

ZAPOMENUTÉ
KRÁLOVSTVÍ

MAR
BUS
HKA



PŘÍBĚH

Náš příběh je o nádherném království, kde lidé žili v dokonalé harmonii. Nic je nemohlo odvrátit od správné cesty; jejich moudrost poskytovala věčný mír. Dokud byla síla čaroděje Khaose plná hlouposti a naivity, nemohl mít tuto zemi pod svou kontrolou. Ve svém hněvu vymazal historii království: zmizely příběhy i obrázky. Zmrazil vzpomínky lidí do nejtemnějšího dolu Vysokých hor, aby i bývalý vládce zapomněl, kým ve skutečnosti byl. Během temné vlády čaroděje Khaose se svět proměnil v zamrzlou pustinu a jen malý tým nejodvážnějších hrdinů se odvážil vzbouřit proti němu - bez naděje na úspěch. Každá dokončená výzva, každé poražené monstrum odhalil kousek paměti, dávající hrdinům naději a sílu pro další bitvy. Jejich cílem je získat zpět všechny ukradené vzpomínky z dolu vzpomínek, vyhnat čaroděje pryč a obnovit celé království z kousků vzpomínek. Na konci dobrodružství bude nalezen a korunován skutečný vládce království.

Stručný popis hry: Toto je dobrodružná hra kde hrdinové putují napříč královstvím a čelí výzvám. Získávají vítězné body pro řešení problémů a jednání s monstry. Každá dokončená výzva osvobodí jeden kousek vzpomínek z dolu Vysokých hor a pomáhá hrdinům obnovit zapomenuté království. Odhalené vzpomínky snižují obtížnost dalších výzev a přinášejí další vítězné body pro své hrdiny. Hráč, který má nejvíce bodů se na konci hry stává vládcem království a vyhrává korunu.

Cíl hry: Úkolem hrdinů je získat zpět všechny vzpomínky z dolu a sestavit zapomenutá města na herní plánu za účelem prolomení zlého kouzla.

1



a

b

c

d

e

2



3



a

4



OBSAH



8



6

7



5



Obsah hry: 1 herní plán, 54 hexagonů, 7 figurek, 64 kartiček, 6 bodovacích značek, 1 střelka



