



ZABUDNUTÉ  
KRÁLOVSTVO

MAR  
BUS  
HKA





# PRÍBEH

Náš príbeh je o prekvitajúcom kráľovstve, kde ľudia žili v úplnej harmónii. Nič ich nemohlo odvrátiť zo správnej cesty, vďaka ich múdrosti dosahovali večný pokoj. Keďže bola moc čarodejníka Khaosa poháňaná hlúposťou a ľahkovernosťou, nemohol prevziať kontrolu nad krajinou. Preto v zlosti vymazal históriu dokonalého kráľovstva, všetky obrázky a príbehy zmizli. Zamrazil spomienky ľudí do tmavej bane vo Vysokých horách tak, aby aj predchádzajúci vládca zabudol, kto v skutočnosti bol. Počas temnej vlády čarodejníka Khaosa sa svet premenil na zamrznutú pustatinu a len malá skupina najodvážnejších hrdinov sa mu pokúsila vzdorovať bez nádeje byť úspešnými. Každá ukončená úloha či každá porazená príšera odhalila kúsok spomienky, a tým dala hrdinom nádej a silu na ďalšie boje. Ich cieľom je získať z bane všetky ukradnuté spomienky, odohnať čarodejníka preč a zo spomienok obnoviť celé kráľovstvo. Na konci dobrodružstva bude nájdený a korunovaný skutočný vládca kráľovstva.

**Krátky opis hry:** Ide o dobrodružnú hru, v ktorej hrdinovia putujú po kráľovstve a sú vystavení rôznym výzvam. Za víťazstvo pri riešení problémov a v boji s príšerami získavajú body. Každá splnená úloha sprístupní z bane kúsok spomienky a pomôže hrdinom obnoviť zabudnuté kráľovstvo. Odhalené spomienky znižujú obtiažnosť ďalších úloh a hrdinovia za nich dostanú extra body. Hráč, ktorý má na konci hry najviac bodov, sa stane vládcom kráľovstva a získa korunu.

**Cieľ hry:** Úlohou hrdinov je získať späť z bane všetky spomienky a na hracej doske zostaviť zabudnuté mesto, a tým zlomiť zlú kľatbu.



