

A game by **MARCO VALTRIANI** Based on a novel by **PAOLO VALLERGA**

PŘÍBĚH...

Píše se rok „011“ 19. století v mystickém městě Turíně. Fantasmagorický Doktor Vikstrom – odborník na kabbalu, mysticismus, symbolologii a staré jazyky – objevil neznámý text islandského básníka a historika Snorri Sturlusona. Kniha obsahuje hrůzostrašné proroctví: Fenrir, syn Lokiho předurčený osudem, aby zabil Odina a způsobil Ragnarok, se má vzbudit! Za pouhých 11 hodin Vlíčí bůh povstane a svět, jak ho známe, přestane existovat... Ale ztracená kniha naznačuje způsob, jak věštbu zastavit: pokud někdo dokáže zkomponovat neobyčejnou skladbu a najde hudebníka, který ji dokáže zahrát na Záhadné varhany věčnosti mysteriózní nástroj schovaný někde v Turíně – konečná bitva bohů může být posunuta o další věk. Ale kde je tento úžasný nástroj? A kdo je Vyvolený, který jediný může zahrát svatou Píseň stvoření a zachránit lidský svět?

Turín, magické město par excellence, se stává dějištěm nebezpečného závodu proti času. Osud osmi jedinečných postav se protne, když se pustí do řešení záhady a pokusí se zvrátit osud světa:

Tajemný kapitán Snowy, dobrodruh a pirát.

Princezna Lilja, tarotová dáma.

Brilantní vynálezce Pahlsson, který kdysi sestavil zpola lidského robota.

Detektiv hrabě Koleberg, který je na stopě sérii tajemných vražd způsobených zuřivou bestií.

Okouzlující a tajuplná lady Lewis, která hrává znepokojivé melodie z dávno zapomenutých časů.

Profesor Johnsson, úžasný skladatel magických melodií.

Nepředvídatelný Pan Vidal, zasloužilý lovec vlkodlaků, o němž si mnozí myslí, že je sám vlkodlakem.

Osm životů, jež mají rozhodnout osud světa...

Ale všichni nejsou poháněni stejnou touhou: jedna z těchto duší byla posednuta duchem Fenrira, který potřeboval fyzickou formu, aby mohl najít a zastavit Vyvoleného dříve než zabrání otevření Gimlého brány. Tato postava nevidí Ragnarok jako konec, ale jako začátek nového věku... Bitva o poslední rozhodnutí začala: odvěký svár mezi dobrem a zlem znovu začíná. Jak se ale pozná, kdo je zastánce jednoho a kdo bojuje pro to druhé?

PRAVIDLA



THE RION



www.therion011.com

SOUČÁSTI HRY

- 1 Hrací deska; ukazuje město alternativní historické město Turín v roce „011“
- 1 tabulka postav
- 8 sošek miniatur postav
- 1 miniatura Záhadných varhan věčnosti
- 3 akční ozubená kola

- 24 značek v 6 hráčských barvách
- 50 vyšetřovacích kartiček

- 55 hracích karet včetně:
 - 8 karet postav
 - 24 karet moci
 - 5 karet hrdinů
 - 1 karta Fenrira
 - 11 karet událostí
 - 6 karet rychlých odkazů

- 21 značek stop
- 1 značka blokování charakteru
- 1 hodinová ručička
- 4 kovové šroubky (uchycení soukolí a hodinové ručičky)
- Papír a tužky na poznámky

PODSTATA HRY

Píše se rok „011“ v alternativním 19. století. Záhadné varhany věčnosti jsou schovány někde v Turíně. Je to jediný nástroj, který dokáže předejít Ragnaroku. Pouze jedna z osmi postav ve hře se stane Vyvoleným a bude schopna na varhany zahrát. Mezitím bude jedna z ostatních postav posednuta duchem Fenrira Vlčího boha a bude se snažit Vyvolenému v nalezení varhan zabránit. Hra se hraje na 11 kol zvaných hodiny. Všichni hráči začínají jako hrdinové, ale jeden z nich bude v páté hodině zverbován Fenrirem.

Abyste vyhráli jako hrdinové, musíte:

- Určit, kdo z 8 postav je Vyvolený.
- Zkomponovat Píseň stvoření sepsáním všech 15 stránek.
- Lokalizovat Záhadné varhany věčnosti někde v Turíně.

Tyto tři kroky mohou být splněny v jakémkoli pořadí. Potom musíte dostat Vyvoleného k varhanům a zahrát píseň!

Abyste vyhráli jako vtělení Fenrira, musíte:

- Určit, kdo z 8 postav je Vyvolený.
- Zkomponovat Píseň stvoření sepsáním alespoň 12 stránek.
- Nashomáždít Fenrirovu moc sesbíráním 2 značek Vlka.

Tyto tři kroky mohou být splněny v jakémkoli pořadí. Potom musíte dostat Fenrira k Vyvolenému dříve než dosáhne varhan!

