

Na samém úsvitu dějin, v pradávnych časech, kdy se rodily myšlenky a sny se stávaly skutečností, existoval pouze jeden svět obklopený nekonečnou nicotou – Netheran, později známý jako Říše Snů. Legendy praví, že je to obrovská koule složená z pouhého světla.

V těch dávných dobách neměl Netheran a jeho obyvatelé žádného protivníka. Obývaly jej dvě rasy. Tou početnější byli Snáři, bytosti nadané neuvěřitelnou představivostí. Tkali předito snů a svůj svět nikdy neopustili. Zhmotněním svých vizí proměňovali bezbřehou nicotu v místa mající tvar i barvu. Nejschopnější z nich vytvořili nové světy, další jim dali krajiny a ti nejméně nadaní je oživilí rozličnými bytostmi, které je osídlily. Vedle Snářů obývali Říši Snů ještě Snovní draci, tvorové prahnoucí po nejhlubším poznání všehomíra. V oněch časech cestovali Snovní draci nicotou, navštěvovali jiné světy a šířili vědění po celém tehdejší vesmíru. Světy navštívené draky brzy okusily sílu tvoření a jejich obyvatelé zažívali léta blahobytu. Nikdo netušil, že éra nekonečné rozmanitosti se chýlí ku konci. Bylo totiž jen otázkou času, kdy se některý ze Snářů pokusí uchopit a spoutat sílu tvoření. A tak v nejdlejší koutu nicoty tajně vznikl svět Alvatar, později známý jako Říše Tmy. Jeho stvořitel se prohlásil Hrůzypánem a použil své poslední síly ke stvoření dvacetihlavé saně, na jejímž hřbetě opustil Říši Snů.

Alvatar, obří spirálovitá černá díra, začal pohlcovat světlo všech okolních světů. Jeho moc stále rostla a touha Hrůzypána ovládnout samu podstatu tvoření neznala hranic.

Mnohé světy požádaly Říši Snů o pomoc. Vyslaná delegace Snových draků se marně pokoušela vyjednávat s Hrůzypánem. Bylo jasné, že střet je nevyhnutelný. Veškerá moc Snářů, všechna jejich tvořivá síla, se nyní upnula k jedinému cíli – vrátit vesmír do starých kolejí. Odliv světla však znamenal zkázu pro nemálo světů. Jejich síly tvoření byly příliš slabé a bez podpory Snářů je brzy pohltila nicota.

Zbylé světy s pomocí draků soustředily veškeré své tvořivé síly a spoutaly je do Krystalů, kamenů moci, jež pak udržovaly veškeré světlo. Tím se staly jednou provždy nezávislé na pomoci Říše Snů. Moc Snářů se nyní zcela obrátila proti temné síni Alvataru. Hrůzypán však byl připraven.

Nikdo dnes již neví, kdo tehdy zaútočil jako první. Je však pouze naším rozhodnutím, ke komu se přidáme.

Ze zápisků mudrce Bardebana, opatrovatele Krystalu Iridionu

ŘÍŠE SNŮ

Pravidla hry

Hra je určena pro 2–5 hráčů. Každý z nich ovládá jednu postavu – nesmrtelného vyslance Říše Snů nebo Říše Tmy, který prozkoumává nicotu a přetváří ji sesláním snů či hrůz, navštěvuje cizí světy a plněním zadaných úkolů se snaží získat je pro rozhodující střetnutí jako své spojence. Při svých cestách po tajuplných světech se postavy setkávají s rozličnými nástrahami a zažívají mnohá dobrodružství, během nichž získávají zkušenosti, moc a nehynoucí slávu.

Připravili jsme pro vás dva scénáře – Střet říší a Zkouška síly. Doporučujeme vyzkoušet si nejprve základní verzi Střetu říší podle zjednodušených pravidel, určenou pro dva hráče.

Nejprve se však seznámte s tím, co mají oba scénáře společného, a s jednotlivými prvky hry.

Kostka

Součástí hry je osmistěnná kostka. Používá se například při pohybu postavy, při souboji, při seslání některých snů a hrůz

a kouzlení. Mluví-li se kdekoliv v pravidlech o hodů kostkou, jedná se právě o tuto osmistěnnou kostku.

Žetony

V krabici najdeš skleněné žetony různých barev. Slouží jednak ke znázorňování číselných charakteristik postav (například červené žetony symbolizují moc postavy, zelené životy), k označování kartiček na několik použití a podobně. Podrobnosti se dovíš vždy na konkrétním místě pravidel.

Postava

Postava je ve hře reprezentována kartou postavy, kterou si hráč položí před sebe na stůl, a figurkou se stejným obrázkem, kterou po vložení do podstavečku pohybuje po herním planu.

Charakteristika postav

Postavám sloužícím Říši Snů říkáme hrdinové, postavy bojující za Říši Tmy nazýváme démoni. Hra obsahuje pět hrdinů a pět démonů.

Hrdinové

Barbar – mocný bojovník, který mnoho vydrží, ale o to pomaleji se pohybuje. Dokáže se pořádně rozzuřit a pak běda každému, kdo se mu postaví na odpor!

Cestovatel – nejrychlejší postava z celé hry. Moc toho v boji nevydrží, ale v mžiku se dostane kamkoliv.