1



a

b

c

d

e

2



3



a

4



# OBSAH



8



6

7



5



**Obsah hry:** 1 hracia doska, 54 dlaždičiek, 7 postavičiek, 64 kariet, 6 skórovacích kociek, 1 otáčajúci sa šíp





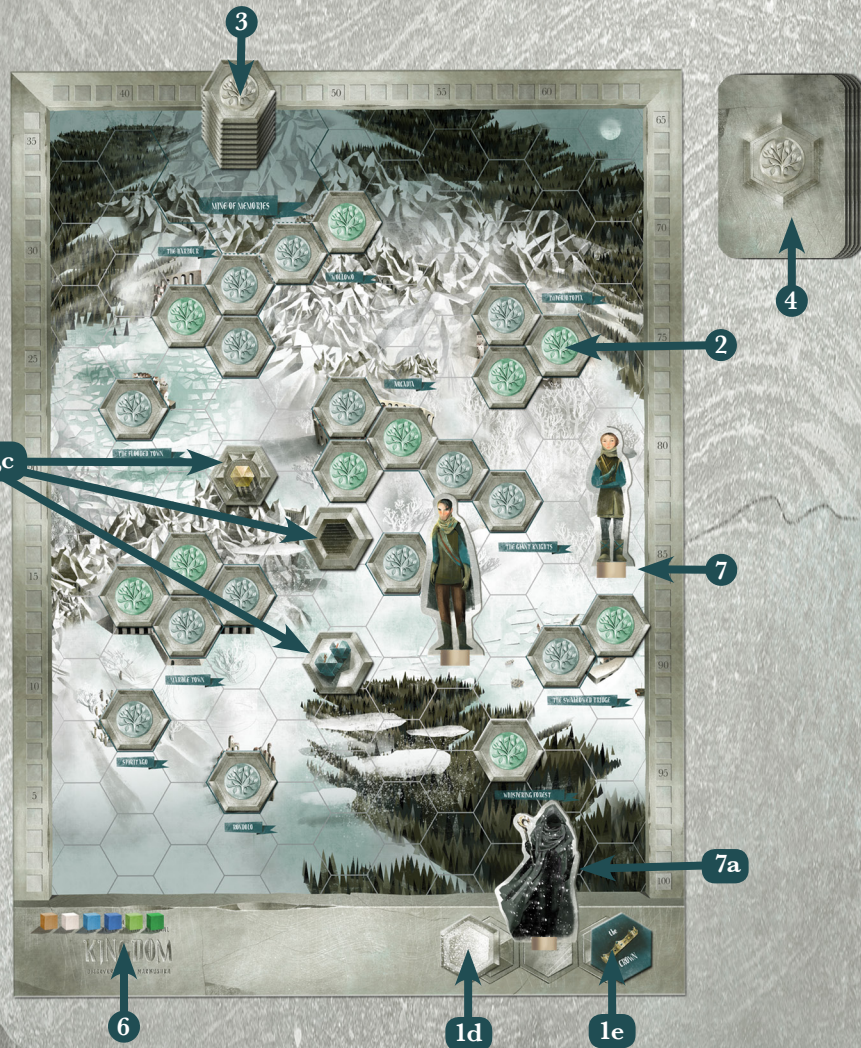
9



10



11



# ZOSTAVENIE HRY

Hraciu dosku umiestnite do stredu hracej plochy a rozostavte dlaždičky podľa farieb na ich zadnej časti:

**Zlaté – špeciálne dlaždičky (1)** – musia byť umiestnené na hracej doske hlavou nahor: snehová búrka (1d) a koruna (1e) na príslušajúcom mieste v spodnej sivej časti hracej dosky a dlaždičky chrám (1b), tábor (1a) a tajná chodba (1c) na akomkoľvek prázdnom poličku mimo hraníc mesta (označených modrou) (10)

**Strieborné – dlaždičky spomienok (3)** – premiešajte ich a umiestnite hlavou nadol do stredu Bane spomienok

**Modré a zlaté – úkolové dlaždičky (2)** - musia byť umiestnené tvárou nadol, jedna dlaždička na každom poličku vnútri hraníc mesta (označených modrou) (9)

**Každý hráč** si vyberie jednu figúrku, zoberie si k nej zhodnú charakterovú kartu a skórovaciu kocku (11). Charakterovú kartu umiestnite pred seba portrétom nahor, figúrku umiestnite na prázdne poličko na hracej doske (7) a skórovaciu kocku (6) na začiatok skórovacej dráhy (ľavá strana, dole). Čarodejníka Khaosa umiestnite na príslušné označené miesto v spodnej časti dosky (7a). Dobrodružné karty premiešajte (4) a každému hráčovi dajte po 3 kusy. Ak nejaký z hráčov na prvý krát získa nejakú z diabolských kariet (20C), vráti ju späť a potiahne si ďalšiu. Zostávajúce karty umiestnite tvárou nadol na kraj hracej dosky, aby ste si z nich mohli neskôr ťahať. Dohodnite sa, ktorý hráč pôjde prvý, potom pokračuje ďalší v smere hodinových ručičiek.



# AKO HRAŤ

Keď ste na rade, posuňte figúrku na doske a vykonajte úlohu (a) alebo umiestnite dlaždičku spomienok (b):

**a) Figúrku môžete posúvať o maximálne 3 políčka akýmkoľvek smerom v rámci šesťuholníka (ak už s figúrkou raz zastanete, nemôžete sa posunúť ďalej). Počas pohybovej akcie môžete použiť svoje dobrodružné karty na splnenie výziev alebo získanie výhod. Ak figúrka zastane na:**

- úkolovej dlaždičky (2), pokúste sa splniť úlohu, skórovaciu kocku umiestnite podľa výsledku na skórovacej dráhe a váš ťah končí
- dlaždičky Chrám (1b) – za víťazné body si môžete kúpiť spirituálne zvieratko a váš ťah končí
- dlaždičky Baňa spomienok – môžete vymeniť dlaždičku spomienok (3) za dlaždičku splnenej úlohy (2) a váš ťah končí
- prázdne pole – stále môžete používať dobrodružné karty a vaše ťahy končí.

**b) Umiestnite na dosku dlaždičku spomienok zo svojej zásoby. Posuňte skórovaciu kocku na dráhu podľa výsledku a váš ťah končí.**

Potom ako hráč ukončí svoj ťah, musí doplniť dobrodružné karty (na 3), otočí šípkou a presunie čarodejníka Khaosa na miesto, na ktoré ukazuje šípka (13). Potom je na rade ďalší hráč.