ROZMÍSTĚNÍ

Než začnete vaši první hru, pečlivě vylomte kartičky z rámečků. Použijte kovové šroubky k připevnění tří ozubených koleček akčního soukolí a hodinové ručičky na hrací desku, jak je ukázáno na obrázku. Není důležité na jaké symboly ozubená kola ukazují, protože se budou v průběhu hry měnit.

- Umístěte hrací desku do středu stolu.
- Otáčejte akčním soukolím tak, aby symbol pro nalezené stopy (políčko s otazníkem) na akční spojce mířil na patřičný ukazatel.
- Nastavte hodinovou ručičku na „I“ hodin Ragnaroku.
- Zamíchejte vyšetřovací kartičky a umístěte je na hromádku lícem dolů blízko hrací plochy.
- Zamíchejte kartičky událostí a také je umístěte lícem dolů blízko hrací plochy. Poblíž umístěte zásobu stop, vytvoříte tak zásobu.
- Umístěte miniatury postav na hrací desku na místa vyznačená runovými symboly.
- Umístěte miniaturu varhan na shodný symbol nacházející se uprostřed čtveřice míst pro kartičky lokací.
- Umístěte tabulku postav poblíž hrací plochy.
- Zamíchejte karty postav a lícem dolů rozdejte každému hráči jednu kartu.

Zlaté pravidlo č. 1: Vaše karta postavy NEURČUJE vás jako danou postavu. Během hry může každý hráč použít každou postavu, jak je vysvětleno níže.

DOPRAVNÍ SPOJKA

PĚŠÍ SPOJKA

UKAZATEL

(na tomto obrázku ukazatel pro pěší spojku)

IKONA POHYBU STOPY

AKČNÍ SPOJKA

Vezměte jednu ze zbývajících karet postav a položte ji zvlášť od ostatních (např. částečně pod hrací desku), aniž byste ji komukoli ukázali. Tato karta určuje, která postava se stává Vyvoleným. Ostatní karty uložte mimo hrací desku lícem dolů, nedívejte se na ně. To je balíček neznámých postav.

Rozdejte každému hráči sadu 4 karet moci – od každého typu jednu, a 4 značky jedné barvy. Zbývající karty moci a značky vraťte do krabice. Jednu ze značek si nechte před sebou, ostatní tři umístěte takto:

- Na první políčko (45) časové stezky; obr.2;
- Na první políčko hudební stezky; obr.3;
- Na levý sloupec pořadí; obr.4, v náhodném pořadí.

Pro tuto chvíli nebudeme 5 karet hrdinů, kartu Fenrira a označení pro blokování postavu potřebovat.

Pátování může začít...

KOLO HRY - HODINA:

KAŽDÁ HODINA JE ROZDĚLENA DO TĚCHTO 5 FÁZÍ:

1. Odkrytí události.
2. Sázání na pořadí.
3. Umístění stop na mapu.
4. Akce a pohyb postav.
5. Zahrání kartičky lokací.

FÁZE 1: ODKRYTÍ UDÁLOSTI

Otočte vrchní kartu události v balíčku. Tato karta bude mít vliv pouze na právě probíhající kolo a každý hráč musí během 4. fáze dodržovat instrukce na kartě. Kompletní přehled všech karet události naleznete na konci pravidel.

FÁZE 2: SÁZENÍ NA POŘADÍ

Během této fáze hráči vsadí své časové body, aby získali pozici ve sloupci pořadí. Pořadí je určeno sérií sázek. Hráč na nejnižší pozici na levém sloupci pořadí (zvoleno náhodně před prvním kolem) si vybere pozici na pravém sloupci pořadí. Nejvyšší číslo pozice, o kterou se může ucházet, je shodné s počtem hráčů (při hře o 4 hráčích je to tedy pozice IV). Hráč oznámí výši své sázky na pozici (může to být i 0 časových bodů). Další hráč ve směru hodinových ručiček musí nabídku zvýšit nebo odmítnout (pass). Pokud nenavýší, po zbytek této aukce už nesází. Pokud všichni hráči kromě jednoho odmítli přihodit, vítěz umístí svou značku na vybrané místo a zaplatí body na časové stezce a dále už se neúčastní sázek. Pokračují zbývající hráči, vždy začíná se svou nabídkou hráč s nejnižším číslem v levém sloupci (které si v prvním kole zvolil nebo v dalších kolech vyhrál v sázání), doku nemají všichni hráči nové umístění. Pokud jste poslední hráč, který potřebuje umístění, položte svou značku na poslední volnou pozici zdarma.

Poznámka: Využívejte dvou sloupců tak, že vždy před sázáním jsou značky na jedné straně a po vyhrání sázky se přemístí do druhého sloupce. Je tak jasné vidět, kdo má začít další aukci a jaké je nové pořadí.

Poznámka: Na začátku hry bylo pořadí určeno náhodně, což má vliv pouze na to, který hráč začne sázet v první hodině. V dalších hodinách sazejí v pořadí, které bylo určeno sázkami v hodině předchozí.

