



# ETHERFIELDS

Všechno, co vidíme nebo soudíme,  
je pouhý sen uvnitř snu.  
- Edgar Allan Poe

---

PRAVIDLA HRY 2.0

Celý život je jenom sledem obrazů  
uvnitř myslí a že neexistuje žádný  
rozdíl mezi těmi, jež se zrodily  
ze skutečných událostí, a těmi,  
jež se zrodily ze snění, a není proč  
cenit si jedněch více než druhých.  
- H. P. Lovecraft

## OBSAH

- 2 SOUČÁSTI HRY
- 3 POČKEJTE! JEŠTĚ NEŽ ZAČNETE
- 4 PŘEHLED/PŘÍPRAVA HRY
- 5 ZAHÁJENÍ KAMPANĚ
- 6 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA
- 7 DESTIČKY SNOVÝCH PORTÁLŮ
- 8 MAPA SNOVÉ KRAJINY
- 9 OSTATNÍ PRAVIDLA PRO SNOVÉ KRAJINY
- 10 PRŮBĚH TAHU
- 11 FÁZE SPÁČŮ A SNU
- 12 ZAMÍCHÁNÍ BALÍČKU
- 13 ZAPEČETĚNÍ/ODPEČETĚNÍ KARET
- 14 TÍSEŇ A SMRT
- 15 AKCE SPÁČŮ
- 16 KARTA ZÁKLADNÍCH AKCÍ
- 17 KARTY VLIVU
- 18 KARTY VLIVU/POKROKU
- 19 NABÍDKA KARET VLIVU
- 20 POSTUPNÉ AKCE
- 21 AKCE ÚTOKU/KONTAKTU
- 22 AKCE POHYBU
- 23 POSÍLENÍ SPÁČOVA ZÁMĚRU
- 24 OPAKOVÁNÍ HODU
- 25 PŘEDMĚTY
- 26 FÁZE SNU
- 27 KARTY TAHU
- 28 DESTIČKA ENTITY, POHYB, EFEKTY
- 29 PROMĚNY
- 30 MASKY
- 31 HODINY
- 32 KARTY MOUDROSTI
- 33 PROCITNUTÍ
- 34 MAPA SNOVÉHO SVĚTA
- 35 DŘÍMOTY A ENTITA DŘÍMOTY
- 36 ŽETONY STAVU
- 37 KARTY OSUDU
- 38 KARTY OBDOBÍ
- 39 FÁZE DELTA
- 40 KARTY SLABOSTI
- 41 NAKUPOVÁNÍ
- 42 ULOŽENÍ HRY
- 43 PŘIDÁNÍ SPÁČE
- 44 VARIANTY
- 45 ČASTO KLADENÉ OTÁZKY/VYSVĚTLIVKY
- 46 VOLITELNÉ HERNÍ REŽIMY
- 47 STRUČNÝ RÁDCE
- 48 REJSTŘÍK
- 49 PŘEHLED PRAVIDEL

## AUTOŘI HRY

**NÁVRH HRY:** Michał Oracz  
**TESTOVÁNÍ A VÝVOJ (AŽ DO OBJEVENÍ ZNEPOKOJUJÍCÍCH SYMPTOMŮ):** Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Jan Truchanowicz  
**VEDOUcí TESTOVÁNÍ A VÝVOJE:** Paweł Samborski  
**VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ:** Adrian Radziun, Andrzej Pótoranos  
**VŠE NAMALOVALI:** Anna Myrcha, Ewa Labak, Michał Peitsch, Patryk Jedraszek, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Piotr Foksowicz, Piotr Kryński, Łukasz Jaskulski, Maciej Łaszkiwicz "Maklask", Michał Sałata "Fajna Włzja", Mateusz Bielski, Michał Oracz  
**NÁVRHY POSTAV A ILUSTRACE NA KRABICI:** Anna Myrcha  
**PŘEKRÁSNÉ 3D FIGURKY:** Jędrzej Chomiccki, Jakub Ziłkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Agnieszka Pogan, Marta Biernacka  
**VEDOUcí PŘEKRÁSNÝCH 3D FIGUREK:** Adrian Komarski  
**NÁVRH SVĚTA:** Adrian Komarski, Anna Myrcha  
**PŘÍBĚH:** Michał Oracz, Andrzej Betkiewicz  
**HERNÍ VIZE A PROPAGACE:** Marcin Świerkot  
**VEDOUcí PRODUKCE:** Dawid Przybyła, Michał Matosz  
**PRAVIDLA 2.0:** William Dovan, Michał Lach  
**SAZBA A KOMPOZICE:** Jędrzej Cieślak, Michał Oracz, Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Marta Pinkowska-Porzycka  
**KOREKTURY A REDAKCE:** Tyler Brown  
**TISÍCEŘE DÍKY SI ZASLOUŽÍ:** Ken Cunningham, Christl Kropf, Jordan Luminais, Tony Nguyen, Ian Sutton, Michael French, Joanna Brzezińska, Anna Gajdziszewska, Marta Syc, Kamil Małaszka, Maciej Wanicki, Kostek Weber. Děkujeme všem lidem, kteří hru testovali v průběhu jejího vývoje. Zvláštní poděkování patří všem fanouškům na Kickstartaru, kteří nám pomohli celé dílo uskutečnit.  
**ČESKÝ PŘEKLAD:** Jan Dvořák  
**SAZBA ČESKÉ VERZE:** Anna Machová  
**PRODUKCE ČESKÉ VERZE:** David Rozsival  
**KOREKTURY ČESKÉ VERZE:** Lukáš Sábo

# SOUČÁSTI HRY

Co znamená všechna ta záplava komponent,  
které na vás čekají v krabici s hrou Etherfields?

Než začnete rozbalovat, pamatujte prosím na to, že  
**NE SMÍTE ŽÁDNÝ Z BALÍČKŮ MÍCHAT,  
POKUD VÁS K TOMU HRA NE VYZVE.**



hrací plocha



figurka skupiny

figurka začínajícího hráče

figurka Belšazar



4 figurky spáčů

(hráčka, specialista, drsňák, nespoutaná)



4 figurky spáčů pro režim bdělého snu

Do hry vstoupí až v okamžiku, kdy odemknete balíčky tohoto tajného režimu.



4 figurky lidských měňavců



4 figurky zvířecích měňavců



4 desky spáčů



4 desky spáčů pro režim bdělého snu

Do hry vstoupí až v okamžiku, kdy odemknete balíčky tohoto tajného režimu.



14 masek (se 4 stojánky)



4 balíčky VLIVU spáčů  
(každý s 22 kartami)



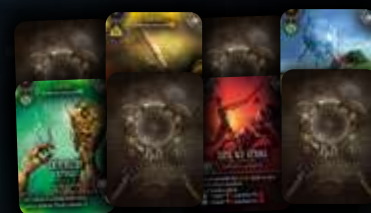
4 karty ZÁKLADNÍCH AKCÍ



5 karet počátečních PŘEDMĚTŮ



4 zabalené balíčky tajného (bdělého) režimu – 20 karet v každém  
Neotevírejte, dokud nebudete vyzváni!

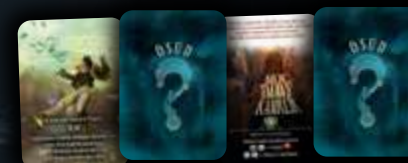


Počáteční balíček s nabídkou karet VLIVU  
(81 karet)

Karty vlivu bez čísel či textu pravidel na zadní straně.  
Do nabídky karet vlivu přibude v průběhu kampaně mnoho nových karet z ostatních balíčků vlivu (z balíčků vlivu spáčů či z tajných karet vlivu).



12 karet TAHU



Počáteční balíček OSUDU (10 karet)



Počáteční balíček SLABOSTI (6 karet)



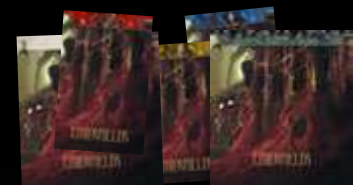
395 TAJNÝCH karet

+1 karta navíc pro volitelný režim  
Neděvejte se na ně, dokud nebudete vyzváni!



280 TAJNÝCH destiček

+2 destičky navíc pro volitelné režimy  
Neděvejte se na ně, dokud nebudete vyzváni!  
Termínem „destička“ v této hře označujeme velké karty o rozměrech 100 × 100 mm.



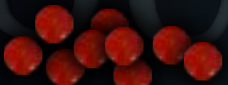
17 oddělovačů

Slouží k oddělení jednotlivých balíčků v krabici.



### 16 žetonů éteru

Reprezentují získaný éter – zkušenost nabytou spáči. Éter slouží k vylepšení schopností spáčů, nákupu nových karet vlivu a podobně. Éter v pravidlech zastupuje symbol



### 16 žetonů tísňe

Reprezentují tíseň, strach, únavu, pochybnosti a zranění spáčů. Tíseň v pravidlech zastupuje symbol



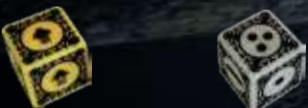
### 16 univerzálních žetonů

Univerzální žetony slouží k rozmanitým účelům, určeným kartami a pravidly hry. Univerzální žetony v pravidlech zastupuje symbol



### 6 zářivých drahokamů

Vzácné drahokamy, které spáči mohou použít během některých akcí. Jejich význam v průběhu kampaně narůstá. Zářivé drahokamy v pravidlech zastupuje symbol



### kostka pohybu entity    kostka štěstí



### 20 žetonů ohrožení

Jde o všestranné žetony, využívané různými způsoby, které jsou popsány na kartách a v pravidlech. Většinou představují nebezpečí či výzvy. Mají dvě odlišné strany. Žetony ohrožení v pravidlech zastupuje symbol



### 6 žetonů překážky

Žetony překážky v pravidlech zastupuje symbol



### 12 žetonů proměny



### 8 žetonů prostředí



### 4 žetony klíče



### 12 žetonů záměru (4 od každé barvy)

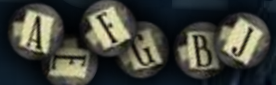


### 5 žetonů duše



### 4 osobní žetony spáče

Vytáhněte je z krabice, až vás k tomu hra vyzve.



### 10 žetonů příběhu

Pokud hra neurčí, který konkrétní žeton příběhu použít, použijte kterýkoli z nich.



### 4 žetony stavu



### 77 referenčních žetonů

Ponechte je v krabici do doby, než na některé z karet odhalíte jejich význam a pravidla použít!



### počítadlo hodin    žeton zdi / ručičky hodin



### žeton díry    6 prázdných žetonů



### 15 žetonů entit



### 2 obálky pro destičky snových portálů    pouzdra na karty moudrosti a 2 pouzdra na destičky mapy snového světa



### sáček na odhozené komponenty

Kdykoliv vás hra vyzve, abyste ze hry odstranili některý žeton, odložte jej do tohoto sáčku – ve hře se již neobjeví.

### Knihy tajemství

# POČKEJTE! JEŠTĚ NEŽ ZAČNETE...

Ohromné množství karet, destiček, žetonů a dalších komponent v krabici může při prvním setkání působit poněkud děsivě. Nebojte, následující řádky vám pomohou veškerý herní materiál roztřídit a připravit na vaši zahajovací partii.

## KARTY

1] 4 balíčky karet nadepsané slovy „Neotevřej balíček“ odložte na konec přihrádky krabice určené pro karty. Neotevírejte je.

2] Zbývající balíčky s kartami rozbalte, ale **neměňte pořadí karet!**



Drtivá většina z nich představuje **TAJNÉ KARTY**. Poznáte je podle kódu vytištěného v pravém horním rohu rubové strany. Kódy karet začínají **římskou číslicí (I, nebo II)**, po níž následuje **číslo** a v některých případech ještě **písmeno**.

Římská číslice označuje kampaň, do níž karta patří.

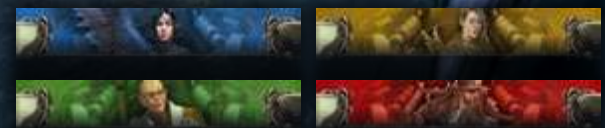
Číslo za ní pak zařazuje kartu do některé z menších skupin (např. mezi všechny karty jednoho snu). Každá karta (nebo vícero karet stejného druhu) je pak ještě označená svým vlastním písmenem.

3] Tyto karty vyskládejte ve správném pořadí do dlouhé hlavní přihrádky krabice. (Většinou by měly mít správné pořadí již z výroby.) Karty tak budou uloženy následovně:

**I-01 A, I-01 B, I-01 C, ... I-02 A, I-02 B(4x), .... II-23 A** a tak dále.

Nelekněte se, pokud některé karty zdánlivě chybí – tak to má být. Souhrnný seznam karet naleznete na adrese: <https://na.albi.cz/etherfields>.

Zbývající karty nejsou označené žádným kódem. Jedná se o počáteční karty. V krabici je můžete uložit za jejich vlastním oddělovačem (vizte předchozí stránku):



**Čtyři balíčky vlivu spáčů.** Ke každému balíčku přidejte jednu přehledovou kartu se základními akcemi.



### 5 karet počátečních předmětů

### 12 karet tahu

### 6 karet slabosti



### 10 karet osudu



### 81 karet počáteční nabídky karet vlivu

## KARTY VS. DESTIČKY

Rozbalte balíčky obsahující větší, čtvercové karty a uložte je do větší přihrádky krabice stejně, jako jste před chvílí postupovali při třídění tajných karet. Od této chvíle budeme tyto velké čtvercové karty nazývat **DESTIČKAMI**, na rozdíl od karet standardní velikosti, kterým se bude říkat jednoduše **KARTY**.

## OSTATNÍ KOMPONENTY

Vyplokejte všechny ostatní kartonové komponenty a roztříďte je dle jejich použití popsaném v levé části stránky. Prázdné žetony nevyhazujte! Zbývající oddělovače můžete prozatím odložit stranou (jejich souhrnný popis naleznete na str. 16).

## PŘEHLED HR Y

Etherfields jsou výpravnou kooperativní příběhovou hrou s prvky deckbuildingu určenou pro 1–4 hráče (s rozšířením lze do hry přibrat i páteho spoluhráče). Rozsáhlá kampaň vypraví hráče na misi napříč neskutečnými a unikátními snovými krajinami.

Hráči se ujmou spáčů, kteří budou během kampaně znovuobjevovat svou zapomenutou minulost a zoufalý úkol, jež přišli splnit.

Etherfields jsou hrou, která se vyvíjí. Některá pravidla tak nebudou v tomto sešitu zmíněna, a hráči se s nimi seznámí ve chvíli, kdy budou odhalena.

**Je-li toto vaše úplně první partie, vyberte si z následující tabulky archetypální postavu spáče, za něhož budete hrát. V opačném případě přejděte ke kapitole „PŘÍPRAVA HR Y“.**

## ZAHÁJENÍ KAMPANĚ – VÝBĚR SPÁČE

Každý z hráčů si zvolí jednoho ze spáčů popsaných níže a vezme si jeho **balfček vlivu**, který zamíchá. Poté si vezme **kartu základních akcí** a **figurku** a **desku spáče**.

*S volbou postavy si prozatím nemusíte příliš lámat hlavu – během hry si ji budete moci změnit, takže sáhněte po té, jež vás nejvíce zaujme.*



**HRÁČKA** je dobrou volbou, chcete-li si hrát s osudem a kostkami. Hráčka se více než ostatní spoléhá na náhodu, zároveň ji však dokáže ovlivnit. S oblibou klame druhé, je to pro ni ale spíše hra než cokoli vážného. Často nedokáže pochopit vážnost situace, a když ano, předstírá, že žádný problém neexistuje.



**SPECIALISTA** je zkušeným technikem a řemeslníkem. Spoléhá na využívání karet pokroku, přinášejících výhody v průběhu celé hry, a postupně si buduje výkonný systém provázaných efektů. Dává přednost klidné debatě a detailnímu rozboru před rychlými a násilnými řešeními. Má víc znalostí než všichni ostatní spáči dohromady. Je vůdcem.



**DRSŇÁK** je neústupný a houževnatý. Nejraději má jednoduché akce – zahrnující většinou použití hrubé síly. Nesnáší tlachání a sáhodlouhé rozpínavání problémů. Zato pokud se ocitnete v potížích, můžete se na něj spolehnout. V krajním případě je ochoten obětovat i sám sebe. Navenek může působit zasmušile, má však klidnou a vyrovnanou povahu. Dokud ho někdo nedožene k zuřivosti.



**NESPOUTANÁ** ráda ohýbá pravidla. Dokonce i základní pravidla hry! Nepřijme žádnou překážku, žádný zákon, který by jí bránil jít svou vlastní cestou. Cítí se být hlavně duší a vědomím, tělo považuje za něco méně důležitého. Někdy se chová trochu dětinsky.

