Útok obrů - Pravidla

# Úvod

*Annam Všeotec, nejstarší a největší z obřích bohů, rozbil prastarý kastovní systém obrů známý jako* ***Řád****, což uvrhlo celou obří populaci do chaosu. Nyní se může jakýkoliv obr s ambicemi postavit hierarchii a žádný obr neví kde je jeho místo…*

**Assault of the Giants™** umožňuje 3 - 6 hráčům velet armádám obrů, kteří vedou válku na severozápadě Faerûnu. Každý hráč zastupuje jinou rasu obrů (kopcové obry, kamenné obry, mrazivé obry, ohnivé obry, oblačné obry a bouřné obry), přičemž každá z nich má jiný cíl. Hráči velí svým obrům, kteří útočí na vesnice a města malých lidí s cílem získat body a důležité zdroje, jako jsou potraviny, artefakty, ruda a runy.

## CÍL HRY

Každá rasa obrů se snaží zajistit co nejvíce **Bodů Řádu (BŘ)**, porážením nepřátelských obrů a dokončením **Karet Událostí**, které se vztahují k příběhu jejich rasy. Na konci hry rasa obrů, která získá nejvíce Bodů Řádu, je uznána jako nový vůdce Řádu a vyhrává hru!

## OBŘI

*Jakmile je řád zrušen, každá rasa obrů se snaží dostat na vrchol nové hierarchie. Protože každá rasa obrů má jiný pohled na to, jak obři dosahují velikosti, má každá rasa jedinečný cíl, kterého chce ve hře dosáhnout.*

### Bouřní obři

**Král Hekaton** z bouřných obrů byl uvězněn, a jeho žena, **Královna Neri** byla zavražděna, oba kvůli zlým machinacím modré dračice **Iymrith**. Hekatonova nejmladší dcera, **Princezna Serissa**, nastoupila na trůn v podmořské pevnosti **Maelstrom** a zoufale se snaží obnovit řád ve světě obrů. Přeje si dosáhnout cíle své matky, uzavřít mír s malými lidmi Faerûnu, včetně lidí, elfů, trpaslíků a půlčíků, kteří zde žijí. Serissa doufá, že až uzavře spojenectví s městy Faerûnu, tak největší hrdinové země jí pomohou zachránit jejího otce a pak se karta otočí proti Iymrith až jí napadnou v jejím doupěti.

### Oblační obři

**Hraběnka Sansuri** z oblačných obrů je mocná zaklínačka, která se snaží získat legendární trezor dračí magie. Doufá, že využije síly artefaktů ke svrhnutí princezny Serissy a zajistí oblačným obrům místo na vrcholu Řádu. Za tímto účelem Sansuri nařídila, že její plovoucí hrad, **Lyn Armaal** opustí své obvyklé místo nad **Evermoors** a bude hledat skrytý dračí poklad. A nedovolí, aby jí cokoli stálo v cestě k jejím vznešeným ambicím!

### Ohniví obři

**Vévoda Zalto** z ohnivých obrů touží po pomstě drakům, kteří sužují rasy obrů po nevýslovnou dobu. Za tímto účelem Zalto obsadil starobylé kovárny **Ironslag** v Ledových věžích a doufá, že se mu podaří rozžhavit kovárny ukradením ohnivého primordiala **Maegera** trpaslíkům z Gauntlgrymu. Zalto pak plánuje rozžhavit kovárny v Ironslagu, aby mohl obnovit prastarého titána, který zabíjel draky a je známý jako **Vonindod**. Pomocí mocného titána Zalto zničí dračí nepřátele a doufá, že tak dokáže svou cenu jako nový vůdce Řádu.

### Mraziví obři

**Jarl Storvald** z mrazivých obrů hledá mocný artefakt zvaný ***Prsten zimy***, který je známý ledovým obrům jako "Věčný led". Storvald získal zpět ledovcovou pevnost **Svardborg** a posílá na ni své mrazivé obry válečníky, aby podnikli nájezd na Mečového pobřeží, a hledali stopy, kde se nachází tento mocný artefakt. Jakmile prsten získá, plánuje Storvald pokrýt celý svět sněhem a ledem, aby dokázal, že mraziví obři jsou právoplatní vůdci Řádu.

### Kamenní obři

**Thén Kayalithica** z kamenných obrů věří, že civilizace malých lidí, kteří žijí nad jejím podzemním domovem v **Deadstone Cleft**, jsou součástí blouznivého snu. Věří, že tato strašná noční můra se musí z tváře Torilu vymýtit, pokud mají kamenní obři spatřit svět takový, jaký skutečně existuje. Kayalithica přikáže svým kamenným obrům, aby opustili Deadstone Cleft a pustošili města drobného lidu, v naději, že se jim podaří obnovit realitu ztraceného obřího království Ostorie. Věří, že tak dokáže právoplatné místo kamenných obrů na vrcholu Řádu.

### Kopcoví obři

**Náčelnice Guh** z kopcových obrů věří, že velikost obra je jediná vlastnost, která určuje jeho velikost. A tak se Guh vdala za všechny mužské horské obry z jejího kmene v **Grudd Haug** a přikazuje svým novým manželům, aby jí nosili jídlo. Hodně a hodně jídla! Guh má v plánu se nacpat tak, že se z ní stane největší obr na světě. Tím jednou provždy dokáže, že kopcoví obři si zaslouží stát, nebo možná sedět, na vrcholu Řádu.

# ČÁSTI HRY

### Herní plán (1)

Herní deska představuje Divoké pomezí severozápadního Faerûnu. Mapa je rozdělena na **16 oblastí**, zahrnující **6 Startovních regionů** obrů a **10 Regionů malých lidí**.

***Poznámka k příběhu:*** *Obři ve skutečnosti nevlastní celé tyto regiony, ale pro účely hry jsou to oblasti Divokého pomezí, které jsou nejblíže domovům hlavních obřích hrdinů našeho příběhu.*

Každý Startovní region je označen kulatou ikonou, která představuje rasu obrů, kteří v daném Regionu dominují. Každý Region malých lidí je označen čtvercovou ikonou, která jej označuje jako neutrální oblast, kde se mohou obři na začátku hry volně toulat a plenit.

### Žetony Jednotek (80)

Na Herním plánu je zastoupena většina obřích sil pomocí kulatých **Žetonů Jednotek**. Každá obří rasa má dva různé druhy Žetonů Jednotek: levnější **Obyčejné jednotky** a dražší silnější **Elitní jednotky**. Každý Žeton Jednotky má zdravou stranu a zraněnou stranu.

**Hodnota Síly** jednotky určuje počet kostek, které jednotka přidává k bojovému hodu během bitvy.

**Hodnota Odolnosti** jednotky určuje, jaké poškození může v bitvě vydržet, než bude vyřazena. Pokud jednotka obdrží menší poškození, než je její pevnost, je převrácena na zraněnou stranu. Zraněná jednotka, která obdrží libovolné množství poškození v budoucnu, je vyřazena, ačkoli stále ještě snižuje celkové poškození o svou aktuální hodnotu pevnosti.

**Hodnota Řádu** jednotky určuje, kolik **Bodů Náboru** stojí její přivedení do hry, a také určuje, kolik **Bodů Řádu** dává, když je poražena.

### Karty Vůdce (7) a Žetony Vůdce (7)

Vůdci jednotlivých obřích ras jsou znázorněni kulatými **Žetony Vůdců**, které jsou o něco větší než běžné Žetony Jednotek. Každý Vůdce má také speciální **Kartu Vůdce**, která zobrazuje jeho zvláštní schopnost, kterou lze aktivovat příslušnou Kartou Příkazu (viz strana 5).

Když je Žeton Vůdce zraněn a otočen lícem dolů, otočí se lícem dolů i odpovídající Karta Vůdce. Zvláštní schopnost Vůdce není nikdy aktivní, dokud je Vůdce zraněný.

### Karty Šampionů (7) a Figurky Šampionů (12)

Každá rasa obrů má 2 Šampiony, kteří jsou zastoupeni na Hracím plánu **Figurkami Šampionů**. Protože oba Šampioni jedné rasy mají stejné statistiky, na jedné **Kartě šampiona** jsou zobrazeny schopnosti obou.

***Poznámka:*** *Hráč nikdy nesmí mít oba své šampiony ve stejném regionu současně.*

Šampioni nikdy nezískají status "zraněný" za žádných okolností, a to ani v případě, že obdrží menší poškození, než je jejich Hodnota Odolnosti. Šampion není v bitvě nikdy zasažen, pokud neobdrží dostatečné poškození, které by se rovnalo jeho Hodnotě Odolnosti, v takovém případě je poražen a odstraněn z boje a z Hracího plánu. Šampion však musí být vždy první jednotkou v bitvě, které je přiděleno poškození.

Na rozdíl od ostatních obřích ras mají bouřní obři dvě jednotky různých Šampionů, z nichž každý je reprezentován jedinečnou figurkou a jedinečnou kartou. Druhý Šampion bouřných obrů představuje krále Hekatona, který vstupuje do hry pouze v případě, že je osvobozen ze zajetí.

### Karty Lovců obrů (3) & Figurky Lovců obrů (3)

Po zemi se potulují tři Lovci obrů, kteří loví obry, a to buď samostatně, nebo jako tým. Tito tři odolní hrdinové malého lidu mají přezdívky "Hook", "Line" a "Sinker". Když zahrajete Rozkaz "Odpočinek", získáte možnost ovládat Lovce obrů, kteří se pohybují po Herním plánu, a můžete napadat sousední obry.

Lovci obrů jsou na Herním plánu zastoupeni jednotlivými **Figurkami Lovců obrů**. Každý Lovec obrů má také odpovídající **Kartu Lovce obrů**, na které jsou uvedeny jeho statistiky a speciální bojové schopnosti. Karta Lovce obrů se otočí lícem dolů, pokud je Lovec obrů někdy zraněn.

### Karty Rozkazu (54)

V průběhu hry budete ovládat své obry pomocí **Karet rozkazu**. Během svého prvního tahu vyberete jednu z devíti Karet Rozkazu a položíte ji lícem nahoru na stůl a poté se budete řídit jejími pokyny. V okamžiku, kdy zvolíte druhou Kartu Rozkazu a provedete následující úkony, položíte ji lícem nahoru na stůl vpravo od první karty. Takto pokračujete v každém tahu, dokud nezahrajete Kartu Rozkazu "Odpočinek", který vám umožní vzít všechny vaše Karty rozkazu zpět do ruky.

Každá Karta Rozkazu obsahuje dvě nebo tři části, které se spouštějí v pořadí shora dolů, když je Karta vyložena. Spodní část každé Karty Rozkazu obsahuje speciální schopnost, která obvykle závisí na počtu Karet Rozkazu, které jste dosud zahráli, a leží na stole. Symbol speciální karty zobrazený vpravo si přečtěte jako "Za každou Kartu Rozkazu vlevo do této, proveďte následující."

*Například výše uvedená Karta Nábor umožňuje kopcovým obrům utratit 2 Body náboru* ***plus*** *1 Bod náboru navíc, za každou Kartu Rozkazu, která leží na stole vlevo od Karty Náboru, když je zahrána. Pokud tedy zahrajete Kartu Nábor jako první rozkaz, získáte pouze 2 Body Náboru, protože nalevo od vás nebudou ležet žádné další karty. Pokud však počkáte několik tahů, budete mít k dispozici více Bodů náboru, protože na stole bude několik karet vlevo od Karty Náboru.*

### Karty Událostí (19)

Příběh hry se projevuje prostřednictvím plnění **Karet Událostí**. Každá rasa obrů má 1 – 3 exkluzivní **Karty Událostí**, které mohou během hry dokončit. Každá rasa začíná se svými speciálními Kartami Událostí na hromádce lícem nahoru a musí je získat ve stanoveném pořadí.

