

TOM CLEAVER



VE STÍNU



PYRAMID



ZÁSVĚTÍ

KAPESNÍ DECKBUILDING
ZE STAROVĚKÉHO EGYPTA
PRO 1-4 HRÁČE

PRAVIDLA HRY



VE STÍNU PYRAMID

ZÁSVĚTÍ

Hra od Toma Cleavera

Pro 1–4 hráče od 12 let

PŘEHLED HRY

Hráči představují dvořany, kteří se v Egyptě v době vlády faraonů připravují na posmrtný život. V egyptském náboženství totiž neplatilo, že si s sebou do hrobu nic nevezmete! Egypťané zásobili své hrobky zbraněmi, šperky a zdobili je malbami či reliéfy. S ostatními hráči soupeříte o to, kdo ve své hrobce nashromáždí ty nejlepší artefakty. Cílem hry je shromáždit nejlepší sbírku zapečetěných artefaktů a získat za ně nejvíce vítězných bodů!

Ve stínu pyramid: Zásvětí je samostatně hratelná hra, kterou je však možné hladce propojit s původní hrou **Ve stínu pyramid**. To znamená, že ve svých partiích můžete použít libovolné karty z obou dílů hry a mít tak pokaždé jiný zážitek. Díky propojení obou dílů hru můžete hrát i ve více než čtyřech hráčích. Detaily naleznete v sekci „*Volitelná pravidla*“ na str. 16.

KOMPONENTY

Tato krabička obsahuje vše, co potřebujete ke hře:

- Pravidla (tento sešit)
- 96 karet artefaktů (40 karet I. věku, 29 karet II. věku, 27 karet III. věku)
- 4 karty hrobek
- 4 přehledové karty



KARTY ARTEFAKTŮ

Karty artefaktů představují různé šperky, zbraně, umění a další ceny, které se hráči v průběhu partie snaží nasbírat.

- Název karty**
- Kapitál:** Udává hodnotu karty (v mincích) pro nákup jiných karet.
- Cena karty:** Počet mincí, které je nutno zaplatit pro koupi karty.
- Barva karty:** Pozadí za obrázkem, barva krystalů nahoře a pruhu v dolní části odpovídá sadě, do níž karta patří, např. všechny zbraně jsou zelené. Sadě odpovídá i symbol vedle tematického textu.
- Akce:** Při hraní karty můžete použít buď její **kapitál** v mincích, nebo její **akci** popsanou tímto textem.
- Tematický text:** Každá karta obsahuje text vztahující se k danému předmětu a jeho roli při pohřbívání ve starověkém Egyptě. Tento text nemá žádný dopad na hru a její průběh.
- Typ:** Ve hře jsou tři typy karet: počáteční karty, unikátní artefakty a sady. Číslo v závorce značí počet různých karet v dané sadě.
- Věk:** Věk karty se používá při třídění karet a přípravě hry.

PŘÍPRAVA HRY

- 1. Herní oblasti hráčů:** Každý hráč si vezme 1 **kartu hrobky** a 1 **přehledovou kartu** a umístí je před sebe na stůl, do své **herní oblasti**.
- 2. Počáteční karty:** Vezměte všechny **karty I. věku** a dejte každému hráči 4 *Vešebty*, 3 *Nádoby*, 2 *Truhly s jídlem* a 1 *Obětní stůl*. To jsou počáteční karty. Při hře v méně než 4 hráčích vraťte zbývající karty I. věku do krabice, v této partii nebudou použity.
- 3. Dobírací balíčky:** Každý z hráčů si zamíchá svých 10 počátečních karet a položí je lícem dolů před sebe, čímž vytvoří svůj **dobírací balíček**. Poté každý z hráčů dobere 5 karet ze svého dobíracího balíčku do **ruky**.
- 4. Zásoba karet:** Vezměte všechny **karty III. věku**, zamíchejte je a odložte lícem dolů. Poté vezměte všechny **karty II. věku**, zamíchejte je a umístěte je lícem dolů na balíček karet III. věku. Tyto dva balíčky dohromady tvoří **zásobu karet**. Položte ji na dosah všem hráčům.
- 5. Pyramida:** Vezměte 6 vrchních karet ze zásoby a umístěte je lícem nahoru tak, aby vytvořily **pyramidu** (jak je znázorněno na obrázku na další straně).
- 6. Pohřebiště:** Vezměte 1 kartu ze zásoby a umístěte ji lícem nahoru vedle zásoby. Je první kartou **pohřebiště**.
- 7. Určení začínajícího hráče:** Hráč, který jako poslední navštívil muzeum, začíná hru. Nyní je vše připraveno pro partii!

