

1. Vítězství

Hráč vyhrává, jakmile získá

- a) 5 vítězných bodů
- b) Počet hráčů +1 vítězných bodů
- c) 2-3 hráči 4 vítězné body, 4-5 hráčů 5 vítězných bodů

2. Základní pravidla

- Každý hráč má 3 typy dovedností označených barvou – lukostřelba (červená), kopí (zelená) a jezdeckví (modrá).
- Každá dovednost může nabýt hodnoty 1-5.
- Součet všech tří dovedností musí být vždy 9.
- Hráč ve fázi deklarace paktů musí zahrát kartu duelu.
- Karty manévrů v červené, zelené a modré barvě jsou vázané na dovednosti, ve stejné barvě.

3. Příprava hry

3.1 Balíček manévrů

Vezměte karty manévrů, zamíchejte je a vytvořte balíček manévrů uprostřed stolu.

3.2 Karty paktů

Každý hráč obdrží jednu kartu paktu od každé dovednosti a tolik karet prázdných paktů, kolik je hráčů - 2. Zbylé karty vraťte do krabice.

3.3 Karty duelů

Z karet duelu (s černým i šedivým lícem) vyberte pouze čísla odpovídající počtu hráčů a zbytek vraťte do krabice. V případě hry 3 hráčů vyberte karty duelu s čísly 1,2 a 3, zbytek vraťte do krabice. Ve hře 5 hráčů vyberte karty duelu s čísly 1,2,3,4 a 5.

3.4 Karty manévrů

Každý hráč si táhne 3 karty manévrů, z příslušného balíčku do své ruky.

3.5 Karty postav

Každý hráč dostane 1 kartu postavy.

- a) hráči si náhodně vylosují

Také si vezme kostičku na počítadlo vítězných bodů a umístí ji na hodnotu 0.

3.6 Kostky dovedností

Každý hráč si vezme jednu kostku dovedností od každé barvy (celkově 3) a umístí je před sebe na stůl s hodnotami podle karty postavy.

4. Průběh hry

Hra se skládá z kol a každé kolo se skládá ze tří fází. Fáze jsou: 1) Deklarace paktů, 2) Souboje a 3) Úklid. Každou fázi vyhodnotí všichni hráči a poté se kolo posune do další fáze. Kola se opakují, dokud jeden z hráčů nevyhraje hru.

4.1 Fáze deklarace paktů a duelů

4.1.1 Příprava fáze

Hráč s nejméně vítěznými body (v prvním kole nebo při stejném počtu bodů se rozhodnou sami hráči) vezme všechny černé karty a postupně všem hráčům rozdá po jedné kartě. Hráči si kartu duelu přidají mezi své pakty.

4.1.2 Deklarace paktů a duelů

Až všichni hráči mají mezi svými kartami paktů i kartu duelu, přiřadí každému protihráči skrytě jednu kartu duelu, paktu nebo prázdného paktu. Karty se přiřadí tak, že je hráč vyloží před sebe na stůl směrem k hráči, kterému kartu přiřazuje. **Karta duelu musí být někomu přiřazena, hráč si ji nemůže ponechat na ruce.** V této chvíli se mohou hráči domlouvat, jaké pakty si navzájem vyhlásí. Každý úspěšně uzavřený pakt pomůže hráči ve fázi souboje. Jakmile všichni hráči umístí své pakty a duely, tak se všechny karty odkryjí.

4.1.3 Vyhodnocení fáze

Nyní se vyhodnotí deklarace paktů. Porovnají se všechny karty paktů a duelů, které si hráči navzájem vyhlásili. Může nastat sedm situací.

- 1) Hráč A vyhlásil duel hráči B, který hráči A vyhlásil také duel. Duel s vyšším číslem se odhodí a hráč si vezme kartu oponenta s odpovídajícím nižším číslem.
- 2) Hráč A vyhlásil duel hráči B, který hráči A vyhlásil pakt jedné ze tří dovedností. Hráč B si vezme kartu oponenta s odpovídajícím číslem duelu a navíc si vezme kartu zrady v barvě, v které vyhlášoval pakt. Kartu paktů si vezme zpět na ruku.
- 3) Hráč A vyhlásil duel hráči B, který hráči A vyložil kartu prázdného paktu. Hráč B si vezme kartu oponenta s odpovídajícím číslem duelu a kartu prázdného paktu si vezme zpět na ruku.
- 4) Hráč A vyhlásil pakt jedné z dovedností hráči B, který hráči A vyhlásil pakt stejné barvy dovednosti. Pakt byl úspěšně vyhlášen, obě karty paktů zůstávají na svém místě a oba hráči mají k dané dovednosti do konce kole bonus.
- 5) Hráč A vyhlásil pakt jedné z dovedností hráči B, který hráči A vyhlásil pakt v jiné barvě. Oba hráči si vezmou kartu paktu zpět do ruky a na její místo si vezmou kartu zrady v barvě paktu, který vyhlášovali.
- 6) Hráč A vyhlásil pakt jedné z dovedností hráči B, který hráči A vyložil kartu prázdného paktu. Oba hráči si vezmou karty zpět do ruky. Žádný pakt nebyl vyhlášen, ani neproběhla žádná zrada.
- 7) Hráč A vyložil kartu prázdného paktu hráči B, který hráči A také vyložil kartu prázdného paktu. Oba hráči si karty vezmou zpět na ruku. Žádný pakt nebyl vyhlášen, ani neproběhla žádná zrada.

