



*Doba je zlá. Tam, kde již bylo zlo jednou vymýceno, povstávají nová nebezpečí polykající lidské životy. Svět Esians začíná být znovu divoký a temný. Jen hrdinství a odvaha spolu s prolitou krví jsou schopny vrátit zpět staré dobré časy...*

*Odvážíš se vstoupit do neznámých krajů a na rozdíl od mnoha jiných dobrodruhů přežít? Budou Tvé činy jednou součástí kronik Esians?*

Nepropásni svou šanci stát se hrdinou! Můžeš si vybrat ze tří povolání – bojovníka, čaroděje nebo zloděje. Hru Esians můžeš hrát sám nebo s kamarádem, a to jak spolu tak proti sobě. Objev neobvyklý herní systém, který činí samotářskou hru stejně zajímavou jako hru ve dvojici či ve trojici! Vše, co k tomu budeš potřebovat, je pouze balíček karet!

### Druhy karet

Hra Esians je tvořena 64 kartami rozdělenými do čtyř druhů. Karty hrdinů mají stejný obrázek na rubu i líci. Karty dobrodružství (♣) mají zelený rámeček a jsou orientovány naležato. Karty bytosti (♠) mají modrý rámeček, karty magie (♣) červený rámeček a karty předmětů (♠) zlatavý rámeček. Kromě hrdinů má každý druh karet svoji ikonu, která je umístěna vlevo od názvu karty.

### Přípravy na hru...

...jsou velmi rychlé a jednoduché. Stačí z balíčku karet vyjmout karty hrdinů a zbytek pečlivě zamíchat. Pak následuje volba povolání, za které budeš hrát. Máš na výběr mezi bojovníkem spoléhajícím se na sílu svých svalů a zbraní, vyžívajícím se v přímých soubojích, potýčkách a bitkách. Dále je zde čaroděj, který má přístup do světa mocné magie. Ta mnohdy dokáže překonat i sílu svalů.

Je však velmi nestálá a nerada se podřizuje vůli mladých čarodějnických adeptů. Poslední volbou je zloděj – mrštný lživý chlapík, který umí vyklouznout z mnoha ožehavých situací. Třeba pomocí uplacení. A když je nejhůř, neváhá použít i dýku. Vybranou kartu hrdiny polož na stůl tak, aby bylo vidět tu stranu karty, kde je více textu. Svého hrdinu si můžeš i pojmenovat, je to totiž Tvůj přímý zástupce ve světě Esians. ☺

Nyní je načase zvolit si počet životů Tvého hrdiny. Z balíčku karet odeber 3 až 5 karet, nedívej se na ně a polož je pod kartu hrdiny rubem vzhůru. Tyto karty představují životy hrdiny. Pokud pod kartou hrdiny neleží žádná karta, hrdina umírá a hra končí. Počet životů určuje obtížnost hry. Doporučený počet pro hru jednoho hráče-začátečníka je čtyři, po několika partiích můžeš úvodní počet životů snížit.

### Cíl hry

Cílem hry je prolízat se několikrát balíčkem karet aniž by Tvůj hrdina zemřel. Jednomu takovému prolízáni říkáme průchod balíčkem karet.

Balíček karet jsou všechny karty kromě karet hrdinů a karet představujících životy. V balíčku karet jsou karty lícem dolů. Při vlastní partii Esians odkrýváš z vrchu balíčku jednu kartu po druhé a přemísťuješ je buď na hromádku odložených karet nebo přímo do hry na stůl. Když Ti karty v balíčku dojdou a Ty jsi ještě nedosáhl potřebného počtu průchodů balíčkem, vezmi odložené karty, pečlivě je zamíchej a vytvoř z nich nový balíček karet. Pokud už jsi balíčkem prošel tolikrát, kolikrát jsi si stanovil na začátku hry, tak se Ti tuto hru podařilo vyhrát!

Počet průchodů balíčkem by se měl podle obtížnosti hry pohybovat okolo tří. Čím více průchodů si stanovíš, tím je hra obtížnější.

### Začínáme

Každý hrdina potřebuje místo, kde by mohl konat svoje statečné či mazané skutky. Proto se na začátku každé partie

Esians hledá první dobrodružství. Jak se to dělá? Jednoduše: otáčeš z vrchu balíčku karet jednu po druhé a na každou se podívej. Pokud otočená karta není dobrodružstvím, dej ji lícem nahoru na samostatnou hromádku - do tzv. odložených karet. Dělej to tak dlouho, dokud neobjevis kartu dobrodružství. Tu polož na stůl samostatně lícem nahoru. Právě jsi našel své první dobrodružství! Každá partie Esians je vlastně tvořena neustálým podobným hledáním různých druhů karet. Bylo by dobré popsat si všechny...

### ...tři základní druhy hledání

Každé hledání je na kartě naznačeno číslem, ikonou druhu karty a někdy i doplňujícím symbolem. Číslo určuje, v kolika kartách se hledá, ikona určuje, který druh karty se hledá. A doplňující symbol určuje druh hledání.