**OTÁČAJÚCI SA ŠÍP:** Obsahuje názvy miest (13). **Hviezda (14)** je úplný úspech v boji proti čarodejníkovi a v plnení úloh. **Farba** poradového čísla na vašej dlaždičke udáva číslo na spinnery (15).





# DLAŽDIČKY A ÚLOHY

17 → 15

16

2 3

+1 +1 +1

SHIELD POWER SHORT WAY

$2+3+1+1+1+3+4=15$  ✓

• **ŠPECIÁLNE DLAŽDIČKY (1)** – môžete sa na nich postaviť alebo cez nich prejsť.

**Tábor (1a)** - na túto dlaždičku musíte umiestniť figúrku ak ste nesplnili úlohu

**Chrám (1b)** - ak sa vaša figúrka dostane na túto dlaždičku, môžete získať spirituálne zvieratko

**Tajná chodba (1c)** - z tejto dlaždičky môžete ísť kdekoľvek  
**Snehová búrka (1d)** - ak si vytiahnete kartu so snehovou búrkou, hráč musí umiestniť príslušnú dlaždičku na políčko, kde je jeho figúrka, pričom ďalší ťah stojí a blokované je aj políčko (pozrite dobrodružné karty 20C/24)

**Koruna (1e)** - hráč, ktorý má najviac bodov vyhráva túto dlaždičku

• **ÚKOLOVÉ DLAŽDIČKY (2)**

Nesmiete prechádzať cez úkolové dlaždičky! Ak na nejakú stúpíte, musíte splniť úlohu. Zadná časť dlaždičky indikuje náročnosť úlohy. Zelené dlaždičky sú ľahšie a modré zase náročnejšie.

**ČELENIE VÝZVE (16):**

Ak sa dostanete na úkolovú dlaždičku, otočte ju a umiestnite na ňu figúrku. Každá dlaždička má svoju číselnú obtiažnosť, ktorú môžete vidieť vo farebnom kruhu. To je číslo, ktoré musíte získať alebo ho prevýšiť. Váš celko-

vý počet bodov sa skladá z výsledku točenia šípky (číslo podľa farebného políčka na spinery(17), sile vášho zvieraťa, už splnených úloh z úkolových dlaždičiek a prislúchajúcej dobrodružnej karty (20).

## SPLNENÁ VÝZVA

Ak je Váš súčet bodov rovnaký alebo vyšší ako na dlaždičke, boli ste úspešní. Môžete posunúť skórovaciu kocku o 5 bodov na skórovacej dráhe, či už ste mali zelenú, alebo modrú dlaždičku. Dlaždičku si vezmite a položte ju tvárou nahor pred seba. Naraz môžete mať tvárou nahor najviac 3 takéto splnené úkolové dlaždičky. Dlaždičku môžete otočiť tvárou nadol v Bani spomienok (uvidíte neskôr). Každá splnená úkolová dlaždička položená či už tvárou nahor, alebo tvárou nadol, vám pripočíta v každej ďalšej výzve 1 bod.

## NESPLNENIE VÝZVY

Ak je výsledok súčtu bodov nižší ako číslo na dlaždičke, úlohu ste nesplnili. Dlaždičku nechávate tvárou nahor na hracej doske a figúrku umiestnite na dlaždičku Tábor a posuňte skórovaciu kocku o dva body späť v prípade zelenej dlaždičky a o 5 bodov späť v prípade modrej úkolovej dlaždičky.





# ŽIADOSŤ O POMOC

---

1. Lesný roh
  2. Spirituálne zvieratko
- 

1. Ak ste nesplnili výzvu, a teda celkový počet bodov je nižší ako na dlaždičke, môžete využiť kartu **Lesný roh (20/B20)**, a tým požiadať súpera o pomoc. Vybraný hráč pomoc nesmie odmietnuť. On/ona musí umiestniť svoju figúrku vedľa vašej a čeliť výzve na základe pravidiel opísaných vyššie (čelenie výzve), ale je na rozhodnutí hráča či použije svoje dobrodružné karty alebo nie (ak áno, môže si po skončení úlohy karty doplniť). Súčet vašich bodov je konečné skóre. Ak ste úspešní, úkolová dlaždička ide tomu, kto požiadal o pomoc a hráč, ktorý pomohol dostane 5 víťazných bodov. Obdivy figúrky ostávajú na danom políčku. Ak sa však výzvu ani teraz nesplnili, postupujte podľa pravidiel Nesplnenie výzvy. Nezapadnite figúrky presunúť späť do tábora.