Do hry vstupuje také devět univerzálních Karet Událostí náhodně. Tyto modré Karty Událostí jsou umístěny lícem nahoru v Zásobníku Událostí, dokud si je někdo nevyzvedne. Každá obří rasa může dokončit jednu z těchto Událostí, pokud splňuje požadavky. Požadavky obvykle zahrnují přítomnost obra v určité oblasti na herním plánu a také utracení příslušné runy (viz "Karty Zdrojů" níže).

### Karty Zdrojů (48)

Obři mohou použít Rozkazy Plundrování a Obchod, aby získat **Karty Zdrojů**. Tyto Karty Zdrojů jsou na stole v Oblasti zdrojů lícem nahoru, aby ostatní hráči věděli, co jste nasbírali, a mohli podle toho plánovat.

Karty Run jsou speciálním typem surovin, které se dodávají ve 3 variantách (viz níže). Hráči musí utratit konkrétní typ runy, aby mohli získat Karty Událostí.

### Karty Kouzel (18)

Obři mohou použít Rozkaz Magie k získání **Karty Kouzel**. Každá Karta Kouzel obsahuje dvě různá kouzla: Základní kouzlo, které lze seslat samostatně, a Pokročilé kouzlo, které musí být sesláno ve spojení s Kartou Zdroje Artefaktem.

### Bojové Kostky (12)

Během bitvy hráči hází počtem bojových kostek, který se rovná kombinovaným Hodnotám Síly jejich jednotek, maximálně však do výše 7 Kostek. K dispozici je 6 standardních šedých Bojových Kostek a 1 speciální Bojová Kostka pro každou rasu obrů. Při hodu Bojovými Kostkami hráč vždy přidává svou speciální bojovou kostku, jako jednu ze svých kostek.

*Například hráč, který hází 7 Kostkami, hodí svou speciální Bojovou Kostkou + všech 6 standardních šedých Bojových Kostek. Hráč, který hází pouze 1 Kostkou, by jednoduše hodil svou speciální bojovou kostkou a žádnou standardní šedou Kostkou.*

### Žetony Obřích ras (6)

Hráči položí na stůl před sebe **Žetony Obřích ras**, aby označili, za kterou obří rasu hrají. Tyto žetony se také používají k určení, které obří rasy jsou zobrazeny jako NPC (nehráčské postavy), když je méně než 6 hráčů.

### Žeton Lyn Armaal (1)

**Lyn Armaal** je vznášející se hrad hraběnky Sansuri z oblačných obrů. Hráč oblačných obrů může hradem pohybovat z regionu do regionu v průběhu hry, čímž umožní oblačné obry naverbovat na mnoha různých místech po celém světě.

### Žetony Událostí (3)

**Žetony Událostí** se umisťují na herní plán, aby označovaly regiony, na které se právě zaměřují Události z Karet Událostí v Oblasti Událostí. To hráčům pomůže rychle rozpoznat, do kterých regionů mají vstoupit, aby tyto Události mohli splnit.

### Příběhové značky (30)

Při plnění Rozkazů a dokončování Událostí se odvíjí příběh hry Assault of the Giants. Hráči umisťují **Příběhové značky** na Herní plán, aby naznačili, že určité klíčové akce proběhly. Například kamenní obři mohli zpustošit obydlí v údolí Dessarin, mraziví obři mohli vpadnout do Icewind Dale a milosrdní bouřní obři mohli uzavřít spojenectví s Hlubinou.

Jednou umístěná Příběhová značka nemůže být odstraněna. Ani v případě, že je na hrací plán umístěna jiná značka příběhu ve stejném regionu. Je možné, aby se v jednom regionu nacházelo více různých příběhových značek.

### Bojové žetony (4)

Během bitvy, po hodu Bojovými kostkami a úpravě **bojových výsledků**, musíte své výsledky zaznamenat na **Bojovou Tabulku**, která se nachází v levém dolním rohu Herního plánu. Útočník používá **červené Bojové žetony** a zaznamenává své celkové zásahy a bloky a obránce používá **modré Bojové žetony** ke stejnému účelu.

### Žetony Bodů Řádu (72)

Hráči obdrží **Žetony Bodů Řádu** za poražení nepřátelských obrů, za získání Karet Událostí a za hraní unikátních Karet Rozkazů (například krmení náčelnice Guh). Počet Bodů Řádu (BŘ), které jsou k dispozici na začátku hry, závisí na počtu hráčů. Jejich vyčerpání signalizuje **Konec hry** (viz strana 20). Jakmile získáte Body Řádu, tak je otočíte lícem dolů, aby ostatní hráči neměli přesný přehled, kdo získal kolik Bodů. Hráči si mohou své vlastní Žetony Bodů Řádu kdykoli prohlédnout.

### Karty Cílů příběhu (6)

Každá obří rasa sleduje ve hře jedinečný příběh prostřednictvím unikátních Karet Rozkazů a splnění speciálních Karet Událostí. Abyste pomohli novým hráčům lépe porozumět fázím příběhu jednotlivých obřích ras, obdrží každý hráč **Kartu Cíle příběhu**, která se vztahuje k jedinečnému příběhu jeho rasy a ke všem herním komponentám, které pomáhají tento příběh oživit.

# PŘÍPRAVA HRY

**1.** Umístěte Herní plán doprostřed hrací plochy. Umístěte 4 Bojové žetony vedle Herního plánu, poblíž Bojové tabulky v levém dolním rohu hrací desky.

**2.** Pokud hrajete s méně než 6 hráči, pak umístěte Žetony Obřích ras lícem nahoru na stůl a použijte následující tabulku, abyste určili konkrétní rasy, které se budou účastnit hry jako NPC (nehráčské postavy). Umístěte Žetony Obřích ras těchto NPC prozatím mimo hlavní zásobu Žetonů Obřích ras.

**3.** Náhodně určete jednoho hráče, který začne hru "na vrcholu starého Řádu". Mezi Žetony Obřích ras, které nebyly vybrány jako NPC, získá tento hráč žeton obří rasy s nejvyšším **Číslem Řádu** na něm vytištěné. Hráč umístí tento Žeton Obří rasy lícem nahoru před sebe na stůl jako připomínku, že zastupuje tuto obří rasu. Poté, hráč sedící vlevo od prvního hráče obdrží další Žeton Obří rasy v sestupném pořadí a tak dále po směru hodinových ručiček kolem stolu. Tímto způsobem bude pořadí hry vždy postupovat od začátku starého Řádu po směru hodinových ručiček až na konec starého Řádu.

***Poznámka:*** *Ve hře 6 hráčů to znamená, že* ***bouřkoví obři*** *budou vždy hrát jako první a* ***kopcoví obři*** *jako poslední.*

**4.** Každý hráč obdrží herní komponenty spojené s obří rasou, kterou hraje. To zahrnuje Kartu Vůdce, Žeton Vůdce, Kartu Šampiona, Figurky Šampionů, Žetony Jednotek, Karty Rozkazů, Karty Speciálních Událostí, Žetony příběhu, Kartu Cíle příběhu, Karty příběhu a speciální Bojové kostky spojené s jejich rasou. Oblační obři získají také žeton Lyn Armaal.

**5.** Hráči by měli své komponenty uspořádat před sebou, přičemž všechny karty a žetony si musí ponechat (nezraněnými) stranami nahoru. Hráči by měli umístit před sebe lícem nahoru také speciální Karty Událostí. Pokud má obří rasa více než 1 speciální událost, Karty by měly být umístěny na hromádku lícem nahoru, přičemž nejnižší číslo nahoře a karta s nejvyšším číslem na Kartě Události dole. Nakonec by si hráči měli vzít všech devět svých Karet Rozkazů do počátečního balíčku karet a nechat místo pro vodorovnou řadu Karet Rozkazů, na stole před sebou.

**6.** Každý hráč by se měl podívat na Herní plán a najít startovní region své rasy, která je označena jejím symbolem obří rasy. Každý hráč umístí Žeton svého Vůdce, 1 Figurku Šampiona a 2 Žetony běžných jednotek na místo svého regionu. Žetony **Běžných** jednotek jsou ty s menší hodnotou Bodů Řádu, než jejich **Elitní** protějšky.

***Zvláštní poznámky k umístění součástí na Startovní Regiony:***

**a) Ohniví obři** by měli dbát na to, aby umístili Žeton Vůdce vévody Zalta, nikoli Vonindoda. Vonindod nevstupuje do hry, dokud není ukončena událost "Forge Vonindod" (viz "Události" na straně 10).

**b) Oblační obři** by měli umístit Žeton Lyn Armaal do své startovní oblasti navíc ke všemu ostatnímu.

**c) Bouřní obři** by si měli dát pozor, aby umístili svou základní Figurku Šampiona do své startovní oblasti, **nikoli** krále Hekatona. Vzhledem k tomu, že bouřní obři mají **Limit hromadění** 3 jednotek na jedno políčko, je nutné, aby bouřní obři umístili **1 Elitní jednotku** do svého regionu *místo* 2 Běžných jednotek.

**7.** Pokud je ve hře méně než 6 hráčů, pak NPC obři jsou na začátku hry také umístěni na Herní plán viz tabulka "Umístění NPC obrů" níže, abyste určili, které jednotky umístit na Herní plán za obry, kteří nejsou zastoupeni žádným hráčem. Ignorujte rasy na tabulce, za které hrají skuteční hráči. Jakmile jsou všechny jednotky NPC na Herním plánu, umístěte na něj každou speciální bojovou kostku NPC rasy na odpovídající místo startovního regionu.

**8.** Umístěte 3 Karty Lovců obrů lícem nahoru vedle Herního plánu v dosahu všech hráčů. Umístěte každou Figurku Lovce obrů vedle její odpovídající Karty. Umístěte 6 šedých Standardních Bojových kostek poblíž Karet Lovců obrů.

**9.** Zamíchejte 9 univerzálních Karet Událostí a umístěte balíček lícem dolů vedle Herního plánu. Vytáhněte 3 vrchní Karty Událostí z tohoto balíčku a položte je do řady lícem nahoru vedle balíčku. Tato řada se označuje jako Oblast Návrhu Událostí. Umístěte 1 Žeton Události do každého regionu na Herním plánu, který je označený na 3 otočených Kartách Událostí.

**10.** Zamíchejte Balíček Zdrojů a poté si vylosujte tolik Karet Zdrojů, které se rovnají počtu hráčů z horní části balíčku, a položte je lícem nahoru do řady na stůl. Začněte hráčem, který je na vrcholu starého Řádu a postupujte od něj po směru hodinových ručiček. Každý hráč si vybere jednu z lícem nahoru otočených Karet Zdrojů a položí ji lícem nahoru na stůl před sebe do své osobní Oblasti Zdrojů.

Jakmile každý hráč obdrží jednu Kartu Zdrojů, stejný postup se opakuje podruhé, přičemž je stejný počet karet, jako je počet hráčů, tentokrát však hráč, který se nachází na konci starého Řádu, vybírá jako první, po něm následuje každý další hráč v pořadí proti směru hodinových ručiček. Poté, co každý hráč umístí dvě lícem nahoru otočené Karty Zdrojů do své oblasti se Zdroji, se Balíček Zdrojů zamíchá a položí lícem dolů vedle Herního plánu.

