze svého **národa** – toto jsou jeho **počáteční karty** v ruce.

6. Zbývající **karty jednotek a zásob** umístěte do **5ti oddělených balíčků** lícem nahoru napravo od orákula. Pět karet velkých artefaktů umístěte lícem nahoru na určená místa na herní desce. **Všechny balíčky okolo orákula** vedle herní desky tvoří **společnou zásobu karet**.

7. **Náhodně určete začínajícího hráče**. Bude začínajícím hráčem po celou dobu hry. Tento hráč si zvolí a vybere **pár figurek hrdinů** společně s odpovídajícími (patřícími stejné frakci) **žetony stupňů měst**. Poté totéž učiní další hráči **po směru** hodinových ručiček. Poslední hráč, ten který si jako poslední vzal figurky hrdinů a žetony stupňů měst, bude **prvním hráčem, který si zvolí počáteční město**. Tento hráč si vezme 1 z jeho žetonů stupně 1 a umístí ho na zvolené město. *Tato volba je důležitá zejména v pokročilých scénářích hry, kdy typ terénu poskytuje hráčům výhody pro pohyb a boj.* Poté si i ostatní hráči zvolí **počáteční města, a to proti směru** hodinových ručiček.

PRŮBĚH HRY

Počínaje začínajícím hráčem a pokračujíc po směru hodinových ručiček má každý hráč možnost využít karty ze své ruky, aby najmul jednotky a hrdiny, přesunul je, vytvořil artefakty, budoval města a cesty nebo útočil na ostatní hráče. Až poté, co hráč dokončil všechny své akce, je na tahu další hráč.

Každý hráč hraje hru se svým balíčkem karet nazývaným **balíček tvoření** (skládající ze tří částí – **dobírací balíček, karty v ruce a odhazovací balíček**). Hráčův balíček tvoření se skládá z 10ti počátečních karet a všech nových karet získaných v průběhu hry. Na začátku hry si hráč na **levé straně** své herní plochy vytvoří ze svých počátečních 10ti karet **dobírací balíček nazývaný národ**, ze kterého si dobere do ruky **6 vrchních karet**.

Když hráč využívá svých karet z ruky, tak je pokládá na stůl **lícem nahoru** a oznámí, co s nimi chce dělat. Hráči mohou z ruky využít tolik karet, kolik chtějí. Po dokončení hraní karet si hráč vezme všechny **použité karty** z herní oblasti plus **nově získané karty**, které získal během tahu a také **zbývající karty z ruky** a všechny tyto karty umístí **na odhazovací balíček lícem nahoru do pravé části** své herní oblasti. Tento balíček se nazývá **úkryt**. Vrchní karta z tohoto balíčku bude vždy viditelná kvůli lepšímu rozlišení balíčků. Na konci svého tahu si hráč dobere **6 nových karet** z dobíracího balíčku na své levé straně (ze svého národa).

Důležité: hráči **nesmějí míchat karty z jejich národa** (dobírací balíček) a **úkrytu** (odhazovací balíček). Všechny karty **odhozené do úkrytu tam zůstávají, dokud hráč má nějaké karty v národě**. Když si hráč musí dobrat nové karty z **národa** a nemá v něm dostatek karet (což je normální na začátku hry), tak si z něj nejdříve vezme **zbývající karty**. Poté zamíchá všechny karty z úkrytu a umístí je **lícem dolů do své levé části herní plochy**. Tím vytvoří **nový dobírací balíček**. Nakonec si z něj dobere zbývající potřebný počet karet. Takovým to způsobem je balíček tvoření **neustále dokola vytvářen**.

Kdykoliv během hry si hráči mohou **prohlížet** karty v **úkrytu** nebo **počítat** zbývající karty v **národě**. **Nesmějí se však dívat na karty v dobíracím balíčku**, vyjma případů, kdy jim to umožňuje schopnost karty.

HRÁČOVA HERNÍ OBLAST

Hráčům se doporučuje, aby své **národy** (dobírací balíčky) měli umístěny **na levé straně**, své **úkryty** (odhazovací balíčky) **na pravé straně** a mezi nimi ponechali dostatek místa pro umístění **zahraných karet do linií**. Tímto způsobem bude pro protihráče snadnější sledovat hráčovy akce a oddělené balíčky se nemohou omylem smíchat.



HRÁČOVŮV TAH

Během svého tahu *může* hráč provést následující kroky **v tomto pořadí**. Kroky **2, 4 a 5** jsou **povinné**.

1. OHLÁŠENÍ KOHORTY NEBO MULLIGANU

Na začátku těchto pravidel jsme uvedli radu, aby se všichni hráči snažili přizpůsobit své balíčky tvoření jedné jediné frakci, přestože začínají s náhodným mixem karet. **Kohorty** a jejich efekty jsou totiž hlavním důvodem, proč by se hráči této rady měli držet.

Pokud na začátku tahu má hráč **v ruce nejméně 3 karty stejné frakce**, tak to znamená, že má **kohortu**. Kohortu musí hráč nahlas **ohlásit na začátku svého tahu**. Pokud to zapomene udělat, tak již k tomu později nemá možnost. Pokud hráč ohlásí kohortu, tak ji musí nejméně jednomu soupeři dle své volby ukázat. Pokud kohortu skutečně vlastní, tak si může **dobrat další karty** ze svého národa a přidat si je do ruky. **Karty zásob** nepatří k žádné frakci (jsou **neutrální**) a **nepočítají** se tedy do kohort. Naopak **karty velkých artefaktů** patří ke všem frakcím (jsou **univerzální**) a tak se vždy **počítají** do kohort bez ohledu na frakci. **Počet dalších dobíraných karet** je závislý na **počtu karet v kohortě**:

- **Malá kohorta** se skládá ze **3 karet** stejné frakce. Hráč si může dobrat **1 další kartu** (V některých vzácných případech může mít hráč v ruce 2 malé kohorty – 2x3 karty od dvou frakcí. V tom případě si za každou kohortu dobere 1 kartu navíc, celkem tedy 2 karty).
- **Střední kohorta** se skládá ze **4 karet** stejné frakce. Hráč si může dobrat **2 další karty**.
- **Velká kohorta** se skládá ze **5 karet** stejné frakce. Hráč si může dobrat **3 další karty**.
- **Obrovská kohorta** se skládá ze **6 karet** stejné frakce. Hráč si může dobrat **4 další karty**.

Důležité: Karty **přepadení** a karty **ve stanu** se **nepočítají do kohort**. Kohorty jsou tvořeny jen **6ti kartami** v hráčově **ruce**.

Kdykoliv **na začátku** hráčova tahu, pokud není hráč spokojen s kartami ve své ruce, tak může provést mulligan. Hráč **odhodí** karty z ruky a ze svého národa si dobere **5 nových karet** (o jednu méně než obvykle – to je cena za tuto akci). V jednom tahu může hráč provést **jen jeden mulligan**. Kohortu a mulligan **není možné zahrát ve stejném tahu**. To znamená, že pokud hráč ohlásí kohortu, tak již ve stejném tahu nemůže provést mulligan. A naopak, pokud hráč provedl mulligan, tak již ve stejném tahu nemůže ohlásit kohortu, a to i když si dobral karty ze stejné frakce.

2. DOBRÁNÍ KARET PŘEPADENÍ

Pokud v předchozím tahu hráč zahrál nějaké karty přepadení, tak si je **musí** vzít všechny **do ruky, aniž by je soupeřům odhalil**. Přepadení je termín pro mechaniku uchování karet z jednoho tahu do dalšího kvůli překvapení soupeřů nebo pro lepší budoucí karetní kombinace. Karty přepadení jsou dále popsány v kapitole „Zahrání karet přepadení“ na straně 8.

3. PROVEDENÍ AKCÍ

Během svého tahu mohou hráči provést **jednu nebo více akcí v jakémkoliv pořadí nebo mohou vynechat tah**. Tyto akce jsou založeny na **kombinacích a přeměnách** karet v ruce. Pokud chce hráč zahrát kombinaci karet z ruky, tak je umístí lícem nahoru na stůl do své herní oblasti tak, aby tvořili tzv. **akční linii** (karty přeměny jsou obvykle artefakty a tak je jejich funkce popsána později v kapitole „Použití artefaktů“). Pro každou akci, kterou hráč provádí, musí založit **oddělenou akční linii**. Oddělenou proto, aby bylo lépe odlišeno, které akce provádí. **Stejnou akci může provést, kolikrát chce**, pokud na to má v ruce potřebné karty. **Důležité:** jednu kartu je možné zahrát **jen do jedné akční linie**. Zde je seznam **všech možných akcí**:

- Přidat nové karty do svého balíčku
- Stavět cesty a města na mapě
- Vylepšovat města
- Používat artefakty
- Najímat hrdiny
- Pohybovat hrdiny
- Hrát karty přepadení
- Svádět bitvy



PŘIDÁNÍ NOVÝCH KARET DO HRÁČOVA BALÍČKU

Jednou z nejdůležitějších věcí ve hře je tvorba silného balíčku tvoření. Jednou z možných akcí během hráčova tahu je využití jejich karet pro **zisk nových karet ze společné zásoby**. Hráči mohou **získat nové karty** zahráním **určitých kombinací karet z ruky**. Zahrané karty jsou umístěny lícem nahoru do akční linie na stole. Novou kartu si hráč vezme z odpovídajícího balíčku **ve společné zásobě** a umístí ji **na konec své akční linie**, takže tato linie je považována za uzavřenou – nic už do ní nesmí být přidáno nebo z ní odebráno. Hráč si **nevybír**á, kterou kartu získá, ale prostě si dobere **vrchní kartu z balíčku**.