2. **Spirituálne zvieratko:** Toto zvieratko stojí 10 víťazných bodov. Ak vaša skórovacia kocka prešla túto hodnotu, môžete si zvieratko kúpiť na dlaždičke Chrám (1b). Presuňte tam teda figúrku (podľa pravidiel pohybu), skórovaciu kocku presuňte na dráhe o 10 bodov späť a otočte charakterovú kartu na zvieratko. Odteraz vás vaše spirituálne zvieratko posilňuje 3 bodmi v každej výzve. Je na vás či si zvieratko zaobstaráte.

---



# DLAŽDIČKY SPOMIENOK

• **DLAŽDIČKY SPOMIENOK (3):** V Bani spomienok môžete získať toľko dlaždičiek spomienok, koľko máte splnených úkolových dlaždičiek (1-3 kusy). Úkolovú dlaždičku otočte tvárou nadol, aby ste vedeli, že už ste si z báne zobrali dlaždičku spomienok. Tieto dlaždičky majte pre sebou tvárou nahor, tak, aby ich mohli vidieť aj ostatní hráči. Kým dlaždičky nie sú umiestnené na hracej doske, iný hráč si s vami môže dlaždičku vymeniť použitím karty Šaman (20/A8), aby tak získal viac zhodných častí mesta a aby získal viac víťazných bodov (pozrite časť bodovanie).

## UMIESTNENIE DLAŽDIČIEK SPOMIENOK:

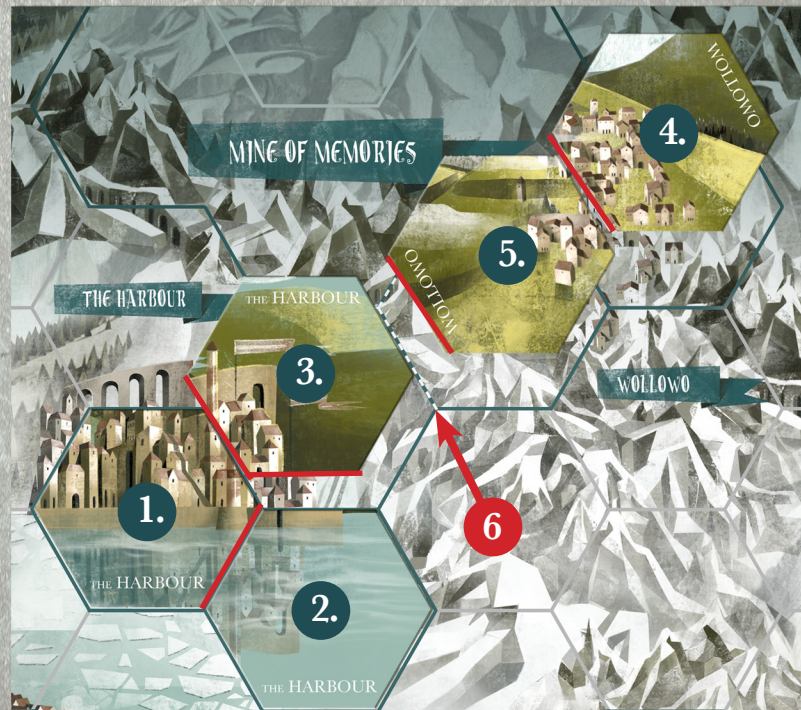
Každý hráč môže vo svojom ťahu umiestniť na zhodné políčka na hracej doske toľko dlaždičiek spomienok, koľko chce a vylepšiť si tak skóre na skórovacej dráhe. Dlaždička spomienok nesmie byť umiestnená na políčko, na ktorom sú nesplnené úkolové dlaždičky, na dlaždičku Snehová búrka alebo tam, kde je figúrka čarodejníka Khaosa. **Cez dlaždičky spomienok na hracej doske môžete prechádzať alebo sa na nich postaviť.**

## BODOVANIE DLAŽDIČIEK SPOMIENOK:

Umiestnením dlaždičky spomienok získa hráč 5 víťazných bodov. Ak k danej dlaždičke pripojíte ďalšiu, tak každou dotýkajúcou sa stranou získate o bod viac. Toto pravidlo platí aj pre dlaždičky susediacich miest (18/6). Dlaždičky spomienok znižujú úroveň obtiažnosti úkolových dlaždičiek. Každá strana dlaždičky spomienok, ktorá je pripojená k úkolovej dlaždičke sa level obtiažnosti úkolovej dlaždičky znižuje o 1 bod. *Napríklad, ak sú k úkolovej dlaždičke pripojené 2 dlaždičky spomienok, znižujú úkolovú kartu o 2 body.*

**Dlaždička Palác (3a)** - ide o špeciálnu dlaždičku spomienok, je to niečo ako žolík. Môže byť pripojená k akejkoľvek dlaždičke spomienok na hracej doske mimo hraníc mesta (označených modrou). Zistíte ako pomocou nej získate čo najviac víťazných bodov.