# PŘÍPRAVA HR Y

„Začněte na začátku,“ řekl král vážným hlasem, „a pokračujte, až přijdete ke konci, pak přestaňte.“

– Lewis Carroll, Alenka v říši divů

**Pokud se jedná o vaši první hru, proveďte pouze pokyny přípravy uvedené v takto zvýrazněném textu. V opačném případě proveďte před každou následující partii kompletní přípravu hry.**

- 1] **Položte na stůl hrací plochu.** A
- 2] **Skladiště:** sem položte všechny své karty poznámek a předměty B .

*Poznámka: Na začátku kampaně žádné z těchto karet nebudete vlastnit.*

- 3] **Pole snové krajiny:** sem položte 2 **vstupní destičky mapy dřívoty** C . Jde-li o vaši první hru, tento pokyn ignorujte.
- 4] **Každý spáč si před sebe položí desku zvoleného spáče, jeho karty vlivu, figurku a kartu základních akcí.**



## POPIS DESKY SPÁČE

- 1 – **balfček vlivu** (lícem dolů).
- 2 – **odhazovací hromádka karet vlivu** (lícem nahoru).
- 3 – získaný .
- 4 – utržená .
- 5 – **aktivní karty pokroku**.



5] Rozložte na správná místa následující komponenty:

a) **Karty tahu** **D** – zamíchejte je a položte lícem dolů na pole vyhrazené pro odhozené karty tahu.

b) **Karty osudu** **E** – zamíchejte je a položte lícem dolů na pole vyhrazené pro balíček osudu.

c) **Balíček dřímoty / pole entity** **G** – destičku „Fáze delta“ (se zeleným rubem) si odložte stranou, zamíchejte zbývající karty a položte je na ni. Toto místo využívají i **destičky entity**.

d) **Karty slabosti** **F** – zamíchejte je a položte lícem dolů na pole vyhrazené pro balíček slabosti.

e) **Mapové destičky dřímoty** **H** – zamíchejte zbývající destičky a položte je na pole vyhrazené pro destičky mapy dřímoty.

f) **Karty období** **I** – ujistěte se, že navrchu leží ta samá karta, jaká byla v předcházející partii.

g) Vezměte z krabice pouzdro uchovávající všechny objevené karty moudrosti.

h) **Destičky snového portálu** – vyjměte ze zvláštní obálky všechny destičky snového portálu, jež máte k dispozici. Na začátku každého snu je umístěte na **J**. Nyní ale ne!

i) Položte všechny odhalené destičky snového světa na pole vyhrazená pro **mapu snového světa** **K**.

6] **Připravte vedle herního plánu všechny kostky a žetony rozříděné podle druhu.** Pokud jste je již odemkli, můžete na stůl vyskládat také univerzální i osobní referenční žetony. V opačném případě je ponechte v krabici.

7] **Na odpovídající políčko hodin položte počítadlo hodin – v závislosti na počtu spáčů účastnících se hry: 1/2/3/4/5 spáčů = 5/4/3/2/1 hodin.** **L**.

8] **Vyhodnoťte kartu „Procitnutí“, počínaje krokem 4.** Po provedení kroku „**Odhalte 2 vstupní destičky mapy dřímoty.**“ (destičky jsou označené na rubových stranách) umístěte své spáče na libovolná pole s **L**.

*Poznámka: Během vyhodnocování karty „Procitnutí“ si mohou hráči změnit spáče, upravit složení balíčku vlivu a určit aktivní masky.*

**JEDNÁ-LI SE O VAŠI PRVNÍ HRU,  
JSTE PŘIPRAVENI SE SEZNÁMIT S HROU!  
PROJDETE SI ZBÝVAJÍCÍ TEXT TÉTO STRÁNKY,  
POTÉ SI VEZMĚTE A VYHODNOŤTE DESTIČKU 1-01X  
(destičku prvního snového portálu).**

**Jak vyhodnotit tuto kartu se dozvíte v kapitole  
ZÁKLADNÍ PRAVIDLA na následující stránce.**

## PONECHTE V KRABICI

Následující herní součásti můžete ponechat v krabici (a vyndat je, až budou potřeba):

- **balíček nabídky karet vlivu** (před tažením zamíchejte)
- **nabídka předmětů** (před tažením zamíchejte). **Jde-li o vaši první hru, je nabídka předmětů prázdná.**
- **tajné karty a destičky** (předem rozříděné a seřazené)
- **nepoužité masky**

Při pročítání textu pravidel narazíte na takto **zvýrazněné části**, jež nabízí tipy pro první partii hry. Sešit pravidel, který právě držíte v ruce, je uspořádán tak, abyste se mohli co nejdříve ponořit do svého prvního (výukového) snu, aniž byste jej před tím nutně museli pročíst od začátku až do konce. Hra vás v něm pozvolným tempem seznámí se všemi základními pravidly, a po sešitu pravidel tak budete muset sáhnout, jen když si budete potřebovat ujasnit některé nové výrazy. Tato část pravidel vás má za úkol postupně seznámit se všemi nejdůležitějšími pravidly.

## ODHALIT

Kdykoliv vás hra vyzve k odhalení karty nebo destičky s konkrétním kódem, vyhledejte ji podle čísla vytištěného na její rubové straně mezi tajnými kartami/destičkami o odhalte ji. Poté ji položte na odpovídající vyhrazené pole, nebo pokud jej nemá, poblíž hrací plochy (to se většinou týká jedinečných karet daného snu).

Pokud vás hra vyzve k odhalení konkrétní karty/destičky a zmíní při tom pouze písmeno namísto celého kódu, znamená to, že daná karta/destička pochází z karet/destiček aktuálního snu, a ne ze zásoby těch tajných.

V pravidlech, stejně jako na kartách a destičkách, se budete často setkávat s termíny „**SEN**“ a „**DŘÍMOTA**“, které se mohou zpočátku plést.

**SNY** obecně představují samostatná, větší dobrodružství, zatímco **DŘÍMOTAMI** se označují kratší setkání odehrávající se mezi jednotlivými sny.

**SNY** využívají **MAPOVÉ DESTIČKY SNOVÉ KRAJINY** (pocházející z jedinečných tajných karet a destiček daného snu). Svě dobrodružství započnete právě uprostřed jednoho snu.

**DŘÍMOTY** využívají **MAPOVÉ DESTIČKY (SNOVÉ KRAJINY) DŘÍMOTY** a **BALÍČEK DŘÍMOTY**.

Jako poslední je třeba zmínit **MAPU SNOVÉHO SVĚTA** **K**, jež představuje snový svět z ptáčích perspektivy. Hráči se po ní pohybují ve skupině a snaží se otevřít vstup do jednotlivých snů. Při tom jim do cesty přicházejí dřímoty. S dřímotami a mapou snového světa se seznámíte později.

## KNIHA TAJEMSTVÍ

Hra Etherfields odhaluje své příběhy a události v herním světě prostřednictvím **Knihy tajemství**. Kdykoli se během hry setkáte s odkazem na „s. #####“, nalistujte si příslušné číslo v knize tajemství a nahlas scénu přečtete.


## VÝBĚR Z VÍCE MOŽNOSTÍ

Pokud vás hra vyzve k úkonu, který lze provést vícero způsoby (jako třeba přesunutí entity, přičemž existuje více možných cest), zvolí si společně spáči jednu z možností. K tomu je třeba dodat, že pokud nespĺňujete požadavky některé z možností, nemůžete si ji vybrat. Pokud se výběr týká všech spáčů, platí toto pravidlo pro celou skupinu.

## PŘEDNOST PRAVIDEL

Pokud je pravidlo na kartě, destičce nebo v Knize tajemství v rozporu s pravidly v této brožuře, má pravidlo na kartě/destičce či v Knize tajemství přednost.

## SYMBOL POČTU HRÁČŮ ( )

Symbol  označuje počet hráčů. Vždy odpovídá počtu hráčů ve hře (hrájí-li tedy například 4 hráči, představuje tento symbol číslo 4).

## SYMBOL „/“

Symbol „/“ znamená „nebo“.



# ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

## PRŮBĚH HRY

Hráči budou během kampaně prozkoumávat sérii snů s jejich snovými krajinami, ve snaze dopátrat se svého poslání a své totožnosti. Sný představují delší, jedinečná dobrodružství, obsahující rozmanitá prostředí a dějové linie. V čase mezi jednotlivými sny pak hráči putují po mapě snového světa a zažívají dřímoty – kratší setkání s obyvateli a tvory tohoto světa.

## DESTIČKY SNOVÝCH PORTÁLŮ

„Měls někdy pocit, že nevíš, jestli bdíš, nebo sníš?“  
– Neo, Matrix



Snové portály jsou branou do snu. Obvykle se nacházejí v určité čtvrti snového světa (vizte **MAPA SNOVÉHO SVĚTA** na str. 14) a pro vstup vyžadují určitý počet klíčů. Pro první sen tyto požadavky neplatí. Sný si mezi jednotlivými partiemi můžete uložit do připravené obálky.

### Chcete-li vstoupit do snu, proveďte následující:

– Pokud je na stole rozložená snová krajina dřímoty, nejprve ji odhodte (tzn. všechny mapové destičky dřímoty, karty vrtochu, atd.).

V současnosti není na stole žádná mapa dřímoty rozložena, takže si prozatím tohoto kroku nemusíte všimnout.

– **PŘÍPRAVA:** před vstupem do snu proveďte všechny kroky v seznamu. Příprava bude obvykle spočívat ve vytažení všech náležitých karet z krabice na stůl a vyskládáním vstupních mapových destiček daného snu.

**Pamatujte! Nikdy se nedívejte na přední stranu tajné karty nebo destičky, pokud vám hra neřekne, že ji máte odhalit, letmo si ji prohlédnout, či vzít.**

– **BALÍČEK TAHŮ:** Náhodně táhněte uvedený počet karet tahu a položte je lícem nahoru na pole vyhrazené pro balíček tahů. Tím je určen čas, jež máte na dokončení daného snu (vizte **KARTY TAHU** na str. 12). Zbylé karty odhodte lícem dolů na odhazovací hromádku karet tahu.

– **ÚVOD:** číslo odkazuje do Knihy tajemství na scénu s úvodním textem pro daný sen. Přečtěte jej, jakmile budete hotovi s přípravou snu.

– Následně **destičku** snového portálu otočte a položte na pole vyhrazené pro snový portál. Tato strana destičky popisuje případná zvláštní pravidla a také **CÍL** snu a číslo scény, kterou je třeba vyhodnotit, pokud vám dojdou tahy.

– Nakonec už stačí jen vstoupit se svými spáči do snové krajiny a zahájit svůj první tah...

## MAPA SNOVÉ KRAJINY

Nevědomost, ten slepý starý blázen s vrtkavou rukou na kormidle, nastavil kurz vstříc noci nejistot.  
– Dead Can Dance, In the Wake of Adversity

Jak ve snech, tak během dřímot se hra odehrává na mapě snové krajiny, skládající se z destiček vyobrazujících to, co spáči v daném snu či dřímotě zažívají. Hráči jsou reprezentováni svými figurkami, stejně jako entity, na které zde narazí. Každá destička mapy se dále dělí na 4 pole. Při odhalení nové mapové destičky ji otočte lícem nahoru a zarovnejte uvedený kód s odpovídajícím kódem na hrací ploše (v oblasti vyhrazené pro **MAPU SNOVÉ KRAJINY** v horní části hrací plochy).

Mapové destičky či karty nemusí vždy zabírat celé vyhrazené pole.

Destička někdy může částečně překrývat dvě sousedící pole, karta může ležet našikmo. V takových případech je důležité, aby byl kód na destičce (A1, B2 a pod.) zarovnaný s kódem vytištěným na hrací ploše a aby linky mřížky lícovaly.

Je-li toto vaše první hra, vyzvala vás destička snového portálu k odhalení pouze vstupní destičky (Destička I-01 VSTUP). Otočte ji a položte na pole A2 snové krajiny, které se nachází v horní části hrací plochy.

## VSTUP SPÁČŮ

Po vstupu do snové krajiny se spáči vždy ocitnou na místě označeném symbolem vstupu, které se nachází na rozhraní dvou polí. To znamená, že se vztahuje k oběma z nich. Umístěte své figurky na libovolné z dvojice polí. Umístěte své spáče na libovolné z dvojice nabízených polí na destičce A2.

## AKCE MAPY

Akce mapy jsou akce, které se nacházejí na mapových destičkách. Je-li akce označena symbolem, jde o jednorázovou akci. Po jejím využití takovou akci překryjte žetonem překážky (o provádění akcí se můžete dočíst více v kapitole **AKCE SPÁČŮ** na str. 9).

## ZDI

O kus dál se nachází také zeď. Jde o nepřekročitelnou překážku, přes kterou se nelze pohybovat ani skrze ni měřit dosah (vizte „**AKCE POHYBU**“ na str. 11).

## ZJEVOVÁNÍ ENTIT

Na mapě se v současnosti žádná entita nenachází, takže si s nimi nemusíte zatím dělat starosti. Neuškodí však, když vám tato pravidla uvíznou v hlavě.

Příchozí entity (o **ENTITÁCH** vizte více na str. 12) se vždy zjevují na polích označených symbolem. Je-li k dispozici více takových polí, můžete si mezi nimi vybrat. Má-li se zjevit více entit najednou a zároveň je k dispozici více než jedno pole s, rozmístěte je na ně co nejrovnoměrněji.



Pokud se ve snové krajině nachází nějaké pole s doplněné o symbol **BARVY TAHU**, podívejte se, jestli odpovídá barvě aktuálního tahu na aktuální kartě tahu. Pokud ano, musíte první zjevenou entitu umístit právě na toto pole s.

NA KONCI TĚHLE CHODBY  
MUSÍ NĚCO BÝT!



Příklady akcí mapy.

HALÓ?  
JE TAM  
NĚKDO?

# OSTATNÍ PRAVIDLA PRO SNOVÉ KRAJINY

Jde-li o vaši první hru, můžete prozatím tuto stránku přeskočit. Většinu těchto informací nebudete nyní potřebovat.

## OSTATNÍ SYMBOLY SNOVÝCH KRAJIN



**MÍSTA VYHRAZENÁ PRO ZÁKIVÉ DRAHOKAMY** – nachází-li se spáček na poli se symbolem (gemstone), může zaplatit 1 (gemstone) a položit jej na daný symbol (gemstone). Od tohoto okamžiku se stává efekt popsáný u příslušného symbolu (gemstone) aktivní a tuto akci lze využívat bez dalších nákladů. Nachází-li se spáček na poli s aktivním (gemstone), může si daný (gemstone) vzít, deaktivuje tím však efekt daného symbolu (gemstone).



**PAST** – kdykoli se spáček pohybuje skrz pole se symbolem (bell) (nebo zde ukončí pohyb/přemístění), spustí efekt pasty popsáný v textu daného snu či dřímoty.

**VZNÁŠEJÍCÍ SE PRAVIDLO** – efekty či akce vytištěné v takovémto modrém rámečku se nevztahují na pole, v němž se daný rámeček nachází, ale týkají se celé snové krajiny. Obsahuje-li takový rámeček akci, mohou ji hráči vykonat bez ohledu na dosah.

Neobsahuje-li vznášející se pravidlo žádnou akci, ale pouze pokyny (např. vyhodnocení scény), mělo by se vyhodnotit ihned poté, co je toto pravidlo odhaleno.



**TAŽENÍ KARET** – pokud se na začátku fáze spáčů nachází hráč na poli se symbolem tažení karet, táhne si během kroku dobrání karet o tolik karet vlivu navíc, kolik uvádí číslice na příslušném symbolu.

*Pamatujte při tom na to, že karty tažené navíc nenavýšují maximální počet karet v ruce.*



**SCHODIŠTĚ** – tento symbol se nepojí s žádným efektem, dokud tak přímo neurčí jiná karta či pravidlo.

**NEPŘÍSTUPNÉ POLE** – přes toto pole se nesmí pohybovat ani měřit dosah žádný spáček či entita.

Chce-li se některý ze spáčů pohnout na pole ležící za nepřístupným polem (nebo vykonat akci, jež na toto pole cílí), musí dosah měřit kolem nepřístupného pole – což nemusí být vždy možné.

## SYMBOLY A ŽETONY PROSTŘEDÍ



**Symbole prostředí** se nepojí s žádným efektem, dokud tak přímo neurčí jiná karta či pravidlo.

Nachází-li se symbol prostředí ve středu mapové destičky, znamená to, že se v tomto prostředí nacházejí všechna její 4 pole.

Leží-li symbol prostředí na lince mezi 2 poli mapové destičky, znamená to, že se v tomto prostředí nacházejí obě tato pole.

Pro **žetony prostředí** (ležící na 1 poli / 2 polích / celé destičce) platí stejná pravidla jako pro symboly prostředí.

Kdykoli se ve stejný okamžik sejdou na jednom poli symboly (gemstone) a (gemstone), symbol (gemstone) se ignoruje.

## OMEZENÍ POČTU FIGUREK A ŽETONŮ ENTIT NA POLI

Každé z polí pojme maximálně 4 figurky a/nebo žetony entit, načež se považuje za zaplněné. Spáček se skrze zaplněná pole mohou pohybovat, nemohou se zde však zastavit. Pokud na zaplněné pole vstoupí entita (v důsledku pohybu či zjevení), vytlačí všechny spáčky na jedno ze sousedních polí vybrané hráči. Pokud však zaplněné pole obsahuje pouze 1 spáček, takový spáček nemůže být vytlačen a entita ukončí svůj pohyb v dosahu 1 od tohoto pole.

**VELKÉ ENTITY:** velké entity jsou entity s figurkami či žetony většími než obvykle bývají. Zabírají celé pole, na němž se nacházejí, a nelze je žádným způsobem vytlačit. Jakmile velká entita vstoupí na pole, vytlačí veškeré ostatní figurky a/nebo žetony entit z daného pole na libovolná sousední pole zvolená hráči a zároveň zde ukončí pohyb.

*Poznámka: V některých snech narazíte na pole zcela oddělená zámi. Spáček se na taková pole mohou přemístit různými způsoby. Pokud se na takovém poli nachází 4 spáčky, nemůže se na něm zjevit žádná entita ani se tam přemístit.*

## OMEZENÍ KOMPONENT

Kdykoli nastane situace, že mají hráči získat nebo umístit některou z herních komponent, ale daná komponenta se již nenachází ve společné zásobě (vyčerpané žetony (gemstone) či (gemstone), klíče, žetony (gemstone), figurky měňavců atd.), pak takovou komponentu hráči neumístí/nezískají.

Jedinou výjimku z tohoto pravidla představují (gemstone). Pokud by měl některý spáček utřít (gemstone) a zároveň by v zásobě již žádný žeton tísne nebyl, všichni spáček prohrávají (vizte **Tíseň a smrt** na str. 8).

Množství herních komponent daného druhu **NEZÁVISÍ** na počtu spáčů. Toto pravidlo platí pro jakoukoliv komponentu získanou díky tajným kartám snu (jde např. o karty vlivu/předmětu/poznámky atd.). Pokud již hráči například ve snu našli nějaký zvláštní předmět, nebude se tento předmět v daném snu přistě již nacházet, pokud jej hráči navštíví znovu (např. v důsledku předchozí porážky). Nezáskají tak žádnou druhou kopii tohoto předmětu.



# PRŮBĚH TAHU

Hra uvnitř snů i dřívot probíhá v **tazích**. V každém tahu se odehraje nejprve **fáze spáču** (v níž konají všichni hráči současně), po níž následuje **fáze snu** (v níž koná hra):

## FÁZE SPÁČŮ

### 1) KROK DOBÍRÁNÍ KARET

Každý spáč si dobere 4 karty vlivu, aniž by však při tom přesáhl **maximální počet karet v ruce**, jehož výchozí hodnota činí 6 karet\*. Jakmile hráč dosáhne maximálního počtu karet, **přestane s dobíráním**. V žádném okamžiku nesmí mít v ruce více karet, než činí maximum. Má-li hráč možnost dobřat si karty, nemůže se rozhodnout dobrat si méně, než je určeno. Před samotným dobřáním může z ruky **odhodit** libovolný počet karet.

*\*Některé efekty a karty mohou limit karet v ruce navýšit.*

Dojdou-li v balíčku vlivu **kdykoli** během dobřání karty, zamíchá hráč svou **odhazovací hromádku** a utvoří z ní nový balíček, z něhož si dobere zbytek požadovaných karet. S mícháním se však pojí určitý postih (vizte **ZAMÍCHÁNÍ BALÍČKU!** níže).

### 2) KROK HRANÍ KARET A AKCÍ

Spáči se pohybují po snové krajině, vykonávají akce a vykládají karty (vizte **AKCE SPÁČŮ** na str. 9). Spáči nemusí hrát v žádném přesném pořadí – mohou své akce provádět **současně\***, pokud některá konkrétní situace nevyžaduje opak. Jakmile se hráči shodnou, že nemají co dalšího vykonat, jejich fáze končí. Tah pak pokračuje fází snu.

*\*Pokud by hráči chtěli vyzkoušet variantu se strukturovaným tahem, necht se podívat na str. 16. V takovém případě mohou využít figurku začínajícího hráče.*

## ZAMÍCHÁNÍ BALÍČKU!

**Kdykoliv si má spáč táhnout karty, zatímco je jeho balíček prázdný, musí zamíchat odhazovací hromádku, utvořit z ní nový balíček vlivu a poté utřít 1 , NEBO zapečetit 3 karty.**

Aby odvrátil hrozbu smrti, musí si vybrat: strpět nebezpečnou tíseň, nebo obětovat karty z balíčku tím, že je zapečetí.

Nejsnazší cestu, jak se zbavit tísně a jak získat zpět zapečetěné karty, nabízí zvláštní destička „Fáze delta“, ukrývající se v balíčku dřívoty (vizte **FÁZE DELTA** na str. 15).

Pokud hra spáči umožní znovu zamíchat balíček vlivu, přestože v něm stále zůstávají karty, zamíchá dohromady všechny zbývající karty i karty na odhazovací hromádce a utvoří z nich nový balíček vlivu. **Jelikož tuto akci nevyvolala nutnost dobrat si karty, NEMUSÍ v tomto případě podstupovat postih za míchání balíčku.**

## FÁZE SNU

### 1) KROK ENTITY A UDÁLOSTÍ SNU

Aktuální karta tahu určí, jaké efekty snu se vyhodnotí a v jakém pořadí. Efekty mohou pocházet z destičky/destiček entity, snového portálu nebo odhalených tajných karet (vizte **KARTY TAHU** na str. 12).

V této fázi nemohou spáči využívat žádných akcí či efektů na kartách, pokud to některá karta výslovně nepovolí nebo neobsahuje zvláštní symbol ⚡.

*Někdy se může stát, že v tomto kroku nedojde k žádným efektům, jako je tomu například u většiny počátečních tahů prvního snu.*

### 2) KROK ODHOZENÍ KARTY TAHU

Na konci tahu se odhodí aktuální karta tahu. V tomto okamžiku také končí všechny efekty s časovou platností „do konce tohoto tahu“. Nachází-li se poté v balíčku tahu ještě nějaká karta, zahájí se **fází spáču** další tah. Pokud již žádné karty tahu nezůstávají, vyhodnotí se **efekt „vyčerpání tahu“**, popsany na destičce snového portálu/dřívoty.

## ZAPEČETĚNÍ A ODPEČETĚNÍ KARET

„Všude kolem tma se žine, slunce svít se stává cizím.

Mluvme teď o něčem jiném, můžeš být mnou, až odtud zmizím.“

Neil Gaiman, Blahovolné

Zapečetění karty představuje jeden z nejčastějších negativních efektů ve hře. Hráč kvůli němu přijde o několik karet ze svého balíčku vlivu, přinejmenším do doby, než najde způsob, jak je odpečetit.

**ZAPEČETĚNÍ X KARET:** Odhal X karet vlivu svrchu svého balíčku a polož je na hromádku zapečetěných karet. Zapečetěné karty zůstávají mimo hru do doby, než je využit efekt odpečetění.

**ODPEČETĚNÍ X KARET:** Vezmi X karet svrchu své hromádky zapečetěných karet a polož je na odhazovací hromádku. Budou k dispozici po dalším zamíchání balíčku.

Doporučujeme zapečetěné karty uchovávat pod deskou spáče tak, aby bylo zřejmé, že jsou mimo hru.

*Poznámka: Zapečetit lze jen karty vlivu. Ostatní karty v balíčku (např. karty slabosti) se procesu zapečetění neúčastní (hráč ji jednoduše přeskočí a táhne následující kartu). Po vyhodnocení efektu zapečetění se případně tažené karty slabosti vrátí zpět navrch balíčku.*

*Poznámka: Pokud by hráč měl zapečetit karty, ale neměl by při tom v balíčku vlivu žádné karty, NEMUSÍ balíček míchat ANI zapečetit karty.*

## TÍSEŇ A SMRT

„Jaké sny by se nám mohly zdát v tom spánku smrti.“

– William Shakespeare

Žeton reprezentuje tíseň, strach, únavu, pochyby a zranění spáču. Hráči si utřené odkládají vedle své desky spáče.

Všichni spáči prohrávají, jestliže:

- **kterýkoli** ze spáču utřít 8. (zemře).
- **by kterýkoli** ze spáču měl utřít , ale v zásobě již nezbyvají žádné žetony (ve hře je celkem 16 žetonů).
- **některý** ze spáču zemře, jelikož vlastní **méně než 6 karet** (počítají se karty v balíčku vlivu, v ruce a na odhazovací hromádce, nikoli však aktivní karty pokroku a zapečetěné karty).

Jestliže spáči prohrají, musí vyhodnotit **kartu moudrosti „Smrt“** (není-li ještě odhalena, pak odhalí **tajnou kartu II-42 I**, jak připomíná i kartička základních akcí).

Pokud spáči prohrají **ve snu**, odhodí navíc ještě aktuální snovou krajinu a vrátí všechny karty a destičky daného snu (mimo těch, jež spáči již získali či přidali do herních balíčků) mezi tajné karty. Destičku snového portálu k tomuto snu si ponechají, aby se k němu mohli vrátit a zkusit štěstí znovu.

## MAXIMÁLNÍ POČET KARET V RUCI

# 6

Hráč nemůže mít v žádném okamžiku v ruce více než 6 karet. Při dobřání karet táhne karty jen tak dlouho, dokud nemá v ruce 6 karet, nikdy více.

*Některá zvláštní pravidla však mohou maximální počet karet v ruce upravovat. Bonus, jenž umožňuje dobrat si více karet, maximální počet karet v ruce nezvyšuje.*



# AKCE SPÁČŮ

Jako někdo, kdo se snadno dotkne nitra, si všímám tišně sápadící se mi po hrdle.  
Je čas natáhnout ruku. Najít něco, co tam není. Ty vidíš ta znamení, leží na cestě.

- The Gathering, Analog Park

Každý spáček může uvnitř dřímoty/snu vykonávat nejrůznější akce. Většina z nich se nachází na:

- kartě **základních akcí**.
- spáčových kartách **vlivu**.
- aktivních **kartách pokroku** spáče.
- aktivní **masce** spáče.
- aktivních **předmětech** sdílených v rámci celé skupiny.

Další akce se mohou nacházet v samotné snové krajině - na destičkách **dřímoty/snu**, destičkách **snového portálu**, destičkách **entit** atd.

Následující část popisuje způsob, jakým se akce vykonávají. Rozmanité herní prvky, na nichž lze tyto akce nalézt, pak rozebírají další části těchto pravidel.

## VYKONÁVÁNÍ AKCÍ

Chce-li hráč vykonat některou z akcí, musí nejprve zaplatit její cenu (doplněnou v některých případech o další podmínky).

Cena je vždy uvedena na začátku popisku akce. Obvykle má formu určitého počtu symbolů záměru (▲, ● nebo ◆).

Záměr je ve hře hlavním zdrojem spáčů. Reprezentuje to, jak spáček interaguje s okolním světem nebo jak řeší určitý problém. Záměry se vyskytují ve třech barvách:

- - **VNÍMAVOST**. Má většinou vztah k rozhovorům, pozorování, pochopení a technologím.
- ▲ - **PROHNANOST**. Vztahuje se většinou k pohybu, chytrosti, úniku, jednání a klamání.
- ◆ - **HNĚV**. Týká se většinou fyzického úsilí, boje, výdrže či dohadování.

Před využitím akce je nutné zaplatit její cenu odhozením kombinace karet vlivu z ruky a/nebo aktivních předmětů s požadovaným množstvím příslušného druhu záměru. Karty vlivu se odhazují na osobní odhazovací hromádku vlivu, zatímco předměty se v tomto případě odhazují do skladiště předmětů.

Záměr, který odhozená karta vlivu/předmětu poskytuje, je uvedený v jejím levém horním rohu. Nachází-li se na kartě více barev záměrů, musí si hráč zvolit, kterou z nich při odhazování využije. Odhazuje-li pak takto kartu, nemůže zároveň využít schopnost akce, jež je na ní vytištěná. Karta poskytuje záměr ihned po svém odhození, případný přebytečný záměr přijde nazmar.

**Příklad:** Cena vyžaduje zaplatit buď 6 ●, nebo 6 ◆. Hráč se rozhodne zaplatit 6 ● odhozením jedné karty poskytující 1 ◆ a 2 ●, jedné poskytující 3 ● a aktivního předmětu se 2 ●. Přebytečná 1 ● je ztracena a nelze ji rezervovat pro placení jiné akce. Uvedený 1 ◆ nebyl nikdy získán, protože byla daná karta využita pro zisk 2 ●.



Příklady požadovaných cen na kartách vlivu/předmětů.



Příklady požadovaných cen na destičkách mapy / entit / tajných kartách.

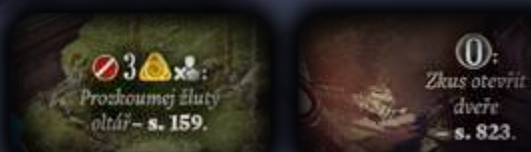
0 - Cena této akce vždy činí 0 záměru. Její využití je zdarma.

1 - Spáček cenu splatí tím, že utrží uvedený počet ● (získá ●).

Více o utržení ● - vizte str. 8.

1 - Cenu této akce je nutné zaplatit v ●. K jejímu vykonání je třeba odhodit uvedený počet ●.

**! Akci mapy může hráč vykonat, jen pokud se figurka jeho spáče nachází na poli této akce (nejde-li o akci útoku/kontaktu - vizte str. 10).**



## KARTA ZÁKLADNÍCH AKCÍ



Každý spáček má svou vlastní přehledovou kartu s výčtem základních akcí, které již byly zmíněny, spolu s několika dalšími:

**POHYB** - Zaplatit libovolný počet ▲ a pohni se o daný počet polí.

Více o pohybu vizte „Akce pohybu“ na str. 11.

**ÚSILÍ** - Jednou za tah uber X hodin a pohni se o X polí (vizte **Hodiny** na str. 13).

**LETMĚ PROHLÉDNUTÍ** - Za odhození 1 karty se můžeš na 5 vteřin podívat na 1 tajnou kartu/destičku aktuálního snu s textem „vliv“/„předmět“/„slabost“/„osud“/„dřímota“ na rubové straně.

**ZISK ZÁŘIVÉHO DRAHOKAMU** - Odhoď 3 karty vlivu z ruky a vezmi si 1 ●.

**POUŽITÍ ZÁŘIVÉHO DRAHOKAMU** - Odhoď 1 ● a opakuj libovolný hod (libovolnou kostkou vrženou kterýmkoli z hráčů).

**ODSTRANĚNÍ PROMĚNY** - Pokud odhodíš 1 klíč nebo 1 ●, odhoď 1 proměnu (vizte **PROMĚNY** na str. 13) z entity v dosahu 1.

**POSÍLENÍ ZÁMĚRU** - vizte odpovídající popis na str. 11.

Zde je pouze připomenut efekt (nejhoršího) výsledku ☒.

**SMRT SPÁČŮ** - Jde o připomenutí postupu při překročení maximálního počtu ●. Vyhodnoť **tajnou kartu II-42 I (karta moudrosti Smrt** - vizte **Tíseň a smrt** na str. 8).

## KARTY VLIVU

Vím, kdo jsem byla, když jsem dnes ráno vstávala, ale od té doby jsem se, myslím, několikrát musila proměnit.

- Lewis Carroll, Alenčina dobrodružství v říši divů



**Karty vlivu** reprezentují veškeré fyzické a psychické schopnosti, jimiž spáček vládne. Na počátku kampaně může každý z nich využívat jen svých 22 **počátečních karet vlivu**. Balíček si však bude postupně vylepšovat přidáváním nových karet získaných ve snech či koupěných z nabídky karet vlivu.

Spáček si balíčky pokládají nalevo od desky spáče. Z nich si pak během hry budou dobírat karty. Odhrané a odhozené karty se umísťují lícem nahoru na odhazovací hromádku napravo od desky spáče.

S výjimkou **karet pokroku** (vizte následující část) mohou hráči u karet vlivu zahraničích z ruky využít buď jejich záměr, nebo jejich akci/efekt. Není-li uvedeno jinak, mohou hráči karty vlivu hrát pouze během **fáze spáče**.

Výjimku představují karty se symbolem **RYCHLOSTI** ⚡. Ty může hráč zahrát kdykoli během své akce (i uprostřed jiné akce), během kol ostatních spáčů či během fáze snu. Nesmí však před tím zapomenout zaplatit uvedenou cenu.

**Příklad:** Karel musí za akci zaplatit 8 ◆. Začne zaplacením 4 ◆, pak ale zjistí, že mu chybí zbývající 4 ◆. Rozhodne se tedy uprostřed své akce zahrát kartu „**Odhál vzorec**“, jež efekt ⚡ mu ji umožní ihned zapečetit a dobrat si další 3 karty. Má štěstí: dvě z nich zobrazují 4 symboly ◆, které použije k dokončení platby za svou akci.

Některé karty si kladou pro spuštění své akce/efektu ještě další podmínky (např. požadavek na určitý druh prostředí).



Každý jednotlivý počáteční balíček karet vlivu také umožňuje své **postavě** provést **unikátní akci**, jež je vytištěná na rubové straně každé karty. Tuto akci mohou spáči využít, nachází-li se daná karta navrchu jejich balíčku. Jak se budou s postupující kampaní v balíčku spáče objevovat nové karty, bude možnost provést tuto jedinečnou akci stále méně častá. Tato skutečnost ilustruje postupující ztrátu původní spáčovy osobnosti.

Získané karty vlivu (ze snů, z nabídky karet vlivu) spáči odkládají **lícem nahoru** navrch **odhazovací hromádky**.

## KARTY VLIVU/POKROKU

„Sny rostou, rostete-li vy.“

- Zig Ziglav



**Karty pokroku** představují zvláštní druh karet vlivu, jež spáčům poskytují po zahrání trvalé schopnosti. Tyto karty je možné odhodit z ruky a použít obvyklým způsobem k získání záměru. Jejich akce/efekty však nelze použít, dokud si je hráč neumístí do **zóny pokroku** pod deskou spáče (po zaplacení ceny uvedené v horní části karty). Od té chvíle může hráč využívat libovolnou akci či efekt na této kartě. Jakmile kartu pokroku zahraje, a ta je aktivní, nemůže ji odhodit pro získání záměru.

Každý spáč může mít ve své **zóně pokroku** nanejvýš 4 karty. Některé masky (vizte **MASKY** na str. 13) a jiné karty mohou tuto hodnotu upravovat. Pokud hráč dosáhl tohoto maxima, a přesto chce umístit novou kartu pokroku, musí nejprve odhodit jednu z již umístěných karet pokroku (aktivních či otočených), a až poté umístit novou kartu. Jiným způsobem nemůže hráč již umístěnou kartu pokroku **dobrovolně** odhodit.

**OTOČENÍ KARTY POKROKU** - Vyzve-li hra spáče k otočení karty pokroku, jednoduše ji otočí lícem dolů. Akci takové karty není možné do doby, než bude otočena nazpět, využívat. Přesto se karta nadále počítá do maximálního počtu umístěných karet pokroku.

V některých pravidlech se používají symboly , které odkazují na počet hráčových **aktivních karet pokroku dané barvy** (otočené karty **se nepočítají**).

Pokud nějaké pravidlo nestanoví jinak, karty pokroku se po použití neodhazují. Umístěné karty pokroku zůstávají v hráčové zóně pokroku, dokud jej některý herní efekt nedonutí je odhodit (smrt spáče, procitnutí atp.).

Hráč může vlastnit dvě stejné aktivní karty pokroku, většina z nich však nezdvoujnásobuje svůj efekt.

## NABÍDKA KARET VLIVU A NAKUPOVÁNÍ

Nabídka karet vlivu představuje zásobu dosud nezískaných karet vlivu, ze které si mohou spáči koupit nové karty, vydají-li se na mapě snového světa nakupovat (vizte str. 14). Fungování nabídky bude vysvětleno v průběhu hry. Karty z nabídky mohou zůstat v krabici do chvíle, než budou potřeba (hráči by se na ně neměli dívat). Sama nabídka karet vlivu se bude během kampaně měnit tím, jak do ní budou přibývat karty z jednotlivých snů.

Pokud jsou hráči vyzváni k **ná kupu karet vlivu**, může si každý spáč táhnout **3 karty svrchu nabídky karet vlivu** a koupit si za svůj libovolný počet z nich. Zakoupené karty pak odloží lícem nahoru na svou odhazovací hromádku. Všechny zbylé karty se vrátí naspod nabídky. Pořizovací cena karty vlivu (v ) se uvádí vždy v jejím pravém horním rohu.

spáči získávají především za dosažená vítězství v dřímotách a také za dokončení snů.

Pokud hra spáče vyzve k **VRÁCENÍ** karty do nabídky karet vlivu, vezme spáč tuto kartu ze svého balíčku a vloží ji naspod nabídky karet vlivu. Není při tom podstatné, zda karta pocházela z počátečního balíčku, byla koupena z nabídky karet vlivu či získána ve snu.

Pokud si spáč během kroku nákupu karet táhne počáteční kartu jiného spáče, může si tuto kartu koupit a začít používat zvláštní akci na její rubové straně, ačkoli se původně vztahovala k jinému spáči.

Na začátku hry nabídka karet vlivu zahrnuje pouze karty vlivu bez tajného kódu na rubové straně.

Nabídka předmětů je na začátku hry prázdná.

## OMEZENÍ POČTU KARET V BALÍČKU VLIVU

20-40

Během hry nastanou situace (příprava, **procitnutí**), kdy dostanou spáči příležitost přidat do svých balíčků vlivu karty, či z nich karty naopak odebrat. Měli by se však ujistit, že počet karet v jejich balíčcích zůstane v rozmezí 20-40 karet. Během úpravy balíčku:

- musí mít hráč v balíčku vlivu nejméně 20 karet. Má-li z jakéhokoliv důvodu k dispozici méně než 20 karet, musí si do balíčku přidat všechny karty, jež má k dispozici.
- může mít v balíčku vlivu nanejvýš 40 karet. Přebytkové karty se vrátí zpět do krabice, do příhrádky vyhrazené tomuto spáči (za jeho oddělovač). Tyto nevyužité karty nelze až do příští úpravy balíčku použít ve hře.
- spáči musí do svého balíčku vlivu přidat všechny karty slabosti, jež vlastní (nepočítají se do rozmezí 20-40 karet).

*Poznámka: Pokud počet karet v balíčku vlivu hráče přesáhne 40, či klesne pod 20 během hry, nic se neděje. Uvedené rozmezí platí pouze během úpravy balíčku.*

## POSTUPNÉ AKCE



Postupné akce představují akce, jejichž parametry se mění v závislosti na počtu spáčů. Jsou označeny symbolem , uvedeným za základní cenou - ten naznačuje, kolikrát je nutné uvedenou cenu zaplatit, má-li být akce provedena. Základní ceny lze platit v několika krocích, v průběhu několika tahů (tedy postupně). Každé jednotlivé zaplacení základní ceny si spáči mohou označit položením **žetonu záměru** poblíž akce.

*Příklad: Hry se účastní 3 spáči, kteří chtějí provést postupnou akci s parametry 3 . Jeden ze spáčů se rozhodne zaplatit 6 a může tak k této akci přiložit 2 žetony záměru. V pozdějším tahu (nebo i v tom samém) pak může jindy spáč doplatit už jen 3 a provést tuto akci.*

*Poznámka: V ceně některých postupných akcí jsou uvedené dvě barvy záměru. U takové akce si spáči musí vybrat barvu záměru, v níž chtěl platit, a uhradit celou cenu ve zvolené barvě. Ve hře se 4 spáči tak například cena 3 / 3 znamená zaplacení buďto 12 , nebo 12 , nikoli kombinace obou možností.*

Po vykonání akce spáči vrátí všechny žetony záměru do společné zásoby. Počet žetonů záměru je omezený. Pokud tedy spáči potřebují žeton barvy, která již není v zásobě, mohou vzít žeton záměru z jiné akce.

Každý žeton záměru umístěný k akci se považuje za žeton patřící aktivnímu spáči, i když byl umístěn jiným spáčem.

Je-li ve hře několik figurek stejného druhu entity, nevztahují se žetony záměru umístěné na destičku entity k žádné z figurek. Ke konkrétní figurce se přiřazují (a následně odhazují) až při samotném vykonání této postupné akce.

*Poznámka: Zápis „ xX“ znamená prostě vyšší cenu akce, nikoli postupnou akci, již lze zaplatit v několika krocích. Při hře se 3 spáči pak například zápis x2 říká, že spáči musí zaplatit naráz 6 .*

## AKCE ÚTOKU/KONTAKTU

Útok 6 :  
Přemísti tuto entitu

Kontakt 3 : Pohn  
o 1 pole v libovolném směru

*Příklady akcí útoku/kontaktu.*

Akce **útoku/kontaktu** - označené vlastními klíčovými slovy „**útok**“ nebo „**kontakt**“, se používají stejným způsobem jako běžné akce, až na několik výjimek:

*Ne každá akce s je akcí kontaktu. Ne každá akce s je akcí útoku.*

- Na rozdíl od akcí mapy, které vyžadují přítomnost na poli s akcí, se mohou akce **útoku/kontaktu** provádět ze základního dosahu pro **útok/kontakt**, jež činí 1 pole. Tuto hodnotu mohou některé karty vlivu nebo předmětů upravovat.
- Spáči mohou efekt akce **útoku/kontaktu** znásobit tak, že zaplatí cenu vícekrát.

*Příklad: Spáč provádí akci útoku v ceně 3 . Může naráz zaplatit 9 a použít efekt této akce třikrát.*

*Platí-li cenu akce vícekrát, může si pro každý z efektů zvolit jiný cíl.*

*Příklad: Spáč vykoná akci kontaktu v ceně 3 a rozhodne se zaplatit 9 . V dosahu akce se nacházejí 2 entity. Spáč se může rozhodnout například zacielit dvakrát na první entitu a jednou na druhou entitu.*

## KOSTKA ŠTĚSTÍ



Mnoho karet a efektů využívá k dosažení náhodného výsledku hoďu kostkou štěstí. Efekt vrženého symbolu je pak popsán na dané komponentě.

Pokud se na ní některý výsledek hoďu neuvádí, znamená to, že se v takovém případě nic nestane.

Výsledek bývá pro hráče obvykle značně negativní, je negativní či neutrální a , a většinou pozitivní.

## POSÍLENÍ SPÁČOVA ZÁMĚRU

Pokud spáček zaplatí za libovolnou akci alespoň 1 záměr (byť může jít jen o část požadované ceny), může jednou za tah následně hodit kostkou štěstí, a pokusit se tak k této akci připojit ještě další záměr. Důsledky hoďu jsou následující:

– Akce selhala a odhozené karty použité k placení za akci se spáček nevrací. Navíc musí odhodit 1 , nebo utřít 1 , nebo zapečetit 3 karty.

– Nepřidává žádný záměr. Znamená-li to, že akce selhala, nevrací se spáček odhozené karty vlivu použité k placení za akci.

, , – přidává 1/2/3 záměry stejné barvy.

**Kostka štěstí se vždy používá jako poslední zdroj záměru pro danou akci** – po hoďu kostkou již není možné k této akci přidávat žádný další záměr. V případě, že se nepodaří shromáždit požadovaný počet záměrů, použitý záměr je ztracen, ačkoli akce neproběhla.

Kostka štěstí se dá využít také při provádění akce pohybu, chce-li spáček dojít dál. V takovém případě se počítá jen jako 1 pohyb navíc. Pokud hod selhal, spáček se nepohne vůbec.

## AKCE POHYBU

Nohama napůl spočívala na podlaze, napůl se vznášela. Země sotva ji k sobě poutala, jak rychle se stávala věcí snů.

– Lord Dunsany, The King of Elfland's Daughter

Akce pohybu spočívá v odhození karet vlivu nebo aktivních předmětů se záměrem a následném posunutí figurky spáček o tolik polí, kolik záměrů odhozené karty obsahovaly. Pohyb je možný pouze a jen v pravoúhlém směru (svisele či vodorovně), nikdy šikmo (po úhlopříčce)\*.

\*Některé karty vlivu/předmětů mohou toto pravidlo upravovat a poskytovat další bonusy k pohybu...

**PŘEMÍSTĚNÍ** – Přemístění představuje pohyb na jiné pole bez ohledu na dosahy, zdi a ostatní překážky. Připomíná tak trochu teleportaci.

## OPAKOVÁNÍ HODU

Mnoho efektů umožňuje opakování právě provedeného hoďu kostkou (někdy jde pouze o kostku daného hráče, někdy libovolnou kostku, včetně kostky ostatních hráčů či entí).

Počet opakování hoďu není omezen, pokud hráč splní podmínky a zaplatí celou cenu uvedenou na kartě nebo v pravidle, jež opakování umožnilo.

Po opakování hoďu se využije pouze výsledek posledního hoďu. Předchozí výsledky neplatí.

## ZDI



Entity ani spáček se nemohou pohybovat přes zdi ani skrze ně měřit dosah. Pokud se hráč chce pohnout na pole za zdí (nebo využít akce, jež na toto pole cílí), musí měřit dosah kolem ní.

Některé zdi neblokují celý okraj svého pole (mají uprostřed průchod či zabírají pouze polovinu pole). V takovém případě je zeď podél tohoto okraje nefunkční.

Někdy se může stát, že se mezi zdmi sousedících destiček nachází tenká mezera, těsně u okrajů. Takové mezery nemají na funkčnost zdi žádný vliv.

A) Spáček se pohne o 1 pole.

B) Takový pohyb spáček nemůže provést, protože pohyb po úhlopříčce není povolen.

C) Pro pohyb na pole I tak musí využít 2 polí.

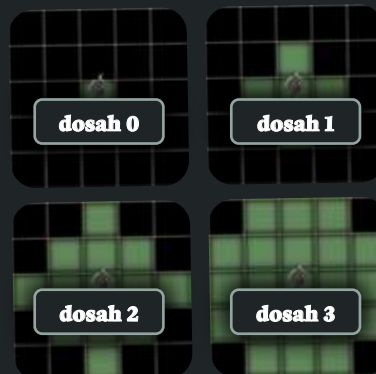
D) Chce-li se dostat na pole II, musí se spáček pohnout o 4 pole (zeď mu znemožňuje jít kratší cestou).

## DOSAH

Většina akcí a efektů zaměřených na cíl má určitý dosah. Jedná se o maximální dosah dané akce/efektu, přičemž akce/efekty mohou vždy cílit na pole nacházející se blíže než v maximálním dosahu.

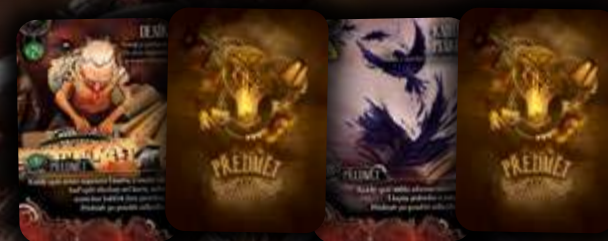
Dosah 0 znamená to samé pole.

Dosah 1 znamená sousední pole a/nebo bližší pole.



Fráze „v libovolném dosahu“ nebo „neomezený dosah“ neumožňují cílit na pole za zdí či nepřístupná pole – hráč musí být stále schopen najít platnou spojnici mezi sebou a cílovým polem. Obsahuje-li pravidlo frázi „na libovolném poli“, mohou hráči ignorovat dosah, zdi i nepřístupná pole.

## PŘEDMĚTY



Nejrůznější podivnosti rozestě po snovém světě se budou spáčkům hodit při řešení výzev, s nimiž se budou potýkat.

V jeden okamžik mohou být ve hře nanejvýš 3 **AKTIVNÍ PŘEDMĚTY**\*. Umisťují se na vyhrazená pole na hrací ploše, kde jsou k dispozici kterémukoli ze spáčeků. Ti mohou využít jejich efekt nebo je odhodit a získat záměr, jež poskytují. Je třeba poznamenat, že ne všechny předměty se pro využití efektu odhazují. Pokud tomu tak je, je to vždy výslovně uvedeno v textu karty.

\*Na hrací ploše se nachází ještě 4. pole pro předmět, které je možné odemknout v průběhu hry.

Během prožívání svého prvního snu mohli hráči narazit na některé **POČÁTEČNÍ PŘEDMĚTY** (3, jež si ponechali jako **AKTIVNÍ PŘEDMĚTY**, a zbylé 2 uložené do **SKLADIŠTĚ**). Pokud je hráči nenašli, měly by skončit v **NABÍDCE PŘEDMĚTŮ**, kde si je budou moci později koupit (prostřednictvím nákupních lokací) na mapě snového světa.

Veškeré ostatní karty předmětů ve vlastnictví spáčeků se nepovažují za aktivní a zůstávají položené lícem dolů na poli skladiště.

Pokud hra spáček umožní **OBNOVIT PŘEDMĚT** (např. díky efektu na kartě vlivu nebo vlivem události popsáné v některé scéně), táhne náhodně jednu kartu ze **SKLADIŠTĚ** a položí ji na pole pro aktivní předmět.

Nejsou-li již žádná taková pole k dispozici, musí odhodit jeden z ostatních aktivních předmětů, nebo předmět, který si právě táhl, vrátit zpět do skladiště. **ODHOZENÉ PŘEDMĚTY** se ve většině případů vracejí do **SKLADIŠTĚ**. Některé však mohou zamířit zpět do **NABÍDKY PŘEDMĚTŮ**, kde je hráči mohou získat **NAKUPOVÁNÍM** – vizte str. 15).

PROČ KOPEME  
PRÁZDNÉ HROBY?  
KDO V NICH CHCE ŽÍT?

# FÁZE SNU

A když budeš dlouho hledět do propasti, propast nahlédne do tebe.

– Friedrich Nietzsche

**ENTITY** představují strašáky a éterické bytosti potulující se snovým světem. Na mapě snové krajiny a dřímoty se objevují ve formě figurek nebo žetonů.

Akce těchto bytostí přicházejí na řadu poté, co ukončí své akce spáči: ve **FÁZI SNU**. Jejich podobu určuje aktuální karta tahu spolu s textem na **destičce/destičkách entit**.

Fázi snu zahajte pohledem na **aktuální kartu tahu**.

## KARTY TAHU



**Karty tahu** slouží dvěma účelům: Jednak počítají tahy během dřímot/snu a pak také určují chování a reakce **entit** a neustále se proměňujících snových krajin dřímot a snů.

## POČÍTÁNÍ TAHŮ

Na začátku každé dřímoty či snu se zamíchá daný počet karet tahu a náhodně se položí lícem nahoru na pole pro balíček tahů. Počet tahů je uvedený v pravém horním rohu destiček dřímoty a snů. Zbylé karty tahu se odloží lícem dolů na odhazovací hromádku karet tahu.

Jedinou viditelnou kartou by měla být svrchní karta – „aktuální karta tahu“. Poté, co hráči uplatní všechny efekty na této kartě (vizte níže), se ta na konci každého tahu odhodí a odhalí se nová karta pro následující tah. Jakmile karty tahu dojdou, dřímota/sen končí a hráči vyhodnotí efekty „vyčerpání tahů“ popsané na **destičce dřímoty/snu**.

**EFEKT PROMĚNY** – entita zesílí (vizte **PROMĚNY** na str. 13).

**ZÁKLADNÍ EFEKT** – méně negativní efekt.

**ZVLÁŠTNÍ EFEKT** – závažnější negativní efekt.

Efekty karet tahu

## EFEKTY ENTITY A SNU/DŘÍMOTY

Na začátku fáze snu se **odshora dolů** vyhodnotí všechny kroky na aktuální kartě tahu. Tyto kroky zahrnují **3 hlavní efekty** (uvedené níže) a **pohyb entity**.



**Příklad:** Je-li na **KARTĚ TAHU** uveden **ZÁKLADNÍ EFEKT**, tato konkrétní **ENTITA** spáčkem v dosahu 1 způsobí 1 **ZVLÁŠTNÍ EFEKT** na kartě pak spáček v dosahu 2 donutí **ZAPEČETIT** 2 karty.

## DESTIČKY ENTIT

Spáči při hře narazí na dva druhy destiček entity: jedny se vyskytují ve **SNECH**, druhé v **DŘÍMOTÁCH**. Oba druhy se liší jen mírně. **DESTIČKY ENTIT V DŘÍMOTÁCH** jsou popsány níže v části **DŘÍMOTY**.



**PŘÍPRAVA:** Nejprve je nutné vyhodnotit sekci přípravy v pravém horním rohu destičky. Ta může někdy zahrnovat přípravu určitého počtu karet tahu, žetonů zjevení, figurek entity a další kroky.

(Procesu zjevování se více věnuje sekce **ZJEVOVÁNÍ ENTIT** na str. 6.)

**FIGURKY ENTIT:** Figurky umístované spáči (z karet vlivu, karet poznámek) se **NEPOVAŽUJÍ** za entity, neuvádí-li hra opak.

**INTERAKCE:** Interakce představují akce, jež mohou hráči s entitou, či proti entitě, vykonat. Tuto akci může spáček vykonat, nachází-li se v požadovaném dosahu od dané entity. Základní dosah akcí útoku/kontaktu je 1.

**EFEKTY ENTITTY:** Vizte vlevo – **EFEKTY ENTITTY A SNU/DŘÍMOTY**

**Poznámka:** „Je-li spáček v dosahu X“ znamená v dosahu X kteréhokoliv žetonu či kterékoliv figurky dané entity. Nachází-li se spáček v dosahu více než jednoho žetonu či jedné figurky dané entity, nezpůsobí tento fakt žádný další efekt. Spáček je jimi ovlivněn pouze jednou (nestanoví-li destička, že se efekt násobí počtem entit v dosahu).

## POHYB ENTITY

**ENTITY** se dají do pohybu během fáze snu, v kroku označeném na kartě tahu symbolem . Každá entita disponuje svou vlastní **hodnotou pohybu** uvedenou na destičce entity. Při vyhodnocování tohoto kroku spáči hodí kostkou pohybu entity :

- Entita se pohne jen o 1 pole.
- Entita se pohne o tolik polí, kolik udává její hodnota pohybu.
- Entita se pohne podle své hodnoty pohybu, poté spáček hodí znovu kostkou a vyhodnotí tento nový hod.

Entity se vždy pohybují směrem k nejbližšímu spáčkovi, pokud není uvedeno jinak v jejich zvláštních pravidlech pohybu. Nachází-li se několik spáčků ve stejné vzdálenosti, rozhodnou o pohybu entity hráči. Pokud se již entita nachází na poli se spáčkem a měla by provést pohyb nebo nemá-li žádnou validní cestu k cíli, nepohne se. Jakmile entita vstoupí na pole spáče, na něhož začlila, zastaví se.

Entity zároveň žádným způsobem nepoužívají akce mapy (nebudou tedy spáče například následovat zkratkami apod.)

\* Pohyb každé entity by měl být určen samostatným hošem. Hráči se však mohou rozhodnout pro společný hoš pro všechny entity. Každá z nich se pak bude řídit výsledkem toho samého hoše. Zvolí si tak způsob, který nejvíce vyhovuje jejich hráčské skupině a zkušenostem.

Entita kostkou pohybu ignoruje. Často je pak uvedena doplňující sada pravidel pro danou entitu.

Veškeré tyto efekty se obvykle nacházejí na **DESTIČCE ENTITTY**, v závislosti na konkrétním snu/dřímotě však mohou být uvedeny také na tajných kartách.

Pokud je na kartě tahu uvedený efekt, který se na žádném herním prvku nenachází, tento efekt se přeskočí.

**To je ostatně případ celé první poloviny prvního snu.**

Má-li se v jednom kroku odehrát více efektů, znamená to, že všechny probíhají současně – vyhodnotí se však v libovolném pořadí.

Vyzve-li hra spáče, aby vykonali něco na konci tahu, vykonají to po vyhodnocení všech kroků.

## DODATEČNÁ PRAVIDLA KE KARTÁM TAHU

### BLOKOVÁNÍ KROKŮ / PŘIDÁNÍ TAHŮ

Pokud se ve hře objeví pokyn k **zablokování 1 kroku aktuální karty tahu**, vybere si spáček jeden z kroků a označí jej . Tento krok se během vyhodnocování aktuální karty tahu přeskočí.

Pokud se ve hře objeví pokyn k **přidání 1 tahu**, vezme spáček kartu zespolu odhazovací hromádky karet tahu a vloží ji naspod balíčku tahů.

### BARVY KARET TAHŮ (♥, ♠, ♦, ♣)

Na každé kartě tahu je vytištěn symbol jedné ze čtyř barev tahů. Dokud není na některé jiné kartě či v jiném pravidle uveden význam daného symbolu, nemá tento žádný efekt.



### KOŘIST

Každá karta tahu obsahuje zvláštní oddíl „Kořist“, který se vyhodnocuje, kdykoli hra spáče vyzve k zisku kořisti – většinou po dosažení **vítězství nad DŘÍMOTOU**. Spáči vždy získávají kořist uvedenou na aktuální kartě tahu.


Někdy si hráči musí zvolit jednu z více možností – například 1 společnou odměnu pro celou skupinu nebo více menších pro každého spáče.



Pokud destička dřímoty spáče vyzve k zisku kořisti po odhození poslední karty tahu, získává spáček kořist z této poslední odhozené karty.

## PROMĚNY


**PROMĚNY** (probíhající hlavně během kroku  na kartách **TAHU**) dodávají **ENTITY** sflu, a činí ji tak po dobu, kdy se žeton nachází na **DESTIČCE ENTITY** daleko nebezpečnější. Pokud hráč přidává entitě 1 či více **ŽETONŮ PROMĚNY**, náhodně je vytáhne a položí lícem nahoru na destičku **ENTITY**. Může k tomu použít například malý kelímek nebo neprůhledný sáček. Je dobré pamatovat na to, že jako základní akci mohou hráči po zaplacení  nebo klíče, odebrat jednu proměnu. Odstraněné žetony proměny se vrací zpět do zásoby.


 Každý efekt **ENTITY**, který způsobuje , způsobuje 1  navíc.


 Každý efekt **ENTITY**, který zapečetuje karty, zapečetí o 2 karty navíc.




 Pohyb **ENTITY** se navyšuje o 2. Pokud spáč hodí , pohne se entita stále jen o 1 pole.

 Všechny efekty **ENTITY** s dosahem mají tento dosah navýšený o 1 pole.

 Všechny **MASKY** nošené spáči jsou neaktivní. Všechny efekty účinkují okamžitě (snížení maximálního počtu karet v ruce nebo karet pokroku tak způsobí okamžitě odhození karet).

 Všechny umístěné karty **POKROKU** jsou neaktivní. Všechny efekty účinkují okamžitě. Nové karty je možné umístit, zůstanou však neaktivní.

 Spáči nemohou žádným způsobem **opakovat** hody kostkou.

 Spáči nemohou používat své  pro opakování hodů. Mohou však získávat další a nadále platit za efekty vyžadující .

## MASKY

Někdy jen těžko hledáme pravdu ve světě, kterému už asi nerozumíme.

- Brendan Perry, This Boy



Během procházení prvního snu najdou spáči své první dvě masky. Pokud si je nasadí, získají zvláštní mocné schopnosti.

V jednu chvíli může mít každý ze spáčů nasazenu jen jednu z nich – ta se označuje jako spáčova aktivní maska. Vybírá si ji obvykle na začátku každé partie (umístí ji do plastového stojánku). Schopnost popsanou na rubové straně masky je možné využívat kdykoli.

Pokud je možné akci masky využít jednou za tah, může si ji spáč po použití postavit na svůj balíček, aby na to nezapomněl. Na začátku následujícího tahu ji pak během kroku Dobírání karet z balíčku odejme.

Pokud je spáč vyzván k **obnově** masky, vymění svou aktivní masku za jednu ze svých ostatních masek (nebo pokud byly obě masky odhozeny, učiní jednu z nich aktivní). Pokud je spáč vyzván k **odhození** masky, přichází o ni – vrátí ji zpět do krabice nebo odloží stranou. Hráči si případně také mohou odkládat své zapečetěné karty pod nebo na odhozené masky. Právě získanou masku je možné si ihned nasadit a dosavadní aktivní masku odhodit.

Nepoužité masky se mohou vrátit zpět do krabice. Tajné karty (**karty II-41 S**) zastupující masky spáčů je možné mezi jednotlivými partiemi použít jako připomínku toho, kterou masku vlastní který hráč.

## HODINY

Možná jste již narazili na odkazy týkající se zisku či ztráty **HODIN**. Na začátku běžné hry se v závislosti na počtu hráčů nastaví **POČÍTADLO HODIN**. Jeho hodnota udává počet **HODIN**, jež mají hráči k dispozici. Ty lze následně využít k pohybu či zisku dalších tahů (zaplacením **X HODIN** za **X** pohybu či **TAHŮ**).

Kdykoli spáči ve hře získají/ztratí hodiny, posune se počítadlo na stupnici hodin o příslušný počet hodin nahoru/dolů.

## KARTY MOUDROSTI

Čas od času hráči během kampaně získají **KARTY MOUDROSTI**. Tyto karty přidávají nová pravidla, jež mění hru nebo nabízejí spáčům nové možnosti.

Karty moudrosti spáči vloží do připraveného pouzdra, jež pojme až 18 karet (9 z každé strany).

Všechny získané karty moudrosti **se vždy považují za aktivní**.

Pokud nastane situace, že mají hráči více karet moudrosti, než kolik se do pouzdra vejde, hráči se prostě jen rozhodnou, které karty je pro ně nejdůležitější v pouzdře ponechat. Všechny jejich karty moudrosti ale i tak nadále zůstávají aktivní.



## ZAKONČENÍ SNŮ/DŘÍMOT


Po zakončení dřímoty/snu spáči neodhazují karty vlivu z ruky, nezahazují umístěné karty pokroku, zářivé drahokamy ani jiné bonusy, pokud je k tomu nějaké pravidlo přímo nevyzve. Hráči nemíchají své odhazovací hromádky ani balíčky. Všechny zapečetěné karty ponechají tak, jak jsou.

Pokud sen/dřímota spáčům nevydá jiný pokyn, vrátí se k figurce své skupiny na mapě snového světa. Je nanejvýš důležité, aby spáči pozorně provedli všechny pokyny týkající se zakončení snu – v opačném případě by se mohlo stát, že přehlédnou některý klíčový krok a nebudou moci pokračovat v kampani.

Po prožití prvního snu budou spáči vyzváni k „procitnutí“ (vizte **PROCITNUTÍ** níže).

Po procitnutí se ocitnou na mapě snového světa, na prahu Města.

## PROCITNUTÍ

Procitnutí je mechanismus regenerace, který hráči odhalí po dokončení prvního snu. Spáči se díky němu mohou zbavit veškeré své tísně a zapečetěných karet, bohužel za cenu získaných klíčů,  a umístěných karet pokroku. Spáči procitnou v lokaci „Procitnutí“ snového světa, ve čtvrti Suburbie. Tohoto mechanismu mohou hráči využít kdykoliv po vyhodnocení efektu lokace na mapě snového světa. Jednotlivé kroky celého procesu popisuje karta moudrosti „Procitnutí“. Je dobré také poznamenat, že si hráči mohou během procitnutí změnit spáče, složit balíček vlivu a vybrat aktivní masky.

ČAS, PROSTOR  
A HMOTA JSOU  
JEN ILUZE.



STOP! NYNÍ BYSTE MĚLI ZNÁT DOSTATEK PRAVIDEL K TOMU, ABYSTE BYLI SCHOPNI PROŽÍT PRVNÍ SEN.

DÁLE POKRAČUJTE AŽ POTÉ, CO JSTE JEJ DOKONČILI.

Jakmile dokončíte první sen, pokračujte ve čtení.

## MAPA SNOVÉHO SVĚTA

Může-li mít město osobnost, možná má i duši. Možná i dokáže snít.

- Neil Gaiman



**MAPA SNOVÉHO SVĚTA** reprezentuje globální pohled na aktuální pozici skupiny spáčů. Na samém začátku se **figurka skupiny** nachází na políčku **PROCITNUTÍ**, z něhož se po **velkých šipkách** vydá do dalších lokací. Na rozdíl od snů/dřímot neexistují při procházení mapy snového světa žádné tahy a pohyb po velkých šipkách hráče nic nestojí (neplatí žádný záměr). **Menší šipky** představují **ZKRATKY**, které jsou již méně bezpečné. Při pohybu po zkratce musí každý spáček zapечатit 1 kartu.

Popis všech symbolů použitých na mapě snového světa nabízí karta moudrosti „Mapa snového světa“, která se hráčům zpřístupní po dokončení prvního snu.

Spáček po těchto cestách procházejí ze dvou důvodů: Jednak potřebují získat klíče k otevírání **snových portálů** a také se snaží úspěšně zdolat **dřímoty** (vizte **Dřímoty** napravo), a v jejich rámci umísťovat karty pokroku a získávat **●** a **●**, které jim pomohou připravit se na zvládnutí snů

Nyní si můžete vyzkoušet svůj první přesun po mapě snového světa. Po přesunu do lokace a jejím vyhodnocení si projděte zbytek těchto pravidel.

## DŘÍMOTY

**DŘÍMOTY** představují krátké epizody, k nimž občas dojde při pohybu po snovém světě (tažením jejich karty z balíčku **DESTIČEK DŘÍMOTY**). Balíček dřímoty se připraví na konci prvního snu a pro každou následující hru jednoduše tím, že se veškeré **DESTIČKY DŘÍMOTY** nahromaděné během dosavadní hry položí na zelenou destičku **FÁZE DELTA** (vizte **FÁZE DELTA** na str. 15).

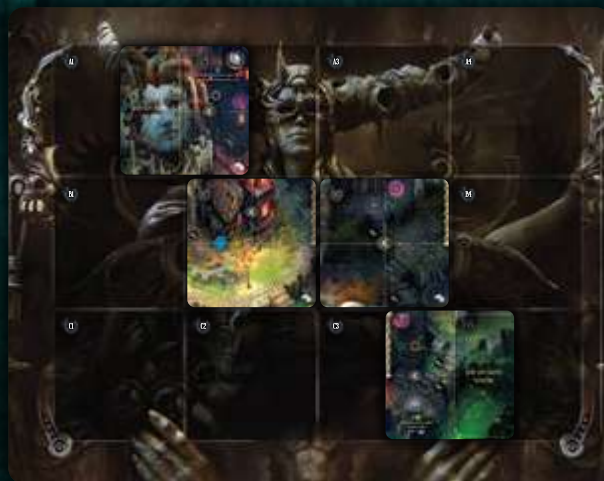
Balíček dřímoty se bude v průběhu kampaně proměňovat. Jeho hlavní náplň budou tvořit **entity dřímoty** – nebezpečné či přátelské – které budou spáček nuceni konfrontovat. Pokud na tažené destičce zrovna nebude entita, spáček jednoduše provedou pokyny uvedené na destičce. Kdykoli se má do balíčku dřímoty přidat nová destička, vloží se do spod balíčku.

Na samém začátku hry se bude v tomto balíčku nacházet jen jedna **ENTITA**, „**Přízrak**“, společně se dvěma kartami, které se budou měnit na základě počtu aktivních umístěných karet pokroku. S jejich odemčením raději počkejte, dokud nebudete připraveni na obtížnější **ENTITY**.

### MAPA KRAJINY DŘÍMOTY

Setkání s **entitami dřímoty** budou většinou probíhat na **mapě dřímoty**, která se podobá klasické mapě snové krajiny ve snu.

Během **procitnutí** a po zakončení každého snu odstraníte ze snové krajiny všechny případné destičky snové mapy a položíte zpět na desku 2 **POČÁTEČNÍ/VSTUPNÍ mapové destičky DŘÍMOTY**. Nezapomeňte při tom dodržovat obvyklá pravidla umísťování mapových destiček (pokládejte kódy na destičkách na kódy hrací plochy). Zbývající odemčené mapové destičky dřímoty zamíchejte a položte lícem dolů na vyhrazené místo hrací desky. Ty se budou táhnout a umísťovat až později díky efektům na **kartách osudu** (vizte **KARTY OSUDU**).



Krajina dřímoty v pokročilejších fázích kampaně.

## DESTIČKY ENTIT DŘÍMOTY



**DESTIČKY ENTIT DŘÍMOTY** se velmi podobají destičkám entit, jež se vyskytují ve snech, až na to, že mají několik jedinečných vlastností:

- **PŘÍPRAVA: TAHY** – Podobně jako na začátku snu spáček připraví figurky a utvoří balíček tahů s uvedeným počtem karet tahu. Ty určují, kolik času mají spáček na dokončení tohoto setkání. Pokud jim tahy dojdou, vyhodnotí se efekt „**vyčerpání tahů / útěk**“.

- **VYČERPÁNÍ TAHŮ / ÚTĚK** – pokud entita dřímoty nabízí efekt útěku, mohou se spáček na začátku kteréhokoli tahu rozhodnout, že namísto odehrání dané dřímoty vyhodnotí efekt „**vyčerpání tahů**“. Pokud tento efekt nebere v potaz žádný prvek umístěný během přípravy, mohou spáček z této dřímoty utéci dokonce ještě před tím, než vůbec začne. Takový čin bude pro spáček většinou znamenat určitý postih (ne však vždy).

- **VYKOUPENÍ** – představuje mechaniku, jež se odemkne v pozdější části kampaně.

- **VEZMĚTE SI KOŘIST** – spáček vyhodnotí **sekcí kořist** na **aktuální kartě tahu**. Akce je obvykle přístupná při úspěšném završení dřímoty (ne však vždy).

- „**TATO DŘÍMOTA KONČÍ**“ – Dřímota okamžitě končí. Odhoďte aktuální destičku dřímoty **dospod** balíčku dřímoty a všechny žetony/ukazatele/figurky entity související s touto dřímotou vraťte zpět do krabice. Mapové destičky dřímoty, karty vrtochu, žetony či ukazatele, které se k aktuální destičce dřímoty nevztahují, zůstávají na místě. Také figurky spáčů zůstávají na konci dřímoty na svých polích, na nichž začnou opět v příští dřímotě. Příští dřímota tedy začne se všemi komponentami tak, jak jsou nyní. Teď se vraťte zpět na mapu snového světa.

## ŽETONY STAVU

Spáček a entity mohou během hry ovlivňovat různé stavy.

Získané žetony stavu se pokládají vedle příslušné figurky/entity a týkají se pouze jí samotné.

Pokud by měl spáček umístit žeton stavu, ale v zásobě již žádný není, daný efekt se ignoruje. Žetony jsou oboustranné a na každé ze stran mají uveden jiný stav. To může ovlivňovat celkovou nabídku stavů, jež jsou k dispozici.



**OMÁMENÁ** – Maximální dosah efektů entity (či akcí spáčů) je do konce tahu (či fáze spáčů) snížen na 1.



**PŘEKVAPENÁ** – Veškeré **●** způsobené efekty překvapeného cíle se pro tento tah ignorují.



**ZNEHYBNĚNÁ** – Postižené entity (či spáček) se nejsou až do konce tahu (či fáze spáčů) schopni pohnout/přemístit.



**OTRÁVENÁ** – Postižená entita není až do konce snu/dřímoty schopná provádět nové proměny.

## KARTY OSUDU ?



Karty osudu představují krátké mezihry, drobná dobrodružství či události, které spáče potkají na cestách snovým světem.

Jakmile dorazí na lokaci **?**, táhnou si svrchu **BALÍČKU OSUDU** kartu **OSUDU** a vyhodnotí ji. Každá karta uvádí veškerá pravidla potřebná k jejímu vyhodnocení.

Může se stát, že karta **OSUDU** hráče požádá, aby táhl a umístil **mapovou destičku dřímoty**. Tato destička rozšíří existující krajinu dřímoty – při dodržení pravidel o umisťování mapových destiček (shodné kódy se musí překrývat). Pokud má po tažení mapové destičky některá z mapových destiček na hrací desce **prázdné pole** pro kartu vrtochu, položte taženou kartu osudu do tohoto pole (existuje-li více než 1 prázdné pole, vyberte si kterékoli z nich).

V opačném případě kartu osudu odhodte naspod balíčku osudu.

**Karty OSUDU s vrtochy (neboli karty vrtochu)** přinášejí další možnosti pro některá pole na mapě nebo negativní či pozitivní efekty pro celou krajinu (v závislosti na kartě).

## HRANÍ KARET VE SNOVÉM SVĚTĚ

Karty vlivu a předměty se většinou využívají pouze v dřímotách a ve snech, nikoli na mapě snového světa. Existují však výjimky: některé karty se konkrétně odkazují na pohyb po mapě snového světa nebo ovlivňují vyhodnocování efektů některých lokací.

Jelikož při hře na mapě snového světa neprobíhá žádné dobírání karet, musí mít hráči karty, které chtějí použít, v ruce nebo umístěné jako aktivní karty pokroku. Proto se může vyplatit ukončit dřímotu/sen s těmito kartami na ruce.

Možné je též zahrát karty, které se ke snovému světu přímo neodkazují, ale mají okamžitý efekt využitelný na mapě snového světa, nebo je zahrát v rámci vyhodnocování karty osudu (např. opakování hoďu kostkou). Pokud některou kartu vlivu nebo předmětu dokážete na mapě snového světa využít, můžete ji zde také použít.

## KARTY OBDOBÍ

Karty období mění některá pravidla pro putování snovým světem. Obecně lze říci, že pokud se vám daří vítězně zakončovat sny, přicházejí příjemná období.

Neúspěch ve snu naopak způsobí přechod nepřijemného období. Karty období obsahují malou nápovědu k tomu, jaký negativní či pozitivní efekt mohou spáči čekat při neúspěchu/vítězství v určitých snech. Je třeba poznamenat, že smrt nezpůsobí změnu období.

## FÁZE DELTA



### FÁZE DELTA

Současné hokejové krevní, a nové začátky...

Nyní namísto dřímoty vyhodnotíte fázi delty.

1) Každý spáče si může zvolit 1 z možností:  
– Zbavit se všech svých  
– odpečetit všechny své karty,  
– otočit zpět všechny své karty pokroku,  
– zamíchat svůj balíček vlivu,  
– obnovit svou masku.

2) Vraťte počítadlo hodin na všechny hodnoty odpovídající počtu hráčů:

1 hráč – 3 hodiny,  
2 hráči – 2 hodiny,  
3 hráči – 1 hodina,  
4 hráči – 2 hodiny,  
5 hráčů – 1 hodina.

3) Zamíchejte balíček dřímoty a destiček.

Hra delty můžete dovést až do konce.

Jádro dle po té nahraďte novou, jen tu a tam můžete samostatně v oparu soust a vepomnět.

V určité chvíli narazí spáči na poslední, **ZELENOU DESTIČKU DŘÍMOTY**, která představuje **FÁZI DELTA**. Ta poskytuje všem spáčům trochu toho potřebného oddechu na jejich pouti do hloubi **SNOVÉHO SVĚTA**.

Při vyhodnocování této karty mohou spáči:

- odhodit veškerou **?**
- odpečetit veškeré karty
- otočit zpět veškeré své karty pokroku
- zamíchat svůj balíček vlivu
- obnovit svou masku

Dále se v závislosti na počtu hráčů resetují hodiny: 1/2/3/4/5 hráčů = 5/4/3/2/1 hodin.

Poté se všechny ostatní **ODHOZENÉ DESTIČKY DŘÍMOTY** zamíchají a znovu položí na **tuto destičku**, aby mohl začít nový cyklus.

*Pamatujte na to, že mapa krajiny dřímoty zůstává nezměněna.*

## NAKUPOVÁNÍ

Pokud se spáčům podaří dostat na **NÁKUPNÍ LOKACI**, mohou využít svou **NÁKUPNÍ KARTU (II-41C)**, která umožňuje každému spáči vykonat jednu z nabízených akcí:

**KOUPIT KARTY VLIVU** – táhne si 3 karty z **BALÍČKU NABÍDKY KARET VLIVU** a z těchto si zakoupí libovolný počet (zaplatí **CENU** v **?** uvedenou v pravém horním rohu karty). Pořízené karty si následně odloží na svou osobní odhazovací hromádku. Všechny nezakoupené karty následně vloží naspod balíčku nabídky.

**NEBO**

**KOUPIT 1 PŘEDMĚT** – za 2 **?** si táhne náhodný předmět z **NABÍDKY PŘEDMĚTŮ** a položí jej na pole vyhrazené pro **AKTIVNÍ PŘEDMĚT** (je-li zde plno, jeden předmět odhodí).

Pokud spáče nechce kupovat ani karty, ani předmět, získá 1 **?**. Poté se nákupní karta vrátí mezi **TAJNÉ KARTY**. Zpět ji spáči obvykle mohou získat po dokončení snu.

## KARTY POZNÁMEK

Karty poznámek obvykle představují jednorázovou kartu určenou pro nějakou konkrétní situaci či sen. Pokyny ohledně jejich použití najdete na jejich přední a zadní straně.

Veškeré karty poznámek získané během hry se uchovávají ve skladišti, kde jsou k dispozici kterémukoli ze spáčů.

## MAPA SNOVÉHO SVĚTA V ETHERFIELDS

Vaše první kroky po mapě snového světa se mohou zdát dost jednoduché a přímočaré. Nebojte. Svět snů se postupem času bude vyvíjet a měnit.

## KARTY SLABOSTI



Pokud hra spáče vyzve, aby si vzal **KARTU SLABOSTI**, táhne si jednu kartu z **BALÍČKU SLABOSTI** a odloží si ji navrch odhazovací hromádky. Tyto karty nesou negativní efekt a překáží v ruce.

Kdykoli si spáče táhne ze svého balíčku vlivu kartu slabosti, musí ji ihned vyhodnotit. Některé z karet slabosti se poté odloží na odhazovací hromádku, jiné do zóny pokroku (kde budou působit trvalým negativním efektem, nebudou se však počítat do maximálního počtu aktivních karet pokroku).

Většinu karet slabosti je možné za poplatek (obvykle 1 **?**) z balíčku odstranit. V takovém případě pak zamíří dospod balíčku slabosti.

Pamatujte na to, že se karty slabosti při zapečetění karet vynechávají a vracejí se poté navrch balíčku vlivu (vizte **Zapečetění karet** na str. 8).

Během kroku sestavování balíčku do něj musí spáče přidat všechny své karty slabosti (nepočítají se do limitu 20–40 karet).

## PŘEKRYVNÉ KARTY

Překryvné karty jsou tajné karty obsahující části mapy snové krajiny. **Tyto karty by se měly ihned po odhalení umístit na snovou krajinu** tak, aby obrázkem i mřížkou pasovaly na dosavadní mapu (každou kartu je ve skutečnosti možné umístit pouze jedním správným způsobem).

Každá překryvná karta určitým způsobem pozměňuje snovou krajinu, v některých případech do ní dokonce přidává nové části. Po umístění do snové krajiny už nelze překryvnou kartu odstranit, pokud k tomu spáče hra sama nevyzve.

Při pokládání překryvné karty se veškeré figurky/žetony/ukazatele ležící na místě, které má karta překrýt, odeberou a poté opět položí na stejné (i když změněné) místo na překryvné kartě.

*Poznámka: Překryvné karty je třeba umisťovat velice přesně. Většinou se nepokládají ve vodorovné či svislé orientaci, ale musí se natočit.*

MYSLÍM, ŽE NÁŠ SVĚT PROPADÁ ČÍM DÁL VĚTŠÍ DISHARMONII.



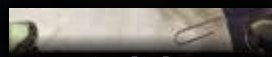
### Uložené karty poznámek

Označuje karty poznámek získané všemi hráči. Karty poznámek se objeví v průběhu kampaně.



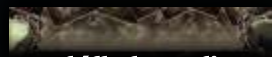
### Odstraněné karty

Označuje karty odstraněné ze hry.



### Aktuální sen

Označuje pozici aktuálního snu mezi tajnými kartami, tak abyste je mohli snadno vrátit na správné místo.



### Nabídka karet vlivu



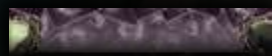
### Nabídka předmětů



### Balíček tahů



### Balíček osudu



### Balíček slabosti



### Balíček období

Balíček období se objeví v průběhu kampaně.

### Velké oddělovače:



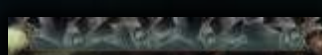
### Odstraněné destičky

Označuje destičky odstraněné ze hry.

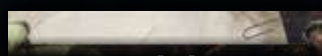


### Balíček dřímoty

Balíček dřímoty se objeví v průběhu kampaně.



### Destičky mapy dřímoty



### Aktuální sen

Označuje pozici aktuálního snu mezi tajnými destičkami, tak abyste je mohli snadno vrátit na správné místo.

## ULOŽENÍ HR Y

Po vyhodnocení případných efektů na mapě snového světa můžete kampaň přerušit a uložit. Abyste nepřišli o nasbíraný ●, můžete jedenkrát vyhodnotit krok nákupu karet vlivu. Poté spáčí, kterým zůstal nějaký ●, veškerý zbývající ● odhodí a vezmou si 1 tajnou kartu II-41 R, která jim umožní během přípravy příští partie získat 1 ●.

Proveďte kroky 1-3 na kartě moudrosti „Procitnutí“:

- 1] Odhodte všechny karty vlivu (z balíčku, ruky a zóny pokroku).
- 2] Zbavte se všech ● a odpečeťte všechny karty.
- 3] Odhodte všechny klíče a ●.

Poté uložte zbylé karty a destičky na jejich místo v přihrádce krabice (použijte příslušné oddělovače):

- balíček každého spáče s jeho kartičkou základních akcí a kartami masek (II-41 S).
- všechny karty skupiny ze skladiště (např. karty poznámek)
- balíček tahů
- balíček slabosti
- balíček mapy dřímoty
- balíček osudu
- balíček dřímoty
- balíček období
- kartu aktivního období ponechte navrchu
- destičky snového portálu - uložte do speciální obálky
- referenční žetony, které jsou stále k dispozici
- zbylé komponenty - roztríděné a uložte v sáčcích

Pokud toto chtějí spáči provést ve chvíli, kdy se nachází ve snu, musí situaci vyhodnotit jako „smrt spáče“ (tajná karta II-42 I).

## PŘIDÁNÍ NOVÉHO SPÁČE

Každá partie hry Etherfields je natolik samostatná, že umožňuje hrát pokaždé s jiným počtem spáčů.

Pokud se předchozí partie účastnili méně než 4 spáči a chce se přidat nový hráč, stačí jen, aby si vybral volný archetyp spáče a může se pustit do dobrodružství. Pokud je tomu naopak, hrajte jednoduše bez chybějících hráčů. V příští partii se tak jako tak budou moci znovu připojit ke skupině. Pokud se některý hráč nemůže zúčastnit partie, může s jeho spáčem hrát nový hráč (samozřejmě se souhlasem původního hráče).

## VARIANTY

**TRNOVÝ RYTÍK:** Vlastníte-li dodatek „Trnový rytíř“ (exkluzivní pro podporovatele z crowdfundingové kampaně), jeho karta moudrosti je aktivní od počátku hry. Na kartě najdete veškerá pravidla, která budete potřebovat pro její využití ve hře.

**PRAVIDLA PRO POUŽITÍ TRADIČNÍCH KARET:** Skupina může jedenkrát za sen použít klasický balíček pokerových karet k ovlivnění jednoho zvoleného efektu vztahujícího se k **proměnam**, ●, ●, ●, **hodinám** nebo **zapečetěným kartám**. Karty zamíchejte a náhodně si 3 táhněte - toto jsou vaše **karty štěstí**. Nyní se rozhodněte, zda to chcete vzdát, nebo přeci jen zkusit štěstí. Pokud pokračujete, táhněte náhodně další 3 karty - toto jsou vaše **karty neštěstí**.

Je-li součet hodnot **karet štěstí** vyšší než součet hodnot **karet neštěstí**, vyhodnoťte kladný vliv na zvolený efekt, v opačném případě vyhodnoťte ten záporný.

\* Svršek má hodnotu 11, královna 12, král 13, eso 14 a žolík 15.

## STRUKTUROVANÉ TAHY

Pokud dávají hráči přednost strukturovanějším tahům, mohou hrát v pevném pořadí - jako první odehraje své kolo začínající hráč a po něm následují kola ostatních hráčů po směru hodinových ručiček. Kolo každého hráče sestává z jedné snové akce (akce mapy, interakce s destičkou snu nebo entity) a libovolného počtu ostatních akcí (např. pohybu, základních akcí, akcí z karet vlivu/předmětů) a aktiv (umístění karet pokroku, získání zářivých drahokamů atd.). Hráč má vždy možnost vzdát se svého aktuálního kola a konat opět až v některém z dalších kol. Každý spáč může vykonat libovolný počet kol, a to až do chvíle, kdy všem dojdou karty ke hraní, nebo se všichni postupně vzdají kola. Začínající hráč obdrží **figurku začínajícího hráče** a odpovídá za řešení nerozhodných situací či neshod mezi hráči. Figurku na začátku následujícího tahu předá hráči po své levici.

	KLADNÝ EFEKT	ZÁPORNÝ EFEKT
<b>PROMĚNY</b>	Odhodte všechny proměny dané entity.	Přidejte entitě 2 proměny.
	Získáváte všechny dostupné ● (rozdělte mezi spáče).	Spáči odhodí VŠECHNY ●.
<b>HODINY</b>	Přidejte 2 hodiny.	Přicházíte o všechny hodiny.
	1 libovolný spáč se zbaví 2 ●.	1 libovolný spáč utrpí 1 ●.
<b>ZAPEČETĚNÍ KARET</b>	Každý spáč si odpečetí 5 karet.	Každý spáč si zapečetí 5 karet.



# ČASTO KLADENÉ OTÁZKY / VYSVĚTLIVKY

## KARTY VLIVU

– Akce/efekty na kartách vlivu probíhají ve většině případů současně. Jedinou výjimkou je situace, kdy jsou uvedena konkrétní načasování nebo postupné kroky.

## MAPA SVĚTA

– „Přemístěte figurku skupiny“ – Spáčí se musí přemístit na jinou lokaci.

– Veškeré akce/efekty „jednou za tah“ je možné využít jen jednou během každého putování mezi dřímotami/sny na mapě snového světa.

## ENTITY

– Za entitu se považuje každý žeton (či každá figurka) entity s konkrétním jménem a všichni měňavci. Figurky umístěné spáčí (pocházející z karet vlivu, karet poznámek) se za entity **NEPOVAŽUJÍ**, pokud tak nestanoví sama hra.

– Pokud se spáč nachází v dosahu vícero žetonů/figurek stejné entity, je jimi ovlivněn pouze jednou (pokud však jejich efekty neposilují podle jejich počtu).

– Maximální počet entit používajících figurku zvířecího měňavce nebo figurku lidského měňavce činí 4 – ve hře jsou totiž k dispozici jen 4 figurky zvířecího měňavce a 4 figurky lidského měňavce. Text na destičce entity uvádí, kterou z nich použít.

– Pokud se entita nachází stejně daleko od dvou či více možných cílů (spáčů) a má se pohnout směrem k nim, výsledek zvolí spáčí.

## KARTA TAHU

Pokud hra spáče vyzve, aby během fáze spáčů vyhodnotili všechny efekty na aktuální kartě tahu, tato karta se poté neodhazuje.

## SPRÁVA BALÍČKU

Spáčí balíčky míchají, jen pokud je k tomu vyzve některá herní komponenta/prvek.

## SÓLOVÁ HRA

Při sólové hře se mohou některé karty zdát méně vhodné než jiné. Takovou kartu může spáč odstranit ze hry a táhnout si další. Nemělo by k tomu však docházet příliš často, protože se může ukázat, že některá z odstraněných karet byla užitečnější, než se na první pohled zdálo.

## KARTY PRVNÍCH VZPOMÍNEK

Tyto karty jsou jednorázové. Poté, co je podmínka splněna a efekt karty vyhodnocen, odstraní se ze hry.

# SPOLEČNÍCI

Společníci jsou přátelské bytosti, které mohou spáči vyvolat během dřímoty/snu.

Společníci se z pohledu pravidel nepovažují za spáče ani entity. Stále se však započítávají do maximálního počtu figurek/žetonů na poli. Netýkájí se jich žádné akce a/nebo efekty způsobené spáči, sny či entitami, pokud jejich karta pokroku/poznámky neuvádí opak.

## SEZNAM SPOLEČNÍKŮ:

- skříň
- duch
- tučňák
- krabicový rytří
- éterovlk
- hádankář
- létající kočka

# VOLITELNÉ HERNÍ REŽIMY

Níže uvádíme pravidla pro 3 volitelné herní režimy.

Karty a destičky pro každý z režimů se nacházejí naspodu příslušných tajných balíčků: **karta OZ** (karta moudrosti „Osvěžující zdřímnutí“), **destička MZ** (destička „MZ – ukládací systém“) a **destička RNS** (destička dřímoty „Režim nepřerušovaného snu“).

## OSVĚŽUJÍCÍ ZDŘÍMNUTÍ

### Volitelný režim

*Režim „Osvěžující zdřímnutí“ trochu ubírá na tvrdosti herního zážitku tím, že umožňuje spáčům zopakovat prohrané sny bez nutnosti sbírat znovu potřebné klíče. Tento režim je vhodný pro skupiny, kterým připadá obtížnost některých snů příliš vysoká, nebo pro hráče, kteří si chtějí užít především příběh hry.*

### Příprava:

– Vložte kartu moudrosti „Osvěžující zdřímnutí“ do plastové houpky.

### Uložení hry:

– Pokud se po skončení partie na destičce portálu nachází karta „Osvěžující zdřímnutí“, uložte ji spolu s danou destičkou portálu na přední místo v obálce.

# MZ (MIMOSNOVÝ ZÁŽITEK) – UKLÁDACÍ SYSTÉM

## Volitelný režim

*Tento ukládací systém nabízí alternativní způsob hry pro ty, kteří mají raději přímochařejší zážitek. K uložení a obnovení hry nevyžaduje použití systému procitnutí. Místo toho používá běžnější pomůcku – ukládací arch.*

K uložení hry stačí použít přiložený ukládací arch. Pokud vám archy již došly, není nic jednoduššího, než si nové vytisknout ze souboru PDF, který si můžete stáhnout na stránce:

<https://na.albi.cz/etherfields>.

Těsně před uložením hry vystupte z režimu Trnového rytří.

# REŽIM NEPŘERUŠOVANÉHO SNU

## Volitelný režim

*Tento režim ocení zkušenější hráči, kteří hledají koncentrovanější zážitek ze hry. Režim nepřerušovaného snu zkracuje čas strávený mezi jednotlivými sny, zmenší však vliv dřímot a magy snového světa na zbytek hry. Tento režim je vhodný pro hráče, kteří Etherfields hrají v rámci delších partií zahrnujících několik snů. Není vhodný pro nové hráče a ty, kteří v rámci partie odehrají zpravidla jen jeden sen.*

Než se rozhodnete pro tento režim, zvažte, zda by vám při hraní Etherfields nepomohlo několik tipů pro úspěšnější procházení dřímotami:

– Na začátku herní partie ještě nejsou postavy „utvořené“ – hráči potřebují umístit nějaké karty pokroku, nasbírat zářivé drahokamy a získat alespoň několik žetonů éteru. K tomu jsou ideální právě dřímoty.

– Pokud nejsou hráči některou dřímotu připraveni podstoupit, je často možné ji přeskočit (utéci). Cena za útek je obvykle nižší než cena za odehrání celé dřímoty.

– Pokud spáčí vědí, co je „vykoupení“ (pokud ne, dříve či později to zjistí), měli by se pokusit porozumět, čemu čelí, a jednat podle toho. Mohou se díky němu zbavit nejvíce nechtěných dřímot.

– Je dobré načasovat si vítězství – pokud spáčí zvítězí ve správném tahu, mohou získat právě tu kořist, kterou potřebují – zbavit se například tísně nebo získají éter.

### Příprava:

Na pole vyhrazené pro destičku snového portálu položte destičku „Režim nepřerušovaného snu“.

Na začátku každé dřímoty, poté co se podíváte na přední stranu její destičky, se můžete rozhodnout ji odhodit a vyhodnotit místo toho destičku „Režim nepřerušovaného snu“. Pracujte s ní jako s kteroukoli jinou dřímotou.

Kdykoli vstoupíte do snu, odhodte tuto kartu a žetony ležící na ní. Po konci snu ji vraťte nazpět.

## STRUČNÝ RÁDCE

Kdykoli budete mít pocit, že jste se ocitli v koncích, vyzkoušejte, jestli by vám nepomohly některé z následujících věcí:

- karty v ruce (jejich záměry i akce)
- zvláštní akce vašeho spáče, pokud je viditelná na rubu balíčku vlivu
- akce vyjmenované na kartičce základních akcí (např. získání zářivého drahokamu za odhození 3 karet, odhození žetonů proměny, letmé prohlédnutí tajné karty)
- posílení záměru hodem kostkou štěstí
- použití vašich zářivých drahokamů
- použití schopnosti vaší masky
- použití některé z vašich karet moudrosti
- použití některé z karet pokroku, jež jste umístili
- použití některého z aktivních předmětů (jeho záměru nebo akce)
- použití hodin (k pohybu nebo přidání karty tahu)
- zkusit najít shodu s referenčním žetonem
- vodítko ukrytá ve snové krajině (v textu či obrázcích)

## PAMATUJTE NA MASKU

Díky efektům masky se můžete za přijatelnou cenu vyhnout mnoha nepříjemným postihům. Během procitnutí je možné vyměnit masku za některou z ostatních masek, které vlastníte, zvláště pokud se lépe hodí k balíčku nebo může výrazně pomoci v nadcházejícím snu.

## VYBALANCUJTE SI BALÍČEK

Při sólové hře nebo hře ve dvou hráčích je moudré neskládat si příliš úzce zaměřený balíček (pokud by například oba hráči měli agresivní balíčky se spoustou ♦, mohli by se dostat do potíží při setkáních s bytostmi, které vyžadují spíše ♣). Balíček si vždy můžete přestavět během procitnutí.

## NEPOTŘEBUJETE VŠECHNY KARTY

Některé karty nemusí vyhovovat zaměření vašeho konkrétního balíčku. Když získáte novou kartu, zamyslete se, jestli bude vhodně doplňovat váš balíček a herní styl. Čím více karet balíček obsahuje, tím menší je šance, že si v dané situaci táhnete užitečné karty. Pokud ale máte na druhou stranu spíše menší balíček, dříve vyčerpáte karty a budete častěji čelit negativním efektům. Doporučená velikost balíčku se pohybuje kolem hodnoty 30 karet. Myslete také na to, že čím více si balíček přizpůsobíte, tím méně bude dostupná zvláštní akce spáče vytištěná na zadní straně jeho počátečních karet.

## ZÁŘIVÉ DRAHOKAMY

umožňují opakovat hod LIBOVOLNOU kostkou (dokonce i kostkou pohybu entity).

Můžete tak s jejich pomocí zpomalit obzvláště nebezpečnou entitu. Jestliže se vám do ruky dostane hodně nevyužitelných karet, zvažte 3 z nich odhodit výměnou za 1 . Později ve hře objevíte kartu moudrosti, která nabídne ještě další využití .

## ÉTER

se dá použít i k jiným věcem, než je nákup karet vlivu. Můžete s ním z entity odhodit její odporné proměny a odstranit ze svého balíčku karty slabosti. Předměty, které nenajdete ve snech, a ocitnou se v nabídce předmětů, si můžete také koupit s pomocí .

## PŘEDMĚTY

Předměty dokáží mocně posílit váš záměr, zároveň ale nabízejí důležité herní efekty, od vytvoření dodatečných klíčů po přeskočení nežádoucích dřímot. Nezapomeňte, že mnohé z předmětů se po použití nemusí odhodit, pokud jste nepoužili jejich záměr.

## POSÍLENÍ ZÁMĚRU

Někdy je užitečné posílit svůj záměr pomocí kostky štěstí. Existuje spousta efektů, které umožňují hod kostkou opakovat, nemusíte se proto obávat své štěstí pokoušet.

## PROCHÁZENÍ DŘÍMOTOU

Dřímoty – zvláště ty jednoduché – poskytují příležitost vybudovat svou zónu pokroku, a připravit tak spáče na zdolávání snů. Ne každá dřímota bude vyžadovat boj s nepřítelem – využijte moudře silné stránky svého spáče.

Jelikož víte, co mohou karty tahu obsahovat, načasujte si zakončení dřímoty tak, abyste získali co nejlepší kořist a zároveň se vyhnuli negativním efektům entity. Pokud by dokončení dřímoty nebylo přínosné, nebo byla příliš obtížná, zvažte možnost útěku. Někdy má tato volba méně negativní důsledky než pokus vypořádat se s entitou.

Ve hře časem zpřístupníte také herní mechaniku s názvem „vykoupení“, která vám umožní odstranit nebo pozměnit některé dřímoty.

## SNY

Důkladné prozkoumání snů vám je umožní lépe pochopit a získat větší vzhled do světa Etherfields. Prohlédnete-li si všechny dostupné karty poznámek (i některé z předchozích snů), neboť vám mohou usnadnit dokončení aktuálního snu nebo přinést zvláštní odměny.

Nezapomeňte se také podívat na rub destičky snového portálu s radami a pravidly, která jste možná pozapomněli.

U některých složitějších hádanek může přijít vhod i obyčejný kousek papíru na psaní poznámek.

Když budete mít pocit, že se vám nedostává času – zvláště v sólové hře – neváhejte využít hodiny a přidat si tahy. Nezapomeňte, že hodiny lze využít také k pohybu, třeba v případě, kdy vám k entitě chybí jen pár kroků a na ruce nemáte žádné karty pro pohyb.

## SNOVÝ SVĚT

Cestování po mapě snového světa si pečlivě naplánujte. Hledejte efektivnější cesty, které vám přinesou více odměn a méně postihů. Využití zde najdou i akce a předměty, které fungují pouze na mapě snového světa. A nezapomeňte také na možné výhody (či nevýhody), jež přináší různá období.

Zkuste si načasovat příchod fáze delta tak, abyste se obcerstvilí těsně před vstupem do nového snu. Pokud se ocitnete v úzkých, neváhejte využít procitnutí. Ztráta umístěných karet pokroku může být dobrou cenou za možnost zbavit se velkého množství tísně a zapečetěných karet.

# REJSTŘÍK

Akce mapy 6, 9  
Akce spáčů 9, 10, 11  
Akce/efekt se symbolem rychlosti 9  
Barvy tahů 6, 12  
Bonus tažení karet 7  
Cena akcí v tísní 9  
Cena v klíčích 6  
Cesty 14  
Deska spáče 4  
Destičky dřímoty 14  
Destičky snového portálu 6  
Destičky snového portálu: Cena v klíčích 6  
Destičky snového portálu:  
Kód tajné destičky 6  
Destičky snového portálu: Příprava 6  
Destičky snového portálu: Úvod 6  
Dosah 11  
Dřímoty 5  
Dřímoty: Destičky entity 5, 14  
Dřímoty: Fáze snu 12  
Dřímoty: Mapové destičky 14  
Dřímoty: Pole dřímoty 5  
Dřímoty: Pole pro mapové destičky 5  
Dřímoty: Snová krajina 5  
Dřímoty: Zakončení 13  
Entita 12, 14  
Entita: Destičky entity - dřímota 14  
Entita: Destičky entity - sen 12  
Entita: Efekty entity 12  
Entita: Hodnota pohybu 12  
Entita: Interakce 12  
Entita: Omezení žetonů entit na jednom poli 7  
Entita: Pohyb a kostka pohybu entity 12  
Entita: Proměna 3, 13  
Entita: Příprava 12, 14  
Entita: Tato dřímota končí 14  
Entita: Útěk 14  
Entita: Velké entity 7  
Entita: Vykoupení 14  
Entita: Zjevení 12, 14  
Éter 3, 18, 19  
Éter: Cena 9, 10  
Éter: Nakupování karet 10, 15  
Éter: Ukládání a obnova hry 16  
Fáze snu 8, 12  
Fáze spáčů 8, 20  
Figurka skupiny 2, 13, 14  
Figurka začínajícího hráče 2, 16  
Hod na pohyb entity 12  
Hodiny 5, 13  
Hodiny 5, 13  
Hodnota pohybu 12  
Hrací plocha 2, 4, 5, 6, 14  
Interakce 12  
Karta vrtochu 14, 15  
Karty moudrosti 13  
Karty období 15  
Karty osudu 2, 15  
Karty osudu: Karty vrtochu 14, 15  
Karty pokroku 10  
Karty poznámek  
Karty slabosti 2, 15  
Karty tahů 12  
Karty tahů: Dřímota 12  
Karty tahů: Sny 12  
Karty vlivu 9  
Karty vlivu: Balíček 4  
Karty vlivu: Dobráni 8  
Karty vlivu: Maximální počet karet v ruce 8  
Karty vlivu: Nákup 10  
Karty vlivu: Odpečetění 8  
Karty vlivu: Odstranění 10, 17  
Karty vlivu: Omezení balíčku 10  
Karty vlivu: Otočení karty 10  
Karty vlivu: Postup 10  
Karty vlivu: Rub 10  
Karty vlivu: Vracení 10

Karty vlivu:  
Využívání na mapě snového světa 15  
Karty vlivu: Záměr 9, 10  
Karty vlivu: Zamíchejte balíček 8  
Karty vlivu: Zapečetění 8  
Karty vlivu: Zóna pokroku 10  
Kód a příprava tajných karet 3  
Kolo 16  
Kontakt 10, 12  
Kořist 12, 14  
Kostka pohybu entit 3, 12  
Kostka štěstí 3, 11  
Krok dobírání karet 7, 8  
Krok odhození karty tahu 8  
Lokace 14  
Mapa snového světa 5, 14, 15  
Mapa snového světa: Cesty 14  
Mapa snového světa: Efekt zkratek 14  
Mapa snového světa: Lokace 14  
Mapa snového světa: Zkratky 14  
Masky 2, 13  
Masky: Obnovení 13  
Masky: Odhození 13  
Maximální počet karet v ruce 8  
Místo vyhrazené pro zářivé drahokamy 7  
MZ (Mimosnový zážitek)  
- ukládací systém 17  
Nabídka karet vlivu 5, 10  
Nabídka předmětů 5, 11, 15  
Nákup karet předmětů 11, 15  
Nákup karet vlivu 10, 15, 16  
Neomezený dosah 11  
Nepřístupné pole 7, 11  
Obnovení masky 11  
Obnovení předmětu 11  
Odhalení tajných karet/destiček 5  
Odhazovací hromádka karet vlivu 4, 8, 9, 10  
Odhození předmětu 11  
Odpečetění karty vlivu 8  
Omámená 14  
Omezení komponent 7  
Omezení počtu figurek  
a žetonů na jednom poli 7  
Omezení počtu karet vlivu 10  
Omezení počtu žetonů entit na jednom poli 7  
Omezení tísně 7  
Opakování hodů 11  
Osobní žetony 3  
Osobní žetony spáče 3  
Osvěžující zdrímnutí 17  
Otočení karty 10  
Otrávená 14  
Past 7  
Počet karet tahu 12  
Počítadlo hodin 5, 13  
Pohyb a přemístění 11  
Pohyb spáče 11  
Pokerové karty 16  
Pole 6  
Pole aktivních předmětů 11  
Pole entity 5  
Pole pro balíček tahů 5  
Pole pro destičky snového portálu 5  
Pole pro kartu vrtochu 15  
Pole pro karty období 5  
Pole pro karty osudu 5  
Pole pro karty slabosti 5  
Pole pro odhozené karty tahu 5  
Pole snové krajiny 6  
Posílení záměru 9, 11, 18  
Postupné akce 10  
Procitnutí 5, 13, 14  
Proměna 3, 13  
Průběh tahu 8  
Předměty 11  
Předměty: Obnovení 11  
Předměty: Pole aktivních předmětů 11

Předměty: Využívání na mapě  
snového světa 15  
Překryvné karty 15  
Překvapená 14  
Přemístění 11  
Přidávání nových hráčů 16  
Režim nepřerušovaného snu 17  
Sen 5, 6  
Sen: Destičky entity 5, 12  
Sen: Dokončení snu 14  
Schodiště 7  
Skladiště 4  
Slabosti: Odhazování 15  
Slabosti: Odstraňování 15  
Slabosti: Zapečetění 8, 15  
Smrt spáče 8, 9, 16  
Snová krajina 6, 7, 14  
Spáče 4  
Symbol počtu hráčů 5, 19  
Symboly snových krajín 7  
Symboly/žetony prostředí 3, 7  
Tah: Přidávání tahů 12  
Tajné destičky 2, 3  
Tajné destičky: Odhalení 5  
Tajné karty 2, 3  
Tajné karty: Karty poznámek 15  
Tajné karty: Odhalení 5  
Tajné karty: Překryvné karty 15  
Tato dřímota končí 14  
Tíseň 3, 7, 8, 9  
Tíseň při zamíchání balíčku 8  
Trnový rytíř 16  
Ukládání hry 16  
Univerzální žetony 3  
Úsilí 9  
Útěk 14  
Útok 9, 10, 12  
Utržení tísně 8  
Utržení tísně 8  
Velké entitivy 7  
Vracení karty předmětu  
do nabídky předmětů 10  
Vracení karty vlivu do nabídky vlivu 10  
Vstup spáčů 6, 19  
Výběr z více možností 5  
Vyčerpání tahů 8, 12, 14  
Vykoupení 14  
Vznášející se pravidlo 7, 19  
Zablokování 1 kroku 12  
Základní akce 9  
Základní akce: Kontakt 10  
Základní akce: Útok 10  
Základní akce: Záměr 9  
Záměr 9, 10  
Záměr: Posílení záměru 9, 11, 18  
Zamíchejte balíček vlivu 8  
Zapečetění karty vlivu 8  
Zářivé drahokamy 3  
Zářivé drahokamy: Cena akcí 9  
Zdi 11  
Získání kořisti 12, 14  
Zjevení 12, 14  
Zkratky 14  
Znehdybná 14  
Zóna pokroku 10  
Žetony ohrožená 3  
Žetony překážky 3, 6, 19  
Žetony příběhu 3  
Žetony stavů 3

## REJSTŘÍK ČASTÝCH SYMBOLŮ

- záměr hněv  
 - záměr prohnanost  
 - záměr vnímavost  
 - žeton záměru hněvu  
 - žeton záměru prohnanosti  
 - žeton záměru vnímavosti  
 - počet umístěných karet pokroku (hněv)  
 - počet umístěných karet pokroku (prohnanost)  
 - počet umístěných karet pokroku (vnímavost)  
 - rychlá akce či efekt  
 - symbol počtu hráčů  
 - postupná akce  
 - akce/efekt s nulovou cenou  
 - éter  
 - tíseň  
 - zářivý drahokam  
 - místo vyhrazené pro zářivý drahokam  
 - žeton ohrožení  
 - univerzální žeton  
 - žeton překážky / jednorázové akce mapy  
 - pole zjevení entity  
 - pole vstupu spáče  
 - symboly/žetony prostředí (světlo, temnota, bažina, voda)  
 - schodiště  
 - zed'  
 - zvláštní pole - tento symbol má rozmanitá využití popsaná na kartách a v pravidlech.  
 - past  
 - tažení karet  
 - hodnota pohybu entity  
 - stěny kostky pohybu entity  
 - stěny kostky štěstí  
 - symboly barvy tahu  
 - efekt proměny  
 - základní efekt  
 - zvláštní efekt  
 - vznášející se pravidlo


# PŘEHLED PRAVIDEL

## PRŮBĚH TAHU

### FÁZE SPÁČŮ

#### 1] Krok dobírání karet

Doberte si 4 karty vlivu, nesmíte však při tom překročit maximální počet karet v ruce (standardně 6). V žádném okamžiku nemůžete mít víc karet, než je toto maximum.

- Při dosažení maxima karet na ruce si přestaňte dobírat.
- Pokud si můžete dobírat, nemůžete se rozhodnout táhnout méně karet, než je požadováno.
- Před dobíráním můžete odhodit libovolný počet karet z ruky.
- Kdykoli vám během dobírání dojdou karty v balíčku vlivu (platí i mimo krok dobírání karet), zamíchejte odhazovací hromádku a utvořte z ní nový balíček. Poté si doberte zbylý počet požadovaných karet. Navíc však utřítíte 1 , NEBO zapečetíte 3 karty.

#### 2] Krok hraní karet a akcí

Spáči volně vykonávají akce, dokud všem nedojdou karty nebo se nerozhodnou další akce nevykonávat

- akce snu: akce na destičce mapy či snového portálu, nebo interakce na destičce entity
- akce pohybu
- základní akce
- akce na kartách vlivu
- akce na kartách aktivních předmětů
- nebo činnosti:
- umísťování karet pokroku
- získání zářivých drahokamů

### FÁZE SNU

#### 1] Krok entity a událostí snu

Vyhodnoťte efekty entity a snu podle aktuální karty tahu.

#### 2] Krok odhození karty tahu

Odhoďte aktuální kartu tahu.

## POHYB


Spáči a entity se pohybují postupným procházením polí ve svislém či vodorovném směru, nikdy však diagonálně.





## DOSAĤ

- Dosah 0 označuje pole, na kterém se nacházíte.
- Dosah 1 označuje sousedící pole a/nebo bližší.
- Dosah 1 či více znamená, že můžete cilit na pole nacházející se v daném dosahu nebo blíže, než uvádí číslo u dané akce.

Dosah se vždy počítá jen na začátku vykonávané akce. Dosah se nepočítá skrze zdi.

## POHYB ENTITY

Entity se pohybují ve fázi snu při vyhodnocování kroků na aktuální kartě tahu. V kroku se symbolem  hodíte kostkou pohybu entity:




-  Entita se pohne o pouhé 1 pole.
-  Entita se pohne o tolik polí, kolik udává její hodnota pohybu.
-  Entita se pohne podle své hodnoty pohybu, poté spáč hodí znovu kostkou a vyhodnotí tento nový hod.
-  Tato entita kostku pohybu ignoruje.


Entity se vždy pohybují k nejbližšímu spáči, pokud není uvedeno jinak v jejich zvláštních pravidlech pohybu. Jakmile vstoupí na pole spáče, na něhož začlila, zastaví se.


Pokud entita nemá žádnou validní cestu k cíli (např. k nějakému spáči), nepohne se.

## POSÍLENÍ SPÁČOVA ZÁMĚRU

Pokud zaplatíte za libovolnou akci alespoň 1 záměr (byť může jít jen o část požadované ceny), můžete jednou za tah následně hodit kostkou štěstí, a pokusit se k této akci připojit dodatečný záměr. Podle výsledku hodu:

 - Akce selhala a odhozené karty vlivu použité k zaplacení za tuto akci se nevrací. Navíc odhoďte 1 , nebo utřítíte 1 , nebo zapečetíte 3 karty.



 - Nepřidává žádný záměr. Znamená-li to, že akce selhala, nevrací se odhozené karty vlivu použité k placení za akci.

   - přidává 1/2/3 záměry stejné barvy.


**Kostka štěstí se vždy používá jako poslední zdroj záměru pro danou akci** - po hodu kostkou již není možné k této akci přidávat žádný další záměr. V případě, že se nepodaří shromáždit požadovaný počet záměrů, použitý záměr je ztracen, ačkoli akce neproběhla.



Kostka štěstí se dá použít také při vykonávání akce pohybu pro jeho prodloužení.


## PROMĚNY


**PROMĚNY** (probíhající během kroku  na **KARTÁCH TAHU**) poskytují **ENTITY** obzvláštní výhodu tím, že ji činí po dobu, kdy žeton leží na **DESTIČCE ENTITY**, silnější a nebezpečnější. Pokud přidáváte 1 nebo více **ŽETONŮ PROMĚNY**, náhodně je táhnete a položte lícem nahoru na destičku **ENTITY**. Možná se vám k tomu bude hodit malý hrnek nebo neprůhledný sáček. Pamatujte na to, že jednou ze základních akcí je také odstranění proměny za .


 Každý efekt **ENTITY**, který způsobuje , způsobuje 1  navíc.


 Každý efekt **ENTITY**, který zapečetuje karty, zapečetí o 2 karty navíc.




 Pohyb **ENTITY** se zvyšuje o 2. Pokud hodíte , pohne se o 1 pole jako obvykle.

 Všechny efekty **ENTITY** s dosahem mají tento dosah navýšený o 1 pole.

 Všechny **MASKY** nošené spáči jsou neaktivní. Veškeré efekty se provedou okamžitě (např. snížení maximálního počtu karet v ruce nebo karet pokroku tak způsobí okamžitě odhození karet).

 Všechny umístěné karty **POKROKU** jsou neaktivní. Všechny efekty účinkují okamžitě. Nové karty je možné umístit, zůstanou však neaktivní.


 Spáči nemohou žádným způsobem opakovat hody kostkou.



 Spáči nemohou použít  k opakování hodu kostkou (mohou ale získávat další). Nadále mohou platit za efekty vyžadující .


## ŽETONY STAVU

Spáče a entity mohou během hry ovlivňovat různé stavy. Získané žetony stavu se pokládají vedle příslušné figurky/entity a týkají se pouze jí samotné.

Pokud byste měli umístit žeton stavu, ale v zásobě již žádný není, daný efekt se ignoruje. Žetony jsou oboustranné a na každé ze stran mají uveden jiný stav. To může ovlivňovat celkovou nabídku stavů, jež jsou k dispozici.

 **OMÁMENÁ** - Maximální dosah efektů entity (či akcí spáčů) je do konce tahu (či fáze spáčů) snížen na 1.

 **PŘEKVAPENÁ** - Veškeré  způsobené efekty překvapeného cile se pro tento tah ignorují.

 **ZNEHYBNĚNÁ** - Postižená entita (či spáč) se nejsou až do konce tahu (či fáze spáčů) schopni pohnout/přemístit.

 **OTRÁVENÁ** - Postižená entita není až do konce snu/dřímoty schopna provádět nové proměny.