Druid – mystický léčitel, který co se jednou naučí, již nikdy nezapomene. Umí ochočovat zvířata a dělat z nich své pomocníky.

Rytíř – na křídlech svého pegasa velmi pohyblivý jezdec. Díky tréninku si neustále zlepšuje bojové dovednosti.

Snový drak – nejmocnější bytost sil Snů. Dokáže se neuvěřitelně rychle pohybovat nicotou.

Démoni

Čert – naprosto nepředvídatelná postava s pekelným štěstím při hře.

Rarach – démon, jenž neustále kuje různé pikle a pletichaří. Je tak mazaný, že obelstí i vládce světů.

Saň – nejmocnější postava ze hry. Postrach všech hrdinů.

Stín – velmi rychlý a zrádný démon. Nic ho nezastaví.

Titán – velmi mocná, ač nepříliš pohyblivá postava. Úderu jeho kladiva se jen těžko uniká.

Karta postavy



Na kartě postavy jsou uvedeny všechny její počáteční vlastnosti a zvláštní schopnosti.

Vlastnosti postavy

Moc – vyjadřuje nejen fyzickou sílu postavy, ale i její duševní schopnosti. Moc se projevuje zejména v souboji a s rostoucími zkušenostmi se zvyšuje. Moc postavy nemůže nikdy klesnout pod její počáteční hodnotu. Zvýšení moci během hry se znázorní přiložením červeného žetonu ke kartě postavy.

Pohyb – vyjadřuje schopnost orientace postavy v nicotě, snech, hrůzách či jednotlivých světech. Číslo na kartě postavy se přičítá při každém hodu kostkou na pohyb, čímž se získá počet bodů pohybu (BP), které má postava v daném kole k dispozici. Podrobnosti se dočtěš v kapitole Pohyb postav.

Životy – v Říši Snů se neumírá. Postavy jsou nesmrtelnými vyslanci sil Snů či Tmy. Počet životů určuje, jak dlouho je postava schopna bojovat, než se probudí (viz kapitola Soubojový systém). Každý život je reprezentován zeleným žetonem. Počet

životů uvedený na kartě postavy je maximum, které není možné překročit.

Zvláštní schopnosti

Zvláštní schopnost lze použít i vícekrát za kolo, není-li uvedeno jinak. Použití schopnosti musí být vždy předem ohlášeno.

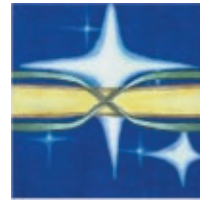
Herní plán

Herní plán tvoří tu část všehomíra, kde leží tři mocné neutrální světy – Iridion neboli Duhovka, Akademus a Filnerin. Tudy cestují zástupci Říše Snů i Říše Tmy, jejichž cílem není nic menšího než připojit tyto světy ke své straně. Ale dostat se k vládcům světů není vůbec snadné. Podívejte se nyní, co vše na herním plánu můžete nalézt.



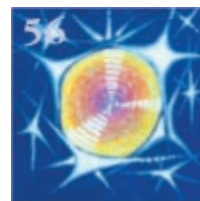
Nicota

Nicota je neprozkoumaný prostor mezi světy. To, co v něm číhá, nedokáže žádný snový cestovatel odhadnout.



Cesta

Cesty vznikly díky poutníkům, kteří mnohá místa nicoty velmi dobře prozkoumali a opsalí.



Studánka

Kouzelné studánky jsou podivuhodná místa v nicotě. Mnoho mudrců věří, že jimi proudí samotné světlo Netheranu, síly zrození.



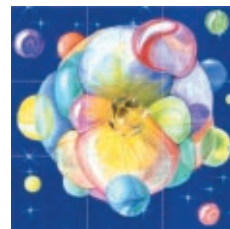
Tajemné místo

Tajemné místo skrývá Bránu času, jež dokáže obrátit vítězství v porážku a neodvratitelnou porážku ve slavné vítězství. Závisí jen na nevyzpytatelné vůli osudu, jak se zachová.

Svět

Svět představuje obydlený ostrov v bezbřehém oceánu nicoty. Na herním plánu jsou tyto tři světy:

Iridion neboli Duhovka – místo všech poutníků a cestovatelů



Filnerin – obří strom života



Akademus – svět mudrců



Každý svět je tvořen třemi oblastmi:



Brána světa je jediným místem, kterým lze vstoupit na svět a později i do síně světa.

Vnější okruh představuje osm polí kolem prostředního. Tvoří povrch daného světa, po kterém postavy cestují, zažívají mnohá dobrodružství a

hledají bránu do síně. Postavy se pohybují po směru hodinových ručiček, tento směr je naznačen i šipkou na poli brány.

Síň obývají základní síly světa, jejichž veškerá moc je soustředěna v Krystalu. V síni dostávají postavy zadány úkoly. Jejich splněním mohou přesvědčit vládce světů a získat tak spojence.

Typy karet

Hra obsahuje (kromě již popsaných postav) několik typů karet. V této kapitole si vysvětlíme, k čemu jednotlivé typy slouží. Veškeré upotřebené karty se zpravidla odkládají na hromádku použitých karet a již se do hry nevracejí.

Karty snů a hrůz

Karty snů i hrůz jsou čtvercové, sny mají žlutooranžový rub, hrůzy červený.

