

*P*ŘÍBĚHY *I*MPÉRIA

MOCNOSTI

PRAVIDLA HRY



PŘÍBĚHY IMPÉRIA: MOCNOSTI

V druhé polovině 19. století dosahuje Impérium Jeho Veličenstva takového rozmachu, jako žádná jiná říše před ním ani po něm. Mocenským centrem této říše, nad níž nezapadá slunce, je největší město staroslavné Anglie, Londýn. V něm sídlí Její Veličenstvo, korunovaná hlava Impéria. Zde se v politickém boji střetávají mocnosti, z nichž vzejde druhý nejmocnější člověk v Británii – Ministerský předseda. A právě tady se odehrává náš příběh.

Ve hře **PŘÍBĚHY IMPÉRIA: MOCNOSTI** se hráči zapojí do nelitostného boje o moc, na jehož konci bude znám jediný vítěz. **V tomto zápase se střetne šest frakcí, jež usilují o nadvládu nad Londýnem.**

ZEDNÁŘI spřádají světovládné plány ve skrytu svých lóží. Dbají na diskrétnost, vzájemně si pomáhají a nikdy mezi sebe nepustí ženy.

MÁGOVÉ jsou lidé, kteří se v honbě za mocí spojili se světy nadpřirozených sil a kouzel. Rádi tahají za nitky událostí a přizpůsobují běh světa svým cílům.

INDUSTRIÁLOVÉ vsadili na sílu pokroku a technologie. Umně využívají strach a obdiv, který vzbuzují jejich nevídané vynálezy, jakými jsou automatony a zákeřné moderní zbraně.

ORIENTÁLNÍ KULT je ztělesněním odporu proti pýše britského člověka, který se domnívá, že mu svět leží u nohou. Skrytý a záhadný, zvolna pracuje na tom, aby se síly Východu chopily vlády nad Londýnem, srdcem Impéria.

SÍDHE sice nepocházejí z tohoto světa, ovšem někteří z nich zde mají své zájmy, kvůli nimž neváhají zasahovat do běhu událostí.

STRIGOI jsou obávanými a záhadnými bytostmi, které kují své pikle ve stínu úzkých uliček i v lesku palácových plesů. Ať už přišli z balkánské divočiny či ze samotného Pekla, jisté je, že jim nejde o nic menšího než je vláda nad Londýnem.



OBSAH HRY

Pravidla pro dvě varianty hry

6 sad karet frakcí po 12 kartách (celkem 72 karet)

6 karet seznamů Postav

6 karet hráčů se symboly (rozlišovací karty pro variantu Ilumináti)

6 karet s přehledem bodování

HRACÍ KARTY (KARTY FRAKČÍ)

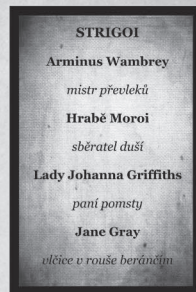
Hracích karet je 72 a jsou rozděleny do 6 mocenských frakcí po 12 kartách. Každá frakce se skládá ze 4 karet Postav, 2 karet Hrozeb, 5 karet Událostí a 1 karty Úkrytu. Frakce i typ karty jsou uvedeny nad textovou tabulkou přímo na kartě.

POSTAVY

Postavy jsou páteří každé frakce. Právě ony přinášejí hráčům největší bodové zisky. Jejich role při hře může být dvojí: Buď jako Kandidáti na post Ministerského předsedy stojí v pozadí a čekají na vhodnou



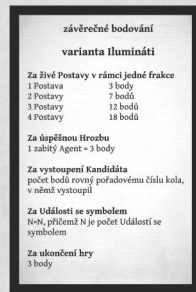
KARTA FRAKCE



SEZNAM POSTAV FRAKCE



KARTA HRÁČE SE SYMBOLEM



PŘEHLED BODOVÁNÍ

chvíli k vystoupení, nebo jako Agenti figurují v litém předvolebním boji a snaží se urvat co největší zisk pro svého Kandidáta.

Hra rozlišuje mezi mužskými a ženskými Postavami, ovšem pro jednoduchost se pojmem „Agent“ myslí jak muž, tak žena. Pokud je tomu jinak, je to vždy zdůrazněno na místě. Například některé zvláštní schopnosti ovlivňují „Agentky (ne Agenty)“. V případě Kandidáta na pohlaví postavy nezáleží.

