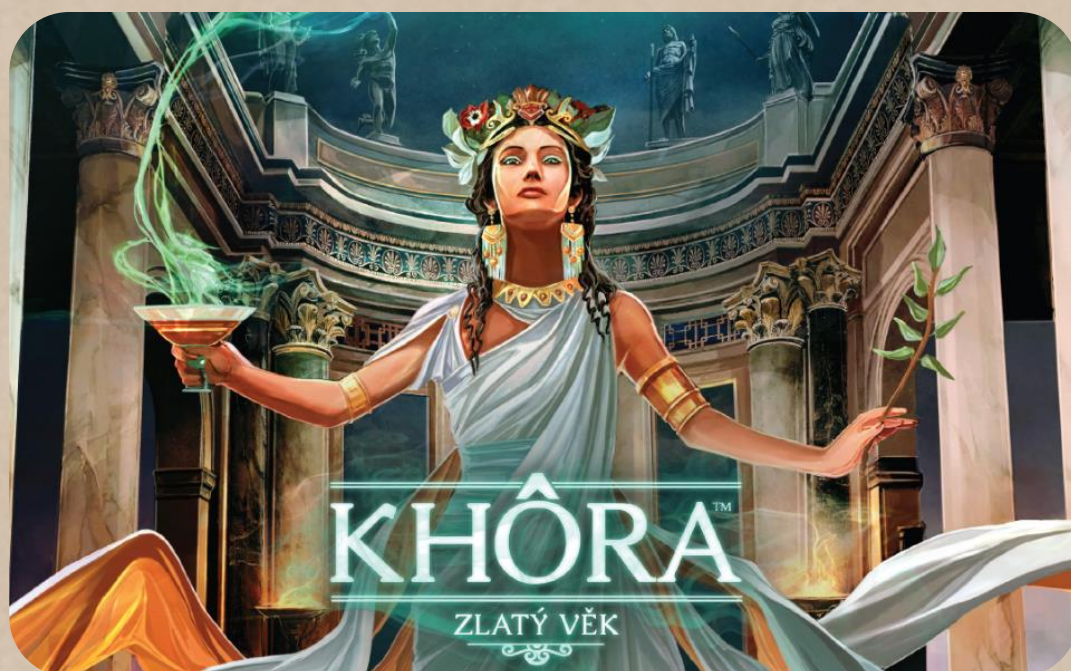


# ŠŤASTNÁ RUKA DEMOKRACIE

Sólová kampaň pro hru Khôra: Zlatý věk



# ŠŤASTNÁ RUKA DEMOKRACIE

## Sólová kampaň pro hru Khôra: Zlatý věk

### Příprava kampaně:

Vyberte si městský stát, za který budete hrát. Ten použijete v každé kapitole této sólové kampaně, nebude možné ho později změnit. Kampaň je rozdělena celkem do pěti kapitol, každá z nich je představována jednou sólovou partií hry **Khôra: Zlatý věk**. Pokud v některé kapitole prohrajete, vaše kampaň skončí neúspěchem. Jen zdárné vítězství ve všech pěti partiích vám umožní stát se vítězem!

Kapitoly se standardně hrají **podle pravidel pro sólo kampaň**. V jednotlivých kapitolách nicméně nečelíte Áreovi, ale jiným nepřátelům, kteří jsou v dané kapitole popsáni. Jinak fungují naprosto stejně – **nestaví, pouze dobývají a získávají úspěchy**. Cíle každé kapitoly jsou uvedeny v jejím textu. Pro lepší zážitek ze hry doporučujeme v každé kapitole imaginárně nahradit slovo Áres ze sólo pravidel slovem či frází, které najdete v kolonce „nepřátelé“.

Po každé kapitole získáte nějakou **zvláštní schopnost**, která se aktivuje v další kapitole a budete ji mít až do konce kampaně. Schopnosti si můžete zapisovat do listu kampaně, který tvoří poslední stránku této kampaně.

Počítejte s tím, že jednotlivé kapitoly kampaně mohou mít různou obtížnost podle města, které jste si vybrali.