Pomocí snů a hrůz postavy přetvářejí nicotu, hráčům karty slouží k ovlivňování prostředí herního plánu. Karty snů obvykle buď pomáhají hrdinům nebo škodí démonům, u karet hrůz je tomu naopak.

Údaje na kartách snů a hrůz



Pták Ohnivák
Světlo: 10
Umístění: P
PB: 1
Trvání: stálé

Hod kostkou (třikrát se pouze hrdinů):

- 1 ohnivák ti zazpíval, trváte +1 k moci
- 2-6 ohnivák tě přenesl, +4 PB
- 7-8 ohnivák se rozrušil a spálil tě svým ohnivým dechem, ztrácíš 1 život

Světlo: udává, kolik bodů světla stojí vyvolání snu (hrůzy).

Umístění: P – přesné (herní pole si hráč zvolí dle své vůle), % – náhodné (určí se hodem kostkou)

BP: náročnost vstupu na herní pole vyvolané karty

Trvání: stálé či dočasné

Vyvolávání snů a hrůz

Sny a hrůzy se zpravidla vyvolávají pomocí světla, mystické energie, která slouží vládcům Říše Snů a Říše Tmy k přetváření všehomíra. Ve hře je světlo reprezentováno žlutými žetony, přičemž 1 žeton = 5 bodů světla. Sen sešleš tak, že jej položíš na herní plán a zaplatíš příslušný počet bodů světla, tj. odevzdáš několik žetonů. Pokud nemáš dostatek bodů světla, nemůžeš daný sen seslat (nestanoví-li konkrétní scénář jinak).

Umístování snů a hrůz

Karty snů a hrůz se během hry pokládají na pole nicoty lícem nahoru. Každá karta zabere čtyři herní pole a nelze ji položit tak, aby třeba jen částí překrývala již dříve vyložený sen či hrůzu. Celá karta rovněž musí být umístěna na herním plánu, nesmí tedy přečínat. Karty mohou překrývat pole světů i tajemného místa, ale na těchto polích nepůsobí (jako by zde karta vůbec neležela). Sny, resp. hrůzy, tedy fungují pouze na polích nicoty, na cestách a kouzelných studánkách.

Podle údajů uvedených kartě může být její umístění přesné nebo náhodné. U přesného umístění hráč sám rozhoduje, kam kartu položí. U náhodného se umístění určí pomocí kostky: hod dvakrát kostkou, čímž určíš konkrétní políčko. Např. hody 1 a 8 znamenají, že sen (hrůza) se objeví na herním poli s číslem 18. Na takto určené pole je umístěn obrázek karty, ta však může být libovolně natočena (rozhoduje sesilatel). Pokud je však určené pole již obsazeno jiným snem či hrůzou nebo na něj kartu nelze položit tak, aby jiný sen či hrůzu nepřekrývala, pak se hází znovu.

Trvání snů a hrůz

Trvání může být stálé nebo dočasné. V prvním případě karta působí trvale, bez ohledu na to, kolikrát je navštívena. V druhém případě je uvedeno, kolikrát může být sen či hrůza použita. Karty s trváním 1 akce se po prvním použití odloží na hromádku použitých karet, analogicky karty s trváním 2 akce (resp. 3 akce) jsou na dvě (resp. tři) použití. Na kartu s dočasným trváním polož tolik žetonů (libovolné barvy), kolik je na ní uvedeno akcí. Po každém použití 1 žeton odeber. Jakmile odebereš poslední žeton, odlož kartu na hromádku použitých karet.

Karty událostí

Jsou obdélníkové a mají šedý rub.

Karty událostí představují nástrahy a dobrodružství, která tě čekají při návštěvě nějakého světa. Před hrou balíček karet událostí zamíchejte a položte rubem nahoru na stůl. **Kdykoli** skončí tvá postava svůj pohyb na poli vnějšího okruhu světa (třeba i při opouštění světa), vezmi si vrchní kartu z balíčku karet událostí. Řiď se tím, co je na kartě napsáno.

Jedinou další možností, kdy můžeš otočit kartu události, je hod 1–3 při návštěvě Brány času.

Dobereš-li poslední kartu události, zamíchej balíček použitých karet a vytvoř nový balíček karet událostí.

Typy karet událostí

Můžeš se setkat se třemi typy karet událostí – s bytostmi, s kouzelnými předměty a s jednorázovými účinky.



S **bytostí** je většinou nutno bojovat, pravidla pro souboj jsou uvedena v kapitole Soubojový systém. Na kartě jsou uvedeny zkušenosti, které postava získá (viz níže), pokud bytost porazí. V případě prohry nebo remízy odlož kartu na hromádku použitých karet – tvá postava za ni žádné zkušenosti nedostane. Pokud k boji nedojde (například proto, že bytost je nepřátelská jen vůči některým postavám), postava zkušenosti za bytost získá.

Jednorázový účinek je nutno ihned využít. Není-li na kartě výslovně uvedeno jinak, nemůžeš jej využít v dalším kole. Řiď se tím, co je na kartě uvedeno. Vybrat si můžeš, pouze pokud text na kartě toto vysloveně umožňuje, tj. formulace typu „chceš-li“, „můžeš“ atp. Pokud účinek postavu někam přesune a není jednoznačně určeno konkrétní pole, urči si toto pole dle své vůle.