18



Bodování paměťových dlaždic, pokud jsou umístěny v následujícím pořadí:

1.=5p

2.=5+1p

3.=5+2p

4.=5p

5.=5+2p



# ČARODEJNÍK KHAOS

Točia sa šípka udáva pohyb čarodejníka. Keď hráč ukončil svoj ťah, musí zatočiť šípkou a posunúť figúrku čarodejníka Kahosa do toho mesta, na ktoré šípka ukazuje. Keďže sa väčšina miest skladá z 2 alebo viacerých políčok, uprednostňuje, aby bol umiestnený na úkolovú doštičku, iba ak tam nie je úkolová doštička, postavíte ho na prázdne políčko.

- Čarodejník zvyšuje obtiažnosť úkolovej dlaždičky - o dva body každé susedné políčko (19).

- Ak čarodejník stojí na úkolovej dlaždičke (19a), najprv musí byť porazený (alebo počkáte kým sa presunie) a až potom môže hráč plniť úlohu.

- Čarodejník sa nesmie postaviť na políčko, ktoré je blokované Snehovou búrkou alebo dlaždičkou spomienok. Ak sa nemôže posunúť, musí ostať tam kde sa nachádza.

- Ak sa čarodejník dostane do Bane spomienok, nikto si odtiaľ nemôže zobrať dlaždičku spomienok, až do vtedy, kým neodíde. Musíte ho poraziť alebo počkať kým odíde.

- Ak sa čarodejník dostane do mesta, kde má nejaký hráč figúrku, napadne ho a hneď začne bitka, aj keď nie je daný hráč na rade.

**Obtiažnosť hodnotenia čarodejníka je 25 bodov.** Ak ste napadnutý, musíte zatočiť šípkou. Váš celkový počet bodov sa skladá z výsledku točenia (do úvahy sa berie **fialové** políčko), sily vášho zvieratka, splnených úkolových dlaždičiek a prislúchajúcich dobrodružných kariet. Ak je výsledne číslo rovné alebo väčšie ako 25, boli ste úspešní! Čarodejníka umiestnite späť na začiatočnú pozíciu (7a). Prirátajte si 5 bodov, ale ak bitku prehráte, musíte sa posunúť o 5 bodov späť a figúrku umiestniť do tábora.

Ak je viac hráčov na rovnakom políčku, kde sa dostane čarodejník, body hráčov sa zrátajú a buď vyhrajú alebo prehrajú spolu, podľa pravidiel uvedených vyššie. Všetky karty Priateľstva (20/B) sú v tejto bitke platné. Na konci bitky si všetci napadnutí hráči doplnia karty a hra pokračuje podľa pôvodného poradia.





# DOBRODRUŽNOM KARTY

20





Počas hry môžete mať 3 druhy kariet. Majte ich pred sebou, tak, aby ich videli aj ostatní hráči. Ak nie ste so svojimi kartami spokojní, môžete ich všetky vrátiť a zobrať si ďalšie tri na výmenu **za to, že budete jedno kolo stáť alebo stratíte 5 víťazných bodov**.

**POMOCNÉ KARTY (20/A)** – nechajte si ich a neskôr ich môžete speňažiť ako jednorazovú výhodu. Použité karty dajte nabok na kôpku. Ak sa minie kôpka kariet, z ktorej sa ťahá, premiešajte použité karty.

**Kúznik (20/A1)** – zoberte si dobrodružnú kartu z kôpky použitých kariet

**Sérum šťastia (20/A2)** – môžete si vybrať akúkoľvek číselnú hodnotu z oblasti, na ktorej zaslala šípka.

**Veštec (20/A3)** – môžete otočiť hlavou nahor akúkoľvek z úkolových doštičiek bez toho, aby ste tam museli premiestniť figúrku a hneď čeliť výzve

**Neviditeľnosť (20/A4)** – po nesplnení úlohy sa musíte vrátiť do tábora, avšak nestrácať víťazné body

**Kupec (20/A5-6)** – dovoľujte ti z bane kúpiť 1 dlaždičku spomienok za 5 víťazných bodov, bez toho, aby ste tam museli ísť alebo bez toho, aby ste splnili úkolovú doštičku.