Pokud byste měli někdy pochybnosti, zda je některá z Postav muž, či žena, podívejte se na kartu přehledu postav – muži jsou uvedeni na prvních dvou, ženy na třetím a čtvrtém místě. Výjimkou je frakce Zednářů, kterou tvoří sami muži.

HROZBY

Hrozba je základním nástrojem, kterým lze ohrozit cizí Agenty a tím znepřijemnit život soupeřům. Dobře použitá Hrozba dokáže Agentu zabít (vyřadit), a protože každá špatnost musí být odměněna, přinese svému majiteli body navíc. Kromě toho se Hrozby hodí při ovlivňování konce hry a načasování okamžiku, kdy

váš Kandidát veřejně vystoupí, aby se chopil moci. Ale nepředbíhejme...

ÚKRYTY

Úkryt je hlavní (a často jedinou) možností, jak spolehlivě ochránit vlastní Agenty před nepřátelskými Hrozbami. Jejich počet ve hře je ovšem oproti Hrozbám poloviční, a proto musí být používány s rozmyslem.

UDÁLOSTI

Co by to bylo za předvolební boj bez převratných událostí, které hýbou veřejným míněním a mocenskými vztahy? Ať už jsou dány shodou náhod, nebo jsou pečlivě zrežírovány jednou ze stran, vždy zasáhnou do vývoje situace. Některé dokážou překazit plány soupeřů, jiné přinášejí body jejich vlastníkově. Vzhledem k jejich velkému počtu tvoří hlavní náplň hry.

JAK VYPADÁ HRA?

Ve hře hráči stavějí ze svých karet řadu, která má představovat časovou osu událostí provázejících předvolební boj. Ve hře je tolik řad, kolik je hráčů. Protože

všichni přidávají karty stejným tempem (jedna karta za kolo), dají se kromě řad rozeznat i sloupce – ty označují, jaké aktivity frakcí se sešly ve stejnou dobu a navzájem se tedy ovlivňují. Postupně tedy vznikne na hracím stole z karet tabulka o počtu řad odpovídajícím počtu hráčů a počtu sloupců odpovídajícím počtu kol. Výhodou je, že vše, co se během hry stalo, se dá zpětně dohledat a zkontrolovat. Proto není třeba zapisovat body v průběhu hry, ale až na konci.

VARIANTY HRY

PŘÍBĚHY IMPÉRIA: MOCNOSTI obsahují dvě plnohodnotné varianty hry – **Zápas o moc** a **Illumináti**. Není možné říci, která z nich je zábavnější či napínavější. Je však pravděpodobné, že některým hráčům bude po několika herních partiích jedna vyhovovat více než druhá.

V **Zápase o moc** hráči představují mocenské frakce, které usilují čestnými i nečestnými (těmi hlavně) metodami dostat svého Kandidáta na post Ministerského předsedy. Každý hráč tedy hraje výhradně s kartami jedné frakce.

V **Illuminátech** hráči představují jakési šedé eminance v pozadí, které využívají mocenského boje frakcí k vlastním účelům. I v této variantě figuruje Kandidát, který je hráčovým bílým koněm. Varianta se liší hlavně v tom, že hráč není omezen na karty jedné frakce, ale může teoreticky používat všechny karty v balíčku.



Pohled na rozehranou partii
varianty Zápas o moc tři hrá-
čů (Strigoi, Zednáři, Sidhe) po
položení karet ve čtvrtém kole.
(Hráč Sidhe je znevýhodněn –
pokládá svou kartu otevřeně).

Karta kandidáta

Seznam postav

Karta frakce



Hráč Strigoi

Hráč Zednáři

Hráč Sidhe

Kola hry:

I.

II.

III.

IV.

...

