

Kostěj nesmrtelný- Pravidla v1.7

A. Přehled hry

Kostěj nesmrtelný je dobrodružná desková hra na motivy slovanského folklóru. Hra je založena na jednotlivých scénářích, které dohromady tvoří kampaň. Každý scénář má jiný příběh s konkrétním cílem a podmínkami pro ukončení hry.

Hru vyhrajete, pokud nasbíráte nejvíce vítězných bodů. Toho můžete dosáhnout především skrz plnění tří hlavních akcí (událost, úkol a rituál) a finálním soubojem s Kostějem či jinými protivníky na konci scénáře.

B. Komponenty

- Herní scénáře
- Herní plán (mapa)
- Hrací karty
- Žetony zdrojů
- Karty událostí
- Žetony událostí
- Karty úkolů
- Karty rituálů
- Desky nepřátel („bossů“)
- Hráčské desky
- Počáteční balíčky karet hráčů
- Figurky a žetony hráčů
- Pravidla
- Cheat sheety

C. Příprava hry

- Vyberte si scénář, který chcete hrát, a přečtěte si jeho první stranu (pouze první!)
- Herní plán
 1. Rozložte herní plán (mapu) (na obr. níže označeno A)
 2. Umístěte žeton příběhu a žeton nebezpečí na 0 na herním plánu
 3. Umístěte žetony událostí na pole označená v daném scénáři
 4. Náhodně vyberte jedno ze startovních míst na mapě pro každého hráče
- Společné komponenty
 - E. Zamíchejte karty událostí související s vybraným scénářem a položte je vedle mapy.
 - F. Zamíchejte karty úkolů, abyste vytvořili balíček úkolů, a otočte 3 úkoly lícem nahoru vedle mapy.
 - G. Zamíchejte karty rituálů a náhodně vyberte 2 z nich. Položte je vedle mapy a zbývající karty rituálů vraťte zpět do krabice.
 - H. Zamíchejte všechny hrací karty (mimo karet do úvodních balíčků pro každého hráče), abyste vytvořili společný balíček, a otočte 5 karet lícem nahoru do společné nabídky karet.
 - I. Vytvořte společnou zásobu žetonů věhlasu (černé), many (modré), znalostí (v barvě dřeva) a zranění (červené)
- Komponenty hráče
 - J. Připravte desku hráče.
 - K. Položte 4 ukazatele přesvědčení na začínající hodnotu (úplně vlevo) na své desce hráče
 - L. Položte 2 žetony věhlasu, many a znalostí na svou desku hráče.
 - M. Položte žetony v barvě hráče na desku, budou sloužit k označení splněných rituálů

N. Připravte si svůj úvodní balíček obsahující 10 karet, zamíchejte je, poté lízněte 5 karet ze svého balíčku. (Všichni hráči mají stejný úvodní balíček.)

- Náhodně určete začínajícího hráče a začněte první kolo hry

Úvodní rozestavení pro 2 hráče:



D. Struktura a cíl hry

- Cílem hry je splnit cíl daného scénáře dříve, než Kostěj a jeho nohsledi hráče vypátrají. V praxi to znamená nasbírat cílové množství story pointů (cíl je variabilní v závislosti na počtu hráčů) rychleji, než body nebezpečí dosáhnou stejného čísla.
- Hráči se od prvního kola začínajícího hráče střídají v tazích po směru hodinových ručiček
- Hráči v průběhu hry rozšiřují svůj balíček karet a získávají především věhlas a story pointy skrze jednu ze tří hlavních akcí – událost, úkol a rituál
 - Věhlas slouží jako zdroj pro rozšiřování vlastní armády a zároveň se počítá jako základ vítězných bodů na konci hry
 - Story pointy slouží jako ukazatel postupu v hlavním příběhu hry

- Hra končí vítězstvím ve chvíli, kdy hráči dosáhnou na herním plánu cílové počtu story pointů (viz sekce konec hry), následně se porovnají vítězné body mezi hráči a určí vítěz. V případě, že dříve vzroste nebezpečí na cílovou hodnotu, hra končí prohrou hráčů. (V případě shody se považuje hra za vyhranou.)