Hráč může zahráním různých **kombinací jednotek a/nebo karet zásob** získat různé karty. Vyjma **nástroje nejsou** karty artefaktů používány v kombinacích pro zisk nových karet (jejich efekt je popsán dále v těchto pravidlech). Jakoukoliv kartu z ruky je možné využít **jen v jedné kombinaci**, což znamená, že může být v jednom tahu **využita jen jednou**. Na druhou stranu není nijak omezen počet nových karet (obvykle 1 až 3), které si hráč může přidat v jednom tahu do svého balíčku tvoření, pokud tedy na to má v ruce potřebné zdroje.

Nově získanou kartu do hráčova balíčku **není možné v tom samém tahu ihned použít**. Na konci hráčova tahu jsou **všechny nově získané karty** přesunuty do hráčova **úkrytu**. Hráč bude mít příležitost použít tyto nové karty až po **protočení karet** – po vyčerpání karet v národě a utvoření nového dobíracího balíčku z karet úkrytu.

NAJMU TÍ NOVÝCH JEDNOTEK

Karty jednotek jsou páteří balíčku tvoření. Během hry to budou nejvíce získávané karty. Hráči mohou **najmout jednotky** zahráním **určitého počtu karet zásob**. Následující tabulka znázorňuje, kolik karet zásob hráč potřebuje zahrát do akční linie, aby získal určitý typ karty jednotky.

VOJÁK	2 KARTY ZÁSOb
VELITEL	3 KARTY ZÁSOb
KNĚZ	4 KARTY ZÁSOb
LORD	5 KARET ZÁSOb

Platí jednoduché pravidlo: počet karet zásob pro najmutí jednotky = hodnota jednotky + 1

Když si hráč najímá jednotku, tak umístí potřebný počet karet zásob na stůl, vezme si vrchní kartu z balíčku zvolené jednotky a umístí ji na konec své akční linie.

DŮLEŽITÉ: Když hráč získává kartu jednotky, tak si **také vezme jednu kartu zásob ze společné zásoby** a umístí ji vedle najímané jednotky. Jinak řečeno hráč **vždy získá jednu novou kartu zásob společně s každou získanou jednotkou**. Toto je **jediný způsob**, jak mohou hráči vyjma přípravy hry **získat karty zásob**, takže na to pamatujte!

TVORBA ARTEFAKTŮ

Artefakty jsou velmi mocné nástroje pro hráčovu expanzi. Během hry může hráč vytvářet artefakty hraním karet **jednotek a karet zásob** (a jiných artefaktů jako je nástroj). Na začátku hry nemá žádný hráč žádný artefakt, avšak brzy je bude moci vytvářet. Následující tabulka znázorňuje kombinace karet, které hráč musí zahrát, aby mohl vytvořit určité artefakty.

NÁSTROJ	3 KARTY VOJÁKŮ
ZBRAŇ	1 VELITEL + 2 KARTY VOJÁKŮ
AMULET	1 KNĚZ + 2 KARTY VOJÁKŮ
TITULY	1 LORD + 2 KARTY VOJÁKŮ
SVITEK	1 VOJÁK + 1 VELITEL + 1 KNĚZ
STAN	1 VELITEL + 1 VOJÁK + 1 KARTA ZÁSOb
KŮŇ	1 VELITEL + 2 KARTY ZÁSOb

Vytváření artefaktů probíhá stejným způsobem jako najímání jednotek. Hráč umístí požadovanou kombinaci karet z ruky lícem nahoru **do akční linie** na stůl a vezme si vrchní kartu z odpovídajícího balíčku artefaktů. Po vytvoření artefaktu hráč **neobdrží žádnou kartu zásob** (jsou získány jen po najmutí jednotek).

KARTY V RUCE HRÁČE



KOMBINACE KARET

NOVÉ KARTY

1. V tomto příkladu má hráč v ruce tři karty zásob, jednoho vojáka, jednoho velitele a jednoho kněze.
2. Rozhodne se, že zahraje tři karty jednotek, aby vytvořil artefakt. Hráč umístí vojáka, velitele a kněze na stůl a vezme si jednu kartu magického svitku (označeno červeně) ze společné zásoby a umístí ji na konec linie.
3. Poté hráč zahraje zbývající tři karty zásob, aby si najmul velitele. Hráč si vezme vrchní kartu z balíčku velitelů a také jednu kartu zásob (označeno červeně) a tyto karty umístí na konec linie.

ZISK VELKÝCH ARTEFAKTŮ

Na rozdíl od normálních artefaktů **nelze Velké artefakty získat zahráním kombinace karet**. V základní hře jsou tyto artefakty **odměnou** hráčům za **poražení prastarých strážců ruin** v centru mapy. Tento jev bude dále vysvětlen později v těchto pravidlech. Dalším důležitým pravidlem ohledně těchto mocných artefaktů je, že **jeden hráč může vlastnit jen jeden Velký artefakt**.

STAVBA CEST A MĚST NA MAPĚ

Další možnou akcí hráče je stavba cest a měst na herní desce. **Stavba a vylepšování měst** (a později i jejich obrana) jsou **hlavním cílem** hráčů, jelikož **stupně měst** jsou ve hře zároveň **vítěznými body**. Města nemohou existovat bez spojení s vnějším světem, a proto jsou **potřebné i cesty**.

Stavbu cest a měst hráči provádějí **hraním kombinací karet** z ruky. Nejdříve hráč umístí požadované karty z ruky na stůl, poté si zvolí druh města nebo cesty, který chce postavit. Jak bylo již zmíněno dříve, tak **různá města mají různý počet východů** (cest vedoucích do a z nich na různou stranu karty – je jich celkem 5 druhů). **Karty cest** mohou být **jednoduchými cestami** (rovné cesty a odbočky) **nebo křížovatkami** (ve tvaru T či kříže) – celkem 4 druhy. Každý druh města či cesty je rozdělen do vlastního balíčku. Poté, co si hráč vybere druh cesty nebo města, tak si vezme vrchní kartu z odpovídajícího balíčku ve společné zásobě a umístí ho na **přípustné místo** na herní desce dle jeho volby

PRAVIDLA PRO STAVBU

Při stavbě cest a měst musí hráči dodržovat následující **pravidla a omezení**:

- Cesty a města mohou být umístěny jen na **prázdná pole** na herní desce.
- Nová cesta nebo město musí být umístěny tak, že se **dotýkají** nejméně jednou stranou již dříve **zahrané karty** (a to ne na uhlopříčku).
- Dvě **města nemohou být postavena vedle sebe**. To znamená, že mezi nimi musí být nejméně jedna cesta (nebo prázdné pole). Karty měst se mohou mezi sebou dotýkat jen na uhlopříčku, protože takto nejsou považovány za sousedící.
- Vyznačené cesty končí** ve městě a karty cest musí být **správně napojeny** s dalšími cestami. To znamená, že konec s cestou na jedné kartě musí být umístěn vedle strany s cestou na druhé kartě. Respektive strana bez cesty na jedné kartě může sousedit se stranou bez cesty na druhé kartě.
- Na konci herní desky může cesta **směřovat ven** z mapy.
- Každá **nová cesta nebo město**, které hráč postaví, musí mít **spojení** pomocí cest k **jinému městu toho samého hráče**. Jedinou výjimkou z tohoto pravidla je situace, kdy hráč ztratí poslední ze svých měst. V tomto případě si může hráč volně vybrat, kde postaví nové město (musí však dodržet ostatní pravidla).

Počet či stupeň postavených měst nebo cest v jednom tahu není nijak omezen. Hráči mohou přidávat karty do svých balíčků a zároveň **během stejného tahu** mohou stavět na herní desce, pokud na to však mají potřebné zdroje (karty).

STAVBA A VYLEPŠENÍ MĚST

Hlavním cílem ve hře Battalia je ovládat co **nejvíce měst co největšího stupně**, protože to jsou vlastně hráčovy **vítězné body** (VB) ve hře. Hráči mohou **stavět různé stupně měst přímo** (umístěním karet měst na herní desku a označením příslušnými žetony) a poté je později vylepšovat (otočením nebo vyměněním žetonů stupňů měst za vyšší stupeň). Pro **přímou stavbu nového města** určitého stupně musí hráč zahrát **3 karty jednotek stejné hodnoty**. Stupeň nového města je roven hodnotě jednotek, které ho postavili. Pro **vylepšení existujícího města** na vyšší stupeň musí hráč zahrát **2 karty jednotek stejné hodnoty**. Tyto 2 jednotky musí být o **1 stupeň vyšší hodnoty** než je aktuální stupeň města. Například pro vylepšení města prvního stupně na druhý stupeň musí hráč zahrát 2 karty velitelů. Hráči **nemohou přeskokovat stupně měst** (vylepšit město z prvního stupně přímo na třetí nebo čtvrtý), ale je možné město ve stejném tahu postavit i vylepšit.

Následující tabulka obsahuje **počty a typy jednotek**, které hráč musí zahrát, aby mohl město **postavit nebo navýšit** jeho stupeň.