PRAVIDLA HRY

VARIANTA ZÁPAS O MOC

PŘÍPRAVA HRY

Roztříďte karty podle frakcí, každý hráč dostane jednu sadu, z níž si skrytě vybere jednu ze čtyř Postav. Tato Postava se stane jeho Kandidátem, zbylé tři se stanou Agenty. Každý hráč položí svého Kandidáta lícem dolů na stůl tak, aby všichni Kandidáti vytvořili sloupec. Ostatní karty včetně Agentů zamíchá a náhodně si vybere 5 z nich. Ty budou tvořit jeho „ruku“ na začátku hry. Zbytek poslouží jako dobírací balíček. Na kartu Kandidáta si každý hráč položí kartu seznamu postav příslušné frakce.

***Tip:** Vzhledem k tomu, že zvláštní schopnost Postavy je vždy vázaná na roli Agenty, zvolením Postavy za Kandidáta se připravíte o možnost tuto schopnost během hry použít. Tuto skutečnost můžete při výběru Kandidáta zohlednit.*

PRŮBĚH KOLA

I. POLOŽENÍ KARET

Hráči pokládají karty lícem dolů s výjimkou jednoho z nich, o kterém říkáme, že má v tomto kole ve své frakci zrádce. Tento hráč musí položit svou kartu jako první, a to lícem vzhůru, což mu dává oproti ostatním hráčům citelnou nevýhodu. Ostatní se totiž mohou na základě jeho karty rozhodnout, které karty budou sami pokládat. V prvním kole má ve frakci zrádce ten hráč, který se jako poslední dopustil nějakého přestupku (chůze na červenou, jízda MHD na černo...). V dalších kolech už je hráč se zrádcem určen řetězově (viz dále). Na pořadí pokládání ostatních karet již nezáleží, protože jsou všechny pokládány lícem dolů, tudíž se navzájem neovlivní. Svou kartu každý hráč pokládá napravo od karty z minulého kola (v prvním kole je to karta Kandidáta). V každém kole tedy vznikne nový sloupec karet. Ihned poté, co hráč položí svou kartu, dobere si vrchní kartu z dobíracího balíčku. Ve chvíli, kdy poslední hráč položí svou kartu, otočí se všechny karty lícem vzhůru a nastává vyhodnocení.

II. VYHODNOCENÍ KARET

Běžné pořadí vyhodnocení je:

- 1) UDÁLOSTI
- 2) AGENTI
- 3) HROZBY
- 4) ÚKRYTY

Tip: Naučte se dobírat karty automaticky hned po položení. Hráči na to často zapomínají.

Existují ale i výjimky, dané logikou věci. Například Agentka Harionago dokáže zrušit efekt libovolné Události. Je tedy jasné, že její efekt tuto Událost předbíhá. Všechny tyto schopnosti budou vysvětleny dále. Při vyhodnocení se často stane, že některé karty zruší efekty jiných. Zrušené karty otočte lícem dolů, aby vás na konci hry nemátly při sčítání bodů.

1) UDÁLOSTI

Vyhodnoťte kartu podle textu, který obsahuje, pokud se jedná o Událost s okamžitým efektem.

Seznam: **Bitva knížat Férie, Hledání neviděného, Intervence Scotland Yardu, Nepovedený experiment, Oko vidoucího, Podvržené stopy,**

Probuzení Férie, Šifry minulosti, Tajná dohoda, Tíha prázdnoty, Valpuržina noc, Zhoubné vábení, Zvědové noci.

Ostatní Události budou vyhodnoceny až na konci hry.

V balíčku je též 5 Událostí, které obsahují pouze symbol složený z keltského uzlu a písmene kouzelnické abecedy. Nazývají se „Události se symbolem“ a jejich jediným efektem je, že na konci hry přinášejí majiteli body. Jejich efekt (bodový přínos) může být zrušen stejně jako efekt každé jiné Události.

2) AGENTI

Je-li odkryta hráčova karta Agenty, jsou jeho soupeři o krok blíže určení, kdo je jeho Kandidátem. Nastává „tipování Kandidáta“: Soupeři mohou dohromady vznést jeden tip na jeho totožnost (je tedy třeba, aby se všichni domluvili). Pokud je jejich tip správný, hráč musí svého Kandidáta odhalit. Pokud nikoli, hráč jim sdělí, že se mýlili. V obou případech hra pokračuje normálně dál.

V případě, že se hráči nejsou schopni dohodnout na tom, které jméno budou tipovat, postupuje se, jako kdyby se zmýlili.