E. Struktura tahu

Každý tah má 3 fáze – denní, noční a doplňovací.

1. Denní fáze

Ve své denní fázi můžete provádět následující akce (pouze v tomto pořadí):

- Hrát karty z ruky
- Pohybovat se po mapě
- Udělat jednu ze tří dostupných hlavních akcí
 - Událost
 - Úkol
 - Rituál

Hraní karet z ruky



- Na začátku hry máte k dispozici dva typy karet: bytosti a kouzla.
- Každá karta má jednu ze čtyř barev reprezentující jedno ze čtyř přesvědčení
 - Zelená = příroda
 - Modrá = magie
 - Červená = chaos
 - Žlutá = řád
- Každá karta má cenu many (uvedená v modrém kolečku vlevo nahoře), kterou musíte zaplatit, abyste danou kartu zahráli z ruky.
- Každá karta má vpravo nahoře ikonu bonusu, který dostanete, pokud ji zahodíte v rámci provedení akce rituál nebo v noční fázi (viz níže)
 - Modrá = mana
 - Zlata = znalosti
 - Fialová s mečem = odstranění vyčerpání

Pokud jsou v pravém horním rohu 2 ikony, znamená to, že dostanete dva bonusy (mohou se vzájemně lišit)

- Karty, které můžete v průběhu hry dokupovat mají navíc cenu znalostí (uvedenou ve zlatém kolečku vpravo uprostřed), kterou musíte zaplatit, abyste mohli kartu koupit (viz níže).
- Bytosti mají navíc:
 - Bojové statistiky: sílu (fialový šestiúhelník vlevo nahoře) a odolnost (zelený šestiúhelník vlevo nahoře).
 - Cenu věhlasu (černé kolečko vlevo uprostřed). Věhlas se neutrácí přímo při hraní bytosti, ale musí být bytosti vyhrazen, abyste si ji mohli ponechat ve své armádě. Pro přehlednost je nejlepší žetony věhlasu přesunout z hráčské desky přímo na vyloženou bytost.
 - Příklad: Pokud máte 5 bodů věhlasu a již máte ve hře bytost, která vyžaduje 3 body věhlasu k udržení v armádě, můžete zahrát 1 další bytost, která vyžaduje 2 body věhlasu, nebo dvě další bytosti, z nichž každá vyžaduje 1 bod věhlasu.
 - Jakmile nějaká bytost zemře, body věhlasu se „vrací“ zpět do zásoby daného hráče na hráčskou desku a mohou být použity na další bytost.
 - Nikdy nemůžete mít ve hře více bytostí, než kolik je váš věhlas schopen udržet. Pokud tato situace nastane, musíte okamžitě odstranit ze hry libovolný počet bytostí, dokud si všechny zbývající bytosti opět svým věhlasem neudržíte.
- Kartu zahrajete zaplacením (vrácením do společné zásoby) potřebného počtu many
- Kdykoli zahrajete a vyhodnotíte kartu kouzla, odložte ji do svého odkládacího balíčku
- Kdykoliv zahrajete kartu bytosti, vyložte ji před sebe na stůl před hráčskou desku. Bytost zůstává ve hře i do dalších kol, dokud příp. není zabita.
- Karty lze hrát následujícím způsobem:
 - Bytosti lze hrát pouze na začátku denní fáze
 - Kouzla lze hrát kdykoli během denní fáze včetně boje
- Během svého tahu můžete zahrát libovolný počet karet, pokud na ně máte manu.
- Některé bytosti mají schopnosti, které lze použít během hry (např.: zaplat 1 manu a odstraň 1 zranění). Tyto schopnosti se nespustí při zahrání karty z ruky, ale můžete je použít stejně jako když hrajete kouzla, tj. kdykoliv během denní fáze. Každou schopnost můžete použít pouze jednou za kolo.