**11.** Zamíchejte balíček Kouzel a položte jej lícem dolů vedle Herního plánu.

**12.** Rozdělte Žetony Bodů Řádu do sad po 10 Bodech Řádu (4 + 3 + 2 + 1). Poté uspořádejte Žetony Bodů Řádu do dvou hromádek lícem nahoru, přičemž použijte tabulku jako vodítko.

Všechny zbývající Žetony BŘ prozatím uložte zpět do krabice, ačkoli hráči budou moci získat Body z této zásoby, jakmile budou oba fondy BŘ vyčerpány a začne Konec hry.

## HRANÍ HRY

Hráč na vrcholu starého Řádu hraje první. Hráči se střídají v jednotlivých tazích ve směru hodinových ručiček, dokud se nevyčerpá první balík BŘ. To značí, že nastává **Konečný Řád** a hráči mohou napadat Startovní regiony ostatních. Hra pak pokračuje po směru hodinových ručiček, dokud se nevyčerpá druhý fond, který signalizuje **Konec hry**.

Během **Konce** **hry** hra pokračuje, dokud neodehraje poslední hráč ve starém pořadí, a poté má každý z hráčů ještě jeden závěrečný tah. Tímto způsobem každý hráč vždy bude mít během hry stejný počet tahů.

Tah hráče se skládá ze dvou kroků, které se provádějí v následujícím pořadí:

**1) Zisk 1 Karty Události:** ***Můžete*** si vzít 1 Kartu Události, buď jednu z unikátních karet událostí své rasy, nebo jednu z univerzálních karet událostí v oblasti návrhu událostí.

**2) Zahrajte 1 Kartu Rozkazu:** ***Musíte*** zahrát 1 kartu Rozkazu z ruky a položit ji lícem nahoru na stůl na nejpravější konec své řady karet příkazů.

Každý z těchto kroků je podrobněji rozebrán níže.

## ZISK KARET UDÁLOSTÍ

Na začátku svého tahu si můžete nárokovat jednu (a pouze jednu) Kartu Události. Může to být jedna ze speciálních karet událostí vaší rasy, nebo některou z univerzálních karet událostí z balíčku karet událostí v oblasti karet událostí.

### Speciální události

Na začátku hry každý hráč umístí Karty speciálních událostí na hromádku lícem nahoru v číselném pořadí shora dolů. Některé rasy (kopcoví obři, kamenní obři a oblační obři) mají pouze jednu jedinečnou kartu události, zatímco jiné mají dvě nebo tři.

Chcete-li Kartu události splnit, musíte splnit uvedené podmínky v části "Požadavky" karty a také musíte utratit příslušnou runu uvedenou na konci karty události. Umístěte použitou kartu runy lícem nahoru do odhazovacího balíčku surovin. Některé karty událostí mohou být dokončeny bez zaplacení karty runy, pokud jsou splněny určité dodatečné podmínky (viz příklad vpravo).

Po uplatnění nároku na událost obdržíte počet BŘ uvedených na kartě, jakož i případné další odměny. Dokončená Událost je poté odstraněna z hromádky a otočí se stranou, aby bylo vidět, že byla splněna, a odhalí se další Událost na hromádce (pokud nějaká je) a je k dispozici, kterou můžete splnit v příštím tahu.

Některé odměny na kartách událostí poskytují kontinuální efekt po celý zbytek hry. Ujistěte se, že Karta události zůstala viditelná ve vaší herní oblasti, abyste nezapomněli efekt v případě potřeby použít.

Některé karty událostí (jako např. poslední karty událostí patřící k mrazivým obrům a ohnivým obrům) lze doplnit vícekrát. V takovém případě kartu události neotáčejte stranou, aby bylo zřejmé, že můžete událost dokončit znovu v pozdějším tahu.

### Univerzální události

Místo toho, abyste si nárokovali jednu ze speciálních událostí své rasy, si můžete nárokovat jednu ze tří, lícem nahoru vyložených Karet událostí v Oblasti návrhu událostí. Tyto události poskytují hráčům zdroj konfliktů, protože vyžadují, aby hráč měl obry v určitém regionu na herním plánu, a hráči se mohou vzájemně napadat, aby zabránili dokončení Událostí.

Stejně jako u Speciálních událostí je třeba splnit uvedené podmínky v části "Požadavky" na kartě, a také musíte utratit příslušnou runu uvedenou ve spodní části karty Událost. Když získáte univerzální Událost, umístěte kartu Události na hrací plochu, získejte uvedenou odměnu a poté otočte kartu Událost bokem, abyste ukázali, že byla dokončena. Odstraňte příslušný žeton události z hrací desky. Poté vylosujte novou univerzální kartu Události a umístěte ji lícem nahoru na plochu, abyste nahradili tu, kterou jste si právě vzali. Umístěte žeton události do oblasti, kterou označuje nová karta události. Měly by zde být 3 lícem nahoru karty událostí v oblasti návrhu událostí.

## HRANÍ KARET ROZKAZU

Bez ohledu na to, zda Událost na začátku svého tahu získáte nebo ne, musíte zahrát jednu Kartu Rozkazu z ruky před ukončením svého tahu. Poprvé zahrajete kartu rozkazu, položte ji lícem nahoru na levou stranu hrací plochy a nechte si místo pro další karty Rozkazů, které můžete zahrát v řadě napravo od prvního Rozkazu.

Každá karta příkazu obsahuje speciální symbol, který označuje, zda poskytuje bonus, když je zahrána, nebo místo toho poskytuje bonus v budoucích tazích. Většina karet příkazů mají výše uvedený symbol. Tento symbol zní:

"Za každou kartu příkazu nalevo od této karty proveďte následující úkon" Tento symbol se spustí ihned po

zahrání karty příkazu a nemá žádný další účinek v následujících tazích.

Na některých kartách je místo toho uveden symbol vpravo. Tento symbol zní: "Za každou kartu příkazu napravo od této karty získáte následující bonus." Hvězdička v symbolu je připomínkou, že tato schopnost trvá po celou dobu platnosti tohoto příkazu, karta zůstane na stole lícem nahoru.

Každá rasa obrů má 8 různých karet příkazů, které jsou téměř rovnocenné s těmi, které mají ostatní rasy, a také

jednu zcela jedinečnou kartu příkazu. Následuje přehled různých typů Příkazů ve hře.

### Rozkaz Pohyb

Příkaz "Pohyb" vám umožňuje provést určitý počet **Manévrů Jednotek** na herním plánu. Pro všechny herní účely každý žeton Vůdce, žeton Jednotky a žeton Šampiona je považován za **Jednotku**.

Manévr jednotky se skládá z přesunu 1 jednotky na sousední **Prázdný region** nebo **Přátelský region**. Prázdný region je region, který neobsahuje žádné jednotky žádné obří rasy. A přátelský region je region, který obsahuje jednotky patřící k vaší rase. Manévry můžete použít k přesunu více jednotek obrů do sousedního regionu, nebo přesunout 1 obra přes několik regionů, nebo jakoukoli kombinaci těchto možností. Není nutné, abyste vyčerpali všechny manévry jednotek, na které máte nárok.

*Například obři z kopců mohou použít 6 manévrů jednotek a 6krát přesunout jednoho obra nebo přesunout 6 obrů do sousedního regionu, nebo k přesunu dvou různých obrů, každého dvakrát, a jednoho dalšího obra do sousedního regionu a tak dále.*

Můžete provést 1 další manévr jednotky, za každou kartu vlevo od příkazu Pohyb, když je zahrán.

*Pokud by například kopcoví obři zahráli dva jiné Rozkazy v předchozích tazích před zahráním karty Pohyb, mohli by provést až 8 Manévrů jednotek při zahrání tohoto Rozkazu.*

Nikdy **nesmíte** ukončit pohyb svých obrů v nepřátelském regionu, ve kterém se nacházejí obři jiné rasy. Nicméně, *můžete* procházet nepřátelskými regiony, pokud máte dostatek Manévrů jednotek, abyste se dostali do prázdného nebo přátelského regionu na druhé straně. Při průchodu nepřátelským regionem musíte buď zaplatit nepříteli 1 Kartu Surovin podle svého výběru, nebo utrpí 1 zranění jeden z vašich obrů, který prochází tímto regionem v tomto tahu. Musíte zaplatit tento trest pouze jednou za region v každém tahu, i když přesouváte více obrů přes stejný nepřátelský region během stejného tahu.

*V níže uvedeném příkladu použijete 6 manévrů jednotek na Pohyb 3 kopcových obrů ze Sumberských vrchů do Vysokých hor. Protože se v Delimbiyru nacházejí nepřátelští mraziví obři, musíte se rozhodnout, zda za mrazivé obry zaplatíte jednu kartu suroviny dle vlastního výběru, nebo zranit jednoho z vašich 3 obrů. Tuto pokutu musíte zaplatit pouze jednou v tomto tahu, i když přesouváte 3 horské obry přes Delimbiyrské údolí v tomto tahu. Pokud přesouváte jednotky přes 2 různé nepřátelské regiony během téhož tahu, musíte tento trest zaplatit jednou za každý nepřátelský region, kterým vaše jednotky procházejí.*

Chcete-li zranit zdravou jednotku, jednoduše otočte jednotku na její zraněnou stranu. Pokud zraníte již zraněnou jednotku, je poražena a odstraněna z hrací desky (a nepřátelská jednotka obdrží body porážky rovnající se hodnotě porážky jednotky, jako obvykle). Vezměte na vědomí, že vzhledem k tomu, že figurky šampionů nemohou být zraněny, nelze je použít k zaplacení tohoto postihu. Jediný šampion procházející nepřátelským regionem bez společníků musí zaplatit jednu kartu zdrojů nebo nemůže regionem projít.

Po většinu hry vaši obři také nemohou ukončit svůj pohyb v nepřátelském Startovním regionu, i když je prázdný. Můžete však projít startovním regionem nepřítele na druhou stranu pomocí běžného pohybu podle pravidel popsaných výše. Pokud nepřítel nemá jednotku ve své Startovní oblasti, mohou vaši obři projít na druhou stranu, aniž by museli zaplatit Kartu surovin nebo utrpět zranění.

Po vyčerpání první zásoby BŘ začíná Koneční řád a vaši obři mohou ukončit svůj pohyb v nepřátelském startovním regionu, pokud v něm nejsou žádné jednotky, které by ho mohly bránit.

**Limit hromadění:** Každá obří rasa má **Limit hromadění**, který omezuje počet obřích jednotek, které může mít rasa v jednom regionu najednou. Limity hromadění pro každou obří rasu jsou uvedeny na herním plánu. Všimněte si, že žetony vůdce a figurky šampionů jsou považovány za jednotky, takže jejich přítomnost ovlivňuje limit hromadění. Také **nikdy nemůžete mít na stole více než 1 figurku šampiona ve stejné oblasti, jako je jiná figurka šampiona**. Je v pořádku přesunout jednoho ze svých šampionů **přes** region jiného šampióna.

Pokud si někdy budete přát přesunout jednotku do regionu, kde není místo, pak tak můžete učinit, pokud nejprve odstraníte jednoho ze svých obrů z cílového regionu a vrátíte zpět do své zásoby. To můžete dělat libovolně, pokud jste pouze uvolnili místo pro příchozí jednotky.