**Přejeme hodně štěstí!**

## Kapitola 1: Peršané

*Za mohutného potlesku a jáсотu procházíš uličkou plnou nadšených občanů. Všichni křičí, hází ti k nohám květiny a provolávají tvé jméno. Dokonce i věrný Kétos, tvůj pobočník, který bývá vždycky vážný, se usmívá. „I demokracie se občas trefí,“ zašeptá ti ve volné chvílce. Usměješ se. Právě jsi vyhrál volby a stal ses novým městským stratégem, vojenským velitelem. Jako takový budeš mít na dění ve městě i na archonty, přední městské úředníky, velký vliv. Ale o moc ti nikdy nešlo. Tyto volby jsou spíš odměnou za všechny boje, kterých ses ve jménu své domoviny účastnil, a oceněním tvé dosavadní práce i statečnosti.*

*Stoupl sis doprostřed náměstí a zvedl ruku, abys poděkoval občanům a pronesl slavnostní řeč ke svému zvolení. Sotva se nadechneš, všimneš si, že se k tobě davem prodírá nějaký bojovník v helmě. Procpe se mezi občany a už běží k tobě, zpocený a udýchaný. Poznáváš ho: je to Iobatés, rychlý a vytrvalý posel. Ostatní už ho také vidí, postupně umlkají a vyměňují si tázavé pohledy.*

*„Peršané...“ vydechne, sotva k tobě dorazí. „Stratégu... Peršané se vyloďují... jsou jen pár desítek mil odsud.“*

*Osm tisíc párů očí se na tebe zadívá. A ty na ně.*

*„No... tak snad abych se dal do práce,“ zamručíš.*

### **Nepřátelé:** Peršané

**Vítězství v kapitole:** V této kapitole vyhrajete, pokud získáte minimálně 60 bodů a získáte nejméně 6 jakýchkoliv trofejí.

**Speciální pravidla:** Pokud si doberete kartu Peršané, namísto jejího původního efektu ztratíte 2 armády. Pokud se objeví událost Vzestup Persie, namísto jejího původního efektu ztratíte 2 armády. V této kapitole není možné dobýt Persepoli: při přípravě hry sem nedávejte žádné žetony trofejí.



## Kapitola 1: Peršané (závěr)

Pokud zvítězíte, přečtete následující text a potom si vyberte odměnu:

*Zaboříš svůj zkrvavený meč do Peršanova těla. Vždycky jsi preferoval bojovat bok po boku svých mužů, protože jen zbabělec jako Xerxes nechává jiné, aby za něj vedli jeho války. Peršan zachroptí. Je jeden z posledních. Tvoji muži doráží zraněné a zajímají ty, kteří se vzdali.*

*Vaše ztráty byly strašné, ale otroci, které získáte, vám je vynahradí.*

*Večer po této bitvě, strašlivém masakru, v němž se rozhodlo o osudu ničemných perských nájezdníků, jsi povolán před archonty. Zástupci lidu tě pochválí za tvou práci. Invaze byla odražena, aniž by jediný z těch prašivých lupičů vůbec vstoupil do tvého města.*

*„Měl bys rozhodnout, co bude s otroky,“ říká Pandaros, jeden z archontů. „Naše město potřebuje pracovní sílu na stavbu nových budov. Ale zlato by se nám také hodilo.“*

*Přikývneš. Máš pocit, že tohle rozhodnutí nepatří k těm nejsložitějším, které tě v blízké době čekají.*

**Odměna:** Vyber si jednu z následujících zvláštních schopností:

- a) **Stavitel** – každou následující kapitolu budeš začínat s dvěma kartami navíc. Vezmeš si tedy náhodně 10 karet, z nichž si necháš na ruce 7.
- b) **Obchodník** – každou následující kapitolu budeš začínat s třemi drachmami navíc, tedy s 7 drachmami.

## Kapitola 2: Kde jsou mrtví, tam jsou vrány

Město oblehl nepřítel temnější než noc a nemilosrdnější než bůh války – epidemie moru. V ulicích se povalují mrtví. Chodníky duní kopyty koní, kteří táhnou pohřební káry. Na dveřích se objevují křídou namalovaná znamení moru, která označují domy nemocných. Lékaři, učenci i filosofové, ti všichni hledají lék, ale zdá se, že marně.