KARTY 3 VĚKŮ

Na každé kartě je v pravém dolním rohu znázorněn věk, do kterého karta patří:



I. věk



II. věk



III. věk

Příklad rozehrané partie



Pohřebiště



Zásoba



Základna pyramidy



Pyramida

Herní oblast 1 hráče



Přehledová karta



Odkládací hromádka



Dobírací balíček



Hrobka

BORTÍCÍ SE PYRAMIDA

Kdykoliv je z **pyramidy** odstraněna karta (kromě karty ze špičky pyramidy), pyramida se okamžitě začne **bortit**. Karta z řady nad právě odebranou kartou se propadne do uvolněného místa. Většinou se na konkrétní volné místo může dolů propadnout pouze jedna karta, ale na prázdné místo uprostřed základny pyramidy může propadnout jedna ze dvou karet. V tomto případě si hráč na tahu vybere, která z těchto dvou karet zaplní prázdné místo. Při propadnutí dolů může po propadající kartě zůstat další prázdné místo, které zaplní karta ze špičky pyramidy.

PŘÍKLAD BORTĚNÍ

Prostřední karta ze základny pyramidy je odstraněna, což způsobí okamžité bortění pyramidy. Jedna z karet ve středové řadě nyní může propadnout a zaplnit tak prázdné místo. Hráč v příkladu si zvolil zaplnění prázdného místa kartou **Bohyně Nút**.



Karta ze špičky pyramidy, **Brůž**, následně propadne dolů, aby zaplnila volné místo vzniklé propadnutím karty **Bohyně Nút**.

PRŮBĚH HRY

Začínající hráč odehraje svůj tah, další hráči se pak střídají ve směru hodinových ručiček. Hra pokračuje, dokud nenastane konec hry (viz *Konec hry* na straně 10).

PRŮBĚH TAHU

Během svého tahu musíte v daném pořadí provést tyto kroky:

- 1. Hraní karet:** Každou kartu z ruky můžete zahrát pouze jedním z těchto tří způsobů:
 - **Využití kapitálu** pro nákup karty ze základny pyramidy.
 - **Provedení akce** popsané na kartě.
 - **Zapečetění karty** (pouze jednou za tah).

Nakupovat karty, provádět akce a zapečetit 1 kartu můžete v průběhu svého tahu v jakémkoli pořadí.

- 2. Odložení karet:** Pokud jste zahráli všechny karty, které jste chtěli, odložte všechny zahrané karty i karty z ruky na svoji odkládací hromádku. Karty můžete odložit v jakémkoli pořadí. Všechny karty odkládejte na svou vlastní odkládací hromádku – **ne na pohřebiště**.
- 3. Přestavba pyramidy:** Pokud jste ve svém tahu neprovedli **vůbec žádné změny pyramidy**, obětujte libovolnou kartu z pyramidy a umístěte ji na **pohřebiště**. Pyramida se následně bortí jako obvykle. Ať už jste obětovali, či ne, doplňte všechna prázdná místa v pyramidě kartami ze zásoby. Dobírejte jednu po druhé a zaplňujte odspodu prázdná místa v pyramidě, dokud opět nemá 6 karet.
- 4. Dobrání karet:** Doberte si do ruky nových 5 karet. Kdykoliv si máte dobrat kartu a váš dobírací balíček je prázdný, zamíchejte svou odkládací hromádku, a vytvořte tak nový dobírací balíček.