Příklad: Pořadí z předchozí hodiny bylo: Marek (zelený), Petr (žlutý), Kryštof (modrý) a Leoš (červený). Marek začíná sázet jako první, protože je první v pořadí z minulého kola. Sází 0 časových bodů za pozici „II“. Petr nepřihazuje, Kryštof také ne a Leoš sází jeden bod. Marek zvyšuje na dva a Leoš nepřihazuje (Petr a Kryštof už nepřihodili předtím, takže už nemohou pokračovat). Marek zaplatí 2 body (na časové stezce) a umístí svou značku na druhou pozici na sloupci pořadí.



Ted' je na řadě Petr (žlutý), aby začal další kolo sázek. Sází jeden bod pro pozici „I“. Kryštof zvyšuje na dva body a Leoš nepřihazuje. Marek už pozici má, takže se neúčastní. Petr zvyšuje na tři body, Kryštof na čtyři. Petr se rozhodne už nepřihazovat, takže Kryštof zaplatí čtyři body a umístí svou značku na první pozici.



Petr (žlutý) je pořad první hráč z minulého kola, takže znovu začíná další kolo sázek. Tentokrát vsadí 0 na pozici „III“. Leoš (červený) vsadí jeden bod a Petr nepřihazuje. Tak Leoš zaplatí jeden bod a umístí svou značku na pozici „III“. Poslední z byvající pozice „IV“ zbývá Petrovi, takže na ni umístí svou značku zadarmo. Pořadí pro tuto novou hodinu je Kryštof (modrý), Marek (zelený), Leoš (červený) a Petr (žlutý).



FÁZE 3: UMÍSTĚNÍ STOP NA MAPU

Důležité: První hráč vynechává tuto fázi! Začíná hráčem na políčku s číslem II na sloupci a dále podle pořadí, každý hráč umístí stopu na prázdné místo na mapě. Stopy se berou ze zásoby vedle hrací desky. Stopy nelze umístit na speciální políčka dopravy a budov.



FÁZE 4: AKCE POSTAV A POHYB

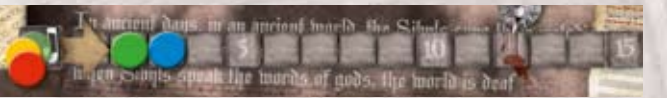
Nezapomeňte vzít v úvahu novou kartu události a zahrňte její účinky na hráče a postavy do hry! V daném pořadí si každý hráč vybere jednu postavu, se kterou zahraje akce a pohyb. Než přijde řada na dalšího hráče, musí vykonat ve správném pořadí tyto kroky (4.1 to 4.4):

4.1) VYBRAT SI POSTAVU

Můžete si vybrat kteroukoli postavu na herní desce. Nejste limitováni na postavu, která se shoduje s kartou ve vaší ruce. Každá postava může být v každém kole-hodině použita jen jednou. Umístěte svou barevnou značku na tabulku charakterů, aby si ostatní pamatovali, které postavy jsou pro dané kolo zabráný.



Příklad: Na řadě je Marek (Marek je zelený a je druhým hráčem v pořadí v této hodině) a může si vybrat kteroukoli postavu, na níž není značka jiného hráče. První hráč už hrál detektivem Kolebergem, takže si ho nemůže Marek vzít. Vybírá si doktora Vikstroma a umísťuje svou značku na Vikstromovu podobiznu na tabulce postav. Aktuální karta události ukazuje, že hráč na druhé pozici v pořadí získává dva hudební listy. Protože Marek je druhý hráč, posune svou značku na hudební stezce o dvě políčka.



4.2) POUŽÍT VLASTNOST POSTAVY

Potom, co si vyberete postavu, musíte využít její speciální schopnost. Každá postava disponuje jinou schopností. Kompletní přehled těchto vlastností je na konci pravidel.



Příklad: Marek si vybírá doktora Vikstroma a umísťuje svou značku na jeho místo v tabulce postav, potom okamžitě získává tři body na časové stezce.

4.3) POOTOČIT OZUBENÝMI KOLY A ZAHRÁT POHYB S VAŠÍ POSTAVOU

Potom, co jste použili schopnost, musíte otočit ozubenými koly o 1, 2 nebo 3 kroky (jak určuje ukazatel na desce). Musíte zaplatit počet časových bodů rovný počtu kroků, o které jste pootočili kola. Otočení jakéhokoli kola způsobí zároveň otočení zbývajících dvou. Konečná pozice zubů kol vzhledem k příslušným ukazatelům určuje, jaké akce může vaše postava provést a jak daleko může dojít:

Dopravní spojka, 8 zubů; určuje, jaký parní dopravní prostředek můžete použít v daném kole;

Pěší spojka, 9 zubů; určuje, jakou vzdálenost může maximálně zvolená postava v daném kole ujit pěšky;

Akční spojka, 7 zubů; určuje, jaká následuje akce potom, co dokončíte pohyb.

Po otočení soukolí můžete popojít svou postavou. Může jít pěšky a také použít automatizovaný transport, na který ukazuje dopravní spojka, a to v jakémkoli pořadí.

Chůze: Můžete pohybovat svou postavou v jakémkoli směru kromě diagonálního, ale musíte zaplatit jeden časový bod za každé políčko, o které popojdete. Postava nemůže ujit delší vzdálenost, než jaká je určena na pěší spojkce.