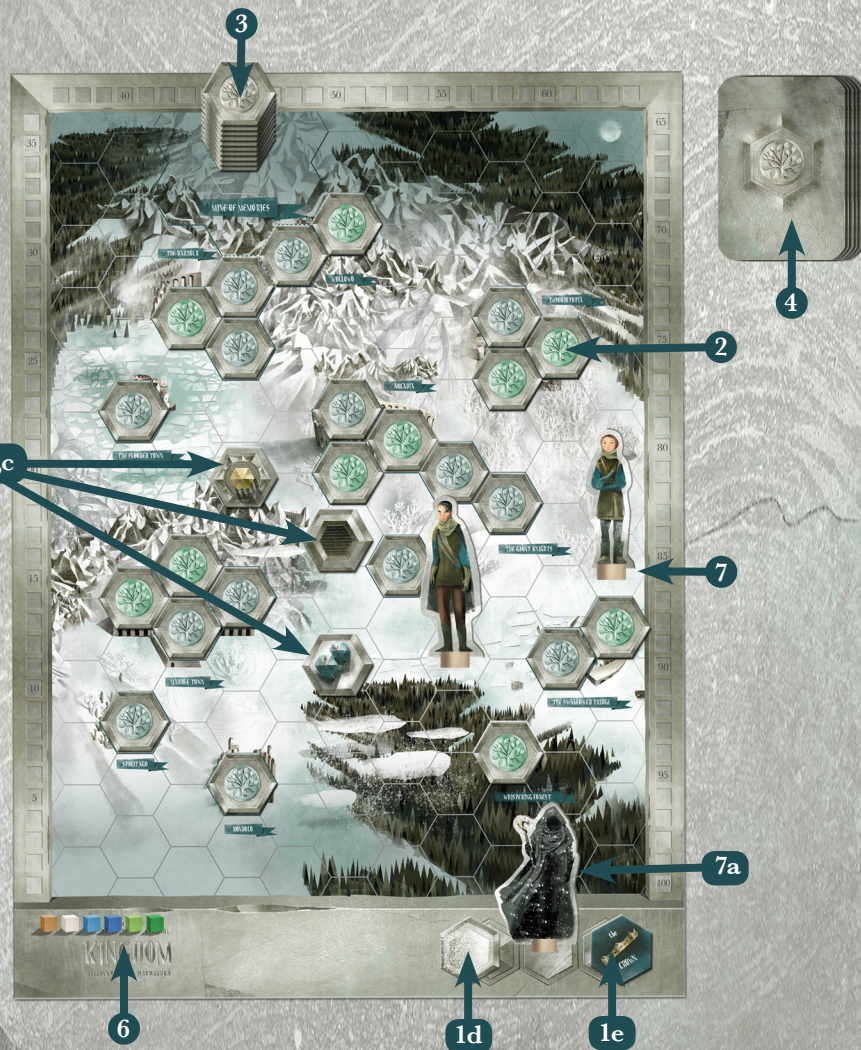
9



10



11



PŘÍPRAVA HRY

Umístěte herní desku do středu hracího prostoru a rozříd'te hexagony podle barvy jejich zadní části:

Zlatá - speciální hexagon (1) musí být položen lícem nahoru na herní desku: sněhová bouře (1d) a koruna (1e) na odpovídající místa v dolní šedé oblasti, chrám (1b), tábor (1a) a tajná chodba (1c) na prázdná políčka mimo hranice města (označeno modrou barvou). (10)

Stříbrná - hexagon Vzpomínka (3) musí být zamíchány a položeny lícem dolů do středu dolu vzpomínek.

Modrá a zelená - Výzvy (2) musí být umístěny lícem dolů. Vždy jedna dlaždici na každém políčku uvnitř městských hranic (označeno modrou barvou). (9)

Každý hráč si vybere jednu postavu, vezme si k sobě kartu s odpovídající postavou a výsledný bod (11). Kartičku položte před sebe obrázkem postavy nahoru a figurku postavte na prázdné pole na herní desce (7) a výsledný bod (6) do levého rohu hracího plánu. Umístěte čaroděje Khaose na odpovídající místo označené na spodní straně hrací desky (7a). Zamíchejte karty dobrodružství (4) a rozdejte každému hráči 3 karty. Pokud některý z hráčů dostane kartu Zla (20C) při prvním rozdávání, vloží ji zpět do balíčku karet a vytáhne si novou. Zbývající karty položte (lícem dolů) vedle herní desky. Rozhodněte se, který hráč půjde jako první a poté střídejte se ve směru hodinových ručiček.

PRŮBĚH HRY

VÁŠ TAH: Přesuňte svou postavu na herním plánu a provedte akci (a) NEBO umístěte hexagon vzpomínek (b)

a. Přesouvání: Můžete přesunout svou postavu až o 3 pole v jakémkoli směru. (Jakmile se Vaše postava zastaví, ztratíte zbývající kroky.) **Během této akce můžete použít svou kartu Dobrodružství pro dokončení výzvy nebo můžete získat výhody.** Pokud vaše postava přistane na ...

- hexagon Výzva (2), zkuste dokončit výzvu, přesuňte bodovací značku na bodovací dráze podle Vašeho výsledku a Váš tah končí.

- hexagon Chrám (1b), můžete si za vítězné body koupit duchovní zvíře a váš tah končí.

- Důl vzpomínek, můžete získat hexagon Vzpomínka (3) za Vaši dokončenou výzvu (2) a Váš tah opět končí.

- prázdné pole, můžete použít svou kartu Dobrodružství a Váš tah končí.

b. Umístěte hexagon Vzpomínka, kterou jste získali, na hrací desku. Posuňte svou bodovací značku na bodovací dráze podle výsledku a Váš tah končí.

Jakmile hráč ukončí svůj tah, musí si dobrat karty Dobrodružství tak, aby měl 3 a roztočí střelku a přesune čaroděje Khaose do města, které ukazuje šipka. Pak je na tahu další hráč.

TOČÍCÍ SE ŠIPKA: Města (13). Hvězda (14) je absolutní úspěch proti kouzelníkovi a dokončení výzvy. Barva čísla hodnocení na Vašem hexagonu výzva určuje odpovídající číslo na Střelce (15).



HEXAGONY A VÝZVY



$$2+3+1+1+1+3+4=15 \checkmark$$

• SPECIÁLNÍ HEXAGON (1):

můžete na ně stoupnout nebo je minout.

Tábor (1a): Sem umístíte svou figurku pokud nesplníte výzvu.

Chrást (1b): Zde dostanete své duchovní zvíře pokud Vaše figurka stoupne na toto políčko.

Tajná chodba (1c): Z toho místa se můžete dostat kamkoli.