### Rozkaz Plundrování / Rozkaz Vyjednávání

Příkaz "Plundrování" vám umožňuje drancovat blízká sídla drobných lidí, abyste mohli získávat Kartu Zdrojů z balíčku zdrojů a umístit je lícem nahoru do své zásoby zdrojů. Zpočátku si dobíráte 2 Karty zdrojů. Poté za každou kartu příkazu nalevo od Příkazu Plundrování, můžete dobrat 1 kartu zdrojů z regionu mylých lidí, který jste obsadíli (maximálně 1 další Zdroj na region).

*Pokud například obsadíte 2 malé lidové regiony, můžete získat další 2 Karty Zdrojů, pokud máte alespoň 2 Karty Rozkazů nalevo od vaší Karty Plundrování při jejím zahrání.*

I když zahrajete Rozkaz Plundrování s několika kartami vlevo od něj, můžete si vzít další Karty Zdrojů, pouze pokud obsadíte malé lidové oblasti (1 karta surovin navíc za každý obsazený malý lidový region). Abyste však mohli těžit z obsazení malých lidových regionů, musíte zahrát příkaz Plundrování po zahrání ostatních karet příkazů.

**Poznámka:** Bouřní obři mají kartu "Vyjednávání", která slouží ke stejnému účelu jako příkaz "Plundrování".

#### POUŽÍVÁNÍ KARET ZDROJŮ

Karty zdrojů lze použít k mnoha různým účelům, jak je uvedeno na jejich jednotlivých kartách. Po použití karty zdrojů, vyhoďte kartu zdrojů lícem nahoru na odkládací hromádku Zdrojů.

### Rozkaz Obchod

Příkaz Obchod umožňuje obchodovat s kartami zdrojů se sousedními obry nebo s balíčkem Zdrojů. Můžete vyměnit 1

kartu + 1 další kartu za každou Kartu Rozkazu nalevo od vašeho Rozkazu Obchod. Můžete provést pouze jeden celkový obchod (velký nebo malý během svého tahu a obchod se uskuteční najednou, bez ohledu na to, kolik karet vyměňujete. Karty se nevyměňují jednotlivě po jedné.

#### OBCHODOVÁNÍ SE SOUSEDNÍMI OBŘÍMI ARMÁDAMI

Pokud s některou z vašich armád sousedí jiná obří armáda, můžete si vynutit obchod s touto armádou. V podstatě tak dáváte soupeři určitý počet Karet Zdrojů (až do výše limitu předepsaného vaším Rozkazem Obchod) a on musí vyměnit stejný počet Karet Zdrojů, pokud je to možné. Soupeř si vybere, které ze svých Karet Zdrojů dá, ale musí si vybrat z Karet Zdrojů, které vlastnil na začátku vašeho tahu.

Při vynucování výměny můžete dát soupeři maximální počet karet surovin, který se rovná počtu karet surovin, které vlastní soupeř. Pokud vyměníte tolik karet surovin, aby se jejich počet rovnal soupeřovu celkovému počtu karet surovin, pak je povinen dát vám výměnou všechny své původní karty surovin.

*Například stojíte vedle ohnivých obrů, kteří vlastní runu cesty (zelenou), runu krve (červenou) a 2 karty jídla. Zoufale potřebujete jednu z těchto run, a tak vyměníte ohnivým obrům všechny 3 své karty surovin. Ohnivý obři si vyberou, které 3 karty surovin vám dají výměnou za ně. Protože ohniví obři mají pouze 4 karty surovin, budou povinni vám poskytnout alespoň 1 runu.*

Někteří chytří obři (tj. chytří hráči) mohou navrhnout "přátelský" obchod a v takovém případě se obě strany mohou rozhodnout, dobrovolně vyměnit určitý počet karet. Protože se jedná o nucený obchod, může dojít i k nerovným obchodům (např. výměna 2 potravin za 1 runu), pokud s tím oba hráči souhlasí. Celkový počet karet, které si můžete vyměnit, je však stále omezen pozicí vaší Rozkazové karty Obchod vůči ostatním Kartám. Pokud soupeř nabídku přátelského obchodu odmítne, můžete ještě následně provést jiný typ obchodu, a to buď se stejným nebo jiným hráčem, nebo s balíčkem Zdrojů.

#### OBCHODOVÁNÍ S BALÍČKEM ZDROJŮ

Při obchodování s balíčkem surovin můžete odhodit libovolný počet svých Karet Zdrojů (až do výše svého obchodního limitu na odhazovací hromádku Zdrojů. Na oplátku si líznete stejný počet karet z horní části balíčku Zdrojů a přidáte je lícem nahoru do své oblasti se Zdroji.

Pokud si přejete, můžete si vyhledat 1 kartu dle vlastního výběru v rámci této výměny a vybíráte z odhazovací hromádky Zdrojů. Můžete to udělat pouze jednou za obchod, a to i v případě, že vyměňujete více karet s balíčkem Zdrojů. Karta, kterou získáte z odhazovací hromádky, nahrazuje 1 z karet, které jste si mohli vzít z horní části balíčku Zdrojů.

*Například se rozhodnete vyměnit 4 své Karty Zdroje s balíčkem Zdrojů. Po odhození svých 4 Zdrojů prohledáte odhazovací hromádku Zdrojů. 1 kartu Zdrojů dle vlastního výběru si vezmete a poté si vylosujete 3 nové karty Zdrojů z horní části balíčku zdrojů. Nemůžete získat více než 1 kartu během této výměny z odhazovací hromádky Zdrojů.*

**Poznámka:** Každý hráč může prohledat odhazovací hromádku surovin kdykoli během hry, včetně rozhodování o tom, zda zahrát nebo nezahrát Rozkaz Obchod.

### Rozkaz Nábor

Příkaz Nábor umožňuje přidat nové obry do vaší armády. Okamžitě obdržíte počet Náborových bodů zadaných v položce Nábor + 1 další Náborový bod za každou kartu Rozkazu vlevo od Rozkazu Nábor, když je zahrán. Náborové body, které obdržíte, musí být okamžitě utraceny. Nelze je uložit pro další kola.

Chcete-li si koupit novou jednotku, musíte zaplatit určitý počet náborových bodů, který se rovná hodnotě jednotky. Nová jednotka je umístěna zdravou stranou nahoru do vašeho **Startovního regionu**. Žetony vůdců a žetony jednotek mají své Hodnoty na žetonu. Zatímco figurky šampionů mají své hodnoty vytištěny na Kartách šampionů.

Můžete rekrutovat všechny jednotky, které vlastníte, včetně svého vůdce pokud byl dříve ve hře poražen. Dokonce i jednotky, které vstupují do hry zdarma díky zvláštním okolnostem (jako např. Král Hekaton nebo Vonindod) lze později znovu naverbovat za plnou cenu Hodnoty Řádu, pokud jsou poraženy.

**Limit Hromadění**: Jak je uvedeno v části "Rozkaz Pohyb" na stranách 11-12, každá rasa obrů má limit hromadění, který omezuje počet obřích jednotek, které může rasa mít v jednom regionu současně. Pokud někdy zatoužíte rozmístit jednotku ve svém startovním regionu, když v něm není místo, můžete tak učinit, pokud nejprve odstraníte z cílového prostoru jednoho ze svých ostatních obrů a vrátíte jej do zásoby. To můžete udělat libovolně, pokud tak činíte pouze proto, abyste uvolnili místo pro příchozí jednotky.

**Král Hekaton (bouřní obři):** Protože bouřkoví obři mají dva různé šampiony, může se někdy stát, že hráč bouřkových obrů dává přednost tomu, aby měl krále Hekatona v regionu místo druhého bouřkového obra šampiona. Pokud se tak stane za jakýchkoli okolností, pak hráč bouřkového obra smí odstranit druhého šampiona ze hry, aby uvolnil místo pro krále Hekatona.

**Lyn Armaal (oblační obři):** Počátečním Regionem Oblačných obrů jsou Evermoors, ale nemusí nutně rekrutovat nové jednotky zde. Místo toho rekrutují jednotky kdekoli je přítomen žeton Lyn Armaal, za předpokladu, že se ve stejné oblasti nenachází žádné nepřátelské jednotky. To poskytuje oblačnýcm obrům určitou míru flexibility při verbování nových jednotek, ale představuje to také nebezpečí, protože Lyn Armaalův aktuální region může být napaden a dobyt a oblační obři tak zůstanou bez regionu, kde by mohli rekrutovat jednotky, dokud nepřesunou Lyn Armaal jinam.

**Poznámka:** Počáteční region oblačných obrů je vždy považován Evermoors, i když přesunou Lyn Armaal někam jinam. To znamená, že ostatní obři nemohou útočit nebo ukončit svůj pohyb v Evermoors, dokud nezačne Konečný řád, a to i v případě, že Lyn Armaal už tam není.

### Rozkaz Vůdce

Rozkaz Vůdce aktivuje speciální schopnost vašeho vůdce. Tato schopnost je vytištěna na odpovídající kartě vůdce a představuje buď okamžitou efekt, nebo efekt, který trvá tak dlouho, dokud je příkaz vůdce na stole. Mějte však na paměti, že pokud je Vůdce zraněn, odpovídající karta vůdce se otočí lícem dolů a Vůdcova zvláštní schopnost se již nepovažuje za aktivní.

Případně může hráč použít příkaz Vůdce, aby vrátil svého poraženého vůdce do Startovního regionu zdarma, ačkoli vůdce začíná zraněný, takže jeho speciální schopnost nebude aktivní. Umístěte žeton vůdce do startovního Regionu lícem dolů, přičemž jeho zraněná strana musí být vidět, a otočte také odpovídající kartu vůdce lícem dolů.

Při použití této schopnosti stále platí omezení hromadění, takže může být nutné odstranit jednotku, abyste uvolnili místo pro svého vůdce.

Druhá část příkazu Vůdce vás odmění za to, že budete mít svého vůdce v bitvě během budoucích tahů. Za každou kartu napravo od Rozkazu Vůdce, může váš vůdce přehodit jednu ze svých kostek v boji. Tuto schopnost lze použít v jakémkoli boji, kterého se vůdce účastní, pokud je Rozkaz Vůdce na stole, bez ohledu na to, zda Vůdcova armáda útočí nebo se brání.

### Rozkaz Magie

Rozkaz Magie vám umožňuje získat karty Kouzel. Když zahrajete Rozkaz Magie, můžete si vzít 2 horní karty Kouzel z balíčku Kouzel, prozkoumat je a pak 1 z nich odhodit lícem nahoru na odhazovací hromádku kouzel. Místo toho, abyste si dobírali nová kouzla, můžete alternativně vybrat horní kartu z hromádky odhozených kouzel.

Druhá polovina karty Kouzel vám pomůže připravit se na budoucí bitvy, bez ohledu na to, zda jste útočník nebo obránce. Za každou kartu vpravo od Rozkazu Magie, můžete převést jeden ze svých **Mystických výsledků** na **Výsledek blokování** poté, co hodíte bojové kostky (viz "Bitvy" na straně 16).

**Sesílání kouzel:** Každá karta kouzel nabízí dvě různá kouzla, základní kouzlo a pokročilé kouzlo. Můžete sesílat pouze jedno z těchto dvou kouzel (ne obě). Abyste mohli seslat pokročilé kouzlo, musíte také utratit 1 kartu artefaktu. Každé kouzlo přesně určuje, kdy je možné ho seslat, a jaké jsou jeho účinky. Po seslání kouzla musíte **odstranit ze hry**. Seslaná kouzla se **neukládají** do Hromádky odhozených kouzel. Jakmile je karta kouzla jednou použita, nemůže již nikdy být znovu vytažena nebo seslána.