Tušíš, jak se sem nemoc dostala. Vítězství nad perskými lupiči přineslo tvému městu majetek. Ten přilákal kupce z celého světa. A na jejich lodích námořníky, jaké nevidí rád žádný kapitán – krysy. Tolik jich tu nebylo již dlouhá desetiletí.

Každý den děkuješ bohům, že jsi neonemocněl. Každý den pohřbíváš někoho ze svých blízkých. Každý den pálíš se svými vojáky těla, každý den se s archonty bavíš o tom, co dělat. S těmi, co zbyli. Několik jich prchlo, aby si zachránili holé životy. Již nikdy se do tvého města nevrátí, ledaže by toužili ochutnat katovskou sekeru.

Ale věci nejsou nikdy tak špatné, aby se nemohly ještě víc pokazit.

Jednoho večera se ve městě objeví tvoje průzkumná jednotka. Jakmile je uvidíš, zkušené vojáky v teplých pláštích se zamračenými pohledy, pochopíš, že jde o něco vážného. Jinak by se sem v téhle době nevraceli.

„Skytové, pane. Narazili jsme na předvoj Skytů. Za nimi kráčí celá armáda, město na nohách a na koních. Míří sem,“ vysvětluje ti průzkumník.

Kétos se ušklíbne. „Kde jsou mrtví, tam jsou vrány,“ prohlásí.

Nepropadáš beznaději. Nedělal jsi to nikdy a teď s tím nebudeš začínat.

„I ta nejhladovější vrána odletí, když ji trefíš kamenem,“ odtušíš.

**Nepřátelé:** Skytové

**Vítězství v kapitole:** V této kapitole vyhrajujete, pokud získáte minimálně 70 bodů, vybojujete nejméně 5 trofejí a vyložíte před sebe nejméně 3 karty.

**Speciální pravidla:** Karta události Růst populace, která bývá první kartou balíčku událostí, nebude mít v této hře žádný efekt. Pokud doberete kartu události Mor v Athénách, vyhodnoťte ji dvakrát po sobě. Na konci každého kola odhodte jednu libovolnou kartu z ruky.

## Kapitola 2: Kde jsou mrtví, tam jsou vrány (závěr)

Pokud zvítězíte, přečtete následující text a potom si vyberte odměnu:

*Skytové odtáhli. Aby ne – zabili jste jich skoro tisíc. I oslabená armáda bojuje jako nejzuřivější lev, když nepřítel útočí na její domov. A zdá se, že krev barbarů, prolitá ve jménu pantheonu, vám přinesla boží požehnání. Od momentu, kdy před hradbami města padl poslední Skyt, se nemocní začali uzdravovat. Umírajících ubylo. Nově nakažených je stále méně.*

*Obětoval jsi mnoho skytských pokladů bohům, abys jim poděkoval. Ale ten největší, statného hřebce, na němž jezdil skytský pohlavár, jsi podřezal ve jménu Asklépia, boha lékařů, jenž zajisté odehnal ten strašný mor.*

*Jenže bohů je tolik a jsou tak žárliví. Co má jeden, to chce i druhý. Copak se jde zavděčit všem?*

*Občané města i archonti touží po těchto událostech postavit chrám jednomu z největších Olympských, aby nebešťanům ukázali svou pokoru i zbožnost. Ale nikdo nechce rozhodovat, komu bude zasvěcen. Volba padla na nebohého stratéga. Marně se bráníš, že jsi jen pouhý voják.*

*Čí chrám necháš zbudovat?*

**Odměna:** Vyber si jednu z následujících zvláštních schopností:

- a) **Chrám Dia** – každou následující kapitolu budeš začínat s libovolnou malou trofejí. Před zahájením partie si vyber, která to bude, a vezmi si ji.
- b) **Chrám Héry** – každou následující kapitolu budeš začínat se 3 občany navíc, tedy celkem s 6.