Jakmile dokončíte uvedené 4 kroky svého tahu, je na řadě další hráč po vaší levici.

NÁKUP KARET

Nakupovat je možné vždy jednu ze tří karet ze **základny pyramidy** (tj. její nejspodnější řady). Nelze kupovat karty, které nejsou v základně, dokud se skrz pyramidu nepropadnou dolů. Ve svém tahu můžete koupit všech 6 karet pyramidy, pokud na to máte dostatek mincí.

Při nákupu karty musíte postupně provést tyto kroky:

1. Vložte karty s dostatečným **celkovým kapitálem** k zaplacení ceny kupované karty. Mince z karet nelze rozměňovat, pokud vám při nákupu nějaké mince zbudou, jsou okamžitě ztraceny.
2. Odstraňte zakoupenou kartu z **pyramidy** a umístěte ji na vršek své **odkládací hromádky**.
3. Pyramida se **bortí**, karta z vyšší řady propadne tak, aby bylo zaplněno právě uvolněné místo v základně pyramidy.

Když je karta použita jako kapitál, nemůže už v tomto tahu být zahrána její akce. Karty použité jako kapitál nechte ležet na stole, zůstanou tam, dokud není váš tah u konce.

PŘÍKLAD NÁKUPU

Nikol se rozhodla koupit kartu **Bohyně Nút**, jejíž cena je 4 mince.



Vyložila karty **Obětní kapele** s kapitálem 2 mince a **Kopí** s kapitálem 3 mince.

Tyto karty dají dohromady celkový kapitál 5 mincí, což stačí k pořízení **Bohyně Nút**. Připomínáme, že 1 mince, která po nákupu zbude, je okamžitě ztracena a nelze ji použít na další nákup.

PROVEDENÍ AKCE KARTY

Vyložte kartu na stůl a vyhodnoťte **akci popsanou textem na kartě**. Pokud má akce na kartě více částí, musíte provést **všechny**, a to v pořadí, v jakém jsou na kartě uvedeny. Nelze-li některou část akce splnit (např. požadovaná karta není k dispozici), není možné akci provést. Musíte provést všechny části akce na zahraniční kartě, než budete hrát jinou kartu. Není-li uvedeno jinak, efekty akcí trvají pouze **do konce vašeho tahu**. Během svého tahu můžete zahrát neomezený počet akcí.

Když je karta použita pro zahrání svojí akce, nemůže už v tomto tahu být využita jako kapitál pro nákup. Karty použité k zahrání akcí také nechte ležet na stole, zůstanou tam, dokud není váš tah u konce.



VYSVĚTLENÍ KLÍČOVÝCH SLOV

- **Cena karty** – Uvedena v pravém horním rohu karty.
- **Dobrat kartu** – Karty musíte dobírat ze svého dobíracího balíčku, není-li uvedeno jinak.
- **Karta sady** – Jakákoli karta mimo počáteční a unikátní.
- **Karty v ruce** – Karty, které jste zatím nevyložili.
- **Můžeš** – Když je součástí textu na kartě slůvko „můžeš“ (či jeho varianta), je akce, která po něm následuje, volitelná. Např. „Můžeš si dobrat kartu“ znamená, že dobrání karty je možné, ale ne povinné – pokud si kartu nelze dobrat, lze i tak zahrát zbytek akce.
- **Nákup karty** – Nákup karty ze základny **pyramidy**.
- **Obětovat kartu** – Vyberte kartu a umístěte ji lícem vzhůru na vršek **pohřebiště**. Některé akce vyžadují obětování karet z ruky, jiné z pyramidy. Karty, které již v tomto tahu byly zahrány (jako kapitál nebo k provedení akce), **NELZE** obětovat.
- **Zapečetit kartu** – Vyberte kartu z ruky (není-li uvedeno jinak) a položte ji lícem vzhůru do svojí **hrobky** (na kartu *Hrobka*). Karty ve své **hrobce** můžete kdykoli přeskldávat (např. aby karty jedné sady byly u sebe) a jsou viditelné ostatním hráčům.
- **Získat kartu** – Není-li uvedeno jinak, vezměte si libovolnou kartu z celé **pyramidy** a umístěte ji na vršek své odkládací hromádky. Pyramida se poté bortí jako obvykle.
- **Zahrané karty** – Karty ležící na stole před vámi, které jste tento tah již použili jako kapitál nebo k provedení akce.