### Rozkaz Útok

Obři mohou útočit jeden na druhého pomocí Rozkazu Útok. Obři se nemohou přesunout do nepřátelského regionu, ale mohou na ně útočit ze sousedního regionu. Útoky obrů probíhají vždy z jednoho regionu do sousedního nepřátelského regionu. Pokud provedete úspěšný útok, který zlikviduje všechny nepřátelské jednotky v regionu, můžete okamžitě vstoupit do tohoto regionu s libovolným počtem svých vítězných obrů. Musíte však s nejméně polovinou obrů, kteří se účastnili boje a přežili (zaokrouhlujte nahoru).

Příkazem Útok, můžete také přesunout libovolný počet jednotek z jednoho regionu do sousedního prázdného regionu.

Druhá polovina příkazu útok umožňuje během tohoto útoku převádět Mystické výsledky na Výsledky Zásahu. Za každou kartu vlevo od příkazu útoku můžete převést jeden ze svých **Mystických výsledků** na 2 **Výsledky Zásahu**. Toto se vztahuje pouze na aktuální bitvu, ve které jste útočník. Na rozdíl od příkazů Vůdce a Magie se tento bonus nevztahuje na budoucí bitvy. Další podrobnosti o bitvách viz "Bitvy" na straně 16.

### Rozkaz Odpočinek

Znalost správného okamžiku použití Příkazu Odpočinek je klíčový vaší celkové strategie. Odpočinek zahrnuje tři činnosti, které je třeba provádět v pořadí shora dolů. První činnost vám umožní léčit 1 zraněnou jednotku (buď žeton Vůdce, nebo žeton Jednotky) otočením lícem nahoru na zdravou stranu.

Poté za každou kartu vlevo od příkazu Odpočinek, si můžete vzít 1 **Akci Lovce obrů**. Akce Lovců obrů vám umožní rekrutovat, přesouvat a útočit se třemi neutrálními Lovci ve hře: Hook, Line a Sinker. Další podrobnosti o užívání Lovců obrů najdete v části "Lovci obrů" na straně 18.

Nakonec, po provedení akcí Lovců obrů (pokud byly), musíte vzít všechny Karty Rozkazů zpět do ruky. Toto má tu výhodu, že si v dalších tazích můžete vybrat z libovolných Karet Rozkazů. Může to však být také nebezpečné, protože všechny bonusy, které jste si nastavili na základě příkazů Vůdce a Magie, již nebudou platit.

Někteří hráči se mohou rozhodnout počkat, dokud nezahrají všechny své ostatní Rozkazy, aby si zajistili, že budou mít všechny maximální dostupné bonusy z celé řady karet příkazů. Někdy je však velmi důležité zopakovat nějaký Rozkaz a Odpočinek dříve než vám ostatní hráči umožní zahrát některé klíčové příkazy (například Útok) častěji. Nejlepší volbou je umožnit okolnostem na Herním plánu určit ideální okamžik pro Odpočinek.

### Speciální Rozkazy

Každá obří rasa má jednu speciální příkazovou kartu, která je unikátní pro danou rasu. Následuje shrnutí každé z těchto Karet Rozkazů.

##### ŽRÁT ŽRÁT (KOPCOVÍ OBŘI)

"Žrát žrát" vám umožňuje krmit Náčelnici Guh. Nejprve si můžete vzít 1 Kartu Zdroje Jídlo z hromádky Odložených Zdrojů. Pak za každou kartu nalevo od "Žrát žrát", můžete odhodit 1 Zdroj Jídlo do Odložených Zdrojů a získat 2 Body Řádu.

***Speciální poznámka:*** *"Žrát žrát" je rituální hra mezi kopcovými obry, která spočívá v zajetí skupiny půlčíků a nacpete si je všechny do úst najednou. Pokud se vám nepodaří nacpat do úst všechny dostupné půlčíky (a jejich počet se může lišit, neboť kopcoví obři v počítání nikdy nebyli dobří) budete zmláceni holemi. Tato znalost pro hraní není nezbytná, ale umožní každému vědět, jak důležité je pro horské obry jídlo!*

##### PLUNDROVÁNÍ (KAMENNÍ OBŘI):

"Plundrování" vám umožní strhnout obydlí malých lidí. Nejprve získáte 1 BŘ za každou oblast drobného lidu, kterou jste předtím zpustošili umístěním značky zpustošení do regionu. Za druhé, za každou Kartu Rozkazu nalevo od Rozkazu "Plundrování", můžete umístit 1 značku Plundrování do regionu malých lidí, který obsadíte, ale ještě jste ho nezpustošili. Okamžitě získáte 1 BŘ za každý nový region, který v tomto tahu zpustošíte. Značky zpustošení jsou pro kamenné obry důležité, protože jsou nezbytné k dokončení speciální karty události "Neštovice na tváři světa".

##### PRSTEN ZIMY (MRAZIVÍ OBŘI):

"Prsten zimy" vám umožňuje hledat vytoužený artefakt, který pokryje svět ledem a sněhem. Za každou Kartu Rozkazu vlevo od "Prstenu zimy", můžete umístit 1 Značku Nájezdu do malého lidového regionu, který obsadíte a na který ještě nebyl proveden nájezd. Okamžitě získáte 1 BŘ za každý nový malý lidový region, na který provedete tento nájezd v tomto tahu. Značky nájezdů jsou důležité pro mrazivé obry, protože jsou nezbytné k dokončení "Najdi prsten" speciální karty události. Tento příkaz také umožňuje získat 2 BŘ za každou malou lidovou oblast, kterou jste předtím zmrazili, umístěním značky zmražení do tohoto regionu. Zmrazené značky se umisťují prostřednictvím Karet Událostí mrazivých obrů "Led, který nikdy neroztaje".

##### KOVÁNÍ TITÁNA (OHNIVÍ OBŘI)

"Kování Titána" vám umožní začít kovat drakobijce titána ze ztracených kousků, které získali vaši ohniví obři. Za každou Kartu Rozkazu nalevo od karty "Kování titána", můžete odhodit 1 surovinu rudy na hromádku surovin, abyste mohli umístit 1 značku kovárny v Ironslagu. Kovářské značky jsou důležité pro ohnivé obry, protože jsou nezbytné pro dokončení "Kování Vonindoda" speciální Kartu Události. Alternativně, mohou ohniví obři odhodit rudu, aby dobrali nové Karty Zdrojů z horní části Balíčku Zdrojů.

Příkaz "Kování Titána" vám také umožňuje získat 2 BŘ za každou malou lidovou oblast, ve které Vonindod zabil draka. To je označeno symbolem Zabitý drak, který byl umístěn díky speciální Kartě Události "Titán smrti".

##### HLEDÁNÍ POKLADŮ (OBLAČNÍ OBŘI):

"Hledání pokladů" umožňuje přesunout létající hrad Lyn Armaal, když hledáte ztracený poklad dračí magie. Nejprve můžete Lyn Armaal přesunout do sousedního regionu nebo zpět do regionu Evermoors (z jakéhokoli jiného místa na herním plánu). Lyn Armaal nemůžete přesunout do regionu obsazeného nepřátelskými obry, ačkoli nepřátelští obři se mohou přesunout do nového regionu Lyn Armaal, pokud je ponechán bez obrany. Můžete také přesunout libovolný počet oblačných obrů ze stejného regionu, kde Lyn Armaal začínal, do stejného místa, kam se přesunul Lyn Armaal létající hrad. Omezení Hromadění stále platí, když obry tímto způsobem přesouváte, ačkoli žeton Lyn Armaal sám o sobě se nepočítá jako jednotka.

Za druhé, za každou kartu vlevo od příkazu "Hledej poklady", můžete odhodit 1 artefakt na odhazovací hromádku surovin a získat tak 3 BŘ.

##### VYTVOŘIT ALIANCI (BOUŘNÍ OBŘI):

"Vytvořit Alianci" umožňuje princezně Serisse spřátelit se s městy malých lidí. Nejprve získáte 1 BŘ za každý region malého lidu, které jste předtím učinili součástí své aliance umístěním alianční značky v tomto regionu.

Za druhé, za každou kartu Rozkazu nalevo od příkazu "Vytvořit alianci" můžete umístit 1 značku aliance do lidového regionu, který obsadíte a který ještě není součástí vaší aliance. Okamžitě získáte 1 BŘ za každý nový lidový region, který přidáte ke své alianci v tomto tahu. Značky aliance jsou důležité pro bouřné obry, protože jsou nezbytné k dokončení speciální události "Záchrana Hekatona".

## Bitvy

Když zahrajete Rozkaz Útok, mohou vaši obři zaútočit na sousední nepřátelský region. Nemůžete zaútočit na nepřátelský startovní region, dokud nezačne Koneční řád (viz strana 20). Chcete-li vyřešit bitvu, proveďte kroky v následujícím pořadí.

#### 1. Vyhlaste útok

Útočník oznámí, ve kterém spřáteleném regionu se nachází, a který nepřátelský region napadá. Útočník může zahájit útok pouze z jednoho regionu do sousedního nepřátelského regionu. Útočník také uvede, kteří z jeho obrů se útoku účastní. Většinou to budou všichni útočníkovi obři v regionu, ale někdy může útočník chtít vyloučit některé obry, aby nemohli být bráni jako oběti, nebo omezit počet obrů, kteří budou nuceni vstoupit do nepřátelského regionu, pokud bude dobyt. Naopak obránce musí do bitvy zapojit všechny své jednotky v regionu.

**Důležité: Útočník ve skutečnosti nepřesunuje své obry do regionu, pokud se jim nepodaří ho úspěšně dobýt.**

#### 2. Sesílání kouzel "Na začátku bitvy"

U některých kouzel je uvedeno, že se sesílají "na začátku bitvy". Útočník nejprve oznámí, zda sesílá nějaké kouzlo, pak obránce a tak pořád dokola, dokud oba hráči postupně neodevzdají kouzla. Pokud útočník vynechá, ale obránce sesílá další kouzla, útočník se může rozhodnout seslat kouzlo i poté.

#### 3. Útočník určuje bojové součty

Útočník sečte Hodnoty Síly všech svých jednotek v boji. Nezapomeňte, že postava šampiona je uvedena na příslušné Kartě šampiona. Celková Hodnota Síly jednotek útočníka určuje počet bojových kostek, kterými bude útočník házet, avšak maximálně 7 kostek. Útočník vždy zahrnuje Speciální bojovou kostku, která je spojena s jeho rasou, jako jednu z bojových kostek. Ostatní hozené kostky jsou Standardní bojové kostky.

*Například ohniví obři útočí na nepřátelský region s 1 běžnou jednotkou a 1 elitní jednotkou. Celková Hodnota síly Jednotek je 2 + 2 = 4. Hráč ohnivých obrů hodí 4 bojovými kostkami (1 bojová kostka ohně + 3 standardní bojové kostky).*

Možné výsledky bojových kostek jsou následující: Zásah, Minutí, Blok, Mystika

- Každý **výsledek Zásah**, který není zablokován, způsobí 1 poškození. Na jedné straně kostky mohou být až 4 Zásahy.

- Každý **výsledek Minutí** nezpůsobuje žádné poškození.

- Každý **výsledek Blok** ruší jeden z protivníkových výsledků Zásah. Na jedné straně kostky mohou být až 2 Bloky.

- Každý **výsledek Mystika** má potenciál být převeden na jiný výsledek pomocí Karet Rozkazů nebo Karet Kouzel. Každý výsledek Mystika, který není převeden nebo přehozen, se považuje za Minutí. Na jedné straně kostky mohou být až 2 výsledky Mystika.