Předmět si ponechej. Předměty mohou být trvalé (např. Zlatý meč) nebo na jedno použití (např. Léčivý lektvar). Postava může nést neomezené množství předmětů. Předměty je možno použít kdykoliv. Po použití odlož jednorázový předmět na hromádku použitých karet.

Zkušenosti za události

Na kartách událostí s bytostmi je uvedeno, kolik zkušeností tvoje postava jejím poražením získá. Karty si uschovej. Každých deset zkušeností je možno vyměnit za jeden žeton moci. Vždy je nutno odevzdat přesný počet zkušeností, případně zbylé zkušenosti propadají. Např. máš-li dvě karty událostí, první za 7 zkušeností, druhou za 5 zkušeností, můžeš obě odevzdat a zvýšit si tak moc o jedna, avšak 2 zkušenosti v tomto případě propadají.



Karty úkolů

Úkoly jsou klíčovou částí hry. Karty úkolů jsou zadávány v síních světů. Plněním úkolů se postava snaží přesvědčit neutrální světy, aby se staly jejími spojenci.

Hra rozlišuje dva typy úkolů – lehké a těžké. Lehké úkoly mají zelený rub, těžké úkoly modrý.

Plnění úkolů

Postava, jež navštíví síň světa, dostane zadán jeden či více úkolů. Úkoly jsou zadávány náhodně, hráč si vezme vždy vrchní kartu z balíčku karet úkolů. Zda si má vzít úkol lehký či těžký, zda si

může vybrat nebo zda si musí vzít oba, závisí na konkrétním scénáři. V žádném případě však nemůže jedna postava navštívit tentýž svět za účelem zadání úkolu znovu, dokud nesplnila předchozí úkoly, které jí zde byly zadány. Je však možné si „vyzvednout“ úkoly na různých světech a ty pak plnit souběžně.

Na každé kartě je uvedeno přesné zadání úkolu. Kartu úkolu si dej před sebe na stůl a polož na její horní polovinu žeton stejné barvy, jaký je umístěn v síni světa (takto vždy poznáš, pro který svět úkol plníš). To, co je nutno splnit, je na kartě zvýrazněno barevně. Polož počet žetonů odpovídající barvy na dolní polovinu karty.

Jak úkoly fungují, si vysvětlíme na jednoduchém příkladu. Na úkolu Snové koule jsou slova „pět snů nebo hrůz“ červeně. Polož tedy pět červených žetonů na dolní polovinu karty úkolu. Po každém navštívení snu nebo hrůzy můžeš jeden žeton odebrat. Úkol je splněn, jakmile na něm není ani jeden žeton. Kartu si uschovej – za splnění úkolu jsou zkušenosti, které můžeš vyměnit za žetony moci.

Zkušenosti za úkoly

Za splnění lehkého úkolu je 5 zkušeností, za splnění těžkého úkolu 10 zkušeností. Tyto zkušenosti si, podobně jako zkušenosti za události, můžeš vyměnit za moc.

Připojení světa

Splnění úkolu však není vše. Je nutno znovu navštívit síň, kde byl úkol zadán. Jakmile ji postava, která úkol splnila, navštíví, svět je připojen. Protivník tento svět již nemůže získat. Moc postavy se ihned zvýší o jedna, polož tedy na kartu postavy jeden žeton moci. Ze světa odeber žeton, aby bylo jasně vidět, že svět je již připojen. Úkoly ostatních postav, které byly zadány v tomto světě, se odloží na hromádku použitých karet.

Karty zvláštních schopností

Jsou obdélníkové a mají hnědý rub.

Karty zvláštních schopností rozšiřují herní možnosti, nejsou tedy součástí základního scénáře Štět říší. Při použití těchto karet každá postava získává nějakou novou schopnost, popsanou na kartě.

Název	Hod	Kouzla
Pohyb	1	+1 BP pro toto kolo
Zpomalení	2	Libovolná postava má během svého příštího pohybu -1 BP
Odmstění	3	Lze seslat jen na postavu v nicotě, můžeš ji libovolně přesunout až o 2 pole, avšak pouze na jiné pole nicoty
Cesta	4	Všechna pole nicoty se v tomto kole počítají za cestu (náročnost 1 BP)
Obří síla	5	+1 k moci pro toto kolo
Blesk	6	Libovolná postava ztrácí 1 život
Rychlost	7	Pro toto kolo získáváš navíc tolik BP, kolik padne na kostce
Teleport	8	Přesun na libovolné pole nicoty
Ochromení	9	Postava, na kterou bylo kouzlo sesláno, během svého následujícího tahu nehraje
Hypnóza	10	Ovládnutí postav, v jejím následujícím tahu za ni hraješ ty

Karty kouzel

Karty kouzel jsou rovněž rozšiřujícím prvkem. Součástí hry jsou dvě karty s přehledným seznamem všech kouzel, která mohou postavy sesílat. Pokud se rozhodnete kouzla používat, položte karty vedle herního plánu, každou na opačný konec, tak abyste všichni alespoň na jednu z nich dobře viděli.

Sesílání kouzel

Pokusit se seslat kouzlo může každá postava pouze **jednou** za kolo, a to kdykoli během svého pohybu. Při pokusu o seslání

kouzla hráč hodí kostkou. Kouzlo se podařilo seslat, pouze pokud na kostce padlo stejné nebo větší číslo, než je uvedeno v tabulce kouzel. Postava se schopností Mág si přičítá k tomuto hodu +1. Postava stojící během sesílání na kouzelné studánce si rovněž přičítá +1.