ZAPEČETĚNÍ KARTY

Jednou za tah můžete **zapečetit** (umístit do **hrobky**) jednu kartu ze své ruky. Některé akce karet vám umožní umístit do **hrobky** další karty (pečetění díky akci karty se nepočítá do limitu jednoho pečetění za tah!). Když je karta zapečetěna, není již součástí vašeho balíčku a nemůže být v tomto ani v žádném následujícím tahu využita pro nákup ani zahrání akce.

Karty v **hrobkách** leží lícem vzhůru a jsou veřejné pro všechny hráče.



Příklad uspořádání hrobky

KONEC HRY

Hra pokračuje, dokud nejsou splněny **všechny** následující podmínky:

- v **zásobě** karet už není žádná karta,
- v **pyramidě** už není žádná karta,
- všichni hráči odehráli stejný počet tahů.

BODOVÁNÍ

Na konci hry si všichni sečtou své **vítězné body (VB)**. Počítají se pouze karty, které máte ve své **hrobce**; karty v ruce, dobíracím balíčku ani odkládací hromádce nemají žádnou hodnotu. Ve hře jsou tři typy karet: **počáteční karty** (*Věsebt, Nádoeba, Truhla s jídlem, Obětní stůl*), **unikátní artefakty** (*Sfinga, Soška kozorožce...*) a **sady** (*mumifikace, šperky, komnaty, zbraně a umění*). Bodování počátečních karet a unikátních artefaktů je jednoduché – stačí jen sečíst hodnoty vítězných bodů uvedené na kartě. Co se týče sad, musíte určit, kolik **RŮZNÝCH** karet jedné sady máte (od každé karty počítejte pouze jednu kopii) a umocnit toto číslo na druhou (tedy vynásobit je sebou samým). Např. pokud máte 6 různých druhů zbraní, vaše skóre za ně je $6 \times 6 = 36$ VB. Sečtete body za všechny své zapečetěné karty. Hráč s nejvíce VB vyhrává! V případě remízy vítězí hráč s méně kartami ve své **hrobce** (má vzácnější sbírku).

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

Nikol má ve své hrobce následující karty: 3 *Vešebty* (po 1 VB za každý), *Pohřební komoru*, 2 *Sekery* a *Dýku*. Nikol získá 3 VB za 3 *Vešebty* ($1 + 1 + 1 = 3$), 1 bod za *Pohřební komoru* ($1 \times 1 = 1$) a 4 VB za dvě různé zbraně ($2 \times 2 = 4$). Její celkové skóre je 8 VB. Všimněte si, že za svoji druhou *Sekeru* nezískala žádný bod – každá sada může být bodována jen jednou.