Pohyb

- V každém kole se můžete libovolně pohnout až o 5 polí
- Všechna pole odpovídají určitému typu terénu (pastviny, lesy, bažiny, hory, jezera). Kdykoli vstoupíte na pole mimo pastvinu, musíte odhodit z ruky 1 kartu. Příklad: Pokud ve svém kole stoupnu 2x na pole pastviny a 3x na pole lesa, zaplatím zahozením 3 karet.
- Nemůžete vstoupit na vodu nebo na pole, na kterém stojí jiný hráč.

Hlavní akce – událost

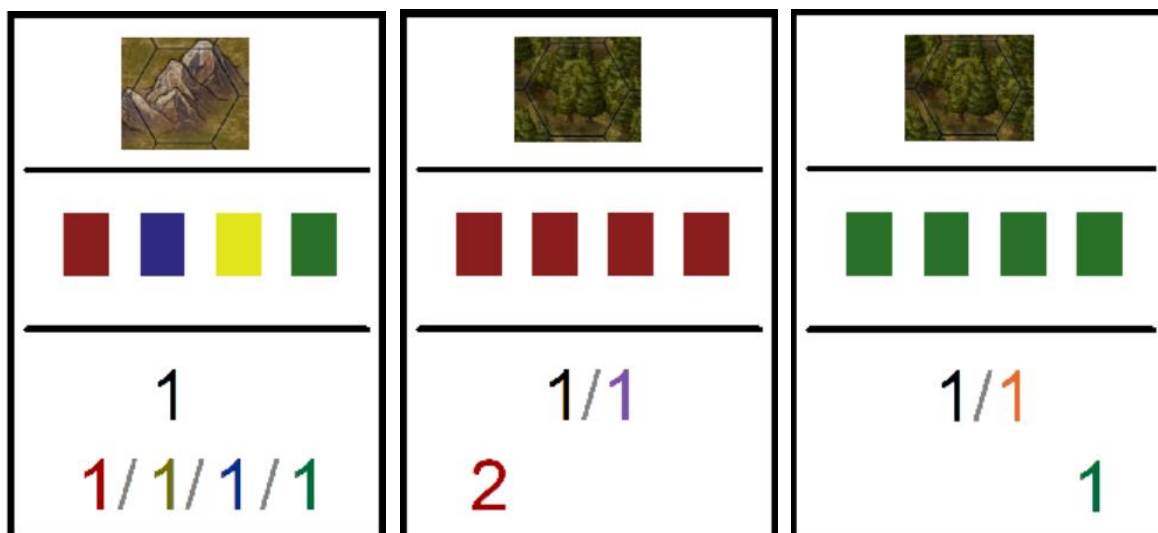
- Jakmile vstoupíte na pole s žetonem události, otočte vrchní kartu z balíčku událostí, nahlas přečtěte text události a potom ji vyhodnoťte. Poté odstraňte žeton události z mapy.
- Událost obvykle vede k souboji s nepřáteli a/nebo volbou mezi více možnostmi, co budete dělat
 - V případě souboje musíte bojovat s nepřítelem, který odpovídá vaší úrovni věhlasu (součet všech bodů věhlasu, který máte, tzn. volných a přiřazených jednotlivým bytostem). Příklad: Přepokládejme, že spustíte událost na obrázku níže a máte věhlas 7. Nejprve si vyberte, jestli chcete bojovat nebo ne (volba má dopad na vaše přesvědčení). Pokud budete bojovat, musíte bojovat s nepřítelem uprostřed odpovídající věhlasu 6-9 včetně (ten má sílu 7 a odolnost 6).
 - Pokud je součástí jedné volby souboj, změna přesvědčení se vyhodnotí až po případném boji.
 - V případě, že máte provést změnu přesvědčení, posuňte ukazatel přesvědčení o daný počet polí doprava (nikoliv o daný počet úrovní).
 - Při postupu na novou úroveň (např. z L0 na L1), dostanete bonus odpovídající danému přesvědčení a nové úrovni (znázorněno znaménky + na desce hráče)