Po hodu bojovými kostkami může útočník upravit kostky pomocí libovolných schopností přehodit nebo převést, které jsou k dispozici na jeho Kartách Rozkazů:

1) Za každou kartu Rozkazu ***napravo*** od **Rozkazu Vůdce**, může útočník přehodit 1 svou bojovou kostku.

2) Za každou kartu Rozkazu ***napravo*** od **Rozkazu Magie**, může útočník převést 1 **výsledek Mystika** na 1 **výsledek Blok**.

3) Za každou kartu Rozkazu ***vlevo*** od **Rozkazu Útok**, může útočník převést 1 **výsledek Mystika** na 2 **výsledky Zásah**.

Každou z těchto schopností Karty Rozkazu lze spustit jednou za boj a všechny kostky, které jsou přehazovány nebo převáděny určitým Rozkazem, musí být upraveny ve stejnou dobu. Abyste měli přehled o tom, které schopnosti karet rozkazů byly během konkrétní bitvy použity, může útočník tyto karty Rozkazů mírně posunout dolů jako připomínku, že tyto schopnosti již nelze znovu použít. Když převádí kostky na určitý výsledek měl by útočník fyzicky otočit kostku lícem nahoru na nový výsledek, aby se vyhnul náhodnému převedení stejného výsledku na dvou různých kostkách.

Po použití karet Rozkazů, může útočník dále upravit výsledky na kostkách pomocí karet Kouzel nebo karet Zdrojů, které určují, že jsou aktivovány během bitvy "před určením vašich konečných součtů".

Jakmile je konečný součet **Zásahů** a **Bloků** spočítán, útočník by si měl vzít dva **červené bojové žetony**, které jsou uloženy vedle Herního plánu, a použít je k označení výsledků v Bojové tabulce v levé dolní části Herního plánu.

*Například útočník hodí 4 bojovými kostkami a dosáhne následujících výsledků: 3x Zásah, Blok, Minutí a Mystika.*

*Útočník pak použije speciální schopnost Vůdce k přehození výsledku Minutí a získá další výsledek Mystika.*

*Útočník pak použije speciální schopnost Rozkazu Útok a převede každý výsledek Mystika na dva výsledky zásahu.*

*Nakonec útočník umístí 2 červené bojové žetony na Bojovou tabulku a označí tak svůj konečný výsledek: 7 Zásahů a 1 Blok.*

#### 4. Obránce určí bojové součty

Jakmile jsou určeny bojové součty útočníka a zaznamenány, obránce postupuje stejně. Obránce zaznamená své konečné součty zásahů a bloků na Bojovou tabulku pomocí **modrých bojových žetonů**.

**Poznámka:** Ačkoli obránce může také použít své Rozkazy Vůdce, Magie, Karty Kouzel, a Karty Zdrojů, aby změnil výsledky svých kostek, **nemůže** použít uvedenou schopnost konverze na svém Rozkazu Útok. **Bonus uvedený na Rozkazu Útok lze použít pouze během bitvy, v níž je Rozkaz Útok zahrán.**

Důležité je také poznamenat, že podle textu, Zdroj **Ruda**, může použít pouze útočník a nikoliv obránce. Kartu Zdroje **Zbraň**, však může použít jak útočník, tak obránce.

#### 5. Obránce utrpí ztráty

Jakmile útočník i obránce zaznamenají celkové součty do Bojové tabulky, musí obránce přiřadit svým jednotkám poškození rovnající se počtu Zásahů způsobených útočníkem.

Nejprve obránce sníží počet Zásahů útočníka o celkový počet Bloků obránce a poté odstraní modrý bojový žeton "Blok" z Bojové tabulky. Pokud se konečný počet Zásahů sníží na 0 nebo méně, pak obránce neutrpí během tohoto boje žádné poškození; pokračujte dále ke kroku 6.

Pokud obránce obdrží alespoň 1 zásah, pak musí vybrat jednu ze svých jednotek, která utrpí co nejvíce způsobeného poškození. Pokud Hodnota Odolnosti této jednotky je **vyšší než** celková výše poškození, pak jednotka je jednoduše zraněna a převrátí se na svou zraněnou stranu. Pokud jednotka již byla zraněna, je místo toho poražena, ačkoli stále absorbuje poškození rovnající se její aktuální Hodnotě Odolnosti.

Pokud se Hodnota Odolnosti jednotky **rovná** celkovému množství poškození, pak je jednotka poražena a odstraněna z hrací plochy.

Pokud je Hodnota Odolnosti jednotky **nižší** než celkové poškození, pak je jednotka poražena a odstraněna z hrací plochy a celkové poškození se sníží o hodnotu poražené jednotky (bez ohledu na to, zda byla jednotka vyřazena z boje zdravá nebo zraněná). Obránce si pak musí vybrat novou jednotku, která absorbuje co **největší část zbývajícího poškození**. Tento proces pokračuje, dokud nedojde k vyčerpání všech poškození nebo jsou všechny jednotky obránce poraženy a odstraněny z hrací plochy. Nezapomeňte, že vždy, když je zbývající poškození menší, než je Hodnota Odolnosti vybrané jednotky, je jednotka pouze zraněná; v tomto případě není jednotka poražena, pokud již nebyla zraněna předtím.

**Poznámka:** Když vyberete jednu ze svých jednotek jako oběť, **musí absorbovat co největší část poškození**. Nemůžete se rozhodnout "rozložit" poškození mezi své jednotky, jak uznáte za vhodné.

**Šampioni:** Postavy šampionů mohou absorbovat méně poškození, než je jejich Hodnota Odolnosti, aniž by byly zraněny. Pokud je Hodnota Odolnosti postavy Šampióna **vyšší než** celková Hodnota poškození, pak se zbaví veškerého poškození bez problémů. Postava šampiona, jejíž Hodnota Odolnosti je však **rovná** nebo **menší**, než celková výše poškození, je poražena a normálně odstraněna z Herního plánu.

Šampioni vždy bojují v čele bitvy. Proto, podle textu uvedeného na kartách šampionů, je šampion **vždy** vybrán jako první jednotka, které bude přiřazeno poškození během bitvy.

*Například ohniví obři způsobili 7 poškození proti bránící se armádě kopcových obrů zobrazené na obrázku nahoře na straně 18. Hráč kopcových obrů se rozhodne přidělit poškození první jednotce horských obrů, jejíž Hodnota Odolnosti snižuje o 2 zbývajícího poškození ze 7 na 5. Druhý kopcový obr pohltí další 3 body poškození, čímž se sníží zbývající poškození z 5 na 2. Třetí kopcový obr absorbuje zbývající zranění z 5 na 2 body poškození (což je méně než jeho Hodnota Odolnosti 3), a tak je jednoduše zraněn.*

*První dva kopcoví obři jsou poraženi a odstraněni ze hry a třetí kopcový obr je otočen na zraněnou stranu. Ohniví obři obdrží 3 Body Řádu za porážku prvních dvou kopcových obrů a nic za zranění třetího obra.*

#### 6. Útočník utrpí ztráty

Poté, co si obránce vyhodnotil své ztráty, musí útočník učinit totéž. Útočník postupuje stejně, přičemž sníží výsledky Zásahů obránce o Hodnotu Bloků útočníka a poté přiřadí poškození svým jednotkám (počínaje svým šampionem, pokud se účastní bitvy).

#### 7. Útočník a obránce obdrží Body Řádu

Útočník a obránce obdrží každý Body Řádu rovnající se Hodnotám Řádu všech jednotek, které porazili. **Neobdrží** Body Řádu za jednotky, které byly jednoduše převráceny ze zdravé strany na jejich zraněné strany.

**Připomínáme:** Hodnota Řádu Figurky šampiona je uvedena na příslušné Kartě šampiona.

#### 8. Útočník dobývá region

Pokud jsou všechny jednotky obránce poraženy a útočník má ještě zbývají Jednotky, pak **musí** útočník dobýt region tím, že do něj přesune alespoň polovinu svých přeživších jednotek (zaokrouhlujte nahoru). Všechny jednotky, které útočník vyřadil z útoku, se pro tyto účely nezapočítávají. Pokud útočník dobude region, bitva okamžitě končí.

#### 9. Konec bitvy

Pokud obránci stále zbývají Jednotky a/nebo pokud byly všechny útočící Jednotky útočníka poraženy, pak bitva končí. **Probíhá pouze jedno kolo bitvy.**

## LOVCI OBRŮ

Když zahrajete Rozkaz Odpočinek, můžete provést jednu **Akci Lovce obrů**, za každou Kartu Rozkazu vlevo od Rozkazu Odpočinek. Figurky Lovců obrů začínají hru mimo hrací desku, ale mohou vstoupit do hry a komunikovat s obry pomocí Akcí Lovců obrů, které mohou použít.

Všechny Akce Lovců obrů, které provedete, musí být provedeny v následujícím pořadí: **1) Nábor; 2) Pohyb; 3) Útok**. Jinými slovy, nemůžete zaútočit, pak naverbovat, pak se přesunout a pak teprve znovu zaútočit atd.

#### 1. Nábor Lovců obrů

##### (2 Akce Lovců obrů na jednoho Lovce obrů)

Můžeš zapaltit 2 Akce Lovců obrů a udělat Nábor Lovce obrů, který ještě nevstoupil na Herní plán, nebo který byl odstraněn, když byl poražen. Můžete naverbovat Lovce obrů v libovolném malém lidovém regionu (**nikoliv** ve Startovním regionu obrů, a to ani po zahájení Konečného Řádu). Lovce obrů lze rekrutovat i v Malých lidových regionech, které jsou obsazeny obry.

Můžete najmout více Lovců obrů, když zaplatíte 2 Akce Lovců obrů za každého z nich. Lovci obrů mohou vstoupit na hrací plochu ve stejném regionu nebo v různých regionech. Lovci obrů jsou vždy považováni za plně vyléčené, při opětovném vstupu do hry po porážce.

#### 2. Pohyb Lovců obrů

##### (1 Akce Lovců obrů na region)

Jakmile dokončíte nábor lovců obrů, pak můžete rozhodnout o přesunu Lovců po hrací ploše. Můžete přesunout Lovce obrů do sousedního regionu za 1 Akci. Můžete přesunout stejného nebo více Lovců obrů kolikrát chcete, pokud zaplatíte 1 Akci pokaždé, když se Lovec přesune.

Lovec obrů může volně vstupovat do políček s nepřátelskými obry, stejně jako se pohybovat přes Startovní regiony obří rasy. Lovec obrů však nemůže ukončit svůj pohyb v tzv. Startovní oblasti, dokud nezačne Konečný Řád (viz kapitola "Konečný Řád" na straně 20).

#### 3. Útok Lovců obrů

##### (1 Akce Lovce obrů na každého útočícího Lovce)

Jakmile skončíte s přesunem Lovců obrů, můžete zaútočit s Lovci. Na rozdíl od obrů, Lovci útočí pouze na obry **ve stejném regionu**. Lovci nikdy neútočí na obry v sousedním regionu.

**Důležité:** Hráč, který ovládá Lovce, je nemůže ***nikdy*** použít k útoku na své vlastní obry!

Každý Lovec může provést jeden (a pouze jeden) útok během jednoho Rozkazu Odpočinek. Pokud se rozhodnete zaútočit s více než 1 Lovcem, který se nachází ve stejném regionu, pak tito Lovci spojí svůj útok do jediného. Lovci v různých regionech provádějí samostatné útoky. Musíte však zaplatit 1 Akci Lovců obrů za ***každého*** útočícího Lovce, i když útočí několik Lovců ve stejném regionu. Pokud nemůžete nebo nechcete zaplatit za všechny Lovce v daném regionu, pak za vás zaútočí pouze ti Lovci, za které jste zaplatili.