Většina schopností Agentů se projeví až na konci při závěrečném vyhodnocení. V tom případě vždy platí, že Agent musí přežít, aby byla jeho schopnost aplikována. Někteří Agenti však mají okamžitý efekt, který není podmíněn přežitím do konce hry.

3) HROZBY

Chce-li hráč veřejně odhalit totožnost svého Kandidáta, může tak učinit výhradně po úspěšném položení Hrozby (není-li Hrozba zrušena například Událostí). V případě, že takto vystoupí, dostane při závěrečném vyhodnocení počet bodů odpovídající pořadovému číslu kola, v němž vystoupil. Pokud jeho Kandidáta odhalí soupeři během tipování, nedostane nic. Je tedy patrné, že vykládání Hrozeb je třeba pečlivě načasovat.

Každá Hrozba ohrožuje všechny Agenty, kteří jsou s ní položeni ve stejném sloupci. V případě, že tyto Agenti nebudou ochráněni Úkrytem či jiným způsobem, zemřou a svému majiteli nepřinesou žádné body. Kartu Agenta, který byl zabit Hrozbou, otočte lícem dolů, a to ihned poté, co je jasné, že už mu žádný Úkryt nepomůže (tedy v následujícím kole po vyhodnocení karet).

4) ÚKRYTY

Karta Úkrytu je jednou z mála možností, kterou si své Agenty můžete ochránit před útoky cizích Hrozeb. Agent ležící vedle karty Úkrytu (ať už vpravo, nebo vlevo) je imunní vůči všem Hrozbám ležícím v jeho sloupci. To pochopitelně platí jen v případě, není-li sám Úkryt znehodnocen nějakou jinou kartou.

(Poznámka: Hrozba ohrožuje pouze Agenta, nikoli Úkryt.)

U některých karet se vyskytují symboly, které mají usnadnit orientaci.



lebka označuje **Hrozbu** či kartu se stejným efektem



štit označuje **Úkryt** či kartu se stejným efektem



šipka označuje vztah k **sousední kartě** ve stejné řadě ve směru šipky



dvojitá šipka označuje vztah ke všem kartám sousedního sloupce ve směru šipky

III. URČENÍ HRÁČE SE ZRÁDCEM VE FRAKCI

Po vyhodnocení je určen hráč, který bude mít příští kolo ve frakci zrádce (tedy bude vykládat otevřeně jako první). Vybere ho ten hráč, který měl ve frakci zrádce v tomto kole.

KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy nastane jedna z těchto dvou možností:

- Na stole leží počet Hrozeb, který se rovná počtu hráčů + 1. (Pro hru 4 hráčů je to 5 Hrozeb atd.) Do tohoto počtu se nezapočítávají Hrozby zrušené či změněné schopnostmi některých karet.
- Kandidáti všech hráčů jsou známi. Nezáleží na tom, zda byli odhaleni soupeři nebo vystoupili sami.

V posledním kole hry se vyhodnotí karty jako obvykle a poté se přejde k závěrečnému bodování. Všichni hráči odhalí své karty Kandidátů, a to i v případě, že nebyli odhaleni a nepodařilo se jim vystoupit.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Jako pomůcku použijte karty se stručným shrnutím bodování. Při bodování můžete postupovat po jednotlivých frakcích nebo po bodovacích kategoriích napříč frakcemi – záleží na tom, co vám více vyhovuje. Zpočátku není špatné psát si body na papír. Před tím, než začnete počítat body, se ujistěte, zda jsou všechny zrušené karty a mrtví Agenti otočení lícem dolů.

ZA ŽIVÉHO AGENTA

Největšího bodového zisku zpravidla hráč dosahuje za Agenty, kteří přežili do konce hry.

Každý hráč obdrží **4 body** za Agenta, plus body, které jsou součástí schopnosti Agenta.

ZA ÚSPĚŠNOU HROZBU

Pokud hráč zvolí správné načasování a podaří se mu Hrozbou zničit cizího Agenta, bude odměněn. Získá **3 body** za každého Agenta, kterého svou Hrozbou zničil. Při tom nezáleží na tom, zda byl jediným hráčem, který do příslušného sloupce položil Hrozbou, či zda jich bylo víc – 3 body za zabitého Agenta získává každý.