Všechna kouzla mají neomezený dosah. Tučně zvýrazněná kouzla můžeš seslat pouze na sebe a působí do konce tahu postavy. Zbylá kouzla lze seslat pouze na protivníky. Použití kouzla se nikdy **nepovažuje** za útok.

Pohyb postav

Hod' kostkou. K tomuto hodu přičti hodnotu svého pohybu a získáš body pohybu (BP). Tyto body můžeš, ale nemusíš, použít k pohybu po herním plánu. Nevyužitá BP však propadají, nelze si je uspořít do dalších kol.

Každé pole herního plánu má určitou náročnost, která určuje, kolik BP musíš vynaložit, aby se tvá postava na dané pole dostala. Nemáš-li dostatek bodů, nemůžeš na dané pole vstoupit a musíš počkat do dalšího kola. Po herním plánu se nemůžeš pohybovat diagonálně (šikmo).

Pohyb v nicotě

Vstup na pole nicoty stojí 2 BP. Za pole nicoty se považují i kouzelné studánky.

Pohyb po cestě

Vstup na pole cesty stojí 1 BP.

Vstup na tajemné místo

Vstup na kterékoliv pole tajemného místa stojí 2 BP. Vstupem přicházíš o zbylé body pohybu a svůj pohyb končíš. Postava, která navštíví Bránu času, je náhodně vystavena jednomu jejímu účinku – **musí** si hodit kostkou a podle výsledku se určí, co se přihodilo.

Pohyb po světech

Na vnější okruh světa lze vstoupit pouze polem brána (2 BP). Poté se postava pohybuje po vnějším okruhu světa po směru hodinových ručiček (zleva doprava). Pohyb o jedno políčko stojí 2 BP. Jakmile postava „obejde“ celý vnější okruh a vstoupí na pole brány podruhé, vstupuje hned vzápětí do síně světa, kde dostane zadán(y) úkol(y) (viz Karty úkolů a Připojení světa výše). Vstup do síně světa nestojí žádné body pohybu, avšak postava zde ztrácí zbylé BP a v tomto kole se již nemůže pohybovat.

Světy lze opustit kdekoliv, tj. při zpáteční cestě se postava nemusí pohybovat zprava doleva, ani dojít až k bráně. Může např. vydat 2 BP, vstoupit na libovolné pole vnějšího okruhu, vydat další 2 BP a vstoupit do nicoty. Postava se může rozhodnout opustit svět ještě před obejitím celého vnějšího okruhu a vstupem do síně – prostě místo na další pole vnějšího okruhu vstoupí do nicoty, při další návštěvě tohoto světa však opět musí vstoupit branou a obcházet celý vnější okruh.

Pohyb po snech a hrůzách

Na každé kartě snu či hrůzy je uvedena náročnost (BP). Každá karta zabírá čtyři políčka herního plánu. Uvedená náročnost platí pro všechna políčka, která jsou umístěna v nicotě (očíslovaná pole herního plánu, včetně studánek) nebo na cestě. Tj. projítí dvou políček karty Bariéra (náročnost 6 BP) stojí 12 bodů pohybu.

Hráč se dále řídí tím, co je na kartě snu (hrůzy) uvedeno. Účinek karty lze však v jednom kole využít pouze jednou. Např. postava, která vstoupí na pole hrůzy Sopka, je zraněna za 3 životy. Vstoupí-li na další pole, zraněna již není. Avšak v dalším kole na ni Sopka opět může působit.

Stojí-li postava na začátku svého pohybu na snu či hrůze, může (ale nemusí) využít účinek karty, a pak se teprve pohybovat, nebo může sen (hrůzu) opustit a účinku karty se tak vyhnout. Pokud však na snu (hrůze) zůstane, je opět vystavena všem účinkům.

Účinek karet, které nemohou postavě ublížit, není nutné aktivovat. Např. Portál světů přenesení Rytíře do kterékoliv síně. Portál je však pouze na tři použití, hráč se proto může rozhodnout jeho účinek nevyužít a nechat si jej na později. Naopak, pokud Rytíř vstoupí na hrůzu Sopka, která zraňuje za 3 životy, nemůže se jejímu účinku vyhnout. Náročnost v bodech pohybu však platí vždy, a to i tehdy, pokud hráč neaktivuje pozitivní účinek. V našem příkladě by tedy Rytíř musel ke vstupu na Portál světů vynaložit 5 BP.

Náročnost vstupu na herní pole shrnuje tabulka:

pole	náročnost vstupu
Cesta	1 BP
Nicota	2 BP
Světy	2 BP
Vstup do síně	0 BP (postava končí pohyb)
Tajemné místo	2 BP (postava končí pohyb)
Kouzelná studánka	2 BP
Sen	uvedeno na jednotlivých kartách snů
Hrůza	uvedeno na jednotlivých kartách hrůz

Soubojový systém

Ve hře může dojít k souboji s jinou postavou nebo s bytostí (karta události).

Souboj postav

Dojde-li postava na políčko, kde stojí jiná postava, může na ni zaútočit. V tomto případě oba hráči hodí kostkou a k hodu přičtou svoji moc. Ten, jehož výsledek je větší, vyhrává. V případě rovnosti nastává remíza. Jedna postava může v jednom kole zaútočit pouze jednou, po souboji se může dále pohybovat. Postava, která souboj prohrála, ztrácí 2 životy. Platí pravidlo osmičky (viz níže).

