

První krůčky

Než přejdete ke složitějším pravidlům, doporučujeme vyzkoušet tuto verzi pro naprosté začátečníky určenou pouze pro 2 hráče.

Cíl hry

Cílem obou hráčů je porazit svého protivníka. K tomu je zapotřebí zvrátit rovnováhu sil ve svůj prospěch. Každý hráč proto vysílá svého zástupce, jehož úkolem je přesvědčit neutrální světy ke spojení.

K vítězství je nutno připojit 1 svět na herním plánu. Jak lze takový svět připojit? Postava (hrdina či démon) musí dojít do síně světa. V síni dostane zadán 1 úkol. Po splnění úkolu se postava musí vrátit do síně, kde jí byl úkol zadán. A svět je připojen. Je třeba ovšem být rychlejší než protivník. Cesta k cíli je dlouhá a trnitá. Kdo první připojí svět, vyhrál.

Příprava na hru

Položte herní desku na stůl. Jeden hráč hraje za Sny, druhý za Tmu. Strana Snů ovládá Duhové mosty (karty snů, žlutý rub) a jednoho hrdinu. Do podstavečku vložte obrázek Rytíře a umístěte jej na herní pole 15. Před sebe si položte Kartu postavy – Rytíř. Vyjměte z karet snů 2x kartu **Duhový most**. Zbylé karty odložte.

Tma ovládá karty hrůz a jednoho démona. Do podstavečku vložte obrázek Stína a umístěte jej na herní pole 45. Před sebe si položte Kartu postavy – Stín. Vyjměte z karet snů 2x kartu **Bariéra**. Zbylé karty odložte.

V balíčku karet lehkých úkolů (modrá rubová strana) ponechte pouze tyto karty: **Poznání, Elementy, Studánky, Lovec, Přepadení**. Zamíchejte balíček takto vybraných karet **lehkých** úkolů a položte jej na stůl, opět rubem vzhůru. To stejné udělejte s balíčkem karet událostí (šedý rub).

Označení světů

Do středu každého světa položte na začátku hry jeden žeton barvy krystalu ve středu světa (žlutý, červený a zelený). Po připojení světa žeton odložte, aby bylo jasné, že o svět již není možné bojovat.

Postava

Každý hráč ovládá 1 postavu. U Snů se jí říká hrdina (Rytíř), u Tmy démon (Stín). Postava je ve hře reprezentována figurkou a kartou postavy. Na kartě postavy jsou uvedeny všechny její vlastnosti a zvláštní schopnosti. Na kartu postavy položte tolik zelených žetonů, kolik má životů.

Vlastnosti postavy:

Moc – vyjadřuje nejen fyzickou sílu postavy, ale i její duševní schopnosti. Moc se projevuje zejména v souboji a s rostoucími zkušenostmi se zvyšuje. Rytíř i Stín mají na začátku hry moc 5. V tomto scénáři není možné moc nijak zvýšit.

Pohyb – vyjadřuje schopnost orientace postavy v nicotě, snech, hrůzách či jednotlivých světech. Číslo na kartě postavy se přičítá při každém hodu kostkou na pohyb.

Životy – v Říši Snů se neumírá. Postavy jsou nesmrtelnými vyslanci sil Snů či Tmy. Počet životů určuje, jak dlouho je postava schopna bojovat než se probudí (viz dále). Počet životů uvedený na kartě postavy je maximum, které není možné překročit.

Zvláštní schopnosti jsou podrobně popsány na kartě. V tomto scénáři **ignorujte** zvláštní schopnosti své postavy.

Karty snů a karty hrůz

Oba hráči mohou pomocí karet snů (Duhové mosty) a hrůz (Bariéry) ovlivňovat herní plány a tím pomoci své postavě a bránit postupu protivníka. Skrze Duhové mosty se může hrdina velmi rychle pohybovat, skrze Bariéry se obě postavy pohybují velmi pomalu (viz sekce pohyb).

Průběh hry

Každé herní kolo se skládá ze 2 částí

1. tah Snů
2. tah Tmy

Po skončení tahu Tmy začíná nové kolo.

Tah Snů

Tah Snů se dělí na Sesílání snů a Pohyb hrdinů. Toto pořadí není možno prohodit.

Sesílání snů

Vyložení snů:

Hráč sesílá své sny tím, že je položí na herní plán zcela dle svého přání. .

Sen nikdy NELZE seslat tak, aby překrýval jiný sen nebo hrůzu. Karty mohou překrývat pole světů, ale na těchto polích nepůsobí (jakoby zde karta vůbec neležela). Sny, resp. hrůzy tedy fungují pouze na polích nicoty.

Sen trvá, dokud si jej hráč nevrátí zpět do ruky, což může učinit právě v této fázi.

Vracení snů: v této fázi si kromě vyložení můžete libovolný počet duhových mostů vrátit do ruky. V jednom kole tedy můžete změnit jejich polohu, tím, že si Duhový most vrátíte a vyložíte znovu.

Pohyb hrdiny

Hodíte 1k8 (což znamená 1x osmistěnnou kostkou). K tomuto hodů přičtete hodnotu svého *pohybu* a získáte body pohybu (PB). Tyto pohybové body můžete, ale nemusíte, použít k pohybu po herním plánu. BP, které nebudou použity, však propadají, nelze si je uspořít do dalších kol.

Každé pole herního plánu má určitou náročnost, která určuje kolik BP musí postava vynaložit k tomu, aby se na dané pole dostala. Nemá-li dostatek bodů, nemůže na dané pole již vstoupit a musí počkat do dalšího kola. Po herním plánu se nelze pohybovat diagonálně (šikmo).

Vstup na kterékoliv pole herního plánu stojí 2 BP. Jedinou výjimkou je cesta, pohyb po ní stojí 1 BP. Další výjimkou je pohyb po Duhovém mostě a Bariéře, viz dále.

Pohyb po světech: Na vnější okruh světa lze vstoupit pouze polem *brána* (2BP). Po vstupu se postava pohybuje po *vnějším okruhu* dle šipky na poli brány. Jakmile postava „obejde“ celý vnější okruh a vstoupí na pole *brány* podruhé, vstupuje do *síně světa*, kde dostane zadán jeden úkol (viz Úkoly a připojování světů níže). Vstup do síně světa nestojí žádné pohybové body. Vstupem do *síně světa* ztrácí postava zbylé BP, toto kolo se již nepohybuje. Světy lze opustit kdekoliv, tj. při zpáteční cestě se postava nemusí pohybovat zprava doleva, ani dojet až k bráně. Může např. vydat 2 BP, vstoupit na libovolné pole *vnějšiho okruhu*, vydat další 2 BP a vstoupit do *nicoty*.

Duhový most – po duhovém mostu se hrdina pohybuje za 0BP, může si tedy značně urychlit pohyb. Démona stojí projít jednoho políčka mostu 2BP.

Bariéra – vstup na každé políčko Bariéry stojí 6BP. Démon má výhodu, že může měnit postavení Bariér a tím protivníka značně zpomalit.

Karty událostí

Při svých cestách po tajuplných světech se postavy setkávají s rozličnými nástrahami a zažívají mnohá dobrodružství. SKONČÍ-LI postava pohyb na herním poli VNEJŠÍHO OKRUHU SVĚTA, vezměte si horní kartu z balíčku karet událostí.

Hráč se řídí tím, co je na kartě napsáno. Lze se setkat v podstatě se třemi typy karet událostí- s bytostmi, s kouzelným předměty a s jednorázovými efekty.

S bytostí je většinou nutno bojovat, pravidla pro souboj jsou uvedena níže.

Jednorázový efekt je nutno ihned využít, pokud není na kartě výslovně uvedeno jinak, není jej možné využít v dalším kole. Hráč se řídí tím, co je na kartě uvedeno, vybrat si může pouze pokud text na kartě toto umožňuje, tj. formulace typu "chceš-li", "můžeš" atp. Pokud efekt postavu někde přesune a není jednoznačně určeno konkrétní pole, pak si toto pole určí dle své vůle hráč.

Předmět si postava ponechá. Předměty mohou být trvalé (např. Zlatý meč) nebo na jedno použití (např. Léčivý lektvar). Postava může nést neomezené množství předmětů. Předměty je možno použít kdykoliv.

Brána času (tajemné místo)

V tomto scénáři tajemné místo nemá žádné účinky. Ignorujte ho.

Úkoly a připojování světů

Úkoly jsou klíčovou částí hry. Postava jež navštíví *síně světa* dostane 1 úkol. Úkoly jsou zadávány náhodně, hráč si vezme vždy vrchní kartu z balíčku karet úkolů. Na každé kartě je uvedeno přesné zadání úkolu. Kartu úkolu položte před sebe. Na kartu položte žeton stejné barvy, jaký je umístěn v síni světa (taktó poznáte, pro který svět úkol plníte). To, co je nutno splnit je na kartě zvyrazněno barevně. Položte počet stejnobarevných žetonů na kartu

Připojení světa

Splnění úkolu však není vše. K tomu, aby byl svět připojen, je nutno znovu navštívit síň, kde byl úkol zadán. Jakmile jej postava, která úkol splnila, navštíví, svět je připojen a hráč vítězí!

Tah Tmy

Sesílání hrůz

Sesílání hrůz je naprosto identické se sesíláním snů a platí pro něj obdobná pravidla.

Pohyb démona

Pravidla pro pohyb démona jsou naprosto identická s pravidly pro pohyb hrdiny

Soubojový systém

Souboj postav: pokud postava dojde políčko, kde stojí jiná postava, může na ni zaútočit. V tomto případě oba hráči hodí 1k8 a k hodům přičtou svoji *moc*. Ten kdo má v součtu více vyhrává. V případě rovnosti je výsledkem remíza. Jedna postava může v jednom kole zaútočit pouze jednou, po souboji se může dále pohybovat. Postava, která souboj prohrála, ztrácí 2 životy. Platí pravidlo 8 (viz níže).

Souboj s bytostí: setká-li se postava s některou bytostí (otočením karty událostí) dojde k souboji. Pravidla jsou analogická souboji dvou postav. Vyhraje-li postava, získává zkušenosti, které jsou uvedeny na rubové straně karty události. Kartu si uschovejte. Pokud je výsledkem remíza, karta se odkládá na hromádku odložených karet, ale postava život neztrácí. V případě prohry ztrácí postava 1 život, karta se odkládá na hromádku odložených karet. Rovněž platí pravidlo 8 (viz níže)

Pravidlo 8: pokud padne v souboji postavě či bytosti při hodě 1k8 číslo 8, pak souboj vyhrála bez ohledu na *moc* protivníka. Pokud hodí obě strany 8, pak je výsledkem remíza.

Probuzení: přijde-li postava o všechny životy, pak se probudí. Přeneste ji na nejbližší pole kouzelné studánky. Postava má po probuzení opět plný počet životů.

Zakončení hry

Hra končí, jakmile jedna strana připojí jeden svět.

Po první hře

Tento scénář byl velmi jednoduchý a seznámil vás s konceptem pohybu, plnění úkolů a ovlivňování herního plánu pomocí snů a hrůz. Nyní vám doporučujeme zahrát si scénář *Střet říší* a poté *Zkoušku síly*.