STUPEŇ MĚSTA	NOVÁ STAVBA	VYLEPŠENÍ
PRVNÍ STUPEŇ MĚSTA	3 KARTY VOJÁKŮ	-
DRUHÝ STUPEŇ MĚSTA	3 KARTY VELITELŮ	2 KARTY VELITELŮ
TŘETÍ STUPEŇ MĚSTA	3 KARET KNĚŽÍ	2 KARTY KNĚŽÍ
ČTVRTÝ STUPEŇ MĚSTA	3 KARTY LORDŮ	2 KARTY LORDŮ

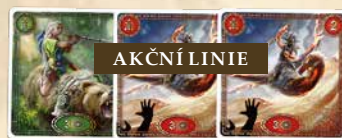
Opět platí, že různé kombinace karet musí být zahrány na stůl do oddělených akčních linií (pro novou stavbu a pro vylepšení), aby se vyloučily zmatky ve hře.

STAVBA CEST

Cesty jsou **spojením** mezi městy a jsou jediným způsobem, jak se dostat k ruinám nebo k území soupeřů. Čtyři druhy cest jsou rozděleny do **dvou skupin – jednoduché cesty a křížovanky**. **Jednoduché cesty** jsou **rovné cesty** a **cesty s odbočkou**. **Křížovanky** jsou **rozvětvené cesty ve tvaru T a ve tvaru kříže**. Následující tabulka zobrazuje kombinace karet, které musí hráč zahrát, aby mohl postavit různé cesty – složitější cesta vyžaduje více lidské síly a také zásoby.

JEDNODUCHÁ CESTA (ROVNÁ A S ODBOČKOU)	1 KARTA VOJÁKA A 1 KARTA ZÁSOB
KŘÍŽOVATKA (TVARU T A KŘÍŽE)	2 KARTY VOJÁKŮ A 1 KARTA ZÁSOB

KOMBINACE JEDNOTEK



NOVÉ MĚSTO



V tomto příkladu chce červený hráč přímo postavit nové město. Zahraje tedy tři karty velitelů a vybere si, že umístí město se čtyřmi východy (označeno červeně).



Jediné legální místo pro umístění města je pole A

Dle pravidel pro stavbu jsou všechna ostatní pole **nelegální, protože:**

B není spojeno cestou s jiným hráčovým městem (pravý dolní roh).

C je vedle strany města bez cesty.

D není sousední pole a není spojeno s jinou kartou.

E je vedle jiného města.

HRÁČ UMÍSTÍ KARTU MĚSTA NA POLE A A OZNAČÍ HO ŽETONEM DRUHÉHO STUPNĚ. TAKÉ MÁ V RUCE DVĚ KARTY KNĚŽÍ, TAKŽE MŮŽE IHNED NOVÉ MĚSTO VYLEPŠIT NA TŘETÍ STUPEŇ.

Ve světě Battalia jsou lidské a přírodní **zdroje omezeny**. To znamená, že pokud jakýkoliv druh jednotky, artefaktu, cesty nebo města ve společné zásobě dojde, tak ho hráči již dále nemohou získat a tedy ho i postavit. Nebo pokud již má hráč všechny svoje žetony určitého stupně měst na herní desce, tak nemůže postavit další města toho stupně.

POUŽITÍ ARTEFAKTŮ

Jak již bylo zmíněno dříve, tak sedm artefaktů má ve hře **různé vlastnosti**. Některé karty je možné zahrát **samostatně**, některé mají schopnost **podržet nebo přeměnit** jiné karty z balíčku. Přeměnou je myšlena dočasná nebo trvalá změna frakce, síly, počtu nebo druhu karty. Normálně je možné všechny karty z balíčku tvoření zahrát jen **v jedné kombinaci a jedné přeměně** za tah (výjimkou jsou amulety a „ozáření paprskem“). To znamená, že během jednoho tahu může být **na každou kartu aplikován jen efekt jediného artefaktu**, avšak pokud je tímto efektem přeměna, tak karta může být ihned využita v další kombinaci. **Přeměna samotného artefaktu není považována za součást akční řady**. Řetězení přeměn je povoleno. *Například: svitek přemění titul, která přemění kartu jednotky (viz. Příklady níže a příklad na další straně).*

Zde jsou detailněji popsány **schopnosti artefaktů**:



Nástroje – tyto karty jsou velice užitečné pro stavbu cest a měst a pro tvorbu jiných artefaktů nebo kdykoliv, když potřebujete **vojáky**. Kartu nástroje můžete zahrát **namísto až 2 karet vojáků**. *Například: hráč chce vytvořit zbraň a tak může zahrát 1 kartu velitele a 1 kartu nástroje namísto 1 karty velitele a 2 karet vojáků.* Takto získaní 2 vojáci **nemohou** být využiti pro dvě různé akce. **Nástroje nemohou zastoupit vojáky v bitvě**. *Obecně řečeno je to technické vylepšení balíčku – mechanizace oproti lidské síle.*



Zbraně – tyto karty mají tři velice důležité vlastnosti:

- Hráči potřebují 1 kartu zbraně (a 2 karty zásob) pro **najmutí hrdiny**.
- Hráči **vždy** potřebují kartu zbraně **pro zahájení bitvy**. Je to jinak řečeno první karta v řadě útočícího hráče, díky které může začít bitvu.
- Zbraně standardně **přispívají silou +1 v bitvě**. Do bojové řady je možné zahrát více karet zbraní a navýšit tak její sílu.



Amulety – Tyto karty jsou malé kouzelné předměty, jejichž efekt závisí na **hráčově štěstí**, takže tyto karty se hodí hlavně pro šťastlivce. Tyto speciální artefakty mají schopnost **virtuálně násobit** (jen pro aktuální tah) **kartu**, avšak pokud hráč nemá moc štěstí, tak se také může ocitnout **bez karet v ruce**. Amulet je považován za **kartu přeměny** a vyhodnocuje se takto:

- Nejprve je **karta amuletu umístěna** na stůl a **nad ní** hráč umístí kartu, kterou chce přeměnit (o něco níže, aby hráči viděli symbol amuletu). **Efekt amuletu bude aplikován na kartu nad amuletem**. Amulet je možné zahrát na začátku, uprostřed i na konci akční linie a přeměněná karta může být použita v kombinaci s ostatními kartami ve stejné linii poté, co je umístěn amulet. **Karta amuletu jako taková není považována za součást kombinace**. Je povoleno, pokud se hráč tak rozhodne, že **virtuálně násobená karta** může být použita **ve 2 nebo 3 akčních liniích** namísto v 1 (toto je nazýváno **vidličkovým efektem** – viz. příklad). Jakýkoliv druh karet (vyjma Velkých artefaktů) je možno přeměňovat pomocí amuletu.

- Hráč **hodí šestistrannou kostkou** (*A nyní, vojáci štěstěny, přichází na řadu kostka...*) a podle výsledku hodu nastane následující:

1. Pokud hráč hodil - **Nic se nestane**. Karta umístěná nad amuletem **zůstává v akční linii** a může být kombinována.
2. Pokud hráč hodil - Tak karta umístěná nad amuletem je **virtuálně dvakrát znásobena** pro tento tah. Je s ní hráno, jako kdyby to byly **dvě totožné karty**.
3. Pokud hráč hodil - Tak karta umístěná nad amuletem je **virtuálně třikrát znásobena** pro tento tah. Je s ní hráno, jako kdyby to byly **tři totožné karty**.
4. Pokud hráč hodil - Tak karta umístěná nad amuletem je **zahrána jako přepadení** (viz. strana 8). Toto je **povinná akce bez toho**, aby kartu nahradila jiná. Po vyhodnocení efektu amuletu je amulet přemístěn do úkrytu.
5. Pokud hráč hodil - Pokud hráč hodil - Tak karta umístěná nad amuletem je **ihned odhozena** (nezůstává v linii) a přesune se do úkrytu. Toto je **povinná akce**. Po vyhodnocení efektu amuletu je amulet taktéž přemístěn do úkrytu.
6. Pokud hráč hodil - Tak karta umístěná nad amuletem může být použita jako **žolík**. To znamená jako jakýkoliv druh jednotky, artefaktu nebo karty zásob (avšak ne Velký artefakt nebo karta terénu). *Například pokud je přeměněnou kartou*

voják, tak ho místo toho hráč může využít jako kněze nebo titul.

- V případě, že **výsledek hodu** kostkou **není 4 nebo 5**, tak karta amuletu zůstává pod přeměněnou kartou až do konce tahu jako připomínka, že hráč horní kartu přeměnil. Také je vhodné **přesouvat kostku s výsledným hodem na přeměněnou kartu**, jako připomínku výsledného efektu!



Tituly – Tyto abstraktní artefakty představují na kartách „medaile a diplomy“ jakožto fyzické předměty. Jsou to další typy **karet přeměny**, které mohou **vylepšit jednotky**. Vylepšený voják se stane velitelem, velitel může být vylepšen na kněze, kněz na lorda. Lordi jsou nejvyšší hodností a nemohou být vylepšeni. Přeměna funguje následovně:

- Karta **titulu je umístěna** na stůl, a to na začátek, doprostřed nebo na konec akční linie. Poté hráč umístí **na kartu** titulu kartu, kterou chce vylepšit.
- **Karta jednotky**, která má být vylepšena je **navrácena pod odpovídající balíček** ve společné zásobě.
- Hráč si **vezme jednu kartu** o jednu hodnost vyšší jednotky, která patří ke stejné frakci jako vylepšovaná karta. *Například: pokud hráč vylepší svého velitele ostrovana (modrý), tak by si měl vzít kněze ostrovana.* Pokud v balíčku již nejsou žádné karty z dané frakce, tak hráč obdrží **vrchní kartu** z balíčku jakékoliv jiné frakce. Poté co si hráč kartu vezme, musí balíček zamíchat.
- **Nově obdržená karta vyšší hodnosti je umístěna na kartu titulu** (o něco níže, aby hráči viděli symbol titulu) a i nadále může být využita v kombinaci. Vlastní karta titulu **není považována za součást akční linie**.