Jdoucí postava může vstoupit na jakékoli pole na ploše, pokud už na něm nestojí jiné postavy. Pohyb chůzí je vždy kolmý. Úhlopříčný pohyb není dovolen! Pro usnadnění jsou některá pole propojena čarami a šipkami, pokud není jednoznačné, zda sousedí. Tyto čáry nejsou přerušované a nepočítají se jako kroky. Vaše postava nemůže skončit svůj pohyb na místě, kde už stojí jiná postava nebo varhany. To lze jen v případě, že chce v daném kole vyhlásit vítězství (více o vyhlášení vítězství níže). Pokud vaše postava prochází nebo zastavuje na místě se stopou, musíte ji sebrat. Na políčku se stopou se nemusíte zastavovat.

Automatizovaný transport:

Během pohybu můžete využít dopravní prostředek určený Machine gear, aniž byste museli platit časové body. Pokud pěší spojka ukazuje 3 kroky a postava může využít parní taxi, lze ujet tři kroky stejným způsobem, jako by postava šla pěšky, ale bez placení časových bodů. Další obrázky znázorňují Kouřící vlak, Jednokolejku a Vzducholod', které umožňují postavě pohybovat se z jednoho barevného políčka na jiné ve shodné barvě:



Kouřící vlak umožňuje postavě pohybovat se po žlutých políčkách,



Jednokolejka po zelených



a Vzducholod' po modrých.

Vaše postava může kombinovat způsoby dopravy v jakémkoli pořadí: může například pár políček ujit, pak popojet automatizovanou dopravou a pak ještě popojít. Automatizovaný transport můžete použít pouze jednou během kola, pokud karta moci nebo kartač předmětu nedovolí použít transport v daném kole znovu. Barevná pole transportu může postava bez povšimnutí přecházet, ale také na nich může zakončit svůj pohyb.

Příklad: Marek má otočit akčním soukolím a pohnout Vikstromem na mapě. Otočí dopravní spojku o 2 kroky, takže ukazuje na Kouřící vlak. To ho stojí 2 časové body. Pěší spojka teď ukazuje „3“. Popojde Vikstromem 2 kroky, zaplatí další dva časové body a skončí na žlutém políčku. To mu umožní použít Kouřící vlak, kterým popojede na další žluté políčko na jiném místě hrací desky. Nakonec popojde Vikstromem o další jedno pole pěšky (za 1 časový bod), zastaví na políčku se stopou, kterou sebere a přidá do své zásoby. Nemůže jít už dál, protože užel maximální vzdálenost určenou na pěší spojkou a už i použil automatizovanou dopravu.



4.4) ZAHRÁT AKCI

Poté, co jste dokončili pohyb, musíte zahrát akci udanou akční spojkou. Možnosti jsou:



VYŠETŘOVAT

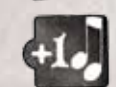
- prohlédnout jednu náhodnou kartu z ruky jednoho hráče a pak mu ji vrátit; nebo prohlédnout jednu kartu z balíčku neznámých postav a pak ji vrátit. Samozřejmě nemůžete prohlížet kartu Vyvoleného!

Poznámka: Je možné vyšetřovat jednoho hráče nebo balíček dvakrát za jedno kolo. Více čtěte ve Speciálních případech a vysvětleních na konci pravidel.

Poznámka: V krabici naleznete papír a tužky. Vedte se zápisky, abyste si zapamatovali všechny vyšetřované postavy.



ZKOUMAT - vytáhněte si jednu vyšetřovací kartičku



KOMPONOVAT - popojděte o jedno pole na hudební stezce.



POHNOUT STOPOU - pohněte jednou stopou o jedno pole kterýmkoli směrem (ne diagonálně). Pokud posunete stopu na stejné pole jako vaši postavu, můžete stopu sebrat.

Zlaté pravidlo č.2: Abyste vylepšili vyšetřování, výzkum a komponování, můžete použít stop, kolik chcete. Nemůžete ale použít stopy na zlepšení schopnosti postavy nebo efektu karet či vyšetřovacích kartiček.

- Když vyšetřujete, můžete si prohlédnout jednu další kartu za každou sebranou stopou.
- Když zkoumáte, můžete si za každou stopu vzít jednu další vyšetřovací kartičku.
- Když komponujete, získáte jednu další notovou stránku za každou stopu.



AKČNÍ SPOJKA

Příklad: Když Marek ukončí pohyb své postavy pro toto kolo, akční spojka ukazuje „Vyšetřovat“. Může si prohlédnout jednu kartu z ruky jiného hráče (nebo z balíčku neznámých postav), aby zkusil najít postavu, kterou má hráč v ruce. Marek se rozhodne utratit čtyři stopy, takže si může prohlédnout další 4 karty. Vezme všechny karty Kryštofovi z ruky a vidí kapitána Snowyho! Teď musí karty vrátit Kryštofovi. Dobře! Nyní Marek ví, že kapitán Snowy není Vyvolený!