Počet karet v sadě	Vítězné body
1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36
7	49

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL

- Nesmíte zkoumat karty, které jsou na **pohřebišti**, smíte vidět pouze jeho vrchní kartu.
- Mimo svůj tah můžete procházet karty ve své odkládací hromádce (aniž byste měnili pořadí karet), v průběhu tahu můžete odkládací hromádku procházet jediné tehdy, když to umožní akce.
- Mimo svůj tah můžete spočítat zbývající karty v **zásobě** (aniž byste měnili pořadí karet).
- Pokud vám akce na kartě umožní zapečetit kartu, toto pečetění se **nepočítá** do limitu jednoho standardního zapečetění za tah.
- Pokud některý z hráčů omylem zapečetil karty navíc, tyto karty se místo toho přesunou na jeho odkládací hromádku. V případě jakýchkoliv dalších chybně zahraných situací platí, že pokud je chyba odhalena dříve, než je další hráč na tahu a zahráje svou první kartu, chybu napravte. Pokud už následující hráč zahrál nějakou kartu, chybu nenapravujte.
- Není možné využít kapitál z jedné karty k více než jednomu nákupu. Např. pokud máte kartu s kapitálem 6 mincí, **nemůžete** ji použít na nákup dvou karet s cenou 3.

UPŘESNĚNÍ KARET

Bohyně Nút – Vyber soupeře, ten může z pyramidy získat kartu s nejnižší cenou. Poté získaj kartu s nejvyšší cenou.

V případě více karet s nejnižší cenou si vybírá daný soupeř. V případě více karet s nejvyšší cenou si vybíráte vy. Pokud se soupeř rozhodne kartu nezískat, i tak získáte kartu s nejvyšší cenou.

Brož – Zapečet' kartu z pyramidy. Poté ze své hrobky obětuj kartu patřící do sady. Počáteční a unikátní karty se nepovažují za karty sady a nemůžete je tedy obětovat pro zahrání **Brože**. Pokud v hrobce nemáte žádnou kartu sady, kterou byste obětovali, nemůžete ani zapečetit kartu z pyramidy.

Dýka – Pokud je na pohřebišti alespoň tolik karet, kolik hraje hráčů, vezme si každý hráč počínaje tebou jednu vrchní kartu z pohřebišť.

Pokud není počet karet na pohřebišti jasný na první pohled, karty přepočítejte, aniž byste je vy nebo některý ze soupeřů viděli.

Hák na mozek – Otoč vrchní kartu ze zásoby. Můžeš si ji koupit se slevou 2. Pokud ji nekoupiš, obětuj ji.

Autor zde oficiálně doporučuje drobnou výjimku z pravidla o posloupnosti akcí – JE povoleno zahrát z ruky **Prsten** poté, co si prohlédnete vrchní kartu ze zásoby, a případně si tím zdvojnásobit kapitál další karty, pomocí níž hradíte nákup se slevou 2. (Vše v témže tahu.)

Kef-peseš – Získej z pyramidy kartu, kterou vybere soupeř po levici.

Vy určujete, jakým způsobem se pyramida bude bortit, je-li na výběr.

Luk – Zapečet' z pyramidy kartu sady, z níž zatím žádnou kartu zapečetěnou nemáš.

Počáteční a unikátní karty se nepovažují za karty sady a nemůžete je tedy zapečetit pomocí **Luku**.

*Příklad: Petra nemá v hrobce žádnou kartu sady zbraně. Může použít **Luk** a díky jeho efektu zapečetit z pyramidy **Prak**.*

Náhrdelník – Zapečet vrchní kartu svého dobíracího balíčku. Pokud to byla počáteční karta, můžeš zapečetit další vrchní kartu z dobíracího balíčku.

V případě potřeby zamíchejte karty na odkládací hromádce a vytvořte z nich dobírací balíček. Pomocí této akce lze zapečetit nejvýše dvě karty.

Obětní kaple – Každý hráč může zapečetit vrchní kartu své odkládací hromádky.

Hráči, kteří v odkládací hromádce nemají žádnou kartu, této akce využít nemohou.

Posmrtný soud – Odlož stranou kartu z ruky a poté získej vrchní kartu z pohřebiště. Opakuj, kolikrát chceš a můžeš. Poté odložené karty obětuj.

Karty na pohřebišti není dovoleno si prohlížet. Karty odložené stranou můžete při obětování na pohřebiště položit v jakémkoliv pořadí.