- Magie: + 1/2/3 many
- Řád: + 1/2/3 znalosti
- Příroda: Vyleč 1/2/3 zranění
- Chaos: 1/2/3 žetony zranění do souboje v příštím kole (ohledně žetonů zranění viz sekce rituál)
 - Příklad: Při přestupu z L1 na L2 u přesvědčení Magie dostanete 2 many
 - Po boji získáte odměnu popsanou zcela dole (obvykle body věhlasu a/nebo story pointy)
 - Nakonec posuňte žeton nebezpečí na herní desce (mapě) o počet políček odpovídající příslušné hodnotě ve fialovém poli (hodnoty platí pro 2/3/4 hráče).
- Pokud v rámci události získáte určitý počet story pointů, vezměte si odpovídající počet žetonů a položte je na svoji hráčskou desku (žetony budete potřebovat na konci hry pro vyhodnocení vítězných bodů) a zároveň posuňte žeton příběhu na herním plánu (mapě) a stejný počet bodů



Hlavní akce – úkol:

- Každý úkol lze dělat jen na odpovídajícím typu terénu
- Karty úkolů mají tři části:
 - První část popisuje, kde lze úkol splnit (les, bažiny, hory nebo jakékoliv pole v sousedství vody)
 - Druhá část popisuje cenu úkolu = množství karet daného přesvědčení (=dané barvy), které je třeba zahodit z ruky pro splnění
 - Odhozené karty (vč. bytostí) jdou do odkládacího balíčku.
 - Místo odhození karty z ruky můžete ke splnění úkolu použít vyloženou bytost. V takovém případě se vyložená bytost počítá za dvě karty. Po použití se bytost vyčerpá a není možné ji dále jakkoliv používat (ani její aktivní či pasivní dovednosti). Vyčerpanou bytost označte otočením karty o 90 stupňů. O zrušení vyčerpání viz níže.
 - Třetí část popisuje odměnu za splnění úkolu. Tato část má dva řádky:
 - V horním řádku je uvedena odměna ve formě věhlasu (černě), story pointů (fialově) nebo snížení nebezpečí (oranžově)
 - Ve spodním řádku je uvedena odměna ve formě posunu daného přesvědčení na hráčské desce o x polí doprava (barvy odpovídají barvám z hráčské desky, tj. červeně chaos, žlutě řád atp.)
- Při odhození karet z ruky za účelem splnění úkolu NEdostanete zdroj uvedený na kartě vpravo nahoře.



Příklady:

Karta vlevo – mohu udělat v horách, cena: jedna karta od každé barvy, odměna 1 věhlas a vyberu si 1 přesvědčení posun o 1 doprava

Karta uprostřed – mohu udělat v lese, cena: 4 červené karty, odměna 1 věhlas nebo 1 story point a k tomu posun přesvědčení chaos o 2

Karta vpravo – mohu udělat v lese, cena: 4 zelené karty, odměna 1 věhlas nebo o 1 snížím nebezpečí a k tomu posun přesvědčení příroda o 1

Hlavní akce – rituál:

- Rituály lze dělat jako hlavní akci na jakémkoliv poli na mapě. K dispozici je rituál chaosu, řádu, přírody a magie.
- Pro každou hru jsou náhodně naloženy 2 karty rituálů, každá karta rituálu má 4 úrovně
- V rámci akce rituál můžete udělat vždy jen jednu úroveň vybraného rituálu. Po vykonání akce označte splněnou úroveň žetonem v barvě hráče.
- Podmínkou pro provedení akce rituálu je odpovídající úroveň daného přesvědčení vaší postavy. Příklad: Abych mohl udělat 2. úroveň rituálu chaosu, musím mít chaos přesvědčení (na desce hráče) alespoň na úrovni L1.
- První stupeň rituálu (na kartě rituálu nejvýše) lze provést vícekrát (i v situaci, kdy už jste udělali rituály vyšší úrovně), ostatní úrovně lze provést vždy jen jednou.
- Úrovně rituálu je třeba dělat postupně shora dolů. Není možné začít na druhé nebo vyšší úrovni.
- Za každou odhozenou kartu v rámci akce rituál získáte zdroj, který je uvedený na kartě vpravo nahoře. Odhozené karty (vč. bytostí) jdou do odkládacího balíčku.
- Pozn: Po vykonání 2. a 3. úrovně rituálu chaosu si vezmete žeton označující určený počet zranění. Tyto žetony můžete použít v příštím kole v souboji s nepřítelem (viz sekce Souboj). Pokud žetony nepoužijete právě v příštím kole, žetony propadají a vrátíte je zpět do zásoby.

Rituál chaosu	
L0: Zahod'x karet z ruky: Získej odpovídající zdroje a navíc žeton na 1 zranění do boje v příštím kole.	1.
	↓
L1: Zaplať 1 manu a zahod'x karet z ruky: Získej odpovídající zdroje a navíc žeton na 2 zranění do boje v příkole. Věhlas +1.	2.
	↓
L2: Zaplať 2 many a zahod'x karet z ruky: Získej odpovídající zdroje a navíc žeton na 4 zranění do boje v příštím kole. Věhlas +1. Story points +1.	3.
	↓
L2: Získáš +2 story pointy.	4.

2. Noční fáze

Ve své noční fázi můžete provádět následující akce (pouze v tomto pořadí):

- Odpočinek. Vyberte jednu z následujících možností:
 - Doplnit do své zásoby 1 manu nebo 1 znalost
 - Vyléčit 1 zranění ze sebe nebo svých bytostí
 - Zrušit vyčerpání jedné bytosti
- Zahodit jednu kartu z ruky a získat její bonus za odhození (na kartě vpravo nahoře)
- Nakoupit karty ze společné nabídky karet (vždy je v nabídce 5 karet)
 - Za nákup nových karet musíte zaplatit znalostmi ze své zásoby. Nově zakoupené karty položte na svůj odkládací balíček. Během této akce můžete nakoupit libovolné množství karet, pokud na ně máte znalosti.
 - Ihned po zakoupení karty doplňte do nabídky novou kartu ze společného balíčku. Tuto kartu můžete normálně koupit i během tohoto tahu.
 - Můžete zaplatit jednu znalost navíc a zakoupenou kartu umístit na vrchol vašeho dobíracího balíčku místo odkládacího.
 - Kdykoli během noční fáze můžete zaplatit 1 znalost a vzít si všechny karty ze společné nabídky, odložit je na společný odhazovací balíček a doplnit společnou nabídku karet novými kartami ze společného balíčku.

3. Doplnovací fáze

- Dolízněte do ruky karty ze svého balíčku až do 5 karet
- Pokud nemáte žádné další karty v balíčku, zamíchejte svůj odkládací balíček a vytvořte z něj svůj dobírací balíček. Pokud ani po zamíchání odhazovacího balíčku nemáte 5 karet v ruce, pokračujte dál s méně kartami.

Pro urychlení hry ve více než dvou hráčích lze hrát noční a doplnovací akci souběžně s denní akci následujícího hráče.

F. Souboj

- Ve hře Kostěj nesmrtelný bojujete vždy pouze proti hře, nikoliv proti ostatním hráčům. Souboj obvykle proběhne v rámci vyhodnocení události.
- Průběh souboje
 1. Jako první vyhodnotíte případný efekt popsany na kartě události / úkolu (pokud nějaký takový je)

2. Následně můžete zahrát kouzla z ruky a použít dovednosti svých bytostí.

- Můžete dávat zranění nepříteli, léčit své bytosti, posílit svoje bytosti, oslabit nepřátelské bytosti atp.