Sněhová bouře (1d): hráč musí umístit tento hexagon na pole, kde stojí jeho figurka, což naznačuje, že jak místo, tak figurka jsou na jeden tah zablokováni. (viz: karty Dobrodružství/Sněhová bouře 20C / 24)

Koruna (1e): Hráč s nejvyšším počtem bodů získává tento hexagon.

• HEXAGON VÝZVA (2):

Hexagon Výzva nemůžete minout a pokračovat dál. Výzvě musíte čelit. Zadní strana karty označuje obtížnost výzvy. Zelené dlaždice jsou jednodušší, zatímco modré dlaždice jsou obtížnější.

TVÁŘÍ V TVÁŘ VÝZVĚ(16):

Když se dostanete na hexagon Výzva, otočte ji lícem nahoru a položte na ni svou figurku. Každý hexa-

gon má v barevném kroužku číslo hodnocení obtížnosti. Toto číslo musíte vyrovnat nebo překonat. Vaši celkovou bodovou sílu určuje zatočení střílkou /viz. odpovídající barevná políčka, na která směřuje šipka (17)/, síla Vašeho zvířete, dokončené dlaždice Výzvy, které již máte a Vaše karty Dobrodružství (20).

DOKONČENÍ VÝZVY:

Pokud je výsledný součet roven nebo vyšší než číslo na výzvě, vyhrál jste! Posuňte svou bodovací značku o 5 bodů na bodovací dráze, nezáleží na tom, zda jste dokončili zelenou nebo modrou výzvu! Vezměte hexagon a položte jej před sebe obrázkem nahoru. Můžete mít až 3 dokončené hexagony Výzvy. **Každá dokončená výzva se počítá za 1 bod pro další výzvy, které přijdou.**

NEÚSPĚŠNÁ VÝZVA:

Pokud je výsledný součet Vaší síly nižší než číslo výzvy, prohrál jste! Nechte nedokončenou výzvu otočenou lícem nahoru na herní ploše, přesuňte svou figurku do tábora a posuňte bodovací značku o 2 pole zpět, pokud jste nedokončili zelenou výzvu a o 5 polí zpět pokud se jedná o modrou výzvu.



POMOCNÍCI

1. Lesní roh
 2. Duchovní zvíře
-

1. Pokud je výsledný součet Vaší síly nižší než na hexagonu, můžete použít kartu **Lesní roh (20 / B20)** a požádat soupeře o pomoc. Vybraný hráč nesmí odmítnout. Musí umístit svou figurku vedle tvé a čelit následující výzvě dle výše uvedených pravidel. Na rozhodnutí vyzvaného hráče je, zda bude používat své karty Dobrodružství či nikoli. (Pokud ano, doplní své karty ihned po výzvě na počet 3.) Součet Vašich bodů dává konečnou sílu. Pokud jste úspěšní, hexagon Výzva si vezme hráč, který si vyžádal pomoc a hráč, který pomohl získává 5 vítězných bodů. Obě figurky zůstávají stát na tomto poli. Pokud výzvu prohrajete, oba musí dodržet pravidla „Neúspěšná výzva“. Nezapomeňte postavit své figurky do tábora!

2. **Duchovní zvířata:** Duchovní zvíře stojí 10 vítězných bodů. Když vaše bodovací značka překročila tuto hodnotu, můžete si koupit své zvíře na hexagonu Chrám (1b). Přesuňte svou figurku na toto políčko a umístěte bodovací značku o 10 vítězných bodů zpět na bodovací dráze a otočte svou kartu s postavou zvířecí stranou nahoru. Od této chvíle Vaše duchovní zvíře zvyšuje Vaši sílu o 3 body v každé výzvě. Mít duchovní zvíře je volitelné.

HEXAGONY VZPOMÍNKY

• **HEXAGONY VZPOMÍNKY(3):** V dole vzpomínek můžete získat tolik hexagonů vzpomínek, kolik máte dokončených výzev (1-3). Otočte hexagony výzev obrázkem dolů, aby bylo jasné, že již byly použity na získání hexagonů vzpomínek. Položte hexagony vzpomínek před sebe lícem nahoru, aby byly jasně viditelné pro každého hráče. Dokud nejsou umístěny na herní desce, můžete si jiný hráč vyměnit své hexagony vzpomínek pomocí Šamanské karty (20 / A8) k získání více vítězných bodů. (viz bodování)

UMÍSTĚNÍ HEXAGONŮ VZPOMÍNKA:

Každý hráč může v rámci svého tahu umístit libovolný počet hexagonů Vzpomínka na herní desku a Posunout svou bodovací značku na trati bodování podle výsledku. Hexagon Vzpomínka nesmí být umístěn na místo obsahující nedokončenou výzvu, sněhovou bouři nebo a čaroděje Khaose. **Políčko s hexagon Vzpomínka může minout nebo na něj vstoupit.**

BODOVÁNÍ HEXAGONŮ VZPOMÍNKA(18): Umístění hexagonu Vzpomínka na hrací polohu dává danému hráči 5 vítězných bodů. Každé připojení hexagonu Vzpomínka k jinému hexagonu Vzpomínka přidává 1 extra vítězný bod. Toto pravidlo platí také také u hexagonů sousedních měst (18/6). Hexagon Vzpomínka může snížit úroveň obtížnosti hexagonu Výzva. Tzn. Každý hexagon Vzpomínka připojený stranou k hexagonu Výzva snižuje bodovou náročnost výzvy o 1 bod.

Hexagon Palác (3a): Toto je speciální hexagon Vzpomínka, jakýsi „Veselý žolík“. Může být umístěn vedle jakéhokoli hexagonu Vzpomínka mimo hranice města (označené modrou barvou). Je to řešení, jak získáte nejvíce vítězných bodů!



Bodování paměťových dlaždic, pokud jsou umístěny v následujícím pořadí:

1.=5p 2.=5+1p 3.=5+2p 4.=5p 5.=5+2p

ČARODĚJ KHAOS

Střelka ukazuje pohyb čaroděje. Jakmile hráč ukončí svůj tah, roztočí střelku a přesune figurku čaroděje do města, které ukazuje střelka. Většina měst se skládá ze dvou nebo více hexagonů, pokud je ve města hexagon Výzva, umístíte čaroděje tam, pokud není, umístíte jej na prázdné pole.

- Čaroděj zvyšuje obtížnost výzvy o 2 body (19).
- Pokud stojí čaroděj na hexagonu Výzva (19a), musí být nejprve poražen (nebo musíte počkat, až pole opustí) a teprve poté můžete čelit výzvě.
- **Čaroděj nemůže vstoupit na pole Které je blokováno sněhovou bouří nebo hexagonem Vzpomínka. Pokud se nedokáže pohnout, musí zůstat tam, kde stojí.**
- Pokud čaroděj přistane v dole vzpomínek, nikdo nemůže dostat hexagon Vzpomínka. Musíte ho porazit nebo počkat, až důl opustí.
- Pokud čaroděj přistane ve městě, kde stojí figurka jednoho nebo více hráčů (více) posta-

va hráče stojí, útočí na hráče a bitva začíná okamžitě, i když hráč není zrovna na tahu.

Čarodějova síla je 25 bodů. Pokud jste napadeným hráčem, musíte roztočit střelku. Vaše celkové body se skládají z výsledku střelky (podívejte se na **fialové** pole na střelce), síly vašeho zvířete, dokončených výzev a stávajícím kartám Dobrodružství. Pokud je výsledný součet roven nebo vyšší než 25, vyhrál jsi! Vraťte poraženého čaroděje na původní políčko (7a). Posuňte vaši bodovací značku o 5 vítězných bodů. Pokud se Vám bitva nepodaří, posuňte svou budovou značku o 5 vítězných bodů zpět **a** umístěte svoji figurku do tábora.

Pokud je na poli, kde čaroděj přistane, více hráčů, body hráčů se sčítají a společně vyhraji nebo prohrají podle výše uvedených pravidel. **Všechny karty přátelství (20/B) jsou platné v této bitvě!** Na konci boje doplní všichni hráči své karty dobrodružství a pokračují v původním pořadí.



DOBRODRUŽNÉ KARTY 20



Během hry můžete mít 3 karty Dobrodružství a můžete je použít podle svého uvážení ve chvíli, kdy pohybuje figurkou po herním plánu. Mějte je před sebou jasně viditelné pro ostatní hráče. Pokud nejste spokojeni s vašimi kartami, můžete je zahodit všechny a koupit další 3 **za cenu vynechání tahu NEBO ztráty 5 vítězných bodů**.

POMOCNÉ KARTY (20/A): Pokud je dostanete, uchovejte je v hotovosti pro jednorázovou výhodu. Po použití je dejte na hromádku odhozených karet. Pokud dojde k vyčerpání původní hromádky karet, zamíchejte hromádku a dejte karty zpět do hry.