## Kapitola 3: Hněv boží

*Je jedno, jestli uděláš radost Diovi, nebo Héře. Ten druhý bude vždycky zuřit. Jeden by nechápal, jak mohou být manželé. Ale to by ten jeden musel být svobodný a pořádně naivní k tomu.*

*Sotva byl chrám vysvěcen, kněží stihli vystřízlivět a tys pozatýkal všechny opilce, kteří hulákali a dělali nepořádek v ulicích, msta druhého z nebeských manželů přiletěla jako políček. Nebo spíš jak kámen.*

*Jako vůz velký kámen, který přistál na střeše tvého domu. Vržen něčím, cos doteď nevěřil, že existuje, čtyři metry vysokým kyklopem, jenž přehodil městské hradby tak snadno, jako by házel kožený míč.*

*Tohle strategování ti byl čert dlužen!*

*A kolem obra, hrůza pohledět, celá armáda stvůr. Jsou tu oddíly kentaurích lučištníků, divocí a pološílení satyrové, oheň chrlící draci a další monstra. Občané křičí strachem, schovávají se v domovech a zamykají dveře, tvoji vojáci se třesou jako homole a archonti na tebe ukazují prstem.*

*Tohle chce víc než obyčejné válečníky. Tady bude muset spolupracovat celé město.*

**Nepřátelé:** Kyklop

**Vítězství v kapitole:** V této kapitole vyhraje, pokud získáte minimálně 80 bodů a alespoň dvě vaše stupnice budou na maximální úrovni.

**Speciální pravidla:** na konci každého kola, po fázi úspěchy, přijdete o 1 armádu. Průzkum vás pokaždé stojí o 1 armádu víc (=1 snížení navíc).



### Kapitola 3: Hněv boží (závěr)

Pokud zvítězíte, přečtete následující text a potom si vyberte odměnu:

*Pobili jste je do jednoho. Válka trvala několik týdnů, přicházely pořád nové a nové nestvůry. Musel jsi bránit moře před krakenem, aby do města propluly obchodní lodě, odrazit sto útoků na bránu a nakonec porazit kyklopa v tři hodiny dlouhém duelu. Obyvatelé tvého města tě oslavují jako hrdinu, ale tobě je to jedno. Všechna sláva je pomíjivá, věčně přetrvává jen smrt.*

*Navíc, sotva ses umyl, najedl a konečně trochu vyspal, už tě začíná napadat, co všechno bude ve městě potřeba udělat. Opravit rozbořené hradby a chrámy. Přesvědčit kupce, že se nemusí bát sem jezdit. Rychle vystavět další svatostánky a vysvětit nové kněží. Investovat tu, investovat tam. Archonti se hádají jako malé děti a tobě z nich začíná být zle.*

*„Už dost!“ neudržíš se a praštíš pěsti do stolu. Tvůj pobočník Kétos na tebe jen zírá: takhle tě nikdy neviděl. „Málo krve a mrtvých jsme viděli v minulých týdnech? Začněte se nějak chovat, hrome!“*

*Zmlkli. Vidíš, že by tě nejradši vykážali do patřičných míst. A můžou, jsi jen na rok zvolený vrchní velitel. Ale viděli tě zabít kyklopa, a to zanechá dojem.*

*Nastalé ticho tě uklidní. „Máme tolik práce,“ řekneš unaveným hlasem. „Pojďme se pobavit o tom, kde začít.“*

**Odměna:** Vyber si jednu z následujících zvláštních schopností:

- a) **Zabiják** – jednou za hru můžeš v rámci akce dobývání udělat o jeden průzkum navíc. Vezmi si kostku v barvě jiného hráče a v momentu použití této schopnosti ji odlož.
- b) **Ochránce** – jednou za hru můžeš v rámci akce Politika vyložit z karty místo 1. Vezmi si kostku v barvě jiného hráče a v momentu použití této schopnosti ji odlož.