Příklad: Hrají tři hráči – Marek, Honza a Pavel. Marek dostal kartu duelu 2, tu přiřadí Honzovi a Pavlovi přiřadí pakt jezdeckví. Honza dostal kartu duelu 1, kterou přiřadí Markovi a Pavlovi přiřadí pakt lukostřelby a Pavel má kartu duelu 3, kterou přiřadí Honzovi a pakt jezdeckví Markovi. Všechny karty se odhalí a vyhodnotí se nejdříve duelu. Marek a Honza si navzájem vyhlásili duely, kdy přednost má duel s nižším číslem. Marek má vyšší číslo, vezme svou kartu duelu 2 a odloží ji stranou. Na její místo (místo, kde přiřazuje karty Honzovi) vyloží šedou kartu duelu 1. Marek a Honza mají nyní připraven duel 1. Další duel už vyložil pouze Pavel, kterou přiřadil Honzovi. Honza na místě k Pavlovi má pakt jezdeckví, ten si vezme zpět do ruku a na jeho místo vyloží šedou kartu duelu 3. Druhý souboj bude mezi Pavlem a Honzou. Na stole jsou ještě dva pakty, Marek a Honza si navzájem dali pakt jezdeckví. Tento pakt je tedy úspěšně deklarován a karty paktů zůstávají na stole.

4.2 Fáze souboje

Nyní v pořadí čísel na kartách duelů proběhnou souboje mezi hráči. Tato fáze se opakuje, dokud nejsou vyhodnoceny všechny souboje nebo jeden z hráčů dosáhne vítězství.

Příklad: První souboj v našem příkladu bude mezi Markem a Honzou, jejichž číslo duelu je 1.

4.2.1 Výběr dovedností

Hráč s černou kartou duelu zvolí jednu ze tří dovedností. Následně hráč s šedou kartou zvolí jednu ze zbývajících dvou dovedností. V souboji budou použity obě vybrané dovednosti.

Příklad: První si vybírá Honza, který vyhlásil duel s číslem 1 a vybere si jezdeckví. Marek si může vybrat mezi lukostřelbou a kopím, vybere si lukostřelbu. V tomto boji oba, Honza i Marek budou soupeřit v jezdeckví a lukostřelbě.

4.2.2 Výběr manévrů

Oba hráči vyberou jednu ze svých karet manévrů a položí ji lícem dolů na stůl. Hráč může zahrát pouze karty univerzální nebo karty stejné barvy jako dovednosti, která jsou v souboji použity. Nezáleží, zda dovednost vybral sám hráč nebo protihráč, může zahrát kartu jedné ze dvou vybraných dovedností.

Příklad: Honza ze svých tří karet manévrů na ruce si vybere Precise shot (karta lukostřelby, dovednost, kterou vybral Marek) a vyloží ji lícem dolů na stůl. Marek si vybere kartu Cover (univerzální karta) a položí ji lícem dolů na stůl.

4.2.3 Vyhodnocení souboje

Oba hráči odhalí své karty manévru a vyhodnotí je. Následně každý hráč spočítá útok pro obě své použité dovednosti. Útok dovednosti je hodnota dovednosti modifikovaná kartou manévru, +1 pokud má hráč úspěšně deklarovaný pakt u dané dovednosti nebo - 1 pokud má kartu zrady v dané barvě. V souboji vítězí hráč, který má vyšší součet obou svých útoků.

Příklad: Marek s Honzou odkryjí karty manévrů. Honza spočítá své útoky. Jeho dovednost jezdeckví je 4, pakt není započítán, jelikož je jeho efekt zrušen kartou manévru Precise shot a

tato karta mu nedává žádný bonus do jezdeckví, celkový útok jezdeckví je tedy 4. Poté spočítá útok lukostřelbou, jejíž dovednost má 3, nemá žádný pakt na lukostřelbu a karta manévru mu přidá +1, takže jeho útok touto dovedností je také 4. Honzův celkový útok je tak 8. Marek si zároveň počítá své útoky. Jeho dovednost jezdeckví je 2, pakt mu přidává +1 a jelikož jezdeckví je jeho nejhorší dovednost, tak jeho karta manévru mu přidá +2, celkově má útok jezdeckvím 5. Lukostřelbu má 5, nemá žádný pakt k lukostřelbě a karta manévru mu také nic nepřidá, tedy útok 5. Marek má celkový útok 10. Marek tedy vítězí útokem 10 nad Honzou s útokem 8.

4.2.4 Trénink

Nejdříve si oba hráči, počínaje vítězem doberou jednu kartu manévru z balíčku.

Hráč, který prohrál souboj může jednu svoji dovednost snížit o 1 a jednu navýšit o 1. Každá dovednost musí zůstat v intervalu 1-5.

Příklad: Marek si dobere jednu karty manévru a po něm i Honza. Honza pak může změnit hodnoty svých dovedností. Dovednost jezdeckví má 4, lukostřelbu 3 a kopí 2. Rozhodne se posílit lukostřelbu na 4 a sníží dovednost kopí na 1.

4.2.5 Odměna za souboj

Vítěz získá 1 vítězný bod. V případě shody je duel vyhodnocen jako remíza a nikdo nezískává vítězný bod.

Příklad: Marek získává 1 vítězný bod. Fáze souboje se bude opakovat soubojem mezi Pavlem a Honzou.

5. Fáze úklidu

Poté, co jsou vyhodnoceny všechny souboje, všichni hráči uklidí stůl před sebou. Černé karty duelu dají na jednu hromádku, šedivé karty duelu vrátí na druhou hromádku, vyložené karty paktů si vezmou zpět na ruku a karty zrady vrátí do příslušného balíčku. Po fázi úklidu pokračuje nové kolo fází deklarace paktů.