Souboj s bytostí

Setká-li se postava s některou bytostí (otočením karty události), dojde k souboji. Pravidla jsou analogická souboji dvou postav. Vyhraje-li postava, získává zkušenosti, které jsou uvedeny na kartě události, proto si kartu poražené bytosti uschová, aby sis ji později mohl vyměnit za moc. V případě prohry ztrácí postava 1 život a karta se odkládá na hromádku použitých karet. Pokud je výsledkem remíza, karta se rovněž odkládá na hromádku použitých karet, ale postava život neztrácí. Rovněž platí pravidlo osmičky (viz níže).

Pravidlo osmičky

Pokud padne v souboji postavě či bytosti při hodu kostkou číslo 8, pak souboj vyhrála bez ohledu na moc protivníka. Pokud hodí 8 obě strany, je výsledkem remíza.

Probuzení

Přijde-li postava o všechny životy, probudí se. Přenes ji na nejbližší pole kouzelné studánky. Postava musí odevzdat jeden žeton moci, pokud alespoň jeden má. Pokud jej nemá, přichází o všechny své zkušenosti. Postava má po probuzení opět plný počet životů. Probuzením přichází postava také o veškeré případné zbylé body pohybu.

Zkušenosti

Jak již bylo uvedeno u Karet událostí, za poražené bytosti postava získává zkušenosti, které si může proměňovat na moc.

Herní scénáře

Střet říší

Základní varianta tohoto scénáře je určena pouze pro dva hráče. Doporučujeme, abyste si ji vyzkoušeli, dříve než přejdete ke složitějším pravidlům, která najdete na konci scénáře.

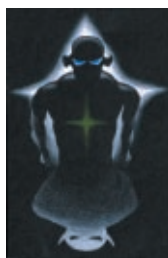
Cíl hry

Cílem obou hráčů je porazit svého protivníka. K tomu je zapotřebí zvrátit rovnováhu sil ve svůj prospěch. K vítězství je nutno připojit ke své straně dva světy na herním plánu. Hra končí, jakmile jedna postava připojí druhý svět.

Příprava na hru

Položte herní desku na stůl. Jeden hráč hraje za Sny, druhý za Tmu. Z balíčku karet snů vyřaďte kartu Džin z lampy, z balíčku karet hrůz vyřaďte kartu Ježibaba.

Strana Snů ovládá karty snů a jednoho hrdinu. Hraješ-li za Sny, vlož do podstavečku obrázek Rytíře a umísti jej na herní pole 15. Před sebe polož kartu postavy – Rytíř. Na kartu postavy polož tolik zelených žetonů, kolik má životů. Zamíchej balíček karet snů a vezmi si pět vrchních karet do ruky. Zbylé karty nech ležet na stole rubem vzhůru.



Tma ovládá karty hrůz a jednoho démona. Hraješ-li za Tmu, vlož do podstavečku obrázek Stína a umísti jej na herní pole 45. Před sebe si polož kartu postavy – Stín. Na kartu postavy polož tolik zelených žetonů, kolik má životů. Zamíchej balíček karet hrůz a vezmi si pět vrchních karet do ruky. Zbylé karty nech ležet na stole rubem vzhůru.

Zamíchejte balíček karet lehkých úkolů a položte jej na stůl, opět rubem vzhůru. To samé udělejte s balíčkem karet událostí.

Do středu každého světa položte na začátku hry jeden žeton barvy krystalu ve středu světa (žlutý, červený a zelený). Po připojení světa žeton odložte, aby bylo jasné, že o svět již není možné bojovat.

Průběh hry

Jedno kolo

Každé herní kolo se skládá ze dvou částí

1. Tah Snů

2. Tah Tmy

Po skončení tahu Tmy začíná nové kolo.

Tah Snů se dělí na Sesílání snů a Pohyb hrdiny. Toto pořadí není možno prohodit.

Tah Tmy se dělí na Sesílání hrůz a Pohyb démona. Toto pořadí není možno prohodit.

Sesílání snů a hrůz

Na začátku fáze Sesílání snů si strana Snů přičte 5 bodů světla, na začátku fáze Sesílání hrůz si přičte 5 bodů světla strana Tmy. Světlo je reprezentováno žlutými žetony. Jeden žeton představuje právě 5 bodů světla, vezmi si tedy na začátku své fáze sesílání jeden žeton světla.

Kdykoli budeš mít při hře v ruce méně než pět karet snů, resp. hrůz, dober si ze svého balíčku do pěti, pokud v něm bude potřebný počet karet.

Postava ovládá několik schopností souvisejících se sesíláním snů (hrůz). Všechny níže uvedené schopnosti můžeš použít pouze během své fáze Sesílání snů (hrůz), nelze tedy např. odvolat sen během pohybu hrdiny. Všechny tyto schopnosti můžeš využít v jednom kole kolikrát chceš, máš-li ovšem dostatek světla.

Seslání snu/hrůzy: Jedná se o seslání snu či hrůzy podle pravidel.

Odvolání snu (hrůzy): Při odvolání si vracíš sen (hrůzu) do ruky a získáváš zpět polovinu světla nutného k vyložení této karty. Odvolávat lze pouze sny a hrůzy, které mají trvání stálé.