Magické svitky – Tyto karty jsou také **kartami přeměny**. Na rozdíl od titulů, které přeměňují jednotky, svitky **mění frakci karet**. Tato magická přeměna hráčům umožňuje optimalizovat balíček pro jednu barvu a je pak pro ně snazší získat větší kohorty – to znamená, že získají silnější efekt dobírání karet a také v každém tahu větší flexibilitu. **Přeměna** funguje následovně:

- Karta **svitku je umístěna** na stůl, a to na začátek, doprostřed nebo na konec akční linie. Poté hráč umístí **nad kartu** titulu kartu, kterou chce vylepšit.
- Hráč ohlásí, na **kteou frakci** chce kartu změnit.
- Hráč **vrátí jeho kartu** do odpovídajícího **balíčku** a vezme si kartu **stejněho typu** (jednotka/artefakt), avšak z **nově zvolené frakce** (nové barvy).
- Pokud již nezbyly žádné karty ohlášené frakce, tak obdrží **vrchní kartu** z balíčku bez ohledu, ke které frakci náleží.
- Po přeměně je balíček přeměněné karty zamíchán.
- **Nově obdržená karta je umístěna na kartu svitku** (o něco níže, aby hráči viděli symbol svitku) a i nadále může být využita v kombinaci. Vlastní karta svitku **není považována za součást akční linie**.

Tyto artefakty mají jednu **speciální vlastnost**. Mají schopnost **přeměnit sami sebe**. V tom případě hráč na stůl umístí jen svitek (mimo jakoukoliv linii) a ohlásí, že ho chce přeměnit. Pokud je dostupná karta zvolené frakce, tak si ji hráč vezme a svou starou kartu zamíchá do balíčku svitků. Opět platí, že pokud již nejsou žádné karty zvolené frakce, tak si hráč bere vrchní kartu. Přeměněný svitek **nemůže přeměnit** jinou kartu v tom samém tahu.



Stany – Tyto karty jsou důležité, jelikož mohou **na delší dobu uchovat karty**. Jak již bylo vysvětleno dříve, tak všechny nepoužité karty z hráčovy ruky jsou na konci tahu umístěny na odhazovací balíček. Stan poskytuje možnost **uchovat tyto karty do dalších tahů**. Stany se hrají následovně: Aktivní hráč umístí **jednu kartu zásob** do jedné linie – to je symbolická cena za postavení stanu, protože kemp vždy potřebuje proviant (tato karta bude na konci tahu přemístěna do úkrytu). Poté **umístí na stůl kartu stanu** a **na ni umístí kartu** dle své volby (o něco níže, aby hráči viděli symbol stanu). To se nazývá uchování karty. Ve stanu může být uchována jakákoliv karta vyjma Velkého artefaktu. Obsah stanu je pro všechny hráče **viditelný a zůstává v něm, dokud si to přeje jeho vlastník**. Později ve hře se hráč může rozhodnout, že uchovanou kartu využije – prostě si ji vezme zpět do ruky a **stan odhodí** (může to udělat ve své **fázi akcí** nebo **pokud je napaden**).



Koně – Na rozdíl od našeho světa, kde jsou koně normálními zvířaty, ve světě Battalie jsou to bájná stvoření, která mohou být vyvolána. Tyto stvoření mají **dvě schopnosti** – pomáhají hrdinům **pohybovat se rychleji** a mohou se **účastnit bitev**. Po zahrání karty koně může hráč **přesunout svého hrdinu až o 3 pole po cestě**. Koně mají **v bitvě sílu +1** a mohou se jí účastnit jako normální jednotky. Jsou také velmi důležití pro ústup hrdinů (viz. strana 9).

ŘETĚZEC PŘEMĚN



V tomto příkladu má zelený hráč **velkou kohortu**, takže si mohl dobrat **další 3 karty** a nyní jich má v ruce 9.

Hráč nejdříve zahraje kartu **magického svitku** a umístí na ni kartu **titulu Nebešfanů** (1) a změni jeho frakci na **titul Barfolků** (2).



Poté umístí barfolkského vojáka na titul (3) a vylepší ho na barfolkského velitele (4).



EFEKT AMULETU

NOVÁ KARTA

Na konci stejné linie zahraje **dvě karty zásob**, což v kombinaci s **velitelem**

vytvoří **artefakt koně** (obdrží vrchní kartu Nebešfanů) (5).

V **druhé akční linii** hráč zahraje kartu **amuletu** a umístí na ni kartu **vojáka**. Má štěstí a **hodí kostkou 3**, takže nyní může využít svého vojáka, jako kdyby to byly tři kopie téže karty. Rozhodne se zahrát kartu ve **vidličkové linii** (6).

Zahraje **jednoho velitele** v kombinaci se **dvěma virtuálními vojáky** a vytvoří kartu **zbraně** (7).

Poté zahraje **jednu kartu nástroje** v kombinaci se **třetím virtuálním vojákem** a **postaví si jedno město prvního stupně** (8).

POHYB HRDINY

Při provádění akcí může hráč pohnout **jedním nebo oběma** svými figurkami hrdinů. Při pohybu hrdinů je každá karta na herní desce považována za **jedno pole**. Pohybovat hrdiny lze **dvěma způsoby**:

- První způsob:** hráč může využít **karet zásob**. Za každou kartu zásob, kterou umístí do akční linie, může pohnout **jednou figurkou o jedno pole**. Pokud hráč zahraje **dvě a více karet zásob**, tak si může vybrat (v závislosti na tom, kolik linií zahrál) **jestli se pohne jednou figurkou o dvě pole nebo oběma figurkami (když je má) o jedno pole**.
- Druhý způsob:** hráč může využít **karet koní**. Po zahrání karty koně si hráč zvolí **jednu svou figurku** a může s ní pohnout **až o tři pole**. Hráči **nemohou rozdělit pohyb** jednou kartou koně mezi dva hrdiny (je to jedna akce). **Takže pokud hráč zahraje dvě karty koně, tak si může vybrat, jestli pohne každým svým hrdinou o tři pole**. Pohyb v jednom tahu není nijak omezen. Hráči mohou svými hrdiny cestovat do libovolné vzdálenosti, pokud na to mají v rukách potřebné karty.

PRAVIDLA POHYBU HRDINŮ

Pohyb hrdinou o jedno pole znamená, že se figurka přesune z jedné karty na herní desce na sousední kartu, avšak během tohoto pohybu se musí figurky pohybovat **po vyznačených cestách**. To znamená, že hrdina se může přesunout z jedné karty jen, když na druhou kartu **vede přímá cesta**.

Hrdinové se mohou pohybovat **jen po cestách nebo městech** a nikdy **nemohou** vstoupit na **neobjevené** (prázdné) nebo **nedosažitelné** (viz. strana 10) území nebo vyjít mimo herní desku. Figurky se mohou pohybovat skrze města nepřátel či pole s nepřátelskými hrdiny a mohu tam i končit svůj pohyb. Vstup na pole s nepřítelem **automaticky nezahájí bitvu**. Bitvu musí hráč sám zahájit útokem. **Počet hrdinů na jednom poli není nijak omezen**.

V tomto příkladu má hráč hrdinu na poli A.

Zahraje kartu **artefaktu koně**, což mu umožňuje pohyb hrdinou **až o 3 pole**, i když se nechce pohybovat tak daleko.

Může pohnout svou figurkou na pole 1 nebo 2. V tomto případě by byl přebytečný pohyb ztracen.

Přestože pole 1 a 4 jsou vzájemně sousedící, tak hrdina **nemůže** dojít na pole 4 nebo 5, protože pole 1 a 4 nejsou přímo spojeny cestou.

Hrdina se **nemůže** také přesunout na ruiny (pole 3), protože figurka **nemůže** cestovat přes prázdná nebo neprůchozí pole.



ZAHRANÍ KARET PŘEPADENÍ

Normálně se nezahrané karty přesouvají do úkrytu. Zahraní karet **přepadení** dává hráči možnost **ponechat si tyto karty pro další kolo hry**. Karty přepadení je termín pro strategii hráčových tajných zbraní.

Kdykoliv během svého tahu může hráč **odložit kartu**, aby výměnou za to mohl **jinou kartu** (obě karty musí být z ruky) umístí lícem dolů na **prázdné pole** na okraji herní desky (3 pole přepadení pro každého hráče). Tato akce představuje symbolickou cenu za přípravu přepadení. Cena není vždy pro hráče přítěží. Někdy to hráčům může pomoci zbavit své balíčky tvoření nepotřebných karet. Hráči všechny **odložené karty** (jsou považovány za **mimo hru**) **umísťují na společný balíček nazvaný limbo**, který je se nachází vedle společné zásoby.