ZAHRÁNÍ KARET MOCI A KARTIČEK PŘEDMĚTŮ

Když jste na řadě, můžete ve fázi 4 zahrát jednu kartu moci a/nebo jednu vyšetřovací kartičku z ruky (a ne více než jednu od každé). Karty moci a vyšetřovací kartičky mají podobné účinky jako jsou schopnosti postavy. Karty moci nabízejí nejúčinnější efekt, protože představují váš záměr,

intuici a vyjímečné schopnosti. Pozor ale, tím, jak hrajete své karty moci, usnadňujete spoluhráčům odhalování vaší postavy během vyšetřovací akce! Potom, co je efekt zahrán, vyšetřovací kartičky vraťte dospodu balíčku. Použité karty moci vyřadte ze hry.

FÁZE 5: ZAHRÁNÍ KARTIČEK LOKACÍ

Důležité: Tuto fázi hraje pouze poslední hráč v pořadí! Poslední hráč v pořadí může umístit jednu kartičku lokace na jedno ze čtyř míst lokací kolem miniatury varhan. Umístění kartiček pomůže najít lokaci varhan na hrací desce. Každé místo pro lokaci ukazuje relativní směr mezi varhanami a tajemnou budovou, kterou tam umístíte. Kartičky na desce postupně obklopí varhany a vyjeví jejich umístění. Když například umístíte „La Mole“ na západní políčko, všichni hráči vědí, že varhany jsou na východ od Mole Antonelliana. Kartičku lokace můžete umístit pouze pokud je geograficky platná. Například pokud je La Mole na západním políčku, nemůžete umístit Il Cimitero



Příklad: Protože „Mole Antonelliana“ je na políčku na západ od varhan, varhany lze najít jedině na políčku východně od Mole.

na východní, protože by tyto dva směry byly v rozporu. Il Cimitero může být umístěn na severní pole, ale ne na jižní, protože leží na severu úplně na konci města. Můžete umístit dvě stejné kartičky na různá místa, ale ne naproti sobě. Jakkmile je kartička umístěna, žádný hráč ji nemůže odebrat nebo přesunout.

Když umístíte kartičku lokace, okamžitě získáváte jednu stopu a dva časové body jako odměnu za sdílení informací s dalšími hráči.



ODHALENÍ LOKACE ZÁHADNÝCH VARHAN VĚČNOSTI

V okamžiku, kdy jste položili čtvrtou kartičku lokace, objevili jste varhany! Vezměte miniaturu Záhadných varhan věčnosti a umístěte ji na některé políčko budovy na hrací desce, které odpovídá informacím ze čtyř kartiček lokací a zároveň není tajemnou budovou nebo dopravním prostředkem. Jako odměnu dostanete tři časové body (navíc k odměně za umístění kartičky lokace).



Příklad: Na desce už jsou umístěny tři kartičky lokací: „Il Templo“ na jižním políčku, „Museo Egizio“ na západním a „Obelisco“ na severním. Petr umístí „La Mole“ kartičku na východní políčko. Nyní musí umístit miniaturu varhan na hrací desku: západně od Mole Antonelliana, severně od Tempio Valdese, východně od Museo Egizio a jižně od Obelisco. Vybírá si obyčejnou



budovu v této lokalitě a umísťuje na ni varhany. Získává další tři časové body za umístění varhan.

Pokud jsou kolem zatím umístěny tři kartičky lokací, můžete místo umístění čtvrté zahrát předmětovou kartičku se symbolem varhan z ruky a umístit miniaturu varhan na kteroukoli obyčejnou budovu, která souhlasí s údaji na zbývajících třech kartičkách lokací. Zahranou kartičku vraťte dospodu balíčku vyšetřovacích kartiček lícem dolů. Jako odměnu dostanete tři časové body, ale už nedostanete jednu stopu ani dva časové body za umístění kartičky lokace.



Poznámka: Nikdy nemůžete umístit varhany dříve než budou obsazena alespoň tři místa pro kartičky lokací.

KONEC HODINY

Po fázi 5 (umístění kartičky) hodina-kolo končí. Posuňte ručičku na hodinách o jedna a odstraňte značky z tabulky postav. Důležité: Na konci této fáze nesmíte mít v ruce více než tři vyšetřovací kartičky! Pokud jich máte moc, musíte přebytečný počet vrátit dospodu balíčku lícem dolů. Pokud hodiny neukazují půlnoc, začíná další hodina fázi 1 – odkrytí události.

FENRIR SE PROBOUZÍ

Duch vlka se krade ulicemi Turína hledající oběť, jejíž tělo ovládne, aby mohl zastavit Vyvoleného. Na začátku hodiny „V“ vezměte Fenrirovu kartu a počet karet hrdinů, který odpovídá počtu hráčů minus jedna a zamíchejte je dohromady. Tajně dejte každému hráči jednu kartu. Neukazujte ji dalším hráčům! Tato karta se nevyšetřuje během vyšetřovací akce. Pokud je vám rozdána Fenrirova karta, podmínky vašeho vítězství se mění: vaše postava se stává vtělením Fenrira a jeho úkolem je zastavit Vyvoleného. Pokud dostanete kartu hrdiny, podmínky se pro vás nemění.