Kouzelník (20/A1): Vyberte si kartu Dobrodružství z odhazovací hromádky!

Sérum štěstí (20/A2): Můžete si vybrat jakoukoli hodnotu ze segmentu, kde se zastaví točící se střelka.

Prorok (20/A3): Můžete převrátit kterýkoli hexagon Výzva, aniž byste museli hýbat figurkou a čelit výzvě.

Neviditelnost (20/A4): Po selhání při výzvě se musíte vrátit do tábora, ale neztratíte vítězné body!

Obchodníci (20/A5-6): vám umožní koupit 1 Hexagon Vzpomínka za 5 vítězných bodů, aniž byste museli jít do dolu a měli dokončené výzvy.

Fox (20/A7): Získali jste 5 vítězných bodů!

Šaman (20/A8): umožňuje vám vyměnit jeden z Vašich hexagonů Vzpomínka s jiným od soupeře. Držitel karty Šaman rozhodne, které hexagony chce vyměnit.

Vyprávěč (20/A9): umožňuje pohybovat jedním hexagon nedokončené výzvy z města na prázdné pole jiného města.

Horníci (20/A10-11-12): pomohou dostat Hexagon Vzpomínka z dolu, aniž byste tam museli jít.

Síla (20/A13-14): koza vám dá 2, bizon 4 body pro výzvu.

Obecné (20/A15): s touto kartou kamžité dokončíte výzvu a získáte hexagon Výzvy. Tato karta je platná také v bitvě proti kouzelníkovi.

Krátká cesta (20/A16): Můžete přesunout svou figurku na libovolné pole.

Meč (20/A17): přidává 3 body žlutým číslům střelky.

Štít (20/A18): přidává 3 body zeleným číslům střelky.

Luk (20/A19): přidává 5 bodů fialovým číslům, která vytočíš.





• **KARTY PŘÁTELSTVÍ (20B):**

Lesní roh (20/B20): Po neúspěšné výzvě nebo bitvě můžete požádat soupeře o pomoc.

Team (20/B21-22-23): karty umožňují získat každému hráči získat 5 vítězných bodů za dokončení výzvy. V případě, že bude výzva neúspěšná, nikdo neztrácí 5 vítězných bodů, pouze přesune svou figurku do tábora. **Kdokoli z hráčů může tuto kartu použít.**

• **KARTY ZLO (20/C):** Nenechávejte si je, použijte je okamžitě! Poté, co kartu dokončíte **nebo nedokončíte, protože to za daných okolností není možné**, odhodte ji na odhazovací balíček a vezměte si kartu Dobrodružství.

Sněhová bouře (20/C24): Pokud si vezmete tuto kartu, musíte umístit hexagon sněhové bouře na místo, kde stojí vaše figurka (kromě hexagonu Vzpomínka). Sněhová bouře blokuje všechny hráče stojící na tomto poli. Hráči, kteří

jsou uvěznění Ve sněhové bouři musí vynechat 1 kolo a nemohou pomáhat ostatním hráčům, dokud bouře neskončí. V dalším tahu hráč odstraní sněhovou bouři a položí tento hexagon na jeho původní místo ve spodním okraji herního plánu.

Khaos (20/C25): Čaroděj vás napadne! Umístěte jeho postavu vedle sebe a bojujte!

Měnič hry (20/C26): Toto kletba je platná pouze na hexagony výzev obrázkem nahoru, které máte u sebe. Vraťte jednu ze svých dokončených výzev na herní desku. Položte ji lícem nahoru na libovolné prázdné pole podle vašeho výběru!

Samota (20/C27): Zlikvidujte všechny Svě karty Přátelství (20B) a vezměte si místo nich karty Dobrodružství!

Amnesia (20/C28): Zlikvidujte všechny své karty a místo toho si vezměte nové!

KONEC HRY: Jakmile dojde k vyčerpání hromádky s hexagony Vzpomínka, odeberte z herního plánu čaroděje, neb v tuto chvíli ztrácí svou moc. Hráči dokončí jeden po druhém své tahy: umístěte všechny své hexagony Vzpomínka na hrací plochu a posuňte svou bodovací značku. Pokud má některý hráč kartu Liška, připište si za ni body! Pokud hráč mine políčko 100 na bodovací trati, pokračujte od 1 (což znamená 101). Hráč s největším počtem vítězných bodů stává vítězem a získává korunu.



MARBUSHKA.COM