Lícem dolů umístěná karta na vyznačeném poli je kartou přepadení. Tato karta tam **zůstává jen do začátku hráčova příštího tahu**. Po začátku příštího tahu (po oznámení případných kohort) si hráč **musí vzít všechny karty přepadení zpět do ruky**, aniž by je ukázal soupeřům. Důležitým faktem je to, že karty přepadení **navyšují počet karet v ruce nad standardní počet šest**. Poté může hráč normálně využít karty během svého tahu nebo dokonce i odložit stejné karty znovu jako karty přepadení. Avšak **počet karet přepadení je omezen na 3**. Pokud z nějakého důvodu je hráč donucen zahrát čtvrtou kartu přepadení (např. po zahrání karty amuletu), tak si vybere jednu ze tří dříve zahranych karet přepadení a odhodí ji do úkrytu, čímž si uvolní pole pro novou kartu.

Důležité: když hráč **odkládá karty**, tak si vlastně snižuje počet karet v balíčku tvoření. Hráči **nesmějí mít ve svém balíčku tvoření méně než 10 karet**. Takže při odkládání karet si na toto omezení dávejte pozor.

POUŽITÍ VELKÝCH ARTEFAKTŮ

Velké artefakty jsou odkazem prastarých mocných hrdinů, jenž byly vyrobeny v dávných dobách pomocí magie. Na rozdíl od normálních artefaktů **je nelze vytvořit**. Místo toho je hráči mohou **získat** porazením strážců ruin. Tyto karty **nelze přeměnit a nemají na ně vliv ani jiné artefakty nebo orákulum**. Velké artefakty jsou **univerzálními** kartami a patří tedy ke každé frakci a také se počítají do **každé kohorty**. V základní hře je pět Velkých artefaktů s následujícími vlastnostmi:



Stratovo kladivo je neobyčejný **nástroj tvoření**, který může být **použit jako jeden z normálních artefaktů**. Jeho vlastník se **rozhodne**, vždy v každém případě znovu, jak kladivo použije, avšak s jedním důležitým omezením: **nelze ho zahrát během bitvy**. Kladivo totiž ztrácí svoji sílu, jakmile bitva započne. To také znamená, že **nemůže být použito jako karta zbraně pro zahájení bitvy nebo jako tituly v bitvě** (ale může být zahráno v kombinaci s 2 karty zásob pro najmutí hrdiny v dobách míru).



Elemagův meč – Tato mocná **útočná zbraň** má sílu +5 při útoku a +1 při obraně. Může být použita **jako normální zbraň** pro najmutí hrdiny nebo pro zahájení bitvy, prostě má jen **větší bonus k síle**.



Britosův štít – Tento Velký artefakt je **mocnou zbraní** s velkou silou, avšak hlavně při obraně. Při obraně má sílu +5 a při útoku +1. Hráči ho mohou použít pro najmutí hrdiny nebo pro zahájení bitvy, avšak hlavní využití je při obraně před nepřátelskými útoky.



Avienina křídla – Tento artefakt se **využívá při pohybu** po objevených územích. Může přesunout jednoho hrdinu v jedné akci na **jakékoliv pole** na herní desce, a to **bez omezení**.



Baldurův roh – Tento artefakt je využíván pro **získání karet z hráčova národa**. Když hráč použije tuto kartu, tak si vezme **karty národa** a může je prohledat. Vybere si **až 2 karty**, odhalí je ostatním hráčům a **přidá si je do ruky**. Poté je jako vždy balíček národa zamíchán a umístěn zpět na levou stranu herní oblasti. Prohledávat je možné **jen dobírací balíček**. Pokud národ obsahuje jen 1 nebo žádnou kartu, tak hráč tuto akci nemůže plně využít.

NAJMUTÍ HRDINY

Hrdinové představují **přítomnost hráčových armád** na herní desce. Tyto figurky se používají **pro útok** na neutrální nebo nepřátelské síly nebo **pro sebeobranu**. Každý hráč má dvě figurky a ty jsou považovány za **vůdce** těchto jednotek – **Velké kapitány armád**.

Pro **najmutí hrdiny** musí hráč zahrát **1 kartu zbraně** a **2 karty zásob**. Poté si hráč vezme jednu z jeho figurek a umístí ji na **vlastní libovolné město**. Každé město **patří** tomuto hráči (obsazené nebo ne) je pro tuto akci vhodné. Hráči mohou hrdinu **umístit i do svého města, ve kterém je aktuálně přítomen i soupeřův hrdina**.

ZAHÁJENÍ BITVY

Zvítězit ve hře Battalia jen díky tvorbě silného balíčku a městského systému je obtížné. Pokud nejste dobyvatelem, tak musíte být aspoň dobrým obráncem, protože ostatní určitě budou útočit! Dobývání nepřátelských měst může poskytnout velkou taktickou výhodu a každé dobyté a udržené město vám poskytuje vítězné body (VB) a tím snižuje body pro nepřítele. Kdykoliv během svého tahu může hráč zahájit bitvu. Bitvy se mohou účastnit jen dva hráči.

Během bitvy se dva hráči střídají v hraní karet z ruky a tvoří bitevní linie ve své herní oblasti. Do celkového součtu síly v bitvě se počítají jenom karty se silou větší než 0. Na konci bitvy si hráči porovnají sílu svých jednotek a hráč s vyšší celkovou silou v boji zvítězí. V případě remízy vítězí obránce.

SÍLA V BITVĚ

Každá jednotka účastníci se bitvy má sílu rovnou její hodnotě. Tato hodnota je zobrazena v pravém horním rohu karty. Ve hře se nacházejí také dva artefakty, které mají v bitvě sílu +1 – zbraně a koně. Některé Velké artefakty mají různou sílu – při obraně a při útoku.

Normálně hrdinové nemají vlastní sílu v bitvě, avšak pokud hráč v bitevní linii použije jen karty stejné frakce jako je jeho figurka, tak jeho hrdina obdrží bonus +1 k síle v dané bitvě. Tato hodnota je variabilní a není nikde zobrazena, takže si to musí hráči zapamatovat.

Města mají základní (vlastní) obranný bonus rovný jejich stupni. Města prvního stupně mají obrannou sílu 1, druhého stupně 2 atd.

Všechny tyto hodnoty – bitevní síla účastníků se jednotek a artefaktů, bonus hrdiny a základní obranná síla měst se připočítávají k celkové bitevní síle hráče.

ZÁKLADNÍ OBRANNÁ SÍLA MĚSTA



stupeň města

SÍLA V BITVĚ



použitelné v bitevní linii

BOJOVÝ BONUS HRDINŮ



Pokud jsou karty stejné barvy jako hrdina

PRÁVIDLA PRO BOJ

Pro zaútočení na nepřátelské město nebo hrdinu musí nejdříve útočník přesunout svého vlastního hrdinu na cílovou kartu obsazenou nepřítelem (hrdina, město nebo obojí). Hráči tvoří bitevní linie zprava doleva, takže hodnoty síly jsou všem viditelné. Bitva probíhá následovně:

- Útočník musí zahájit svou bitevní linii kartou zbraně a pokud je potřeba, tak zahraje další jednotku a/nebo kartu artefaktu, aby jeho celková bitevní síla byla větší než základní obranná síla jeho soupeře.
- V této chvíli se může obránce rozhodnout, že se bude bránit, vzdá se nebo ustoupí. Pokud se rozhodne bránit, tak se nejdříve musí rozhodnout, zda si vezme do ruky karty přepadení nebo ne. Pokud to nyní neučiní, tak už k tomu později během bitvy nemá příležitost. Na rozdíl od karet přepadení je možné kdykoliv v bitvě použít karty uchované ve stanu.
- Poté, co obránce oznámí svou účast v bitvě a vezme (nebo ne) si karty přepadení, tak musí zahrát jednu nebo více karet z ruky s celkovou silou aspoň rovnou síle útočníka.
- Oba soupeři poté hrají střídavě karty po jedné z ruky, dokud se jeden z nich nerozhodne vynechat nebo mu dojdou karty.
- Pokaždé, když hráč přidá karty do své bitevní linie, tak musí znovu spočítat svoji celkovou sílu a oznámit ji protivníkovi.
- Pokaždé, když útočník přidá karty do své bitevní linie, tak musí jeho celková bitevní síla být vyšší (alespoň o 1) než aktuální celková bitevní síla obránce.
- Pokaždé, když obránce přidá karty do své bitevní linie, tak musí jeho celková bitevní síla být aspoň stejná jako aktuální celková bitevní síla útočníka.
- Když jeden z hráčů přestane přidávat karty do bitvy, tak boj končí. Pokud má útočník větší celkovou bitevní sílu, tak v boji zvítězil. V případě remízy nebo pokud měl celkovou bitevní sílu větší obránce, tak v boji zvítězil on a útok byl úspěšně odražen.
- Poražení hrdinové účastníci se boje (pokud nějací byli) jsou zabiti. Jejich figurky jsou odstraněny z herní desky. Tito hrdinové mohou být později ve hře nebo i v aktuálním tahu znovu najmuti.

- Pokud útočník úspěšně dobil soupeřovo město, tak si obránce odstraní svůj žeton z města a vítěz si do něj umístí svůj vlastní žeton stejného stupně. Pokud útočník nemá žádné žetony požadovaného stupně, tak si do města umístí žeton nižšího stupně nebo žádný žeton neumístí. V ojedinělých případech se město může stát neutrálním a bezbranným a může tak být dobyt bez boje (bude mít stupeň 1).
- Na konci útočnickova tahu (ne dříve a ne hned po skončení bitvy) si obránce doplní karty v ruce zpět na 6 (bez ohledu na to, kolik karet použil v boji)!