KARTA HRDINY



KARTA FENRIRA



RUB KARTY



VYHLÁŠENÍ VÍTĚZSTVÍ

Můžete vyhlásit vítězství při vašem tahu během fáze 4 – akce postavy a pohyb.

POKUD JSTE HRDINA:

Abyste mohli deklarovat vítězství, musíte určit, kdo je vyvoleným a kde jsou umístěny varhany. Musíte také nasbírat všech 15 notových listů na hudební stezce (a nebo musíte být schopni dosbírat zbývajících stránek během kola, ve kterém se chystáte vyhlásit vítězství).

Musíte nahlas říct jméno vyvoleného a podívat se na jeho kartu:

Pokud máte pravdu, ukažte kartu všem ostatním hráčům. Pokud ne, vraťte ji zpět na stůl lícem dolů a jste okamžitě vyřazeni ze hry!

Pokud máte pravdu, musíte dostat postavu/miniaturu Vyvoleného (normálními metodami pohybu) k budově, kde jsou varhany (a musíte mít všech 15 stránek) před ukončením kola. Pokud toto dokážete udělat, vyhráváte! Pokud ne, jste vyřezáni ze hry!

POKUD JSTE VTĚLENÍ FENRIRA:

Abyste mohli deklarovat vítězství, musíte určit, kdo je vyvoleným a mít v ruce alespoň dvě vlčí značky mezi vašimi kartičkami. Také musíte posbírat 15 notových listů na hudební stezce (nebo být schopni je dosbírat během tohoto kola).

Ukažte všem dvě značky vlka a řekněte nahlas, kdo je Vyvolený:

Podívejte se na jeho kartu. Pokud máte pravdu, ukažte kartu všem ostatním hráčům. Pokud ne, vraťte ji zpět na stůl lícem dolů a jste okamžitě vyřazeni ze hry!

Pokud máte pravdu, musíte dostat vaši postavu/miniaturu na pole s Vyvoleným (a mít 12 stránek). Pokud toto dokážete udělat, vyhráváte! Pokud ne, jste vyřezáni ze hry!

V obou případech musíte mít dostatek časových bodů, abyste dokončili všechny vyžadované kroky!

Zlaté pravidlo č.3: Hráč, který vyhlásí vítězství, s i může k pohybu po hrací desce vybrat kteroukoli postavu a to i tu, která už v tomto kole byla použita jiným hráčem a nebo je blokována událostí či schopností. Navíc pořád ještě může využít schopnost postavy a výhodu danou kartou událostí v daném kole.

RAGNARÖK

Pokud ručička na hodinách Ragnaroku dosáhne půlnoci, aniž by kdokoli deklaroval vítězství, začíná Ragnarok.

Vyvolený selhal ve svém poslání a posedlý charakter nedokončil svou proměnu ve Fenrira.

Všichni hráči prohrávají!

Pamatujte si: Přesto, že hrdinové mají stejný cíl, „011“ není hra spolupracujících hráčů! Prohrát mohou všichni, le vítězství je jen pro jednoho!

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA PRO HRU O TŘECH HRÁČÍCH

Pokud hrajete ve třech, nepotřebujete žádná speciální pravidla. Všechno platí jako jindy, pouze s těmito úpravami:

ROZMÍSTĚNÍ

Ve hře o třech hráčích se nepoužívá Fenrir. Nepoužívejte tedy kartu Fenrira ani karty hrdinů a vyberte z balíčku Fenrirovy kameny, předtím než ho zamícháte. Položte desku a vyšetřovací kartičky tak jako obvykle, pak zamíchejte karty postav a rozdejte dvě každému hráči. Jednu kartu dejte stranou jako Vyvoleného a otočte poslední zbávající kartu postav tak, aby ji všichni mohli vidět. Umístěte své barevné značky na pole 36 na časové stezce (místo na 45) a na 0 na hudební stezce. Pak už hrajte normálně a ignorujte všechna pravidla, která se týkají Fenrira.

FENRIROVY
KAMENY



MOC, PŘEDMĚTY A UDÁLOSTI

Tato sekce obsahuje vysvětlení různých karet moci, předmětových kartiček a karet událostí. Můžete si je vzít k ruce a používat během hry, pokud je to nutné. Pamatujte si: během vašeho kola můžete hrát jednu kartičku a/nebo jednu kartu navíc kromě akce, která je vyobrazena na soukolí. Působení karet a kartiček nemůže být nikdy zesíleno použitím stop. Zároveň efekt karet a kartiček nemůže být nikdy přerušen nebo rozdělen mezi dva cíle.

KARTY MOCI



Prozkoumejte 3 karty v ruce jednoho dalšího hráče nebo v balíčku neznámých postav, poté je vraťte.



Vaše vybraná postava může jet kterýmkoli jedním typem transportu zdarma navíc k normálnímu pohybu.



Vezměte si tři vyšetřovací kartičky.



Získáváte 3 notové listy na hudební stezce.