3. Poté můžete použít žetony, které jste získali z akce rituál chaosu

- Pokud kouzly, dovednostmi nebo žetony zabijete nepřítele, okamžitě v souboji zvítězíte a nedostanete od nepřítele žádná zranění popsaná ve vyhodnocení souboje níže

4. Nakonec vyberte ze svých vyložených bytostí ty, které se budou souboje účastnit. Nemusíte vybrat žádnou a můžete jich vybrat více než 1 (tj. klidně všechny).

• Vyhodnocení souboje:

- Zranění způsobená vašimi a nepřátelskými bytostmi jsou vyhodnocena současně
- Vaše bytosti dají nepříteli tolik zranění, jaký je součet jejich síly
- Nepřítel dá vám a/nebo vašim bytostem tolik zranění, jaká je jeho síla. Obdržená zranění můžete rozdělit libovolně mezi sebe a své bytosti, které se účastnily boje, pod podmínkou, že každá bytost dostane alespoň 1 zranění předtím, než přidělíte nějaké zranění sobě.
 - Pokud nepošlete do souboje žádnou svou bytost, dostanete všechna zranění přímo vy jako hráč.
- Každý hráč položí na každou bytost tolik žetonů zranění, kolik zranění tato bytost obdržela. Totéž platí pro hráče, který, v případě že dostal zranění, umístí žetony zranění na hráčskou desku. Zranění přetrvávají do dalších kol.
- Pokud má bytost stejný počet zranění jako její odolnost, je zabitá (tj. odstraňte ji zcela ze hry, nejde do vašeho odkládacího balíčku). Bytosti mohou být zabity v důsledku zranění z boje, v důsledku dovedností nepřátel atp.).
 - Pokud nějaká bytost dostane tolik zranění, že by měla být zabita, nemohu ji již „zachránit“ kouzlem (nebo podobným způsobem), které by ji vyléčilo nějaká zranění.
- Pokud máte vy jako hráč více než 4 zranění, jste omráčeni. Odstraňte všechny vaše bytosti, vaše kolo skončí a vrátíte se na pole, kde jste začínali hru. Ponechte si 3 žetony zranění. Od dalšího kola pokračujete jako obvykle.
- V boji zvítězíte, pokud zabijete nepřítele a nejste po vyhodnocení souboje omráčeni.
- Pokud nepřítele nezabijete, boj i tak končí a událost / úkol, který ji způsobil se vyhodnotí. Boj nepokračuje v dalším kole.

Příklad souboje:



Musíte vyhodnotit boj z události Baziliščí vejce. Máte věhlas 5, musíte tedy bojovat s nejslabším nepřítelem (na události vlevo: síla 5, odolnost 3). V ruce máte pouze kartu Ztracené duše.

Protože nemáte v ruce (nebo ve hře) karty, které by nepříteli dokázaly dát před bojem 3 zranění, abyste ho zabili, musíte bojovat.

Protože nemáte v ruce nebo ve hře žádnou kartu, která by nepříteli snížila sílu, je jasné, že v rámci boje budete muset mezi sebe a své bytosti rozdělit 5 zranění.

Souboj můžete vyhodnotit například následovně:

1. Pošlete do boje obě bytosti. Vaše bytosti mají dohromady sílu 4, takže nepřítele zabijí. Potom musíte rozdělit 5 zranění z nepřítele. Pamatujte, že každá bytost, která se účastnila boje, musí dostat alespoň 1 zranění předtím, než můžete dát nějaké zranění přímo do sebe. Rozzlobený poustevník tedy jistě zemře, protože má odolnost jen 1. Následně máte dvě možnosti:
 - a. Strážný pes dostane dvě zranění a zemře. Následně vy dostanete 2 zranění.
 - b. Strážný pes dostane jedno zranění, přežije a následně vy dostanete 3 zranění.
2. Zahrajete Ztracené duše, dáte nepříteli jedno zranění a pak pošlete do boje Rozzlobeného poustevníka. Celkem dáte nepříteli 3 zranění, což stačí k jeho zabití. Poustevník zemře a vy dostanete 4 zranění (maximum, které přežijete bez omráčení).
3. Zahrajete Ztracené duše, dáte nepříteli jedno zranění a pak pošlete do boje Strážného psa. Celkem dáte nepříteli 3 zranění, což stačí k jeho zabití. Následně máte dvě možnosti:
 - a. Pes dostane 2 zranění, zemře a vy dostanete 3 zranění.
 - b. Pes dostane 1 zranění, přežije a vy dostanete 4 zranění.