HRDINA ÚČASTNÍČI SE BITVY

Co se týče hrdinů účastnících se bitvy, tak platí určitá speciální pravidla.

Pokud hráč útočí jenom na hrdinu, tak má obránce možnost ustoupit, aby tohoto hrdinu zachránil. Musí tak učinit ihned poté, co útočník zahraje první karty do jeho linie. Pokud obránce v této chvíli neustoupí, tak to později v bitvě nemůže udělat. Pokud se obránce rozhodne ustoupit, tak přesune svou figurku po cestě o dvě nebo tři pole z bojiště. Za to však musí zaplatit 2 nebo 3 karty zásob nebo 1 kartu koně. Hrdina může ustoupit jen na neutrální nebo vlastní pole. To znamená, že hráč nemůže umístit svoji figurku na nepřátelská města nebo na pole obsahující druhou soupeřovu figurku (jako soupeř je brán jen ten protihráč, který se účastní bitvy).

Hráč nemůže provádět dva útoky najednou – může útočit buď na hrdinu nebo na město, avšak obránce má vždy právo zahrnout své další hrdiny do obrany, pokud jsou jeho figurky umístěny na bitevním poli. Pokud jedno pole obsahuje figurky více soupeřů, tak se hráč může rozhodnout, na kterou zaútočí. Pokud má útočník obě figurky na stejném poli, tak se může rozhodnout, jestli se boje bude účastnit jedna nebo obě. Pokud má obránce 2 hrdiny na stejném poli, tak jen jeden může být cílem útoku, avšak při boji si obránce může zvolit, že se jeho druhá figurka také zúčastní bitvy.

Pokud hráč útočí na město a město obsahuje obránce hrdinu, tak se obránce může rozhodnout, jestli se jeho hrdina zúčastní boje nebo nikoliv. Pokud obránce nechce, aby se jeho hrdina účastnil boje, tak prostě nechá figurku na kartě města a v tomto případě nemusí ustupovat a přežije, i když v bitvě o město prohraje.

V tomto příkladu má modrý hráč figurky na městě třetího stupně, které je kontrolováno červeným hráčem a modrý se ho rozhodne napadnout (A).

LINIE ÚTOČNÍKA



1. Modrý hráč zahájí svoji linii jednou kartou zbraně a kartou velitele, takže má celkovou bitevní sílu 3 (rovnou základní obranné síle města). Má však ve své bitevní linii jen karty Ostrovanů (modré), takže jeho hrdina obdrží bitevní bonus +1 k síle, a tak má větší sílu než je obrana města v poměru 4:3.

2. Červený hráč zahraje kartu vojáka, takže nyní je jeho obranná síla 4 a je rovna síle útočníka (3 za město a 1 za vojáka). Výsledek 4:4 je pro útočníka nedostačující.

3. Modrý hráč tedy zariskuje a zahraje rovnou 1 vojáka a 2 velitele. Jeho celková síla je tedy navýšena o +5, avšak do bitevní linie zahrál i karty Nebešťanů, takže jeho hrdina ztrácí bonus a celková síla je tedy 8. Nové skóre je 8:4.

4. Červený hráč odpoví zahráním jednoho lorda, takže jeho obranná síla je také 8.

NANEŠTĚSTÍ NEMÁ MODRÝ HRÁČ VÍCE BITEVNÍCH KARET V RUCE A NEMŮŽE TEDY ŽÁDNÉ KARTY PŘIDAT DO BITEVNÍ LINIE, ABY MOHL JEŠTĚ VÝSLEDEK ZVRÁTIT A KONEČNÝ VÝSLEDEK JE 8:8.

OBRÁNCE (ČERVENÝ) VYHRÁVÁ BITVU A ÚTOČNÍK (MODRÝ) MUSÍ ODSTRANIT SVÉHO HRDINU. BYL TO ŠTASTNÝ DEN PRO ČERVENÉ MĚSTO...



LINIE OBRÁNCE

HRANÍ ARTEFAKTŮ BĚHEM BITVY

Během bitvy mohou hráči hrát karty artefaktů s vlastní bitevní silou (zbraně a koně) a také artefakty přeměny (amulety, tituly a svitky). Avšak hráči nemohou hrát nástroje nebo stany. Když hráč zahraje artefakt přeměny, tak umístí kartu artefaktu do bitevní linie pod kartu, kterou si přeje přeměnit a poté vyhodnotí efekt artefaktu jako obvykle. Vlastní artefakt není součástí bojové linie. Pokud je karta vylepšena pomocí titulu, tak nová jednotka s vyšší hodnotou ihned vstupuje do bitvy se svou vlastní silou. Hraní svitku optimalizuje při bitvě frakci. Pokud hráč použije amulet a úspěšně zdvojnásobí nebo ztrojnásobí přeměněnou kartu, tak se síla karty počítá dvakrát nebo třikrát vyšší než normálně. Pokud hráč hodí 6, tak je obvykle karta zahrána jako kdyby to byl lord se silou 4. Je dobrým zvykem umístit kostku s výsledným hodem na kartu, aby to hráčům připomínalo, že došlo k přeměně.

ÚTOK NA NEUTRÁLNÍ MĚSTA

Hráči neprovádějí „skutečné“ bitvy při obsazení neutrálního města. Pokud chce hráč převzít kontrolu nad neutrálním městem, tak do něj nejdříve musí přesunout svého hrdinu a zahrát kartu zbraně a další karty s celkovou silou větší než je základní obrana města (stupeň města). V základní hře má obranná síla neutrálních měst hodnotu 4.

Když hráč obsadí neutrální město, tak si na něj umístí svůj žeton čtvrtého stupně. Navíc nezískal nad tímto městem jenom kontrolu, ale i si pro sebe získal přízeň místního lorda a tak obdrží ze společné zásoby jednu kartu lorda a jednu kartu zásob. Hráč si bere kartu lorda, která náleží ke stejné frakci, jako je typ terénu, na kterém se obsazené město nachází. Pokud taková karta již ve společné zásobě není, tak si hráč vezme vrchní kartu z balíčku lordů. Od této chvíle není město považováno za neutrální, a pokud někdy později ve hře opět změní vlastníka, tak už za to nový vlastník nebude odměněn kartou lorda a zásob.

ÚTOK NA STRÁŽCE RUIN

Ruiny jsou pozůstatky prastarých chrámů, v jejichž hlubinách se nacházejí Velké artefakty. Artefakty jsou stráženy mocnými stvořeními a kdokoliv chce získat Velký artefakt, tak s nimi musí bojovat. Přesun na kartu ruin automaticky nezahájí bitvu. Každý hráč se může rozhodnout, jestli na strážce ruin zaútočí nebo nikoliv. Pro útok na strážce musí mít hráč svou figurku na poli ruin. Útok na ruiny je prováděn stejným způsobem jako na neutrální město, tedy bez uskutečnění „skutečné“ bitvy. Útočící hráč musí zahrát kartu zbraně a další karty s dostatečnou silou, aby překonal obrannou sílu ruin. V základní hře má obranná síla ruin hodnotu 8. Žádný hráč nemůže vlastnit ruiny – toto pole zůstává neutrální po celou hru. Po úspěšném útoku na ruiny si hráč může vybrat jeden z Velkých artefaktů a přidat si ho do balíčku tvoření.

4. ODHOZENÍ VŠECH KARET

Po dokončení všech svých akcí si hráč vezme všechny své zahrané karty ze stolu, dále všechny nově získané karty (pokud nějaké má) a také všechny zbývající karty z ruky (pokud mu nějaké zbyly) a všechny tyto karty umístí na svůj odhazovací balíček. Výjimka: jakékoliv karty přepadení nebo karty uchované ve stanu během kroku 3 „Provádění akcí“ zůstávají na vyznačených místech ne hrací desce nebo v osobní herní oblasti. Na konci tohoto kroku by hráč neměl mít v ruce žádné karty.

5. DOBRÁNÍ NOVÝCH KARET DO RUKY

Hráč si dobere 6 nových karet do ruky ze svého národa. Pokud v dobíracím balíčku nemá dostatek karet, tak si nejdříve vezme všechny zbývající karty z národa (pokud tam nějaké jsou) a poté zamíchá odhazovací balíček a umístí ho lícem dolů zprava na levou stranu své herní oblasti, aby z něj vytvořil nový dobírací balíček. Nakonec si z tohoto nově vytvořeného národa do ruky dobere zbývající počet do celkových 6 karet.

KONEC HRY

Hra BATTALIA: Stvoření může skončit jedním ze dvou způsobů:

1. Když hráč umístí kartu terénu na poslední prázdné pole herní desky, tak hra okamžitě končí.

Pro tuto podmínku konce hry platí jedno důležité pravidlo. Během hry se může stát, že pro určité pole herní desky není ve společné zásobě k dispozici legitimní karta města nebo cesty. V takovém případě je toto pole považováno za nedostupné. Hráči si ho mohou označit zadní stranou některé nevyužívané karty (karty odhozené do limba nebo karty zásob). Pro tuto podmínku konce hry se toto pole bere jako, kdyby na něm byla karta, avšak hrdinové na něj nesmějí vstoupit nebo přes něj nesmějí projít.