KARTY UDÁLOSTÍ

Karty událostí mají více efektů, což ovlivňuje různě hráče nebo postavy v různých pozicích na sloupci pořadí. Pozice „X“ označuje posledního hráče v pořadí nezávisle na počtu hráčů ve hře. Ve hře o třech hráčích je jakýkoli efekt přidružený k pozici IV ignorován. Symbol postavy se zámek znamená, že postava nemůže být v daném kole vybrána a ani nemůže provádět akce během této hodiny. Umístěte na tuto postavu na tabulce postav značku pro blokovanou postavu.

Výjimka: Pokud hráč prohlašuje vítězství, může pohybovat i blokovanou postavou.

Efekty karet událostí:



- Třetí hráč použije schopnost vybrané postavy dvakrát.
- Žádný hráč si nesmí vybrat vynálezce pana Pahlssona.



- Čtvrtý hráč si vytáhne dvě vyšetřovací kartičky (ve hře o třech hráčích ignorujte).
- Kdokoli si vybere princeznu Lilju získává jednu stopu ze zásoby a jednu vyšetřovací kartičku



- Třetí hráč vyšetřuje dvě karty.
- Kdokoli si vybere lovce Vidala získává jednu stopu a jeden časový bod.



- Kdokoli si vybere vynálezce Pahlssona získává jednu stopu a dva časové body.
- Žádný hráč nemůže využít transport.



- Čtvrtý hráč získává tři časové body (ve hře o třech hráčích ignorujte).
- Kdokoli si vybere profesora Johnssona získává jednu stopu a jeden notový list.



- Žádný hráč si nesmí vybrat doktora Vikstroma.
- Druhý hráč získává dva časové body.
- Žádný hráč si nesmí vybrat lady Lewis.



- Poslední hráč může ujít svou postavou tři kroky navíc zdarma.
- Nikdo si nesmí vybrat kapitána Snowyho.



- Poslední hráč si vezme jednu vyšetřovací kartičku.
- Kdokoli si vybere lady Lewis, musí si vybrat i další postavu a zablokovat ji (označit značkou blokované postavy).



- Poslední hráč si vezme zpět jednu kartu moci, kterou už odehrál a dá si ji zpět do ruky.
- Kdokoli si vybere doktora Vikstroma získává jeden notový list a jednu vyšetřovací kartičku.



- Žádný hráč si nesmí vybrat detektiva Koleberga
- Poslední hráč si vezme tři vyšetřovací kartičky.
- Kdokoli si vybral kapitána Snowyho získává jeden notový list a dva časové body.
- Žádný hráč si nesmí vybrat princeznu Lilju.



- Druhý hráč získává dva notové listy.
- Kdokoli si vybere detektiva Koleberga získává jednu stopu a může jím pohnout o tři pole zdarma.
- Žádný hráč nesmí hrát karty moci ani předmětové kartičky.

PŘEDMĚTOVÉ KARTIČKY



Deggial / Lemuria / Nifelheim
Sitra Ahra / To Mega Therion
Feuer Overtüre
Prometheus Entfesselt

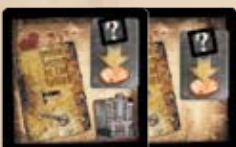
Získáte 1 nebo 2 notové listy
na hudební stezce.



Adulruna Rediviva
An Arrow From The Sun
The Perennial Sophia



Vaše vybraná postava může použít transport (podle symbolu)
zadarmo navíc k normálnímu pohybu.



Umístěte jednu stopu
na jakékoli prázdné místo
tajemné budovy.



Získáváte jeden časový bod.



Zahodte stopu a získejte tři časové body.
Pokud nemáte žádnou stopu, nemůžete
zahrát tuto kartičku.



Zahrajte zdarma
jednu vyšetřovací akci.



Zaplatte dva časové body
a pohněte vaši postavu o tři pole.



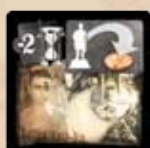
Zaplatte dva časové body
a popojděte o 4 notové listy
na hudební stezce.



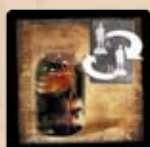
Zaplatte dva časové body
a vezměte si tři vyšetřovací kartičky.



Bez efektu. Platí jako dvě značky
vlka pro vtělení Fenrira.



Zaplatte dva časové body
a popojděte se svou psotavou
na jakoukoli prázdnou tajemnou
budovu.



Prohodte dvě miniatury postav
na hrací desce.

SCHOPNOSTI POSTAV

Když si vyberete postavu pro dané kolo, musíte použít její speciální schopnost:

Mystická princezna Lilja si vezme dvě vyšetřovací kartičky.

Vyjímečný vynálezce mistr Pålsson zaplatí dva časové body, vybere si schopnost jiné postavy a použije ji.

Úžasný skladatel monodik Prof. Johnsson získá dva notové listy na hudební stezce.

Okouzující temná lady Lewis vyšetřuje dvě karty.

Fantasmagorický doktor Vikström získá tři časové body na stezce času.

Mysteriózní kapitán Snowy může zadarmo popojít svou miniaturou o tři kroky.