Pouzdro na zrcadlo – Získej kartu. Poté polož **Pouzdro na zrcadlo** do pyramidy tak, jako bys pyramidu doplňoval ze zásoby.

Poté, co získáte kartu, se pyramida bortí. Poté položte **Pouzdro na zrcadlo** na špičku pyramidy a přesuňte níže dle pravidel bortění.

Prsten – Příští karta, kterou v tomto tahu zahraješ, má kapitál dvojnásobné hodnoty.

Pokud tuto kartu zahrajete jako poslední kartu ve svém tahu, její efekt se nepřenáší do dalšího tahu.

Předsín – Prohledej svoji odkládací hromádku a jednu kartu z ní si vezmi do ruky.

Jakmile začnete prohledávat svoji odkládací hromádku, musíte akci karty dokončit (= vzít si kartu do ruky).

Psi a šakali – Vezmi si zpět do ruky kartu, kterou jsi zahrál v tomto tahu.

Za zahrané karty se považují jak karty využité jako kapitál, tak i využité k provedení akce. Musí se však jednat o karty zahrané dříve v témže tahu.

Sekera – Máš-li v důsledku efektu odložit kartu, můžeš odložit **Sekeru**. V tom případě musí každý ze soupeřů odložit z ruky kartu s nejvyšší cenou. Za zahranou akci se považuje zahraná vámi nebo kterýmkoliv soupeřem. Soupeři musí odhalit všechny karty v ruce, aby prokázali, že odložili svoje karty s nejvyšší cenou.

Senet – Dober si kartu a polož **Senet** na soupeřovu odkládací hromádku. Ten musí odložit kartu sady na tvou odkl. hromádku, nebo ukázat, že v ruce žádnou nemá.

Poté, co jste si dobrali kartu a položili **Senet** na vršek odkládací hromádky soupeře, si daný soupeř vybere z ruky kartu sady a položí ji na vršek vaší odkládací hromádky. Pokud nemá v ruce žádnou kartu sady, musí vám ukázat všechny karty v ruce, aby tento fakt prokázal.

Serdab – Dej stranou libovolný počet karet z ruky. Po dobrání karet na konci tahu si tyto karty přidej do ruky.

Karty, které dáváte stranou, nelze v tomto tahu zahrát jako kapitál ani k provedení akce. Nicméně si je do ruky přidáte až **po** dobrání 5 karet, takže příští tah začínáte s více kartami v ruce.

Vítězství – Zapečet' kartu, kterou jsi v tomto tahu již zahrál.

Za zahrané karty se považují jak karty využité jako kapitál, tak i využité k provedení akce. Musí se však jednat o karty zahrané dříve v témže tahu. Akci karty **Vítězství** nelze využít přímo k zapečetění téže karty **Vítězství**.



VOLITELNÁ PRAVIDLA

Abyste dosáhli větší rozmanitosti v jednotlivých partiích hry, můžete využít jednoho či více volitelných pravidel níže. Pokud chcete ve své partii použít některá ze zde uvedených pravidel, ujistěte se dřív, než hra začne, že všichni hráči zvolenému volitelnému pravidlu rozumějí a souhlasí s jeho použitím.

KOMBINOVÁNÍ KARET Z OBOU DÍLŮ HRY

Zkombinováním karet z her **Ve stínu pyramid** a **Ve stínu pyramid: Zásvětí** se vám otevře široká škála možností, jak si vaši partii hry přizpůsobit náladě a preferencím. Níže najdete několik doporučených variant, jakými karty kombinovat.

VARIANTA „MIX SAD“

Každý z obou dílů hry obsahuje sady o 3, 4, 5, 6 a 7 různých kartách (viz tabulku níže).