2. Jakmile některý z hráčů získá páté město čtvrtého stupně, tak hra okamžitě končí.

Hráči si sečtou své vítězné body (stupeň svých měst) a hráč s největším počtem těchto bodů se stává vítězem hry (nemusí to být ten stejný hráč, který umístí poslední kartu na herní desku nebo získal 5. město 4. stupně). V případě remízy vítězí hráč s nejvíce městy 4. stupně. V případě další remízy si hráči porovnají množství měst 3. stupně (pokud je to nutné, tak i 2. Stupně a 1. Stupně a nakonec i přítomnost hrdinů na herní desce).

DALŠÍ PRAVIDLA SLUNEČNÍ ORÁKULUM

SLUNEČNÍ ORÁKULUM

Sluneční orákulum je mocná relikvie s velkým vlivem nad artefakty. Skládá se ze dvou kol a sedmi lopatek. Na každé lopatce je zobrazen symbol jednoho ze sedmi artefaktů. Symboly na vnějším a vnitřním kruhu jsou seřazeny tak, že když se vnitřní kolo otáčí, tak v jedné chvíli dojde ke shodě jen u jednoho páru symbolů.

Na lopatce se symbolem nástroje na vnitřním kole je také zobrazena šipka a sluneční záření. Šipka a záření představují sluneční paprsek. Když lopatka se slunečním paprskem míří na symbol artefaktu z vnějšího kruhu, tak je tento artefakt ozářen kouzelným paprskem a získá tím dočasné (na jeden den) božské schopnosti.

Během hry, vždy před začátkem tahu prvního hráče, začne v Battalii nový den tím, že se vnitřní kolo orákula otočí o jednu pozici po směru hodinových ručiček (důležité: orákulum se neotáčí v prvním kole hry). Tímto způsobem dojde ke shodě u nového páru symbolů a sluneční paprsek ozáří další artefakt na vnějším kole.

Normálně, když hráči vytvářejí artefakty, tak si musí vzít vrchní kartu z odpovídajícího balíčku artefaktů. Pokud se však pár symbolů na obou kolech shoduje, tak si hráči mohou vybrat frakci daného artefaktu. Tento bonus trvá jeden celý den (kompletní kolo), takže každý hráč má možnost využít této výhody. Při zisku artefaktu, jehož symbol je ve shodě na lopatkách orákula, hráč nejdříve ohlásí požadovanou frakci a poté prohledá balíček artefaktů a vezme si kartu ohlášené frakce. Pokud v balíčku nejsou žádné karty ohlášené frakce, tak si hráč vezme vrchní kartu z balíčku. Nakonec je (tak jako vždy po prohledávání) balíček zamíchán.

Když je artefakt ozářen slunečním paprskem, tak je v daném tahu jeho schopnost zdvojnásobena. To znamená, že artefakt může být v daném tahu zahrán buď dvakrát nebo jednou s vylepšenou schopností či zdvojenou silou...

Obecně platí, že vylepšené schopnosti artefaktů díky ozáření jsou zdvojnásobeny, avšak pro každý artefakt má toto pravidlo trochu odlišnou interpretaci. Hráč se vždy rozhodne, jestli využije zdvojený efekt v jedné akční linii nebo (jako u amuletů) ve dvou liniích jakožto virtuální zdvojenou kopii karty (vidličkový efekt). Následuje seznam nejdůležitějších efektů artefaktů ozářených slunečním paprskem:



Nástroj – kartu je možné zahrát buď v jedné akci, která vyžaduje 4 vojáky (v základní hře jsou pro jednu akci vyžadováni ne více než 3 vojáci, avšak v tomto případě je jeden navíc) nebo může být zahrán dvakrát ve dvou odlišných akčních liniích (vidličkové linie), kdy v každé poskytne až 2 vojáky.



Zbraň – může být zahrána buď ve dvou odlišných liniích jakožto vidličkových (například pro najmutí hrdiny nebo zahájení bitvy stejnou kartou) nebo může být zahrána jednou v boji se zdvojenou bitevní silou (jakožto 2 virtuální kopie téže karty). Pokud je zbraň zahrána ve dvou odlišných akcích, tak její síla není zdvojnásobena.



Amulet – tato karta přemění 2 odlišné karty, avšak nikdy ne stejnou kartu dvakrát. Pro každou kartu se hází kostkou přeměny zvlášť. Efekt kostky by měl být zcela vyhodnocen na první kartu předtím, než hráč hodí kostkou pro druhou kartu. Ozářený amulet tedy není ihned po prvním hodu přesunut do úkrytu, ale hráč může znovu hodit kostkou pro druhou kartu.



Titul – hráč může vylepšit buď jednu jednotku o dvě hodnoty nebo dvě jednotky o jednu hodnotu, a to v jedné linii nebo ve vidličkové linii. Pokud je přeměna aplikována na 2 karty v jedné linii, tak je karta titulu umístěna doprostřed pod karty jednotek (trochu níže, aby byl vidět symbol titulu a připomnělo to tak přeměnu).



Magický svítek – hráč může změnit frakci dvou karet (v jedné linii nebo ve vidličkové linii). Také může přeměnit sám sebe a jednu jinou kartu.



Stan – do stanu je možné zároveň umístit dvě karty, avšak hráč zahraje jen jednu kartu zásob za postavení stanu. Po sbalení stanu si z něj hráč musí vzít všechny karty zpět do ruky (také zároveň). Hráči nemohou uchovat druhou kartu ve stanu, který byl zahrán v dřívějších tazích.



Kůň – pokud je zahrán kvůli pohybu, tak umožňuje jednomu hrdinovi pohnout se o až 6 polí nebo dvěma hrdinům pohnout se každému o až 3 pole. Pokud je kůň zahrán v bitvě, tak je jeho síla zdvojena (jako 2 virtuální kopie téže karty).



SHODUJÍCÍ
SE SYMBOLY

OZÁŘENÝ
ARTEFAKT



V tomto příkladu je amulet (1) ozářen slunečním paprskem, takže může přeměnit dvě karty.

Nejdříve na něj hráč umístí kartu titulu a hodí 2 – má štěstí! (2)

Nyní může zahrát svůj titul, jako kdyby to byly dvě karty.

Takže nejdříve vylepší velitele Ostrovanů na kněze Ostrovanů (3).

Poté vylepší vojáka Barfolků na velitele Barfolků (4).

Následně hráč umístí kartu nástroje na amulet a hodí kostkou... (5)

NANEŠTĚSTÍ JE VÝSLEDEK HODU 4, TAKŽE MUSÍ UMÍSTIT KARTU NÁSTROJE, JAKOŽTO KARTU PŘEPADENÍ, AVŠAK NEMUSÍ ZA TO ODHAZOVAL ŽÁDNOU KARTU.

HERNÍ SCÉNÁŘE

POKROČILÁ HRA

Zkušenější hráči mohou hru učinit ještě **více strategickou** tím, že do ní zahrnou další pravidla. V pokročilé hře mohou brát v úvahu **různé typy terénů**. V tom případě mají hráči výhodu, pokud se pohybují nebo bojují na svém domovském terénu. **Domovský terén** je ten typ terénu, který je **přírozený pro frakci hráčovy hrdiny**. Výhody, které hráč získává z domovského terénu, jsou následující:

- **Bonus pro pohyb** – hrdina se po domovském terénu **pohybuje zdarma** (na nebo přes něj). Domovský terén totiž poskytuje hrdinovi (a jeho armádě) tolik zdrojů, že pro pohyb přes něj nepotřebuje žádné další zásoby či jinou pomoc. Pohyb zdarma **může být kombinován** s pohybem placeným kartami zásob a kartami koní. Pohyb hrdiny získaný díky kartě koně může být dokonce využit po částech, pokud je uprostřed trasy hrdiny domovský terén.

V tomto příkladu má zlatý hráč hrdinu Nebešťanů na poli A.

Zahraje kartu artefaktu koně, což mu dává možnost až 3 pohybů hrdinou.

Ačkoliv **ruiny** (5) jsou vzdáleny od hrdiny 5 polí, tak se na ně může dostat, protože cesta hrdiny vede přes dvě karty s domovským terénem skalnatých hor.

Při pohybu musí hráč „platit“ jen za pohyb přes pole 1, 3 a 5.

Přes pole 2 a 4 se pohybuje zdarma, protože je to domovský terén jeho hrdiny.



- **Bonus pro boj** – hráči obdrží bonus +1 k síle, když se účastní bitvy na svém domovském terénu. Domovský terén je ten typ terénu, který je **přírozený pro hráčovy hrdiny**. Tento bonus je připočítán k počáteční bitevní síle. Nezáleží na tom, jestli se hrdina hráče účastí bitvy nebo ne (dokonce i když domovský terén ovlivňuje jen města) a nezáleží na tom, jestli je v bitvě hráč útočníkem nebo obráncem.



V tomto příkladu červený hráč útočí na město druhého stupně (A) kontrolované zlatým hráčem.

Terén města je rudý kaňon, takže červený (Embeřan) hráč, jakožto útočník získává bonus za terén +1 k síle. Když se bere v úvahu bonus za terén, tak je jedno, kdo je vlastníkem města.

I když hráč Nebešťanů ovládá město, tak terén není jeho domovským terénem, takže za něj neobdrží bonus.