Zrušení svého snu (hrůzy): Sny (hrůzy), které mají trvání několik akcí, nelze odvolat. Můžeš je však zrušit. Sen či hrůza

se odloží na hromádku použitých karet, žádné světlo není získáno zpět.

Zrušení protivníkovy hrůzy (snu): Můžeš zrušit vyloženou hrůzu (sen) protivníka. Hrůza (sen) je odstraněna na hromádku použitých karet. Použití této schopnosti stojí o 10 bodů světla (dva žetony) více, než je vyvolávací cena vyložené karty.

Pohyb hrdiny a démona

Pohyb probíhá podle obvyklých pravidel pro pohyb postav.

Plnění úkolů

V síni světa dostává postava jeden lehký úkol.

Konec hry

Hra končí, jakmile jedna strana připojí druhý svět.

Varianty scénáře



Jiné postavy

Říše Snů má velmi mnoho modifikací. Než však přejdete na rozšířená pravidla či scénář Zkouška síly, zkuste si zahrát za jiné postavy. Hra nabízí pět postav pro každou stranu.

Hra ve čtyřech

Hráči se rozdělí na dvě strany. Jeden hráč bude ovládat jednu postavu (tzv. hlavní postavu), druhý pomocnou postavu a karty snů (nebo hrůz). Pomocné postavy (pomocníci) začínají na polích kouzelných studánek. Sny si tedy volí dalšího hrdinu, Tma dalšího démona. Úkolem pomocníků je co nejvíce usnadnit život hlavní postavě. Pomocníci smí vstoupit do síně, ale nikdy v ní nedostanou zadán úkol. Úkoly tedy plnit nemohou. Mohou však bojovat s bytostmi, útočit na postavy protivníka, aktivovat sny apod. Jejich posláním je tedy bránit hlavní postavě protivníka při postupu do síní a plnění úkolů. Pomocník se může pohybovat před pohybem hlavní postavy nebo po něm. Jakmile však svůj pohyb začne, musí jej dokončit. Totéž platí i pro hlavní postavu. Jinak platí pro pomocníky naprosto stejná pravidla. Sny (hrůzy) se sesílají ve fázi Sesílání snů (hrůz), tj. před pohybem kterékoliv postavy příslušné strany. Hra končí, jakmile jedna hlavní postava připojí druhý svět.

Těžké úkoly

V síni světa dostane postava místo úkolu lehkého úkol těžký (za 10 zkušeností).

Dlouhá hra

V síni světa dostane postava jeden lehký a jeden těžký úkol. Svět může připojit až po splnění obou úkolů.

Kouzlení

Při hře ve čtyřech může pomocná postava kouzlit.

Zkouška síly

Scénář je určen pro 3–5 hráčů. Každý hráč hraje sám za svoji postavu. Tato varianta je určena pro zkušenější hráče, kteří již zvládli Střet říší. Je vhodná zejména pro lichý počet hráčů.

Cíl hry

Cílem hráče je získat slávu v dohodnuté výši, obvykle 3–7 bodů. Slávu lze získat připojením světa. Každý hráč ovládá jednu postavu. Postavy plní úkoly a připojují světy podle pravidel. Pokud jsou již všechny světy připojeny a nikdo dosud nezmáhl, světy se otevírají a je možné je připojit znovu. Sláva i schopnosti všem postavám zůstávají. Hra končí, jakmile jeden hráč dosáhne dohodnutého počtu bodů slávy.

Příprava na hru

Sláva

Před samotným začátkem hry se musíte dohodnout na počtu bodů slávy, který je nutné dosáhnout k vítězství. Čím více bodů, tím bude hra delší. Doporučujeme zvolit 3 body slávy pro kratší hry, 4–5 bodů pro středně dlouhé hry a 6–7 bodů pro velmi dlouhé hry. Délka hry závisí také na tom, kolik hráčů bude hrát.

Výběr postavy

Každý hráč si zvolí jednu postavu a je jen na něm, zda to bude hrdina nebo démon. Ve hře však mohou být nejvýše tři hrdinové a tři démoni. Polož si před sebe kartu vybrané postavy. Dej na ni tolik zelených žetonů, kolik má postava životů. Zamíchejte kartičky zvláštních schopností. Každý hráč si náhodně vytáhne dvě kartičky, jednu z nich si ponechá, druhou vrátí zpět do balíčku.

Rozmístění herních komponent

Položte herní desku na stůl, vedle ní z každé strany dejte jednu kartu kouzel. Zamíchejte balíček karet snů. Z něj si postupně každý hráč hrající za hrdinu vezme tři vrchní karty snů. Zbylé karty odložte, při hře je již potřebovat nebudete. Zamíchejte balíček karet hrůz. Z něj si postupně každý hráč hrající za démona vezme tři vrchní karty hrůz. Zbylé karty odložte, při hře je již potřebovat nebudete. Zamíchejte balíček karet lehkých úkolů a položte jej na stůl. Totéž udělejte s balíčkem karet těžkých úkolů a s balíčkem karet událostí.

Do podstavečků vložte obrázky svých postav a umístěte je na libovolné pole cesty na okraji herního plánu. Postavy se umísťují v pořadí od nejpomalejší po nejrychlejší, v případě rovnosti se dříve umístí postava s větší mocí.