Různé karty v sadě	Ve stínu pyramid	Ve stínu pyramid: Zásvětí
3	Sarkofágy	Mumifikace
4	Kanopy	Šperky
5	Amulety	Komnaty
6	Knihy	Zbraně
7	Sošky	Umění

Vyberte si sadu o 3 kartách z kteréhokoliv dílu hry (*sarkofágy* vs. *mumifikace*), sadu o 4 kartách (*kanopy* vs. *šperky*) atd. Vybírat můžete dle chuti nebo náhodně. Unikátní karty si vyberte také dle chuti nebo náhodně (buď unikátní karty ze hry **Ve stínu pyramid**, nebo unikátní karty ze hry **Ve stínu pyramid: Zásvětí**, nebo je nakombinujte od 16 každé „ceny“ jen jednu).

VARIANTA „POLOVIČNÍ SADY“

V rámci každé sady je každá karta zastoupena celkem dvakrát. Příklad: ve hře je celkem 8 karet sady **komnaty**, přičemž jde o 4 různé komnaty (každá o 2 kopiích). Rozdělením této sady na poloviční sadu byste do partie zahrnuli jen 4 karty komnat (= jen 1 kopii od každé komnaty). Použijte tedy poloviční sady karet z obou dílů hry. Tím docílíte toho, že budete hrát se stejným počtem karet, ale každá bude zastoupena právě jednou (mimo počáteční karty).

Při použití polovičních sad můžete zvolit dva různé způsoby, jak hrát:

- **Každá sada je nezávislá** – rozhodnete-li se hrát takto, bude ve hře celkem 10 různých sad. To způsobí, že zkompletovat sadu bude obtížné, protože je ve hře rázem dvojnásobné množství sad, ale každá karta jen jednou.
- **Sady stejných barev se spojují** – I v této variantě hry bude k dispozici celkem 5 supersad: **sarkofágy/mumifikace** (6 karet), **kanopy/šperky** (8 karet) atd. Supersada **sošky/umění** bude obsahovat celkem 14 karet, takže pokud by ji kdokoliv zkompletoval, získá $14 \times 14 = 196$ bodů!

VARIANTA „DELŠÍ PARTIE“

Pokud máte chuť na větší výzvu a vyšší skóre, můžete si partii prodloužit přidáním dalších karet, jak je dále popsáno ve variantách **Pět hráčů** a **Šest hráčů** na str. 18.



VARIANTY PRO PĚT A ŠEST HRÁČŮ

Ve stínu pyramid: *Zásvětí* obsahuje počáteční karty až pro 4 hráče. Přidáním počátečních karet z prvního dílu (*Ve stínu pyramid*) můžete teoreticky hrát až v 8 hráčích. To úplně nedoporučujeme, ale partie v pěti a šesti hráčích fungují hezky.

- **Pět hráčů** – Vezměte všech 6 karet sady **sarkofágy** z *Ve stínu pyramid* a všech 6 karet sady **mumifikace** z *Ve stínu pyramid: Zásvětí*, čímž vytvoříte červenou supersadu. Vezměte všech 8 karet sady **kanopy** z *Ve stínu pyramid* a všech 8 karet sady **šperky** z *Ve stínu pyramid: Zásvětí*, čímž vytvoříte hnědou supersadu. Z dalších sad vezměte vždy jen jednu sadu z následujících dvojic: **amulety** či **komnaty**, **knihy** či **zbraně**, **sošky** či **umění**. Nakonec vezměte 6 unikátních karet z kteréhokoliv dílu hry.
- **Šest hráčů** – Ke kartám z varianty **Pět hráčů** přidejte všech 10 karet sady **amulety** z *Ve stínu pyramid* a všech 10 karet sady **komnaty** z *Ve stínu pyramid: Zásvětí*, čímž vytvoříte žlutou supersadu. Nakonec přidejte ještě kterékoli 4 unikátní karty, abyste měli ve hře celkem 10 unikátních karet.