Ve všech případech souboj vyhrajete. Nezapomeňte, že věhlas z vašich zabitých bytostí se vám vždy vrátí zpátky do zásoby.

G. Konec hry a vyhodnocení vítěze

- Cílem hry je splnit hlavní úkol (viz následující bod) a získat při tom co nejvíce vítězných bodů
- Vítězství nastává, pokud celkový počet hráči nasbíraných story pointů na ukazateli na herním plánu (mapě) dosáhne 10/12/14 bodů (hodnoty platí pro 2/3/4 hráče) dříve než této hodnoty dosáhne ukazatel nebezpečí
- Prohra naopak nastává ve chvíli, pokud ukazatel nebezpečí dosáhne cílové hodnoty (10/12/14) dříve než hráči.
 - V případě, že oba ukazatele dosáhnou či přesáhnou cílovou hodnotu v jednom tahu, považuje se hra za vyhranou
- V obou případech aktivní hráč dokončí svůj tah a potom případně odehrají svá kola ostatní hráči tak, aby všichni odehráli stejný počet kol.
- Podmínky pro ukončení hry mohou být odlišné v závislosti na jednotlivém scénáři. V takovém případě jsou jasně vysvětleny na kartě scénáře.
 - Typicky může na konci scénáře ještě následovat souboj s Kostějovými stoupenci nebo přímo se samotným Kostějem

Určení vítěze

- Pokud nesplníte všechny podmínky úspěšného dokončení scénáře, nikdo z hráčů nevyhrál
- Pokud jsou všechny podmínky splněny, určí se vítězný hráč následujícím způsobem
- Jeden ze základních zdrojů – věhlas – se počítá jako základ vítězných bodů. Po skončení hry se k získanému věhlasu přičtou další bonusové vítězné body a hráč s nejvíce body celkem vyhrál. Bonusové body:
 - Body za story pointy
 - Hráč s nejvíce story pointy +2 body, druhý hráč v pořadí +1 bod
 - Další vítězné body
 - Viz popis vybraného scénáře

Vyhodnocení scénáře

- Přečtěte si druhou stranu scénáře
 - Obsahuje příběhové vyústění scénáře a případné dopady na další hry

H. Slovník pojmů

- Odhodit – odhodit kartu z ruky na svůj odhazovací balíček
- Odstranit – odstranit kartu zcela mimo hru. Již ji nebudete používat.

I. Dodatek

Níže je pro názornost uvedená fotka hry po několika kolech. Vybrané změny oproti úvodnímu rozestavení:

- Společné komponenty:
 - Z mapy zmizelo několik žetonů „použitých“ událostí
 - Žetony příběhu a nebezpečí na desce se posunuly výše
 - Na rituály přibýly žetony v barvě hráčů, které označují splněné rituály
 - Přibýly balíčky „použitých“ událostí a úkolů
- Komponenty hráče
 - Přibyl odhazovací balíček (zcela vpravo)
 - Přibýly žetony věhlasu vyhrazené jednotlivým bytostem (pro snazší orientaci a počítání přímo na bytostech)
 - Přibyla zranění na bytostech a hráči
 - Přibýly získané story pointy
 - Přesvědčení řádu se posunulo na úroveň L2, přesvědčení chaosu a přírody na L1
 - Přibýly karty v ruce (zcela dole)