## Kapitola 4: Klid před bouří

*Konečně mír. Nikdo se vás nepokouší napadnout, okrást ani dobýt. Příchozí z ostatních městských států, poutníci, velvyslanci, perští špioni a námořní lupiči, ti všichni dobře viděli hlavu kyklopa, která je naražená na několikametrovém kopí nad hlavní městskou bránou. A nenechali si tak silný zážitek pro sebe.*

*Pro tebe je to příjemné období. Sice musíš denně poslouchat štěkání archontů, ale nikdo po tobě nechce zalévat půdu krví. Jsi nyní spíše byrokrat než válečník, a vlastně ti to nevadí. A navíc máš takový respekt, že se s tebou úředníci radí o všem důležitém, co se chystají rozhodnout.*

*Tvoje město roste a vzkvétá. Je to ten pravý zlatý věk. Tvým jediným nepřítelem jsou špatná rozhodnutí, která rozkvět města zpomalují.*

*Jenže něco ti říká, že jde možná jen o klid před bouří.*

**Nepřítelé:** špatná rozhodnutí (pozn. pro ujištění – tento nepřítel bude hrát stejně jako Áres)

**Vítězství v kapitole:** V této kapitole vyhraje, pokud získáte minimálně 90 bodů, na konci partie budete mít nejméně 10 drachem, vaše úroveň kultury bude na maximu a zároveň dosáhnete nejvyšší úrovně rozvoje města.

**Speciální pravidla:** Při přípravě hry v kroku E přidejte do balíčku karet událostí o jednu událost navíc (partie tak bude mít 10 místo obvyklých 9 kol). Váš počet velkých trofejí se při závěrečném bodování počítá jako o 2 nižší.

## Kapitola 4: Klid před bouří (závěr)

Pokud zvítězíte, přečtete následující text a potom si vyberte odměnu:

*Sláva vašeho města se dotýká nebes. Do přístavu proudí stovky kupeckých lodí denně, zlaté střechy chrámů se lesknou na míle daleko, filosofické školy překypují studenty, divadla hrají stále odvážnější kousky a i ten nejchudší občan má plné břicho. Armáda je dobře vyzbrojená, sýpky plné, ulice se hemží hrajícími si dětmi. Každý den přichází lidé, aby zde našli nový domov.*

*Tvůj rok v pozici stratéga se blíží ke konci. Nebudeš rád, až se svého úřadu zbavíš, ale takové jsou zákony.*

*Můžeš být spokojený, ale pocit, že ještě není konec, tě zdaleka neopustil. Zvažuješ navštívit delfskou věštírnu, ale nakonec mávneš rukou.*

*Ať bude tvůj osud jakýkoliv, nezbude ti než se mu postavit čelem.*

### Odměna:

- a) **Verbíř** – v následující kapitole budeš začínat s vojenstvím na druhé úrovni.
- b) **Dramatik** – v následující kapitole budeš začínat s kulturou na druhé úrovni.
- c) **Kupec** – v následující kapitole budeš začínat s ekonomikou na druhé úrovni.

Pozn. Théby a Milét mají posun stupnic jako počáteční rozvoj. Pokud za ně hrajete, musíte zvolit jinou stupnici, než jakou vám posouvá tento rozvoj. Budete tedy začínat se dvěma stupnicemi na druhé úrovni (nelze s jednou na třetí úrovni).

## Kapitola 5: Bůh války

*Byl to poslední den v tvé funkci stratéga, když zaklepal na tvoje dveře.*

*Zrovna sis říkal, že je asi dobře, že to končí. Připadalo ti, že v novém, lepším městě pro tebe už není místo. S majetkem města rostla i byrokracie. Archonti, jejichž volební období se chýlilo ke konci, se pořád hádali. V blahobytu zapomínali na účel své funkce a intrikařili jeden proti druhému. Každý by pro sebe rád urval nějakou moc i na období, kdy ve své pozici skončí. Jejich rozhodnutí začala být sobecká a chamtivá. Marně jsi jim jejich pýtky a ambice vyčítal, marně jsi poukazoval na to, že nikdo neví, jaké nástrahy město čekají za dalším rohem. Čím víc se tohle napětí stupňovalo, tím nešťastnější a rozzuřenější jsi byl.*

*Čestní muži by se takhle nechovali. Ty by ses takto nechoval.*

*Právě ses topil ve svých černých myšlenkách, když zabušil a vešel dovnitř a ty jsi ho okamžitě poznal.*