Nepředvídatelný lovec Vidal udělá jednu z těchto akcí zdarma (zkoumání, vyšetřování, komponování, pohyb stopy).

Nesnesitelný detektiv Lord Koleberg umístí jednu stopu na jakékoli prázdné místo tajemné budovy.

DOPORUČENÍ PRO ZAČÁTEČNÍKY

ZJEDNODUŠENÁ PRAVIDLA:

Pokud hrajete poprvé, možná budete potřebovat pomoc s hledáním Vyvoleného. Začněte hru tím, že otočíte balíček neznámých postav lícem vzhůru.

UDÁLOSTI

Když plánujete své kolo, dávejte pozor na kartu událostí: může vám dát neočekávané možnosti, ale také vám může zabránit ve využití postavy, která by se vám nejvíc hodila.

SÁZKY

Sázky o pořadí jsou velice důležité. Pamatujte, že pořadí hráče „I“ dává větší možnosti ve výběru postavy, a při sbírání stop, ale zároveň mu neumožňuje ve fázi 3 pokládat stopy na mapu a jen poslední hráč může hrát kartičky lokací ve fázi 5. Také dávejte pozor na výhody, které vám dává karta událostí. Jak výhody spjaté s pořadím, tak výhody dané konkrétní postavě kartou událostí – to obojí může snadno využít první hráč volbou postavy dříve, než dostanou šanci ostatní.

ČAS

Pamatujte si: Nemáte mnoho příležitostí jak získat časové body. Naštěstí ani vaši protihráči vám je žádným způsobem nemohou odebrat. Vaše body jsou úplně ve vašich rukách. Spravujte je opatrně! Také dávejte pozor na hodinovou ručičku; umístění kartičky lokace je poslední věc, kterou uděláte v daném kole, takže pokud jste hrdina a nenajdete varhany před koncem hodiny „X“, nemůžete vyhrát!

ZVLÁŠTNÍ PŘÍPADY A VYSVĚTLENÍ

Zahrání stop pro vylepšení akcí:

Stopy mohou být zahrány, aby vylepšily akci vaší postavy zobrazenou na akčním ozubeném kole (neplatí pro schopnosti postav, karty moci, předmětové kartičky nebo karty událostí). Vždy musíte říct předem, kolik stop chcete použít, předtím než začnete hrát akci. Není dovoleno např. vzít si kartičku, podívat se na ní a pak se rozhodnout k použití stopy na vytažení dalších kartiček.

Pokud nezbyvají žádné stopy v zásobě:

Je nepravděpodobné, že by vám během hry došly stopy. Zásoba stop by měla být považována za neomezenou.

Umístění Záhadných varhan věčnosti:

Je možné, že při umístění jedné nebo dvou kartiček lokací už bude skryš varhan jasně definovaná. Přesto varhany

nemohou být nalezeny, dokud nebudou umístěny všechny čtyři kartičky nebo někdo nevyužije varianty s předmětovou kartičkou, jak je popsáno výše v pravidlech.

Vyšetřování stejného hráče nebo balíčku neznámých postav dvakrát za jednu hodinu:
Zahrát vyšetřování můžete mnoha způsoby: může být znázorněno na soukolí, může být dovoleno pomocí karty lady Lewis nebo kartami událostí, moci či předmětovými kartičkami. Takže je možné, že budete jednoho hráče (nebo balíček neznámých postav) vyšetřovat během jednoho kola více než jedenkrát. Z toho důvodu musí hráč karty, které jste už vyšetřovali držet stranou od ostatních, abyste si neprohlíželi dvakrát stejné karty. Toto platí i pro balíček neznámých postav. Karty se vrátí do balíčku a znovu zamíchají až potom, co skončí fáze 4 – akce postav a pohyb.



Translation by Mario Sacchi, Marco Valtriani, and William Niebling
English language version by ElfinWerks - <http://www.elfinwerks.com>
A game by Marco Valtriani - Artwork by Paolo Vallerger - Scribabs
© Copyright 2011 SCRIBABS di Paolo Vallerger - via Malta, 5 - 10141 - Torino - Italy

“011” An Adventure with Therion is a trademark of SCRIBABS di Paolo Vallerger - All Rights Reserved. www.therion011.com
Some images are made by Alessandro Facchini © - www.gekostudio.com taken on the set of “011 - Adulruna Rediviva”. June 2011.
Some Therion images are original shots by Fernando Aceves © with kindly permission of Therion.

Marco Valtriani thanks: Francesca and Gabriel Valtriani, Sirio Smeriglio, Creatori di Divertimento and the staff of PisaGioca, every designer and any player that played 011 during Giochi con l'Autore and IDEAG; Massimiliano Calimera, Andrea Ligabue, Marco Signore. Lead playtesters Francesco Giovo, Leonardo Ligustri and Silvy Montanaro; playtesters Gabriele Allidi, Barbara Bosia, Margherita Clemente, Luca Galantini, Simone Giovanozzi, Michele Mura, Francesco Pelosi, Cristian Remaggi, Valentina Mamelì. <http://www.creatoridivertimento.com>