ZA VYSTOUPENÍ KANDIDÁTA

Pokud v průběhu hry pomocí Hrozby hráč úspěšně vystoupí se svým Kandidátem, obdrží počet bodů odpovídající pořadovému číslu kola, v němž vystoupil. (Pokud je odhalen soupeři nebo nevystoupí ani v posledním kole, nedostane nic.)

ZA UDÁLOSTI SE SYMBOLEM

Každá Událost se symbolem keltské magie a znakem kouzelnické abecedy dává svému majiteli **2 body**.

ZA UKONČENÍ HRY

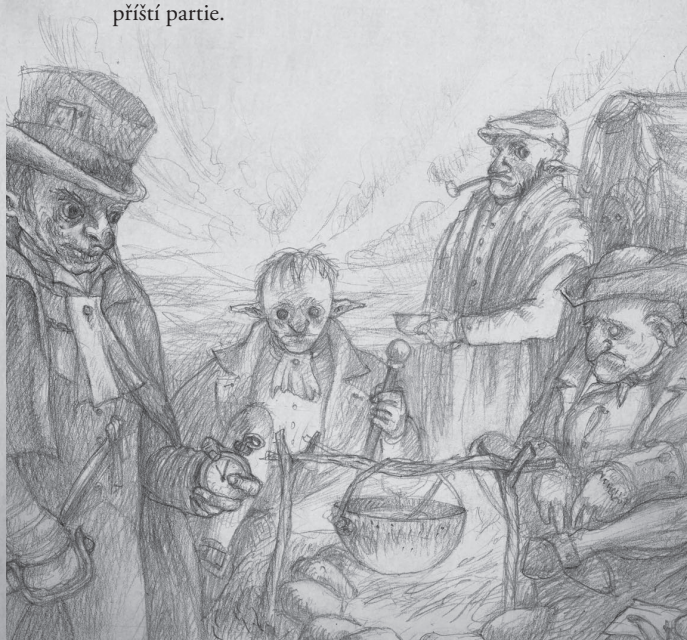
Hráč, který způsobí ukončení hry, obdrží **3 body**. Dá se toho dosáhnout dvěma způsoby:

- Vystoupením či odhalením svého Kandidáta (tedy vystoupit nebo být odhalen jako poslední).
- Položením Hrozby v kole, kdy celkový počet Hrozeb na stole dosáhne nebo přesáhne limit potřebný pro ukončení hry (počet hráčů + 1).

VÍTĚZ HRY

Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě rovnosti je to hráč, který získal více bodů za vystoupení Kandidáta.

Kandidát vítězného hráče se stává Ministerským předsedou pro nadcházející volební období, tedy do příští partie.





VARIANTA ILUMINÁTI

V této kapitole je popsána druhá varianta hry zvaná Ilumináti. Z úsporných důvodů zde popisujeme pouze rozdíly oproti variantě Zápas o moc. Pravidla, která zde nebudou zmíněna, se shodují s předchozí variantou.

PŘÍPRAVA HRY

Nejprve vytřídíte z balíčku všechny karty Postav. Poté si každý hráč skrytě vylosuje jednu Postavu, která bude jeho Kandidátem, podívá se na ni a položí ji lícem dolů na stůl. Všechny zbylé karty včetně Postav se zamíchají a mezi hráče se rozdá po třech kartách. Ostatní karty tvoří společný dobírací balíček. Abyste si zapamatovali, komu patří která řada, dostane každý hráč kartu se symbolem (rozlišovací karta), kterou položí na svou kartu Kandidáta. Tyto karty budou sloužit jen pro orientaci. Nemají nic společného s Událostmi se symboly a jejich případná barevná podobnost s kartami frakcí je čistě náhodná.

PRŮBĚH KOLA

ROZDĚLENÍ KARET

Hráči určí losem začínajícího hráče. Ten sejme vrchní karty z dobíracího balíčku v takovém počtu, který odpovídá počtu hráčů. Položí tyto karty lícem vzhůru na stůl, aby na ně všichni dobře viděli. Poté si vybere jednu z nich a vloží si ji do ruky. Totéž udělají ostatní hráči v pořadí ve směru hodinových ručiček. V příštím kole se pozice začínajícího hráče přesouvá doleva.