SÓLO VARIANTY HRY

Chcete-li si potrénovat své schopnosti ve hře, můžete vyzkoušet 2 úrovně sólových pravidel hry: Sólo pro začátečníky a Sólo pro mistry balzamovače. Můžete tak vybrousit své schopnosti pro partie s živými soupeři.

Hrajete sami, takže hrajete jeden tah za druhým (s obvyklými pravidly všech fází tahu), přičemž platí následující dodatečná pravidla:

- Kdykoli můžete prozkoumat **pohřebiště**.
- Kdykoli můžete prozkoumat svou odkládací hromádku.
- Nelze zahrát akci, která odkazuje na soupeře.
- Máte-li v hrobce **obě** kopie kterékoli **karty sady**, nepočítejte při bodování ani jednu.

Sólo pro začátečníky

Podmínkou vítězství je dosažení perfektního skóre, musíte tedy zapečetit všechny 3 různé karty ze sady **mumifikace**, 4 různé karty ze sady **šperky**, 5 různých karet ze sady **komnaty**, 6 různých karet ze sady **zbraně**, 7 různých karet ze sady **umění**, 6 unikátních karet a 10 počátečních karet. Tím dosáhnete vítězného skóre 164 bodů.

Sólo pro mistry balzamovače

Podmínka vítězství je stejná jako u varianty pro začátečníky (tedy dosažení perfektního skóre) s jednou změnou v pravidlech: nemáte k dispozici jedno zapečetění zdarma v každém tahu. Pro zapečetění tedy musíte využívat pouze akce karet.

Další sólová varianta pro náročnější hráče je zdarma ke stažení na www.boardbros.cz.

NA HŘE SE PODÍLELI

Autor hry: Tom Cleaver

Produkce: David Lepore

Vývoj hry: John Goodenough

Ilustrace karet: Banu Andaru

Ilustrace na obálce: Tom Prante

Grafický design: John Goodenough

Korektury: Nicolas Bongiu, Todd Rowland, Mark Wootton

Příprava české verze: Marek Dvořák, David Navrátil

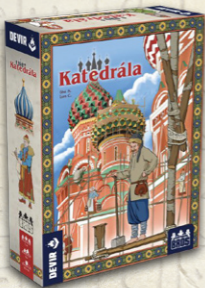
České logo hry: Ivana Stárková



© 2015 Alderac Entertainment Group. Valley of the Kings, Alderac Entertainment Group, a další příbuzné značky jsou registrovanými ochrannými známkami Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Vytlačeno v Číně.

Poznámka překladatelů: Kde se na kartách nedalo vyhnout přičestí minulému („Pokud sis v tomto tahu koupil kartu...“), napsali jsme je v mužském rodě, rozhodně však není tato hra určena pouze příslušníkům mužského pohlaví. Jen nám tento zápis připadá hezčí než všelijaké nerozhodné tvary jako koupil/a, koupil(a) a podobně.

ZNÁTE DALŠÍ HRY BOARDBROS?



Katedrála

Aby oslavil svá vojenská vítězství, nechal car Ivan Hrozný postavit nádhernou katedrálu. V roli architektů se pustíte do budování tohoto působivého svatostánku. Stanete se tím nejlepším z nich, abyste se mohli těšit carově přízni?

1-4 hráči, věk 10+, 80 minut

Khôra: Zlatý věk

Starověké Řecko vstupuje do klasické éry a města zápolí o to, které z nich bude nejvýznamnější. Podaří se to právě tomu vašemu? V této eurohře budete draftovat karty, rozvíjet svoje město obchodem i válkou a mnoha cestami usilovat o vítězství.

2-4 hráči, věk 14+, 75 minut



Festival zvířátek

Zvířátka v Javorovém údolí pořádají jarní festival! Se svými chlupatými kamarády se vydáte do kanadských lesů, kde budete sbírat suroviny, učit se novým dovednostem, vyrábět dárky a ozdoby a plánovat zábavu, aby se oslavy jara co nejlépe vydařily.

1-5 hráčů, věk 8+, 60 minut