Označení světů

Do středu každého světa položte na začátku hry jeden žeton barvy krystalu ve středu světa (žlutý, červený a zelený). Po připojení světa žeton odložte, aby bylo jasné, že o svět již není možné bojovat.

Průběh hry

Na začátku hry hodí všichni hráči kostkou. Začíná ten, kdo hodil nejvíce. Po něm hráč sedící po jeho pravici, atd. Toto pořadí se během hry nemění.

Kolo každého hráče se skládá ze dvou částí:

1. Sesílání snů (hrůz)
2. Pohyb postavy, včetně kouzlení



Sesílání snů a hrůz

Před hodem na pohyb se můžeš rozhodnout vyvolat sen nebo hrůzu. V jednom kole můžeš vyvolat pouze **jeden** sen (či hrůzu). Vyvolání je ve Zkoušce síly zadarmo, nemusíš vydat žádné světlo. Místo vyvolání karty si můžeš jednu svoji vyloženou kartu s trváním stále vrátit zpět do ruky.

Po seslání snu (hrůzy) si v tomto scénáři **nikdy** nedobíráš další kartu. Další karty snů či hrůz není možné získat.

Úkoly, připojování světů a sláva

Po vstupu postavy do síně světa si může hráč zvolit, zda chce úkol lehký (5 zk) nebo těžký (10 zk).

Za připojení světa, pro který postava splnila lehký úkol, získáš 1 bod slávy (žlutý žeton). Připojila-li svět, pro který splnila úkol těžký, získáš 2 body slávy a 1 zvláštní schopnost. Tuto schopnost si můžeš vybrat dle své vůle z balíčku karet zvláštních schopností. O dosaženou slávu není možno žádným způsobem přijít.

Otevření světů

Jakmile jsou připojeny všechny světy a dosud není rozhodnuto o vítězi, dojde k jejich novému otevření. Na světy znovu položte žetony různých barev, podobně jako na začátku hry. Postavy mohou opět získávat úkoly.

Konec hry

Pokud některý z hráčů získá dohodnutý počet bodů slávy, vítězí a hra tím končí.

Styl hraní

Vřele vám můžeme doporučit při hře hodně diskutovat, vyjednávat a zastrašovat, navazovat spojenectví či v pravý čas převléknout kabát. „Ten, kdo ví, kdy zaútočit a kdy se stáhnout, ten bude vítězem!“

Volitelná pravidla

Pro obohacení hry můžete vyzkoušet níže uvedená volitelná pravidla. Můžete použít kterékoliv pravidlo samostatně či si vybrat pravidel více. Záleží jen na vaší domluvě.

Odměna za připojení světa: Za připojení světa se ti nezvyšuje moc jako obvykle a platí následující pravidla. Připojíš-li spl-

něním těžkého úkolu Iridion, získáš trvale +1 k pohybu, za připojení Filnerinu trvale +1 život a za připojení Akademu trvale +1 ke kouzlení. Připojíš-li kterýkoliv svět splněním lehkého úkolu, získáš 1 žeton moci.

Léčebné studánky: Navštívíš-li kdykoliv během hry kouzelnou studánku, můžeš si ihned vyléčit 1 život. Léčivých účinků můžeš využít pouze jedenkrát za kolo.

Nedůvěřivé světy: V síních světů dostaneš zadán jeden těžký a jeden lehký úkol. Svět můžeš připojit až poté, co splníš oba dva úkoly.

Snové světy: Při novém otevření světů každý hráč odloží zbylé sny či hrůzy na hromádku použitých karet. Vytvořte nové balíčky karet snů a karet hrůz. Každý hrdina si stejně jako na začátku hry vezme tři nové sny, každý démon tři nové hrůzy.

Mocné postavy: Každá postava si před začátkem hry náhodně vylosuje dvě karty zvláštních schopností. V případě, že sis vytáhl dvakrát stejnou kartu, losuj znovu.

A co dál?

Na adrese <http://risesnu.altar.cz> najdete webové stránky Říše Snů. Dozvíte se novinky ze hry, zážitky z testování, informace o doplňcích a nových pravidlech. Naleznete zde i nové scénáře a informace o připravovaných rozšířeních, obsahujících nové světy včetně samotné Říše Snů a Říše Tmy, nové úkoly, mnohá dobrodružství při toulkách po světech a samozřejmě překážky i pomoc v podobě nových snů a hrůz. Můžete vznášet dotazy, na které vám co nejdříve odpovíme, či hledat odpovědi v nejčastěji kladených otázkách. Těšíme se na vaši návštěvu!

AUTOŘI

Tvůrce hry: Tomáš Maršálek
Obrázek na krabici: Jan Fišer
Herní plán: Jan Fišer
Ilustrace: Jan Fišer
Redakce karet: Miloš Procházka
Redakce pravidel: Jiřina Vorlová
Sazba a grafická úprava: Martin Kučera

TESTOVALI

Johny Patera, Honza „Gottis“ Gottwald, Marie „Mary“ Šimková, Petr „Heťa“ Horký, Ondra „Tucan“ Pernica, Hanka „Leia“ Matějková, Filip Medřický, Miloš „Rychlík“ Procházka, Emil „Hač“ Hančák, Martin „Amarth“ Landa a další



© 2003 Tomáš Maršálek
© 2003 ALTAR s.r.o.