**Líška (20/A7)** – získavate 5 víťazných bodov

**Šaman (20/A8)** – dovoľuje ti vymeniť jednu dlaždičku spomienok za nejakú súperovu. Držiteľ tejto karty si vyberie, ktorú dlaždičku chce vymeniť.

**Rozprávač (20/A9)** - dovoľuje ti premiestniť z mesta jednu nesplnenú úkolovú dlaždičku na prázdne políčko iného mesta.

**Baníci (20/A10-11-12)** - pomôžu ti získať dlaždičku spomienok za splnenú úlohu bez toho, aby ste tam museli ísť

**Moc (20/A13-14)** - pri plnení úlohy ti koza pridá 2 a bizón 4 body

**Generál (20/A15)** - použitím tejto karty ste okamžite splnili úlohu a získali úkolovú dlaždičku. Táto karta tiež platí v boji s čarodejníkom

**Krátka cesta (20/A16)** - figúrku môžete presunúť na akékoľvek políčko

**Meč (20/A17)** - pridá 3 body k žltému číslu, ktoré vytočíte

**Štít (20/A18)** - pridá 3 body k zelenému číslu, ktoré vytočíte

**Luk (20/A19)** - pridá 5 bodov k fialovému číslu, ktoré vytočíte







---

#### • KARTY PRIATEĽSTVA (20B)

**Lesný roh (20/B20)** - po nesplnení úlohy alebo prehraní bitky môžete poprosiť protihráča o pomoc

**Spolupráca (20/B21-22-23)** - karty dovoľujú každému hráčovi získať 5 víťazných bodov za splnenú úlohu a pri nesplnení úlohy žiaden z nich body nestratí (ale musí sa vrátiť do tábora). Ktorýkoľvek z hráčov môže túto kartu poskytnúť.

---

#### • DIABOLSKÉ KARTY (20/C)

Nenechávajte si ich, ale ich okamžite použite. Po splnení danej úlohy **alebo ak vzhľadom na okolnosti nemôže byť splnená**, umiestnite takúto kartu na kôpku použitých kariet a potiahnite si novú dobrodružnú kartu (*tak, aby ste mali 3*).

**Snehová búrka (20/C24)** – Ak si vytiahnete túto kartu, musíte umiestniť dlaždičku snehová búrka na políčko, kde je vaša figúrka (okrem dlaždičky spomienok). Snehová búrka blokuje všetkých hráčov, ktorí stoja na rovnakom políčk-

ku. Hráči, ktorí sú uviaznutí v búrke stoja jedno kolo a zároveň nesmú pomôcť ostatným hráčom, až kým nebude po búrke. V ďalšom ťahu musí byť dlaždička snehovej búrky z políčka odstránená a presunutá na pôvodné miesto v spodnej časti hracej dosky.

**Khaos (20/C25)** - Napadol ťa čarodejník! Umiestnite svoju figúrku vedľa jeho a bojuj!

**Kliatba – Zmena v hre (20/C26)** – táto kliatba platí len pre úkolové dlaždičky, ktoré máte položené hlavou nahor. Jednu splnenú úkolovú dlaždičku musíte vrátiť späť na hraciu dosku. Umiestnite ju hlavou nahor na vami zvolené políčko

**Kliatba – Samota (20/C27)** – všetky karty Priateľstva (20B) dajte na kôpku použitých kariet a potiahnite si nové dobrodružné karty

**Kliatba – Strata pamäti (20/C28)** – všetky karty dajte na kôpku použitých kariet a potiahnite si nové

---

**KONIEC HRY:** Ak sa v bani minie kôpka dlaždičiek spomienok, čarodejníka zoberte z hracej dosky, stratil všetku svoju moc! Hráči musia postupne ukončiť svoj ťah, umiestniť všetky dlaždičky spomienok, ktoré majú, na dosku a podľa výsledku si pripočítat skóre. Ak má niektorý z hráčov kartu Liška, pripočíta si aj tieto body. Ak hráč prekročil 100. políčko na skórovacej dráhe, pokračuje od 1 (teda 101). Hráč, ktorý má najviac bodov je víťaz a dostane korunu.

---





MARBUSHKA.COM