*Byl oděný ve zlaté zbroji, jejíž záře tě málem oslepila, brnění pobité ostny, za pasem meč, jehož ostrí tě řezalo, jen jsi na něj pohlédl, přilbice s chocholem sahajícím až k zádům, černé oči, jež viděly až do tvého srdce, pohrdavý úšklebek, jenž tě nutil k pokoření, mohutný hrudník a svalnaté paže schopné vytrhávat hory z jejich kořenů.*

*Byl jsi na kolenou, ani jsi nevěděl jak.*

*Áres, samotný bůh války, jenž tě přišel navštívit, si tě prohlíží se směsí zvědavosti a pohrdání.*

*„Ty jsi ten, kdo zabil kyklopa,“ jeho hlas duní jako bouře. „Tvoje kroky lemují kosti a ve tvém stínu kráčí mrtví. Ty jsi válka, ať chceš, nebo ne. A přece tu sedíš jako ovce a čekáš, na co vlastně? Já ti to povím. Čekal jsi na mě.“*

*Jeho řeč rve myšlenky z tvé hlavy a slova z tvých úst. Copak někdo někdy dokázal vymyslet odpověď, jež by uspokojila samotného boha...?*

*Áres tasí meč. „BOJUJ!“ zařve, až se stěny kolem tebe zatřesou.*

*Což se můžeš protivit jeho vůli...?*

*Ale nejsi sám. Tvé město stojí za tebou.*

**Nepřátelé:** Áres (nečekali jste, že se mu vyhnete, že ne)

**Vítězství v kapitole:** V této kapitole vyhrajete, pokud získáte minimálně 120 bodů, dobudete Persepoli a zároveň dosáhnete nejvyšší úrovně rozvoje města.

**Speciální pravidla:** žádná speciální pravidla.



## Kapitola 5: Bůh války (závěr)

Pokud zvítězíte, přečtěte následující text:

*Áres na tebe zírá. „Něco takového jsem nikdy neviděl, smrtelníku,“ zachroptí. „Ani Hérakles by se nevyrovnal tvé moci. I Hermés by měl co dělat s tvou lstivostí. Sama Athéna by se poklonila tvé smělosti.“*

*Nemáš mu co říct. Stojíte uprostřed rozbořeného města. Ulice jsou plné mrtvých válečníků. Jsi tak vyčerpaný, že sotva dýcháš. Celé město se vrhlo do boje, ale cožpak jde porazit Toho, jenž byl zrozen pro válku?*

*„Byl jsi předurčen pro úžasné věci, smrtelníku,“ šeptá bůh. Tleskne. Všichni tvoji mrtví válečníci náhle procitnou. Otevřou oči, zděšeně prohlíží své zacelující se rány, až si uvědomí Áreovu přítomnost a jeden po druhém padají na kolena.*

*„Postavíš armádu, jejíž krok bude třást pevninou... loďstvo, jenž pokryje oceán... budeš dobývat město po městu, stát po státu... v mém jménu rozpoutáš to nádherné krveprolití, jehož píseň bude znít až na Olymp... staneš se největším vládcem a dobyvatelem v historii...“ Áreovy oči se lesknou.*

*Nejsi vládce. Jsi jen prostý voják. Čestný muž.*

*Ale pak si vzpomeneš na hašteřivé archonty a v srdci se ti zvedne vlna zuřivosti.*

*„Přijímáš moji nabídku, smrtelníku?“ zeptá se jednou a naposledy bůh války.*

*Co mu jen odpovíš...?*

Gratulujeme! Úspěšně jste dokončili sólokampaň **Šťastná ruka demokracie**. Pokud se vám líbila, dejte nám to vědět. Pokud vám připadala moc snadná, zkuste si zvýšit obtížnost podle pravidel sólové hry. Ať se váš hrdina stal tyranem a ve jménu Área dobývá svět, nebo se postavil na odpor samotnému bohu a stál za svými ideály až do konce, jsme rádi, že jste si toto dobrodružství užili, a přejeme hodně dalších zážitků s hrami od **BoardBros!**

## LIST KAMPANĚ

Hráč:

Město:

KAPITOLA	DOSAŽENÉ SKÓRE	ZVOLENÁ ODMĚNA
Kapitola 1		
Kapitola 2		
Kapitola 3		
Kapitola 4		

Finální rozhodnutí po 5. kapitole: