

Š · H · A · M · A · N · Ů

PRAVIDLA

JSTE ŠAMANI.

JIŽ OD POČÁTKU VĚKŮ STŘEŽÍTE DUCHOVNÍ SVĚTY PŘED HROZBOU STÍNŮ. VAŠE POSLÁNÍ OVŠEM DOSUD NIKDY NEBYLO TAK NÁROČNÉ. DŘÍVE NEŽ MĚSÍC DOSÁHNE ÚPLŇKU, MUSÍTE NAVRÁTIT ROVNOVÁHU MEZI SVĚTY, JINAK CELÝ VESMÍR PROPADNE CHAOSU. ALE CO KDYŽ SE NEJVĚTŠÍ HROZBA SKRÝVÁ VE VAŠICH VLASTNÍCH ŘADÁCH?

STÍNŮM SE PODAŘILO PODMANIT SI NĚKTERÉ ŠAMANY, A TI NYNÍ TAJNĚ DOUFAJÍ VE VÁŠ NEÚSPĚCH... MOŽNÁ JSTE TO PŘÁVĚ VY? AŽ NASTANE ROZHODUJÍCÍ CHVÍLE, DOKÁŽETE NAHLÉDNOUT POD MASKY SVÝCH RIVALŮ, PORAZIT JE A STANOUT PO BOKU VÍTĚZŮ TOHOTO ODVĚKÉHO ZÁPASU?

PRINCIP A CÍL HRY

Shamani je štychová hra, která sestává z neurčitého počtu kol. Každé kolo představuje jeden lunární cyklus, během kterého mezi sebou zápolí síly Šamanů a Stínů. V každém kole budou hráči náhodně a tajně rozděleni mezi tyto dva týmy, Šamany a Stíny. Složení týmů se skutečně mění v každém kole hry.

OBSAHUJE

- 1 herní plán
- 1 figurku
- 14 destiček
- 61 karet
- 42 žetonů



■ Šamani v kole zvítězí, pokud se jim podaří sprovodit ze světa všechny Stíny nebo pokud po odehrání všech karet figurka stínu stále nedošla až na pole měsíce na konci stupnice.



■ Stíny zvítězí, pokud figurka stínu došla až na pole měsíce na konci stupnice.

Hráči získávají body, pokud jsou členy vítězného týmu, nebo prostřednictvím různých efektů. Na konci hry zvítězí ten hráč, který napříč koly nasbíral nejvíce bodů.

HERNÍ MATERIÁL

1 HERNÍ PLÁN Znázorňující 7 duchovních světů a stupnici stínu.	12 DESTIČEK ARTEFAKTŮ ■ 5 rituálních dýk ■ 2 portály ■ 3 měsíční kameny ■ 2 masky pravdy	RUB LIC
1 FIGURKA STÍNU 	1 ŽETON ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE 	1 DESTIČKA ZATMĚNÍ
61 KARET ■ 5 karet identit 	56 karet světů, v sedmi barvách, očíslované 1–8. 	42 ŽETONŮ VÍTEZNÝCH BODŮ
5 KARET IDENTIT RUB Z STÍNŮ 3 ŠAMANI	56 KARET SVĚTŮ RUB LIC	

PŘÍPRAVA HRY

- Doprostřed stolu umístěte herní plán (A).
- Roztříd'te karty podle počtu hráčů:

	KARTY ŠAMANŮ	KARTY STÍNŮ	BARVY	HODNOTY
KARTY IDENTIT	2	1	5 barev vyobrazených na spodním okraji herního plánu.	Čísla 1–6 (30 karet)
KARTY SVĚTŮ	3 (všechny)	1	5 barev na spodním okraji herního plánu + hnědá (označená symbolem „4+“)	Čísla 1–6 (36 karet)
KARTY SVĚTŮ	3 (všechny)	2 (všechny)	Všechny barvy, včetně červené (označené „5“).	Čísla 1–8 (56 karet)

- Při hře 3–4 hráčů vraťte nepoužité karty zpět do krabice.
- Poblíž herního plánu umístěte žetony vítězných bodů (B).
- Žeton začínajícího hráče (C) dejte nejstaršímu hráči.



PŘÍKLAD PŘÍPRAVY PRO 5 HRÁČŮ

PŘÍPRAVA KOLA

- ◆ Umístěte figurku stínu (D) na počáteční pole na stupnici času. Počáteční pole se mění v závislosti na počtu hráčů.
- ◆ Všech 12 destiček artefaktů zamíchejte lícem dolů. Poté odhalte 2 z nich a umístěte je na 2 pole artefaktů (E). Vezměte destičku zatmění (otočte ji na náhodnou stranu) a zamíchejte ji mezi zbylých 10 destiček artefaktů. Vzniklou hromádku artefaktů umístěte lícem dolů poblíž 2 odhalených artefaktů (F). Pokud je destička zatmění navrchu hromádky, zamíchejte hromádku tak, aby destička zatmění nebyla vidět.
- ◆ Zamíchejte karty identit a náhodně dejte 1 kartu každému hráči. Svoji kartu identity ponechte lícem dolů před sebou (G). Smíte se na ni kdykoli podívat.
- ◆ Zamíchejte a rozdejte každému hráči karty světů (H) v závislosti na počtu hráčů:

: 9 / : 11 / : 11 / : 11

Zbylé karty (při hře 3 hráčů: 3, při hře pěti hráčů: 1) otočte lícem vzhůru a umístěte k odpovídajícím polím světů na herním plánu (I).

- ◆ Hráč s žetonem začínajícího hráče zahájí hru prvním štychem.

PRŮBĚH HRY

Začínající hráč vybere kartu ze své ruky a umístí ji lícem vzhůru před sebe. Tato karta určí svět, který se Šamani v tomto štychu pokusí zachránit. Poté **MUSÍ** každý hráč po směru hodinových ručiček zahrát 1 libovolnou kartu ze své ruky:

- Pokud zahraje kartu se stejným světem (stejnou barvou):

Umístí ji před sebe lícem vzhůru. Vyhodnotí se až na konci štychu, jakmile všichni hráči zahrájí kartu.

- Pokud zahraje kartu s jiným světem (jinou barvou):

Okamžitě posune figurku stínu o 1 pole blíže k měsíci na stupnici času. Pokud figurka dojde až na pole měsíce označené symbolem , Stíny v tomto kole okamžitě vítězí.

Zahranou kartu také okamžitě vyhodnotí. Jednoduše ji umístí k odpovídajícímu poli světa na herním plánu. Pokud jsou nyní u tohoto pole všechny karty daného světa (při hře 3 nebo 4 hráčů má každý svět/barva 6 karet, při hře 5 hráčů 8 karet), musí hráč, který sem právě umístil kartu, okamžitě provést rituál tohoto světa (viz strana 5, Efekty rituálů).

POZNÁMKA: Na rozdíl od mnoha štychových her, v této hře smíte do štychu vyložit libovolnou kartu, nezávisle na tom, jakou kartu vyložil začínající hráč. O svých kartách smíte také mluvit s ostatními hráči, ovšem nesmíte zmínit jejich barvu, svět či číselnou hodnotu.



VYHODNOVENÍ KARET

Jakmile všichni hráči zahráli 1 kartu, vyhodnotí se karty, které odpovídají barvě světa. V tuto chvíli je nutné zjistit, který hráč zahrál kartu v barvě světa s nejnižší hodnotou a který hráč zahrál kartu v barvě světa s nejvyšší hodnotou.

POZNÁMKA: Pokud jste jediný hráč, který zahrál kartu v barvě světa (nebo byli vyřazeni ostatní hráči, kteří také zahráli kartu v barvě světa), je vámi zahraná karta **ZÁROVEŇ** nejnižší i nejvyšší.

Vyhodnocení karet proved'te v tomto pořadí:

1 ♦ Hráč, který zahrál kartu nejnižší hodnoty:

Získá libovolnou destičku artefaktu. Smí si vzít buďto 1 ze 2 odhalených destiček artefaktů, nebo vrchní destičku z hromádky. Pokud si vezme vrchní destičku z hromádky, smí se na ni podívat a ponechat ji před sebou lícem dolů, skrytou před ostatními. Jedinou výjimkou je Maska pravdy. Tato destička je automaticky aktivní a musí být vždy lícem vzhůru. Pokud si vezmete 1 z odhalených destiček artefaktů, ponecháte ji před sebou lícem vzhůru. Destičku ihned nahraďte novou destičkou z hromádky. Pokud je kdykoli na hromádce odhalena destička zatmění, okamžitě vyhodnoťte její efekt.

EFEKT DESTIČKY ZATMĚNÍ

Každý hráč musí okamžitě předat kartu ze své ruky hráči sedícímu po levici nebo po pravici, v závislosti na směru vyznačeném na destičce. Po vyhodnocení destičky zatmění odeberte z hromádky.



POZNÁMKA: Pokud se destička zatmění objeví během posledního štychu, může se stát, že někteří hráči již nebudou mít v ruce karty. V takovém případě si karty předávají pouze hráči, kteří ještě karty mají.

EFEKTY DESTIČEK ARTEFAKTŮ



PORTÁL

Tuto destičku ponechte položenou před sebou. Smíte ji kdykoli odhodit a posunout figurku stínu o 1 pole libovolným směrem na stupnici.

PAMATUJTE: Pokud figurka stínu kdykoli v průběhu kola dojde na pole měsíce se symbolem ☾, Stíny okamžitě toto kolo vyhraji.

Destičku portálu a její efekt smíte použít naprosto kdykoli. Dokonce i těsně před vaším vyřazením z kola nebo v případě, že by figurka měsíce měla dojít na pole měsíce ☾.



MASKA PRAVDY

Pokud si vezmete tuto destičku, **MUSÍTE** okamžitě odhalit SVOJI kartu identity. I v případě, že si tuto destičku vezmete tajně z hromádky. V takovém případě musíte okamžitě odhalit jak tuto destičku, tak svoji identitu.



RITUÁLNÍ DÝKA

Tuto destičku ponechte položenou před sebou. Pokud provádíte rituál očištění (viz str. 5), smíte tuto destičku odhodit a vyřadit libovolného hráče z kola.



MĚSÍČNÍ KÁMEN

Tuto destičku ponechte položenou před sebou. Pokud jste na konci kola stále ve hře a zároveň máte alespoň 2 měsíční kameny, získáte 2 vítězné body.

2 ♦ Hráč, který zahrál kartu nejvyšší hodnoty:

Okamžitě vezme všechny karty položené před hráči a umístí je k odpovídajícímu poli světa na herním plánu. Umístí je tak, aby byla viditelná všechna čísla. Pokud jsou nyní u tohoto pole všechny karty tohoto světa (při hře 3 nebo 4 hráčů má každý svět/barva 6 karet, při hře 5 hráčů 8 karet), musí hráč, který sem karty

umístil, okamžitě provést rituál tohoto světa (viz Efekty rituálů níže).

Pokud mají alespoň někteří hráči stále v ruce karty, stane se tento hráč novým začínajícím hráčem a zahájí další štych. Pokud již nikdo karty nemá, kolo končí.

EFEKTY RITUÁLŮ



RITUÁL STABILIZACE:

Posuňte figurku stínu o 2 pole zpět na stupnici stínu, **nebo** si vezměte destičku artefaktu (jednu z odhalených nebo vrchní z hromádky).



RITUÁL PROMĚNY:

Vyměňte svoji kartu identity s kartou identity jiného hráče. Oba hráči se nyní mohou podívat na novou kartu identity. Tímto rituálem můžete během kola zběhnout na stranu protivníků!



RITUÁL OSVÍCENÍ:

Vezměte si 1 vítězný bod ze zásoby.



RITUÁL OČIŠTĚNÍ:

Pokud máte rituální dýku otočenou lícem vzhůru, **MUSÍTE** ji odhodit a vybrat hráče, kterého vyřadíte z tohoto kola.

POZNÁMKA: Pokud máte rituální dýku lícem dolů, smíte ji nyní otočit lícem vzhůru. Pokud rituální dýku nemáte nebo pokud se ji rozhodnete lícem vzhůru neotočit nemá tento rituál žádný efekt.

VYŘAZENÍ HRÁČE

Vyřazený hráč okamžitě odhalí svoji kartu identity.

■ Pokud byl vyřazen Šaman:

Okamžitě posuňte figurku stínu o 1 pole blíže k měsíci za každou kartu, kterou měl tento Šaman v ruce. Stíny takto mohou vyhrát kolo. Vyřazený hráč své kart odloží lícem dolů. Tyto karty již není možné v tomto kole zahrát, takže některé světy nebudou vyhodnoceny.

■ Pokud byl vyřazen Stín:

Pokud šlo o poslední Stín ve hře, Šamani okamžitě vyhrávají toto kolo. V opačném případě (tedy pouze ve hře 5 hráčů) vyřazený hráč odhalí své karty a všechny je umístí k odpovídajícím světům. Figurka stínu se neposune. V tuto chvíli je možné, že po umístění těchto karet bude aktivován některý rituál, nebo dokonce více rituálů najednou. V takovém případě rituály v libovolném pořadí vyhodnotí hráč, který vyřadil Stín ze hry. Poté hra pokračuje dál.

POZNÁMKA 1: Destičky artefaktů vyřazeného hráče odeberte až do konce kola ze hry.

POZNÁMKA 2: V případě, že vyřazený hráč zahrál do štychu kartu v barvě světa, umístěte na konci kola tuto kartu spolu s ostatními k danému světu. Během určování, kdo zahrál nejvyšší a nejnižší kartu, ovšem ignorujte kartu zahrnou vyřazeným hráčem. Pokud byl vyřazený hráč jediný, kdo zahrál do štychu kartu v barvě světa, rozhodne vyřazený hráč o tom, kdo zahájí další štych.

KONEC KOLA

Kolo může skončit hned několika způsoby:

- 1 ♦ **Nikdo z hráčů už nemá v ruce karty:** Šamanům se podařilo uchránit duchovní svět a vyhráli kolo.
- 2 ♦ **Byl vyřazen poslední Stín:** Šamanům se podařilo odhalit všechny Stíny a vyhráli kolo.
- 3 ♦ **Figurka stínu došla na pole s měsícem** ♫: Stínům se podařilo zahalit duchovní svět a vyhráli kolo.

■ Pokud vyhráli kolo Šamani, dostane každý Šaman, který nebyl vyřazen, 2 vítězné body.

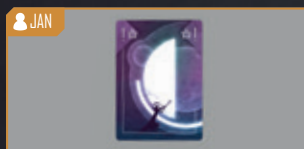
■ Pokud vyhráli kolo stíny, dostane každý Stín, který nebyl vyřazen, 3 vítězné body. Pokud má některý hráč 2 (nebo 3) měsíční kameny a zároveň nebyl vyřazen, dostane 2 vítězné body.

■ Pokud v tuto chvíli nikdo nemá 8 či více bodů, hra pokračuje dále a začíná nové kolo. Hráč, který má žeton začínajícího hráče, jej předá hráči po levici. Do dalšího kola si hráči ponechají pouze své vítězné body. Do nového kola se vrací všechny karty a všichni vyřazení hráči.

Jakmile má některý z hráčů 8 či více vítězných bodů, stává se tento hráč vítězem hry. Pokud nastane shoda, hrajte dál tak dlouho, dokud nemá na konci kola nejvíce bodů pouze jeden hráč.

POZNÁMKA: *Pozor, pokud se Stínům podařilo vyřadit ze hry všechny Šamany, ale figurka stínu přesto nestihla do konce kola dojít až na pole s měsícem ♫, Stíny toto kolo nevyhrávají.*

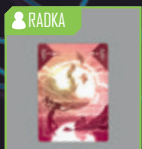
PŘÍKLAD JEDNOHO ŠTYCHU



Tento štych začíná Jan. Zahraje fialovou 1. V tomto štychu tedy Šamani zachraňují fialový svět.



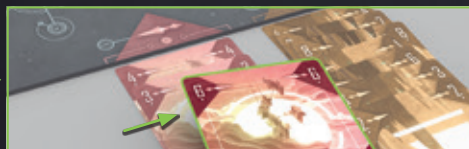
Petr se rozhodne svět ctít a zahraje fialovou 6.



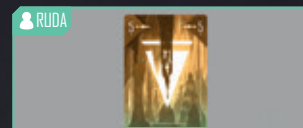
Radka zahraje červenou 6.



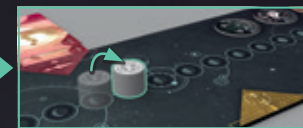
Figurka stínu se tedy posune o 1 pole blíže k měsíci.



Radka umístí zahraniťnou kartu k červenému světu. U červeného světa zatím nejsou všechny karty, takže se nic nestane.



Ruda zahraje hnědou 5.



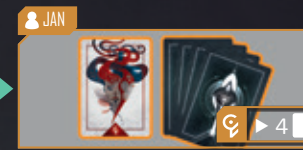
Figurka stínu se tedy posune o 1 pole blíže k měsíci.



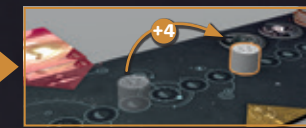
Ruda umístí zahraniťnou kartu k hnědému světu. Po umístění této karty je u hnědého světa všech 8 karet. Ruda tedy provede rituál hnědého světa.



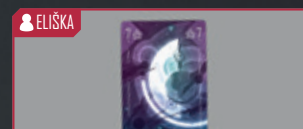
Ruda má rituální dýku a provede rituál očištění. Rozhodne se vyřadit Jana.



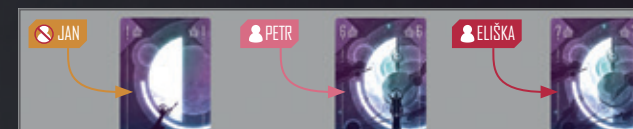
Jan musí odhalit kartu identity: byl Šaman! Jan měl v ruce 4 karty.



Figurka stínu se tedy posune o 4 pole blíže k měsíci. Janovy karty jsou prozatím odstraněny ze hry.



Eliška nakonec zahraje fialovou 7.



Všichni hráči už zahráli do štychu kartu. Následuje vyhodnocení karet v barvě světa. Jan byl během štychu vyřazen. Jeho karta se sice umístí k fialovému světu, ale pro účely vyhodnocení karet nemá její číslo význam.

VYHODNOCENÍ KARET



Nejnižší kartu v barvě světa (fialové) do tohoto štychu zahrál Petr.



Petr tedy získá artefakt. Rozhodne se vzít si měsíční kámen. Protože je to jeho druhý měsíční kámen, získá na konci kola 2 body. Pokud ho tedy do té doby někdo nevyřadí...



Nejvyšší fialovou kartu zahrála do štychu Eliška. Vezme všechny zahraniťné fialové karty a umístí je k fialovému světu.



Po umístění těchto karet je u fialového světa všech 8 karet. Eliška tedy provede rituál fialového světa; rituál osvětlení.



Okamžitě získá 1 vítězný bod. Štych skončil, ale kolo pokračuje dál. Eliška zahraje do nového štychu kartu jako první.



HRA CÉDRICKA CHABOUSSITA S ILUSTRACEMI MAUD CHALMELOVÉ

PODĚKOVÁNÍ:

CÉDRICK: „Za prvotní jiskru vděčím hře Pekelný stroj, ale především děkuji všem playstesterům, kteří se v různých fázích potkali s prototypem hry a pomohli jí růst. Velké díky patří Studiu H za to, že okamžitě věřili jinak dost kontroverzní hře plné ostrých emocí a náhlých zvrátů. Také jsem vděčný Maud Chalmelové za dechberoucí tematiku.“

MAUD: „Děkuji oněm lehoučkým kosmickým silám, které jsou mi inspirací a tahají za nitky mých nápadů a rukou. Také musím poslat velké díky celému týmu Studia H za jejich důvěru a sympatie.“

DISTRIBUCE CZ:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká Republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektura: Daniel Knápek
Grafická úprava: Michal Hubáček



VYDALO:

Studio H
21, rue de Montparnasse
75283 Paris cedex 06,
Francie

© Studio H 2020
Všechna práva vyhrazena.