Lovci obrů se řídí všemi běžnými pravidly bitvy, přičemž používají modifikace uvedené níže:

**1) Házení bojovými kostkami Lovců**: Lovci hází pouze standardními bojovými kostkami. Hráč, který je ovládá, nikdy nehází speciální bojovou kostkou své rasy. Hráč ovládající Lovce hází několika bojovými kostkami rovnající se součtu hodnot síly všech Lovců, kteří se účastní útoku. Hodnoty síly Lovců jsou uvedeny na jejich příslušných kartách Lovců.

**2) Schopnosti Lovců**: Každý Lovec má jedinečnou schopnost uvedenou na příslušné Kartě Lovce. Pokud byl Lovec zraněn, pak jeho odpovídající Karta Lovce obrů se otočí lícem dolů a je zraněn. Jeho speciální schopnost nelze použít, ačkoli si stále zachovává své uvedené Hodnoty Síly a Odolnosti.

Schopnost Sinkera umožňuje Lovcům znovu házet až do výše 2 svých bojových kostek. Line může převést až 2 výsledky Mystiky na 2 výsledky Zásah. Hook může přinutit obránce přehodit všechny své kostky, ačkoli Hákova schopnost musí být použita bezprostředně poté, co obři hodili kostkami (předtím, než upravili své kostky Kartami Rozkazů, Kouzel nebo Zdrojů), nebo vůbec.

**3) Přijímání ztrát**: Hráč, který ovládá Lovce, jim musí přiřadit poškození na základě bojových výsledků bránících se obrů. Každý Lovec, který utrpěl poškození rovnající se jeho Hodnotám Odolnosti, je poražen a odstraněn z Herního plánu, ačkoli může být znovu naverbován v příštím tahu. Všichni Lovci obrů, kteří utrpí poškození, které je menší, než jejich Hodnota Odolnosti jsou zraněni a jejich příslušné Karty jsou otočeny na jejich zraněnou stranu (pokud nebyly již zraněni, v tom případě jsou poraženi).

**4) Sesílání kouzel**: Lovci obrů nemohou sesílat kouzla. Nepřátelští obři však mohou sesílat kouzla proti Lovcům, pokud kouzlo neuvádí, že cíl kouzla je "obr".

**5) Odměny za bitvu**: Pokud se Lovcům podaří porazit nějaké obry, pak každý poražený obr přináší **polovinu jeho Bodů Řádu** (zaokrouhlujte nahoru) hráči, který ovládá Lovce.

Pokud se obráncům podaří porazit některého z Lovců, pak nezískají žádné Body Řádu. Nicméně za každého Lovce, který je poražen a odstraněn z Herního plánu, si bránící se rasa obrů dobere 1 kartu Zdrojů z vrchu Balíčku Zdrojů.

#### Lovci obrů na Herním plánu

Armády obrů mohou volně vstupovat na políčka s Lovci, nemohou však na Lovce během normálního tahu útočit. Obři se účastní bitvy pouze tehdy, když zaútočí Lovci během hráčova Rozkazu Odpočinek; Lovci obrů se výborně skrývají před obry, zatímco plánují svůj další útok.

## NPC OBŘI

Při hře s méně než 6 hráči může být jedna nebo více obřích ras na hrací desce zastoupena NPC (nehráčskou postavou) obry (viz "Nastavení" na stranách 9 - 10). NPC obři se během hry nepohybují ani neútočí, ale brání se (a mají Hodnotu Bodů Řádu), když jsou napadeni.

### Pohyb přes NPC obry

Hráči se mohou pohybovat se svými obry přes Regiony obsazené NPC obry, ale stále musí zaplatit 1 Kartu Zdrojů nebo zranění jednoho ze svých pohybujících se obrů jako obvykle. Jakékoli Karty Zdrojů zaplacené za NPC obry jsou odhozeny na hromádku; žádný hráč je nedostane.

Hráči mohou také přesunout své obry přes Startovní region NPC obrů, ale nemohou ukončit svůj pohyb v oblasti, kde se nachází nějaký z NPC obrů, dokud nedojde ke Konečnému Řádu (viz níže "Konečný Řád").

### Útok na NPC obry

Hráči mohou svým obrům přikázat, aby zaútočili na NPC obry nacházející se v sousedních malých lidových regionech, jako by to dělali normálně s nepřátelskými obry. Hráči však nemohou svým obrům přikázat zaútočit na NPC obry v jejich Startovním regionu, dokud nezačne Konečný řád (viz "Konečný Řád" níže).

Hlavní rozdíl v řešení bitev proti NPC obrům je ten, že hráč sedící napravo od aktuálního hráče přebírá během boje kontrolu nad NPC obry a činí za ně veškerá rozhodnutí.

**1) Házení a úprava Bojových kostek:** NPC obři házejí Bojové kostky stejně jako ostatní obři a vždy zahrnují svou speciální Bojovou kostku jako jednu z Bojových kostek. Hráč ovládající NPC obry může kostku upravit dvěma způsoby:

***- Přehodit až 2 kostky:*** *NPC obři mohou přehodit až 2 své bojové kostky.*

***- Převést až 2 výsledky Mystika na výsledky Blok:*** *NPC obři mohou převést až 2 své výsledky Mystika na 1 výsledek Blok.*

Hráč, který ovládá NPC obry, může použít jednu nebo obě tyto metody, aby upravil Bojové kostky NPC obrů.

**2) Odměny za bitvu:** Porážka NPC obra přináší Body Řádu rovnající se plné Hodnotě Řádu poraženého NPC obra jako obvykle. Pokud NPC obr porazí některého z útočících obrů, nikdo neobdrží žádné Body Řádu za poražené útočníky (včetně hráče ovládajícího NPC obry).

Pokud hráč použije k útoku na NPC obry **Lovce obrů**, pak jakýkoli poražení NPC obři přinášejí Body Řádu rovnající se polovině jejich Hodnoty hráči, který ovládá Lovce, jako obvykle. Pokud NPC obři porazí některého z útočících Lovců obrů, pak nikdo neobdrží žádné Karty Zdrojů jako odměnu (včetně hráče ovládajícího NPC obry).

## Konečný Řád

Když byl první fond žetonů Bodů Řádu dobrán, začíná Konečný Řád. Od tohoto okamžiku mohou všichni obři zaútočit na počáteční regiony svých nepřátel, stejně jako ukončit svůj pohyb v nebráněných Startovních regionech. Pokud je startovní oblast určité rasy právě obsazena nepřátelskou armádou, pak jsou nyní obři bez domova a mají povoleno rekrutovat jednotky v jakémkoli spřáteleném regionu (tj. v regionu, který je přátelský), ve kterém se nachází jedna nebo více jejich vlastních jednotek). Pokud je startovní region rasy obsazen nepřáteli a jim na herním plánu nezbývají žádné přátelské regiony, pak tito obři nemohou použít Rozkaz Nábor, dokud se jejich Startovní region opět neuvolní. Obři se mohou však stále zúčastnit hraním příkazu Plundrovat, Obchodovat a dalších příkazů, které nevyžadují, aby byli přítomni na hrací ploše.

*Lyn Armaal:* Oblační obři musí obvykle rekrutovat na stejném místě jako je Lyn Armaal, ale pokud Evermoors někdy obsadí nepřátelští obři, mohou oblační obři verbovat obry v jakémkoli přátelském regionu.

### Konec hry

Po vyčerpání druhého fondu žetonů Bodů Řádu, začíná Konec hry. Hráči pokračují v tazích během Konce hry, dokud poslední hráč ve Starém Řádu (hráč, jehož žeton obří rasy má nejnižší hodnotu) není na tahu. Poté se koná **poslední kolo**, ve kterém má každý hráč ještě jeden tah, a poté hra končí.

Přestože oba balíčky žetonů Bodů Řádu byly vyčerpány, což signalizuje konec hry, mohou hráči i nadále získávat žetony Bodů Řádu, až do úplného konce hry. Udělte hráčům zbývající žetony Bodů Řádu, které byly vráceny do krabice. Pokud tyto žetony dojdou, použijte libovolnou formu náhrad.

Jakmile každý hráč provede svůj poslední tah, všichni hráči otočí svou sbírku žetonů Bodů Řádu lícem nahoru. Obří

rasa, která dosáhla nejvíce Bodů Řádu, si zajistila své místo na vrcholu Nového Řádu a vyhrává hru!

Pokud dojde ke shodě v počtu Bodů Řádu, pak hráč, který vlastní nejvíce Karet Zdrojů, vyhrává hru. Pokud je stále remíza, pak vyhrává ten hráč, který obsadil nejvíce regionů na hrací desce. Pokud stále platí remíza, dělí se hráči o vítězství ve hře a zůstávají stát společně na vrcholu Nového Řádu.

Hráč si může nárokovat vítězství i v případě, že všechny jeho síly byly poraženy. To znamená, že úspěchy těchto poražených obrů udělují status všem obrům stejné rasy navždy. Tito padlí obři budou navždy připomínáni jako legendární hrdinové v očích jejich přeživších bratrů.

## STRATEGICKÉ TIPY

Následují obecné strategické tipy pro nové hráče a poté tipy pro jednotlivé obří rasy.

**1. Vydejte se do světa.**

Váš Startovní region je v bezpečí před útoky na začátku hry, takže ho klidně opusťte prvních několik tahů, nebo alespoň dokud to nevypadá, že se chystá Konečný Řád. Přinejmenším, se pokuste přesunout svou figurku šampióna mimo Startovní Region rychle, abyste mohli naverbovat figurku novou. Nezapomeňte, že nemůžete mít dva své šampióny ve stejném regionu současně.

**2. Bojujte s nepřáteli.**

Většinu Bodů Řádu, které získáte, získáte účastí v bitvách, ať už se jedná o bitvy jako útočník, nebo jako obránce. Nezapomeňte posílat své síly hledat nepřátele, které můžete rozdrtit nebo alespoň vyprovokovat. Pokud je jedna z vašich velkých sil napadena, počítejte s tím, že za každý takový útok získáte Body Řádu za Jednotku, kterou v bitvě zničíte, a to i v případě, že ztratíte všechny své vlastní jednotky.

**3. Opřete se o své šampiony.**

Šampioni jsou mocní, protože vám dávají možnost zapojit se do potyček, aniž byste obdrželi nějaké ztráty. Nicméně, protože si šampiona musíte zvolit jako první oběť během bitvy, připravte se občas truchlit nad smrtí svého šampiona... a pak si naverbovat nového!

**4. Vědět, kdy se rozptýlit a kdy konsolidovat.**

Jsou chvíle, kdy rozprostřít se po celém světě je důležité pro zajištění silných bonusů za Plundrování a také k dokončení klíčových Karet Událostí. Nicméně, je třeba mít alespoň jednu solidní armádu s několika jednotkami ve stejném regionu, abyste mohli představovat vážnou výzvu pro nepřátele v bitvě.

**5. Odpočívejte ve správný čas.**

V některých hrách, pokud se snažíte být velmi efektivní a získat co nejvíce bonusů k Vedení, můžete Odpočívat pouze jednou nebo dvakrát za celou hru. Jsou však chvíle, kdy opravdu potřebujete zopakovat Rozkaz, který jste již zahráli, a měli byste být ochotni Odpočívat dříve kvůli nepředvídatelným okolnostem, i když to nebylo součástí vašeho původního plánu.