Pokud by červený hráč napadl město zlatého hráče (B), poté by obránce dostal bonus za terén, protože skalnaté hory jsou jeho domovinou.

ALTERNATIVNÍ HERNÍ SCÉNÁŘE

Následující kapitola popisuje **volitelné přípravy a scénáře** hry poskytující nové možnosti a zvyšující znovuhratelnost hry. Můžete si také vytvářet libovolné vlastní herní scénáře – budeme rádi, když nám svoje nápady pošlete na battalia@fantasmagoria.bg.

Prvním alternativním scénářem je podobný základní hře, avšak je u něj **zvýšena obtížnost**. Počáteční pozice všech měst zůstává stejná, ale hráči používají u neutrálních měst žetony s hodnotou 6, takže obranná síla těchto měst je 6 místo 4. Stupeň obsazeného města však zůstává 4 (takže poskytuje 4 VB). Obranná síla strážců ruin je zvýšena na 10 místo 8. Všechna ostatní pravidla jsou stejná jako v základní hře. Hra také trvá déle.

Druhým alternativním scénářem je o dost rozdílnější. Hráči začínají hru **bez počátečních měst**. Do čtyř rohů herní desky hráči umístí po jednom neutrálním městě s obrannou silou 6. Hráči u těchto počátečních měst použijí stejný druh karet jako v základní hře. Pod každé neutrální město hráči umístí lícem dolů náhodně po jednom Velkém artefaktu a pátý artefakt bez jeho odhalení vrátí do krabice. **Na středové pole** herní desky umístí hráči **kartu ruin** a neozačí ji žetonem – toto je nyní **společné město**, které je vždy **neutrální**. Na ruiny umístí každý hráč jednu svou figurku. Během hry může každý hráč **obsadit maximálně jedno neutrální město**. Když hráč obsadí neutrální město, tak obdrží kartu lorda patřícího ke stejné frakci jako je obsazené město, dále jednu kartu zásob a také **jako odměnu** Velký artefakt umístěný pod městem. Po obsazení města jedním z hráčů ho mohou napadnout i ostatní hráči. Všechna ostatní pravidla jsou stejná jako v základní hře. Dávejte si však **větší pozor** na to, jak **stavíte města a cesty**, jelikož na začátku hry jsou všichni hrdinové pohromadě a všichni hráči mají tedy od začátku přímé spojení ke všem ostatním hráčům!

Hráči si také mohou dle svých preferencí **upravit pravidla či přípravu hry** tak, aby byla hra **rychlejší a snadnější** nebo naopak **delší a více komplikovaná**. Například se hráči mohou dohodnout, že hru začnou s **dvěma či více vlastními městy** nebo začnou **bez neutrálních měst**. Také mohou začít hru s **jednou nebo oběma figurkami hrdinů** na herní desce. Nebo si mohou **změnit podmínky konce hry**.

Důležité: Všichni hráči by měli před začátkem hry souhlasit se změnami pravidel či přípravy hry. Hrajte poctivě a užíjte si zábavu!

Poznámka autorů: Jelikož je mechanika hry plná zvratů, tak se nikdy nevzdávejte, hrajte naplno až do konce, očekávejte neočekávané a užíjte si svět Battalie!

PÁR PRAKTICKÝCH RAD

Je dobrým zvykem, že hráč sedící vedle slunečního orákula otáčí vnitřním kolem po směru hodinových ručiček (vždy před začátkem tahu prvního hráče). Poté **nahlas ohlásí začátek nového dne** a popíše, který artefakt je **ve shodě** symbolů a který je **ozářen slunečním paprskem**. Pro snížení možnosti výskytu chyb je lepší, když se o tento proces stará jen jedna osoba.

Sluneční orákulum je vlastně také **kalendářem** počítajícím dny. **Jedna plná otočení** vnitřního kola znamená **jeden herní týden**. Jedna hra obvykle trvá tři až čtyři týdny. Hráči si mohou lehce **zaznamenávat délku hry** podle pozice orákula. Také to může být **limit pro trvání hry**, když by hráči chtěli **hrát na pevně daný počet týdnů** (2 týdny pro krátkou hru, 3 týdny pro střední a 4 či 5 týdnů pro dlouhou hru).



HRA DVOU A TŘÍ HRÁČŮ

Ve dvou či třech hráčích by si měli hráči **připravit** hru následujících způsobem.

HRA 3 HRÁČŮ

Ve hře tří hráčů vezměte 4 města s **křížovatkami tvaru kříže**, jedno od každé frakce a tři z nich umístěte **náhodně** na pole označená **malým hnědým trojúhelníkem**. Toto budou **počáteční města**. Čtvrté nepoužité město odložte stranou, to nebude ve hře použito. Poté si hráči vezmou další 4 města s **křížovatkou tvaru kříže**, opět po jednom od každé frakce a tři z nich umístí **náhodně** na pole označená **malým bílým trojúhelníkem**. Toto budou **neutrální města**, takže je označte neutrálním žetonem hodnoty 4. Opět platí, že čtvrté město vraťte zpět do krabice.

Při přípravě Velkých artefaktů hráči umístí náhodně **čtyři Velké artefakty** na **vyznačená místa** na herní desce a pátou kartu vrátí do krabice. Později, až si hráči zvolí a vezmou figurky hrdinů a odpovídající žetony, je čtvrtý pár hrdinů a žetonů navrácen do krabice. *Všechny další kroky přípravy hry jsou stejné jako u hry 4 hráčů.*

Hra probíhá dle standardních pravidel s jednou význačnou výjimkou. **Tři temnější pole ve čtyřech rozích** herní desky (označené X na obrázku níže) **jsou považovány za neprůchozí terén**, takže hráči na nich nemohou stavět cesty ani města a tyto pole se ani nepočítají do podmínek konce hry. Jinými slovy tato pole se berou tak, jako kdyby neexistovala.

PŘÍPRAVA PRO 3 HRÁČE



HRA 2 HRÁČŮ

Ve hře dvou hráčů, předtím než hráči začnou rozdělovat různé balíčky karet, musí **odstranit všechny karty** (jednotky, artefakty, města a cesty), **žetony a hrdiny** od jedné zvolené frakce. Frakci je možné vybrat náhodně nebo se hráči rozhodnou, kterou vyloučí. Také by hráči měli odstranit 20 karet zásob (jelikož odstranili 20 karet jednotek). Poté pokračují se standartní přípravou s těmito výjimkami:

Hráči si vezmou 3 města s **křížovatkami tvaru kříže**, jedno od každé frakce a dvě z nich umístí **náhodně** na pole označená **malým hnědým kruhem**. Toto budou **počáteční města**. Třetí nepoužité město odložte stranou, to nebude ve hře použito. Poté si hráči vezmou další 3 města s **křížovatkou tvaru kříže**, opět po jednom od každé frakce a dvě z nich umístí **náhodně** na pole označená **malým bílým kruhem**. Toto budou **neutrální města**, takže je označte neutrálním žetonem hodnoty 4. Opět platí, že třetí město vraťte zpět do krabice.

Hráči by měli také odstranit náhodně dva Velké artefakty (vrátit je do krabice) a zbylé **tři Velké artefakty** umístit na **vyznačená místa** na herní desce. Později, až si hráči zvolí a vezmou figurky hrdinů a odpovídající žetony, je třetí pár hrdinů a žetonů navrácen do krabice.

Hra probíhá dle standartních pravidel s jednou význačnou výjimkou. **Pole vnějších řad a sloupců** herní desky (označené X na obrázku níže) **jsou považovány za neprůchozí terén**, takže hráči na nich nemohou stavět cesty ani města a tyto pole se ani nepočítají do podmínek konce hry. Jinými slovy tato pole se berou tak, jako kdyby neexistovala. Tato pole jsou vizuálně oddělena tenkou linií.

PŘÍPRAVA PRO 2 HRÁČE



DESIGN HRY: Alexandar Guerov

DALŠÍ VÝVOJ HRY: Ledha Guerova, Alexandar Guerov

ILUSTRACE: Albena Noveva, Atanas Lozanski, George Tanev

GRAFIČKÝ DESIGN: Alexandar Guerov, Albena Noveva, Atanas Lozanski, Ledha Guerova

3D MODEL: Borislav Barzev, Vasil Hristov

TESTOVÁNÍ HRY: Alexander Gerov "The Handsome", Fani Petkova, Antony Dragomanov, Georgi Stankov, Atanas Lozanski, Bonka Lozanska, Albena Noveva, Vasil Hristov, Borislav Barzev, Desislava Petrova, Pirina Kasapinova, Kiril Vodenicharov, Pavel Kolev, Deyan Georgiev, Nikolay Zhekov, Taner Aliosmanov, Rostislav Tzachev, Kiril Ivanov, Pavel Janachkov, Danail Denev, Vancho Ivanov, Kostadin Raev, Karina Popova, Assen Illiev, Dechko Dechkov, Vladimir Betov, Ognyan Vassilev, Mila Stanoeva, Georgi Katzarski

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ: Adrian Popov, Karina Popova, Antony Dragomanov / Veli, Juli and Sasho from 27th Cube

ALL RIGHTS RESERVED

© 2015 Fantasmagoria Ltd.

Geo Milev Str. 30, Sofia, Bulgaria

kingdom@fantasmagoria.bg

www.facebook.com/fantasmagoria.bg

www.fantasmagoria.bg

www.BigBag.bg

+359 895 61 88 10