POLOŽENÍ KARET

Hráči pokládají karty stejným způsobem jako ve variantě Zápas o moc s tím rozdílem, že žádný z hráčů nemá ve své frakci zrádce, tedy všichni vykládají nadjednou a skrytě. Hráči smí pokládat i kartu, kterou si právě vybrali při rozdělení karet.

VYHODNOCENÍ KARET

Vše probíhá stejným způsobem jako ve variantě Zápas o moc, s jediným rozdílem: Při tipování Kandidáta (po

vyložení Agenta) soupeři mají právo tipovat frakci, do které Kandidát patří. Stejně jako při tipování jména se musí všichni soupeři shodnout na jediném návrhu. Úspěšné uhodnutí frakce sice neznamena odhalení Kandidáta, ale posune hráče blíže ke zjištění jeho totožnosti. Při každém tipování je na úvaze hráčů, zda tohoto práva využijí, či zda budou chtít tipovat přímo Kandidáta.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

ZA ŽIVOU POSTAVU

Hráč obdrží body v závislosti na tom, kolik postav jedné frakce získal do své řady. Kandidát se na rozdíl od varianty Zápas o moc rovněž započítává a považuje se za živou Postavu bez ohledu na to, zda byl odhalen, vystoupil či zůstal v utajení.

1 Postava – 3 body

2 Postavy – 7 bodů

3 Postavy – 12 bodů

4 Postavy – 18 bodů

Příklad: Hráč má na stole Kandidáta z frakce Industriálové, Agenta z frakce Industriálové a dva další Agenty z frakce Mágové. Celkem získá 14 bodů.

K těmto bodům se samozřejmě ještě připočítávají body získané zvláštními schopnostmi Agentů.

ZA ÚSPĚŠNOU HROZBU

3 body za zabitého Agenta

ZA VYSTOUPENÍ KANDIDÁTA

Počet bodů odpovídající pořadovému číslu kola, v němž vystoupil.

ZA UDÁLOSTI SE SYMBOLEM

Za každou nezrušenou Událost se symbolem dostane hráč tolik bodů, kolik Událostí se symbolem má na stole. Ve výsledku to je:

1 Událost – 1 bod

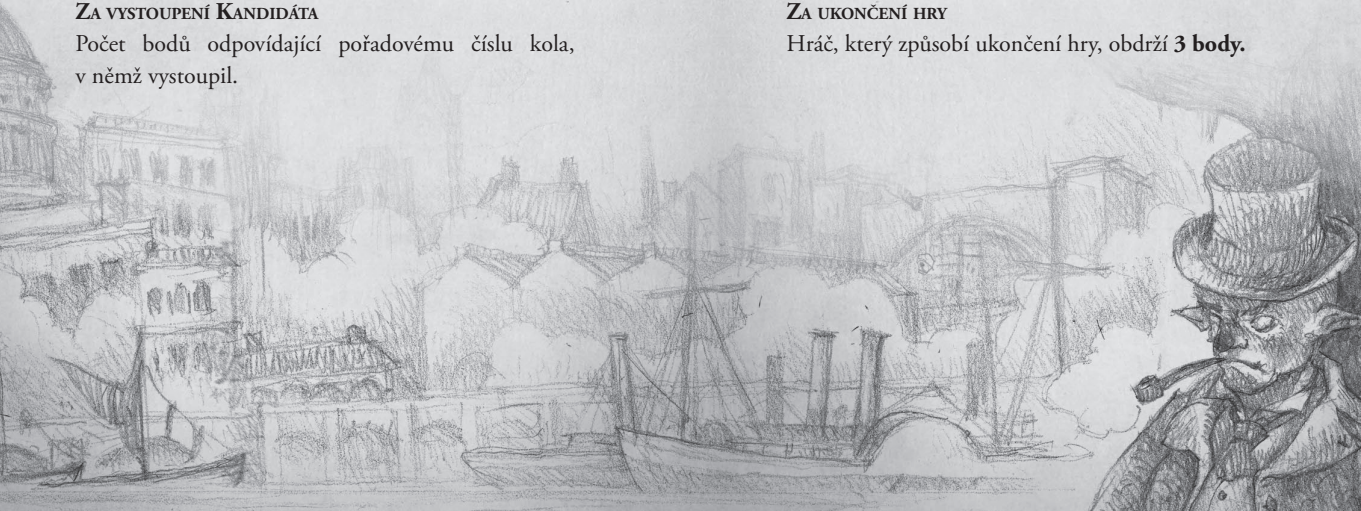
2 Události – 4 body

3 Události – 9 bodů

4 Události – 16 bodů

ZA UKONČENÍ HRY

Hráč, který způsobí ukončení hry, obdrží **3 body**.



SCHOPNOSTI KARET

Schopnosti některých karet si zaslouží podrobnější vysvětlení, protože kapacita textového pole na kartě samotné je omezená. Karty jsou uvedeny v abecedním pořadí.

ACWEL SMRTIHLAV – tato schopnost může nejen zamíchat s ohrožením Agentů, ale i posunout konec hry. Hrozby přeměněné na Úkryty se totiž nepočítají do celkového počtu pro ukončení hry. Úkryty přeměněné na Hrozby se naopak počítají. Na vystoupení Kandidáta pomocí Hrozby však tato schopnost žádný vliv nemá. Abyste si zapamatovali, že Hrozby a Úkryty byly změněny, můžete je otočit vzhůru nohama.

ARMINUS WAMBREY – Agent, jehož schopnost Arminus získá, si hráč vybírá ihned po otočení karet. Schopnost, kterou Arminus získá, se aplikuje stejným způsobem jako u původního Agent, ovšem vztahuje se na Arminovu polohu v rámci řady a sloupce.

ASHRAF CHAADIR – jako Agent ohrožuje ostatní Agenty stejně jako Hrozba, ovšem pro jiné účely se za Hrozbu nepovažuje.

BITVA KNÍŽAT FÉRIE – tato karta se jakožto Událost vyhodnocuje dříve než Agenti. V případě střetu s Acwelem Smrtihlavem tedy zruší Úkryty, načež Acwel Smrtihlav přemění Hrozby ve sloupce na Úkryty, které již nejsou Bitvou knížat Férie zrušeny.

EILLID – aby měla pro ni karta se symbolem efekt Úkrytu, musí, stejně jako Úkryt, ležet nalevo či napravo od ní.

HARIONAGO – Efekt této Agentky předbíhá efekty všech ostatních karet a je proveden okamžitě. Nezáleží tedy na tom, zda Harionago přežije do konce hry či nikoli.

JANE GRAY – Agent, kterého chceš zabít, určí ihned po otočení karet. Můžeš natočit jeho kartu, aby sis ho zapamatoval. Pokud Jane Gray přežije do konce hry,



a dotčený Agent nebude chráněn Úkrytem, bude na konci hry zabit.

LADY CAROLINE HAWTHORN – tato prohnaná Agentka způsobuje hned dva efekty. Zprvė se považuje za chráněnou Úkrytem, pokud se v jejím sloupci nachází nějaký Agent (ne Agentka). Za druhé dokáže poštvat cizí Agenty (ne Agentky) proti sobě navzájem – každý Agent ve sloupci působí jako Hrozba na všechny ostatní Agenty ve sloupci.

LADY JOHANNA GRIFFITHS – Agentu, kterého chceš zabít, určí ihned po otočení karet. Můžeš natočit jeho kartu, aby sis ho zapamatoval. Pokud Lady Johanna přežije do konce hry a Kandidát v řadě dotčeného Agentu nebude odhalen (tedy buď vystoupí, nebo zůstane skryt), bude dotčený Agent zabit.

LADY VIRGINIA CAMPBELL – schopnost této Agentky umožňuje vybrat si ze dvou efektů. Hráč si může vyměnit kartu svého Kandidáta za jinou kartu Postavy ze své ruky, pochopitelně tak, aby soupeři neviděli,

o jakou kartu jde. Tato možnost se uplatní hlavně ve variantě Ilumináti. Druhou možností je vystoupení Kandidáta – tím vlastně Lady Campbell nahrazuje Hrozbu. Tato možnost se uplatní v obou variantách hry. Obě možnosti se provádějí ještě před tipováním Kandidátů.

