

Střet říší

Než přejdete ke složitějším pravidlům, doporučujeme vyzkoušet tuto zjednodušenou verzi, 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 tým proto vysílá svého zástupce, jehož úkolem je přesvědčit neutrální světy ke spolenectví.

K vítězství je nutno připojit 2 světy 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. Hra končí, jakmile 1 postava připojí druhý svět.

Příprava na hru

Položte herní desku na stůl. Jeden hráč hraje za Sny, druhý za Tmu. Strana Snů ovládá karty snů a jednoho hrdinu. Do podstavečku vložte obrázek Rytíře a umístěte jej na herní pole 15. Před sebe si položte Kartu postavy – Rytíř. Zamíchejte balíček karet snů a vezměte si 5 vrchních karet do ruky. Zbylé karty nechte ležet na stole rubem vzhůru.

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. Zamíchejte balíček karet hrůz a vezměte si 5 vrchních karet do ruky. Zbylé karty nechte ležet na stole rubem vzhůru.

Zamíchejte balíček karet **lehkých** úkolů (na rubové straně mají napsáno 5zk) a položte jej na stůl, opět rubem vzhůru. To stejné udělejte s balíčkem karet událostí.

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, u Tmy démon. 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. Moc postavy nemůže nikdy klesnout pod její počáteční hodnotu. Zvýšení moci během hry se znázorní přiložením červeného žetonu ke kartě postavy.

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. Zvláštní schopnost lze použít i vícekrát za kolo, není-li uvedeno jinak. Použití schopnosti musí být vždy předem ohlášeno.

Karty snů a karty hrůz

Oba hráči mohou pomocí karet snů a hrůz ovlivňovat herní plány a tím pomoci své postavě a bránit postupu protivníka. Sny i hrůzy se vyvolávají pomocí světla.

Karty Snů, karty Hrůz:

Každá karta zabírá 4 herní políčka.

Světlo: kolik světla stojí vyvolání snu (hrůzy)

Umístění: P – přesné; herní pole si hráč zvolí dle své vůle, % - náhodné, hod 1k8x1k8 určí konkrétní herní pole. Např. hody 1 a 8 znamenají, že sen (hrůza) se objeví na herním poli s číslem 18. Pokud je již pole obsazeno jiným snem či hrůzou, pak se háze znovu. Na takto určené pole je umístěn obrázek karty, karta však může být libovolně natočena (rozhoduje sesílatel)

BP: náročnost vstupu na herní pole vyvolané karty; nemá-li postava dostatek BP (viz Pohyb), nemůže na herní pole vstoupit.

Trvání:

stále – sen (hrůza) je na herních polí trvale, lze jej odvolat a získat tak zpět polovinu světla

akce – sen (hrůza) trvá do prvního použití, poté se okamžitě odloží na hromádku odložených karet; v případě snů (hrůz), které trvají více akcí se sen (hrůza) odloží až po posledním použití.

V dolní části karty je popsán její přesný efekt, tj. co se stane pokud na ni postava vstoupí. Sen či hrůza působí na jednu postavu v jednom tahu pouze jedenkrát, a to i pokud na něj postava vstoupí opakovaně.

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

Světlo:

Na začátku této fáze se přičte hráči 5 světla. Světlo je reprezentováno žlutými žetony. Jeden žeton reprezentuje právě 5 světla. Vezměte si tedy jeden žeton světla.

Sesílání Snů:

Hráč sesílá své sny tím, že je položí na herní plán a zaplatí příslušný počet světla, tj. odevzdá několik žetonů. Pokud nemá dostatek světla, nemůže daný sen seslat.

Umístění snu může být přesné (P) nebo náhodné (%). Sen nikdy NELZE seslat tak, aby překrýval jiný sen nebo hrůzu. Pokud by se to při náhodném vyvolání stalo, hod'te si znovu. Celá karta snu musí být umístěna na herním plánu, nesmí tedy přečnívat. Karty mohou překrývat pole světů i tajemného místa, ale na těchto polích nepůsobí (jakoby zde karta vůbec neležela). Sny, resp. hrůzy tedy fungují pouze na polích nicoty.

Trvání může být stálé (karta působí trvale, bez ohledu na to, kolikrát je navštívena) nebo dočasné. V druhém případě je uvedeno, kolikrát může být sen či hrůza použita. Karty s trváním *akce* se po prvním použití odkládají na hromádku odložených karet, analogicky karty s trváním *2 akce* (resp. *3 akce*) jsou na 2 (resp. 3) použití. Na kartu s dočasným trváním položte tolik žetonů, kolik je na ní uvedeno akcí. Po každé použití 1 žeton oddělte. Jakmile odděláte poslední žeton, odložte kartu na hromádku odložených karet.

Získávání nových karet snů:

Pokud máte v ruce méně než 5 karet, doberte si kdykoliv do 5. Pokud již v balíčku není žádná karta snu, nedobírejte si.

Schopnosti při vyvolávání snů

Hráč ovládá řadu schopností, které může využít. Všechny níže uvedené schopnosti lze použít pouze během Sesílání snů, nelze tedy např. odvolat sen během pohybu hrdinů.

Odvolání snu: při odvolání si hráč vrací sen do ruky a získává zpět polovinu světla nutného k jeho vyložení. Odvolávat lze pouze sny, které mají trvání *stálé*.

Zrušení snu: Sny, které mají trvání *akce*, nelze odvolat. Lze je však zrušit. Sen se odloží na hromádku odložených karet, žádné světlo není získáno zpět.

Rušení hrůz: Hráč může zrušit vyloženou hrůzu. Hrůza je odložena na hromádku odložených karet. Použití této schopnosti stojí o 10 světla (2 žetony) více než je vyvolávací cena vyložené hrůzy

Pohyb hrdiny

Hod'te 1k8 (což znamená 1x osmistěnnou kostkou). K tomuto hodu přičtete hodnotu svého *pohybu* a získáte body pohybu (BP). Tyto body pohybu 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).

Pohyb v nicotě: vstup na pole nicoty stojí 2 BP. Za pole nicoty se považují i kouzelné studánky.

Pohyb po cestě: vstup na pole cesty stojí 1 BP.

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 (zprava doleva), pohyb o 1 políčko stojí 2 BP. Jakmile postava „obejde“ celý vnější okruh a vstoupí na pole *brány* podruhé, vstupuje do *sině světa*, kde dostane zadán jeden úkol (viz Úkoly a připojování světů níže). Vstup do *sině světa* nestojí žádné body pohybu. Vstupem do *sině 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 dojít až k bráně. Může např. vydat 2 BP, vstoupit na libovolné pole *vnějšího okruhu*, vydat další 2 BP a vstoupit do *nicoty*.

Pohyb po snech a hrůzách: na každé kartě snu či hrůzy je uvedena náročnost (BP). Každá karta zabírá 4 políčka herního plánu. Uvedená náročnost platí pro všechna políčka, která jsou umístěna v nicotě (očíslovaná pole) nebo na cestě. Tj. projití 2 políček karty Bariéra (náročnost 6BP) stojí 12 pohybových bodů.

Hráč se dále řídí tím, co je na kartě snu (hrůzy) uvedeno. Účinek karty lze však v 1 kole využít pouze 1x. Např. postava, která vstoupí na pole hrůzy Sopka, je zraněna za 3 životy. Vstoupí-li na další pole, zraněna již není. Avšak v dalším kole na ni Sopka opět bude působit.

STOJÍ-LI POSTAVA NA ZAČÁTKU SVÉHO POHYBU NA SNU ČI HRŮZE, MŮŽE BUĎ ZA 0 BP VYUŽÍT JEHO ÚČINEK A PAK SE TEPRVE POHYBOVAT, NEBO SEN (HRŮZU) OPUSTIT A JEJÍMU ÚČINKU SE TAK VYHNOUT. Pokud však na snu (hrůze) zůstane, je opět vystavena všem účinkům.

Efekt karet, které nemohou postavě ublížit, není nutné aktivovat. Např. Portál světů přenesení Rytíře do kterékoliv síně. Portál je však pouze na 3 použití a hráč se tak může rozhodnout jeho efekt nevyužít a nechat si jej na později. Naopak, pokud Rytíř vstoupí na hrůzu Sopka, která zraňuje za 3 životy, nemůže se jejímu efektu vyhnout. Náročnost v pohybových bodech však platí vždy, a to i tehdy, pokud hráč neaktivuje pozitivní efekt. V našem příkladě by tedy Rytíř musel ke vstupu na Portál světů vynaložit 5BP.

Náročnost vstupu na herní pole shrnuje tabulka.

	vstup na pole		vstup na pole
Cesta	1 BP	Světy	2 BP
Nicota	2 BP	Vstup do síně	0 BP (postava končí pohyb)
Sen	uvedeno na jednotlivých kartách snů	Tajemné místo	2 BP (postava končí pohyb)
Hrůza	uvedeno na jednotlivých kartách hrůz	Kouzelná studánka	2 BP

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 VNĚJŠÍHO OKRUHU SVĚTA, vezměte si horní kartu z balíčku karet událostí. Jedinou další možností, kdy lze otočit kartu událostí, je hod 1-3 při návštěvě Brány času. Hráč se řídí tím, co je na kartě napsáno. Lze se setkat v podstatě se třemi typy karet událostí- s bytostmi, s kouzelnými předměty a s jednorázovými efekty.

S bytostí je většinou nutno bojovat, pravidla pro souboj jsou uvedena níže. V případě prohry nebo remízy se karta odkládá na hromádku odložených karet a postava nezíská zkušenosti. Pokud k boji nedojde, hráč za bytost zkušenosti získá.

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 někam přesune a není jednoznačně určeno konkrétní pole, pak si toto pole určí dle své vůle hráč. Po použití karty si ji hráč ponechá, na rubové straně jsou uvedeny zkušenosti, které postava za svoji odvahu získá.

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.

Každá karta má z rubové strany uvedeno číslo vyjadřující počet zkušeností. Karty si nechávejte. Každých 10 zkušeností je možno vyměnit za 1 žeton moci. Vždy je nutno odevzdat přesný počet zkušeností, případné zbylé zkušenosti propadají. Např. postava má 2 karty událostí, první za 7 zkušeností, druhou za 5 zkušeností. Může obě odevzdat a zvýšit si tak moc o 1. V tomto případě však 2 zkušenosti propadají. Hráč si ovšem může karty ponechat.

Tajemné místo

Tajemné místo má řadu účinků. Postava, která tajemné místo navštíví, je náhodně vystavena jednomu z těchto účinků (hod 1k8). Vstup na kterékoliv pole tajemného místa stojí 2 BP. Sny a hrůzy mohou překrývat pole tajemných míst, ale na těchto polích nepůsobí (jakoby tam vůbec nebyly).

Postava, která vstoupí na tajemné místo si MUSÍ hodit. Vstupem na tajemné místo ztrácí postava veškeré zbylé BP, její pohyb tedy končí.

Úkoly a připojování světů

Úkoly jsou klíčovou částí hry. Postava jež navštíví **síň 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 (takto poznáte, pro který svět úkol plníte). To, co je nutno splnit je na kartě zvýrazněno barevně. Položte počet stejnobarevných žetonů na kartu.

Jak úkoly fungují si vysvětlíme na jednoduchém příkladu. Na úkolu Snové koule jsou slova „pět snů nebo hrůz“ červeně. Položte tedy 5 červených žetonů na kartu úkolu. Po každém navštívení snu nebo hrůzy můžete jeden žeton odebrat. Úkol je splněn, jakmile na něm není ani jeden žeton. Za splnění úkolu je 5 zkušeností, což je uvedeno na rubové straně. Kartu si uschovejte. Karty úkolů a událostí můžete vyměnit za žetony moci.

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. Protivník jej již nemůže získat. Postava získává 1 moc, položte tedy na kartu postavy 1 žeton moci. Ze světa odeberte žeton, aby bylo jasné vidět, že svět je již připojen. Úkoly ostatních postav, které byly zadány v tomto světě, odložte na hromádku odložených karet.

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 hodů 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 hodů 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 musí odevzdat 1 žeton moci, pokud alespoň jeden má. Pokud jej nemá, přichází o všechny své zkušenosti. Postava má po probuzení opět plný počet životů.

Zkušenosti: za splnění úkolů a otáčením karet událostí získává postava zkušenosti. Zkušenosti může vyměnit za žetony moci. Za připojení světa získává rovnou žeton moci. Na každé kartě události i úkolu je na rubové straně uvedeno číslo vyjadřující počet zkušeností.

Zakončení hry

Hra končí, jakmile jedna strana připojí druhý svět.

Po první hře, pravidla pro pokročilé

Říše Snů má velmi mnoho modifikací. Než však přejdete na pravidla pro pokročilé či verzi Zkouška síly, zkuste si dle pravidel pro začátečníky zahrát za jiné postavy. Hra nabízí 5 postav pro každou stranu.

Hra ve čtyřech: hráči se rozdělí na 2 týmy. Jeden hráč v týmu bude ovládat jednu postavu (tzv. hlavní postavu), druhý pomocnou postavu a karty snů (nebo hrůz). Pomocné postavy (pomocníci) začínají na polích kouzelných studánek. Sny si tedy volí dalšího hrdinu, Tma dalšího démona. Úkolem pomocníků je co nejvíce usnadnit život hlavní postavě. Pomocníci smí vstoupit do síně, ale nikdy v ní nedostanou zadán úkol. Úkoly tedy plnit nemohou.. Mohou však bojovat s bytostmi, útočit na postavy protivníka, aktivovat sny apod. Jejich posláním je tedy bránit hlavní postavě protivníka při postupu do síně a plnění úkolů. Pomocník se může pohybovat před nebo po pohybu hlavní postavy. Jakmile však svůj pohyb začne, musí jej dokončit. To stejné platí i pro hlavní postavu. Jinak platí pro pomocníky naprosto stejná pravidla. Hra končí, jakmile jedna hlavní postava připojí druhý svět.

Těžké úkoly: v síni světa dostane postava místo úkolu lehkého, úkol těžký (za 10zk).

Dlouhá hra: v síni světa dostane postava jeden lehký a jeden těžký úkol. Svět může připojit až po splnění obou úkolů.

Kouzlení: pravidla pro kouzlení jsou uvedena ve Zkoušce síly. Při hře ve čtyřech může nyní pomocná postava kouzlit.