**6. Opatrní obři vyhrávají bitvy bez štěstí.**

Pokud zaútočíte na začátku svého cyklu Rozkazů, budete vydáni na milost a nemilost kostkám a mohli byste čelit velkému rozrušení. Pokud se však na bitvy připravíte tím, že zahrajete své Rozkazy Vůdce brzy a Rozkaz Útok později, budete moci přehodit kostky a převést výsledky Mystiky a dosáhnout tak působivých bojových součtů s jistou mírou spolehlivosti.

#### Kopcoví obři

**1. Připravte hostinu.**

Krmení náčelnice Guh je důležité, proto se snažte získat co nejvíce jídla a počkejte, až budete mít dostatek Karet Rozkazů na stole, abyste mohli uspořádat velkou hostinu pro Guh "Žrát žrát". To vám umožní být velmi efektivní a získat mnoho bodů v jednom tahu.

**2. Vaši obři jsou postradatelní.**

Obři z kopců jsou levní na verbování a snadno se přemisťují. Nebojte se je posílat na Události a bojovat s lepšími válečníky. Vyhrávat bitvy není nutné. Stačí získat body a doplnit všechny mrtvé obry rychle a efektivně. Používejte speciální schopnosti náčelnice Guh, abyste pomohli svým obrům získat Body Řádu dříve, než padnou mrtví.

#### Kamenní obři

**1. Rozprostřete se a pustošte.**

Pokuste se obsadit dva nebo tři regiony, jakmile to bude možné a vyrazte na velké pustošení ve 3. nebo 4. tahu. Kamenní obři jsou obtížní na zabití a stojí velmi málo Bodů Řádu, takže je další obři často ignorují během prvních částí hry. Dejte si však pozor na to stavět se do cesty silnějším obrům. Pokud jsou nuceni vás vyhladit, aby si podmanili určitou oblast, utrpíte brzké neúspěchy.

**2. Tvoji obři jsou houževnatí a potřebují riskovat.**

Protože je těžké vaše obry zabít, nebojte se pouštět se do bitev. Často tak získáte více Bodů Řádu, než váš soupeř, pokud se pečlivě připravíte na velkou ofenzívu.

#### Mraziví obři

**1. Včasné a časté nájezdy.**

Pokud chcete mít někdy naději na najití Prstenu zimy, musíte dobýt nějaký brzký regiony a poté provést nájezdy. Uskutečněte své první speciální události, jakmile můžete.

**2. Vytvořte silnou armádu.**

Rozložení může být pro mrazivé obry obtížné, protože nejsou příliš obranyschopní a stojí za slušný počet Bodů pro jejich nepřátele. Pokud máte postupovat vpřed a začít zmrazovat svět, budete muset postavit alespoň jednu velkou armádu, se kterou se budete plahočit po Herním plánu. Dávejte si pozor, abyste se dostali ze svého rohu hrací plochy, abyste se neocitli zavřeni v prostoru, kde se nacházíte v pozdějších tazích hry.

#### Ohniví obři

**1. Postavte si svého titána.**

Žádná rasa obrů není tak závislá na svých Kartách Událostí jako ohniví obři. Pokus se ukrást Maegera během prvních 2 – 3 tahu, a to buď pomocí zajištění správné runy, nebo vpadnutím do Gauntlgrymu co nejdříve.

**2. Zaútočte svým titánem.**

Když vévoda Zalto a Vonindod vedou armádu přes mapu, draci i nepřátelští obři rychle padnou pod jejich náporem. Nebojte se použít mohutného Titána Smrti, jakmile ho postavíte!

#### Oblační obři

**1. Použijte Lyn Armaal.**

Lyn Armaal vám poskytne dodatečný zdroj pohybu a způsob, jak rekrutovat jednotky na dálku. Nezapomeňte ji používat k včasné mobilizaci svých sil.

**2. Buďte nemilosrdní.**

Použijte schopnost hraběnky Sansuri k získání Artefaktů, když můžete. Využívej své svaly mocných obrů k útokům na nižší rasy. Každý, kdo se vám postaví do cesty, si zaslouží být rozdrcen!

#### Bouřní obři

**1. Buďte zastrašující.**

Vydejte se do světa co nejdříve, jak jen to půjde. Přestože vaše jednotky mají hodnotu mnoha Bodů Řádu, vaši Šampioni jdou obtížně zabít a přimějí ostatní k zamyšlení. Použijte tuto příležitost uzavřít spojenectví a osvobodit Hekatona co nejdříve.

**2. Postavte ostatní obry na jejich místo.**

Vaší největší slabinou je Limit Hromadění 3. Proto musíte udeřit tam, kde jsou vaši nepřátelé nejzranitelnější. Pokud svým nepřátelům umožníte, aby pečlivě připravili útok proti vám, najdou si způsob, jak vás zničit. Nedovolte jim, aby se dostali tak daleko.

## Shrnutí pravidel

### Tah hráče

Během svého tahu proveďte následující dva kroky v pořadí:

**1)** **Vezměte si 1 kartu Události** (nepovinné): Vezměte si 1 univerzální kartu Události nebo 1 speciální kartu Události vaší rasy.

**2)** **Zahrajte 1 Kartu Rozkazu** (povinné): Zahrajte 1 kartu Rozkazu z ruky a položte ji lícem nahoru na nejpravější konec své řady Karet Rozkazů.

### Akce Lovců obrů

Když zahrajete Rozkaz Odpočinek, získáte počet Akcí Lovců obrů rovnajících se počtu karet Rozkazů vlevo od Rozkazu Odpočinek, když je zahrán. Akce musíte provést v následujícím pořadí.

**1) Zverbujte Lovce obrů**: Na Nábor Lovců musíte vynaložit **2 Akce** na 1 Lovce, který je mimo hrací plochu, a umístěte ho do libovolného malého lidového regionu. Tuto akci můžete provést provést vícekrát.

**2) Pohyb Lovců obrů**: Utratíte **1 Akci** a přesunete 1 Lovce do sousedního regionu. Můžeš provést tuto akci vícekrát.

**3) Útok Lovců obrů**: Utratíte **1 Akci** na zahájení útoku s Lovcem. Každý Lovec může zaútočit pouze jednou za tah. Pokud dva nebo více Lovců zahájí útok ve stejném regionu, spojí svůj útok.

### Bitevní sekvence

**1) Vyhlášení útoku** - Útočník oznámí, na který region útočí.

**2) Seslání kouzla "Začátek bitvy"** - Útočník a obránce střídavě sesílají kouzla s nápisem "na začátku bitvy".

**3) Útočník určí bojový součet** - Útočník hodí bojovými kostkami a upraví součty pomocí karet Rozkazů, karet Kouzel a karet Zdrojů.

**4) Obránce určuje bojové součty** - Obránce hází bojovými kostkami a upravuje součty pomocí Karet Rozkazů, karet Kouzel a karet Zdrojů.

**5) Obránce utrží ztráty** - Obránce přiděluje poškození svým jednotkám po jednom.

**6) Útočník utrží ztráty** - Útočník přiděluje poškození svým jednotkám po jednom.

**7) Útočník a obránce obdrží Body Řádu** - Útočník a obránce obdrží Body Řádu rovnající se Hodnotě Řádu všech nepřátelských jednotek, které porazili.

**8) Útočník dobývá region** - Pokud jsou jednotky obránce zlikvidovány a útočník má jednotky musí útočník dobýt region tím, že přesune do regionu alespoň polovinu svých přeživších jednotek (zaokrouhlujte nahoru).

**9) Konec bitvy** - Pokud má obránce zbývající jednotky a/nebo pokud všechny útočníkovy jednotky jsou poraženy, bitva končí. **Existuje pouze jedno kolo bitvy.**

Překlad karet

# Resource – Karty Zdrojů

**FOOD – Jídlo:** Při použití Rozkazu Nábor, využij 1 Bod Náboru navíc.

**ORE – Ruda:** Při útoku (ne při obraně), před tím, než jsou určeny Bojové součty, přidej +2 Zásahy k výsledku boje.

**RUNE - Runa:** Cesta, Krev, Nepřítel

**ARTIFACT – Artefakt:** Při seslání Kouzla, můžeš použít jeho silnější variantu.

**WEAPONRY – Zbraň:** Během boje, před tím, než jsou určeny Bojové součty, přidej +1 Zásah a +1 Blok k výsledku boje.

# Command – Karty Rozkazu

**LEADER – Vůdce:** Aktivuj speciální schopnost Vůdce. / Druhá schopnost Vůdce

**REST – Odpočinek:** Vyleč 1 Zraněnou Jednotku. / Vezmi si jednu Akci Lovce obrů za každou Kartu Rozkazu vlevo / Vezmi si všechny Karty Rozkazů do ruky.

**TRADE – Obchod:** Vyměň 1 Zdroj se sousední Armádou obrů, nebo s Balíčkem Zdrojů. / Vyměň 1 Zdroj navíc, za každou kartu vlevo.

**RECRUIT – Nábor:** Spotřebuj 3 Body Náboru. / Spotřebuj 1 Bod Náboru navíc za každou Kartu Rozkazu vlevo.

**MAGIC – Magie:** Lízni si 2 Karty Kouzel a jednu z nich odlož *nebo* si lízni vrchní Kartu z odkládacího balíčku Kouzel. / Změň 1 Mystiku na 1 Blok za každou Kartu Rozkazu vpravo.

**MOVE – Pohyb:** Udělej 4 Manévry Jednotky. / Udělej 1 Manévr Jednotky navíc za každou Kartu Rozkazu vlevo.

**PLUNDER – Plundrování:** Lízni si dvě Karty Zdrojů. / Lízni si Kartu Zdrojů z Regionu malých lidí, který okupuješ. (max 1/ Region).

**ATTACK – Útok:** Zaútoč na nepřátelský Region, nebo obsaď prázdný Region. / Konvertuj 1 Mystiku na 2 Zásahy za každou kartu vlevo.

# Schopnosti Vůdců

**Náčelnice Guh** – *Víííc!* – Když je tvůj **Rozkaz Vůdce** na stole, každý Kopcový obr, který začne Bitvu mimo tvůj Startovní region, přidá +1 Zásah k Bojovému součtu (max. +3 za Bitvu)

**Thén Kayalithica** – Přesuň dva Kamenné obry ze stejného Regionu do jakéhokoliv prázdného nebo přátelského Regionu Malého lidu ve hře (i když nesousedí). Pokud je jeden nebo oba obři zranění, jsou ihned vyléčeni.

**Princezna Serissa** – *Vnes Řád do našeho domu* – Můžeš učinit 3 Manévry Jednotky NEBO vyvolat 1 útok. Tyto aktivity nemusí začínat v Regionu, kde je Serissa.

**Hraběnka Sansuri** – *My to najdeme* - Lízni si 1 Artefakt z Hromádky Zdrojů, nebo si lízni vrchní Kartu z Odhazovacího balíčku Kouzel.

**Jarl Storvald** – *Sněhy severu* - Když je tvůj **Rozkaz Vůdce** na stole, každý Mrazivý obr, který vyvolá Bitvu, může ignorovat první dva Bloky, které jsou proti němu použity v každé bitvě.

**Vévoda Zalto** – *Rozdrť nepřátele* – Lízni si jednu Kartu Zbraň z odhazovacího Balíčku Zdrojů, pokud je to možné. Když je tvůj **Rozkaz Vůdce** na stole, každý Ohnivý obr získá dvojitý bonus za Kartu Zdroje Zbraň.