MORRIGAN EVENINGSTAR – počítají se jen ty karty symbolů, které nejsou zničeny (například kartou rušící Události).

NEPOVEDENÝ EXPERIMENT – efekt této Události předbílá všechny ostatní karty. Teprve karta, kterou hráč položil na Nepovedený experiment, se vyhodnocuje běžným způsobem. Samotný efekt Nepovedeného experimentu tedy nemůže být zrušen kartami, jako je třeba Harionago.

OCHRANNÉ RITUÁLY – přestože tato Událost funguje jako Úkryt, nejedná se o Úkryt, a tedy nemůže být zrušena kartami rušícími Úkryty. Naopak může být zrušena kartami, které ruší Události.

PODVRŽENÉ STOPY – viz Nepovedený experiment.

SIR CHARLES MARSHALL – za Hrozbu se považuje i shopnost Agenty Ashraf Chaadir.

SIR MARTIN LEDOUX – Událost, která se pomocí jeho schopnosti přesune do současného kola, již nemá žádné okamžité efekty, ale na konci hry se při bodování vyhodnocuje z hlediska této polohy.

ŠIFRY MINULOSTI – Efekt Události, která je touto kartou zkopírována, se uplatní stejně jako efekt původní karty, ovšem z hlediska polohy karty Šifry minulosti. Pokud například Šifry minulosti kopírují efekt zisku bodů za Úkryt v předešlém sloupci, jedná se o sloupec před Šiframi minulosti, nikoli před kartou, která byla zkopírována.

Nelze zkopírovat efekt Události, která byla zrušena.

Pokud dojde k interakci s kartou Nepovedený experiment, vyhodnocuje se nejprve Nepovedený experiment. Tedy majitel Nepovedeného experimentu

položí novou Událost, a teprve potom si majitel Šifer minulosti vybere, kterou z Událostí (včetně té dodatečně položené) zkopíruje.

TAJNÁ DOHODA – viz Tíha prázdnoty.

TÍHA PRÁZDNOTY – ruší i Události se symbolem – majitel za ně neobdrží žádné body. Tato karta se vždy vyhodnocuje jako první, tedy ruší efekty všech ostatních Událostí, a to bez výjimky.

ZHOUBNÉ VÁBENÍ – viz Bitva knížat Férie.

ZVĚDOVÉ NOCI – viz Šifry minulosti.

AUTOR: PETR CHVAL

SPOLUAUTOŘI: JONÁŠ FERENC, KRYŠTOF FERENC, PETR FRIED, JANA CHVALOVÁ

ILUSTRACE: KRYŠTOF FERENC

GRAFIKA: KRYŠTOF FERENC, PETR CHVAL

ODPOVĚDNÁ REDAKCE: JIŘÍ REITER

GYDAL JIŘÍ REITER (NAKLADATELSTVÍ MYTAGO)

www.mytago.cz

TESTOVALI, PŘIPOMÍNKOVALI ČI SE JINAK PODÍLELI:

RÓBERT NOVOTNÝ, IVAN ANTALEC, PETRA KOPÁČOVÁ, JAKUB MARUŠ, JAN ENGLERT, KLÁRA CHVALOVÁ, TOBIÁŠ KUČERA, JAKUB BROŽ, JAN KUDĚLA, JIŘÍ PETRŮ, PETER KOPÁČ, JOSEF REICHMAN, KAREL ŠKOCH, BARBORA TOMKOVÁ, PAVEL VAŠKO, PETR DUŘT

2010 – 2013

PŘÍBĚHY IMPÉRIA



Chcete odehrát příběh mocných v Impériu z pohledu agentů, kteří usilují o pozici ministerského předsedy? Kupte si Příběhy Impéria RPG, příběhovou hru, která vám umožní odvyprávět příběh postav, jak by se odehrál ve filmu či knize.

k mání na
www.fantasyobchod.cz

další informace na
imperium.mytago.cz
www.facebook.com/pribehy

*P*RÍBĚHY *I*MPÉRIA

MOCNOSTI

imperium.mytago.cz

www.facebook.com/pribehy

MYTAGO

www.mytago.cz