Základní hledání je prvním druhem hledání. Nemá žádný doplňující symbol a probíhá takto: otáčeš karty tak dlouho dokud nenarazíš na hledaný druh karty nebo dokud nevyčerpáš počet pokusů určený číslem hledání. Karty, které nebyly od daného druhu (řekněme jim neúspěšné karty), dávej do odložených karet.

PŘÍKLAD: *Když někde na kartě uvidíš tento zápis "5 ♣", znamená to, že jde o základní hledání předmětu v až pěti kartách. Z vrchu balíčku můžeš otočit maximálně pět karet. Ve chvíli, kdy narazíš na předmět, vezmi si ho do hry a další karty už neotáčeš. Klidně se Ti může stát, že předmět odkryješ už první kartou a toto hledání tím hned skončí...*

Vícenásobné hledání se pozná podle doplňujícího symbolu plus (3 ♣+). Od základního hledání se liší v tom, že pokračuješ v otáčení karet, i když jsi už našel příslušný druh karty. Pokaždé tedy otočíš přesně tolik karet, kolik určuje číslo hledání. Můžeš tedy najít i více karet a dát je do hry. Neúspěšné karty, pokud nějaké jsou, odkládáš do odložených karet.

Hledání se zamícháním přísluší doplňující symbol dvou překrývajících se

karet (♣). Hledání se zamícháním je podobné základnímu hledání až na to, že neúspěšné karty nedáváš do odložených karet, ale po skončení hledání je zamícháš zpět do balíčku.

### Bytosti přicházejí

Pojďme se teď věnovat Tvému prvnímu dobrodružství, které sis našel v balíčku. Vpravo od názvu karty dobrodružství je číslo, určující, v kolika kartách budeš do něj hledat bytosti. Většinou se hledá pouze jedna bytost (základní hledání), ale můžeš se setkat i se zápisem vícenásobného hledání (4 ♣+), což značí, že se v tomto dobrodružství mohou objevit (zabydlet) klidně i čtyři bytosti! To by ale byla mimořádná smůla!

Jde tedy o to, že po nalezení karty dobrodružství, která symbolicky představuje část či některou z lokací světa Esians, se vždy hledají bytosti, které tuto část světa obývají a které hráč na své cestě potkává. Bytosti jsou kladeny na stůl podle pořadí, v němž byly nalezeny, a v tomto pořadí s nimi pak bojuješ. Bytosti na stole, které se tímto zabydly v dobrodružství nazýváme nestvůry.

### Přijmout výzvu?

Dobrodružství se zabydlenými nestvůrami je ta správná výzva pro každého hrdinu! Ten není, samozřejmě, žádný bezmozek, a proto je mu nyní dána možnost se rozhodnout, jestli dobrodružství přijme a vstoupí do něj nebo se mu vyhne. Pokud jej přijme, může získat odměny za zabití nestvůr a za zvládnutí celého dobrodružství, pokud odmítne, hrozí mu trest. Přijetí či odmítnutí dobrodružství je důležitým rozhodnutím, obzvláště pokud už nemáš moc životů. Před verdiktem je dobré si prostudovat text karty dobrodružství, ve kterém je popsána odměna za přemožení všech nestvůr a také je zde zmíněn trest za odmítnutí tohoto dobrodružství. Dál je potřeba se podívat, které nestvůry proti hrdinovi stojí a jaké mají schopnosti, a také zvážit, jakými předměty nebo kouzly

je hrdina vybaven a zda má na své straně přítele či nikoli.

Může se to zdát trochu složité, ale nedělej si s tím hlavu, po několika partiích dokážeš odhadnout, zda je lepší do dobrodružství jít nebo ne. Navíc nikde není dáno, jak dobrodružství dopadne, to záleží na přízni štěstěny. Málokdy se tedy lze rozhodnout vyloženě špatně, a pokud hraješ sám, tak není, kdo by se Ti posmíval nebo Ti spílal. Máš na vše dostatek času a klidu a rozhodnutí je jen na Tobě...

### Odměny...

...jsou to, co hrdinu láká podstoupit riziko. Ve hře v podstatě existují dva druhy odměn – za zabití jednotlivé bytosti a za zvládnutí celého dobrodružství.

Odměna za zabití je uvedena na kartě každé bytosti. Odměnou většinou bývá možnost hledat předmět nebo si odložit určitý počet karet z balíčku. Odměna je tedy něco nejistého, může se proměnit v cennou věc, ale také nemusí. Odměny za zabití bytosti představují možnost, že bytost měla u sebe nějaký předmět, který jsi našel při ohledání mrtvol.

Podobně je tomu s odměnou za zvládnuté dobrodružství. Ta bývá uvedena na kartách dobrodružství a představuje možnost nalezení nějakého zapomenutého či ztraceného předmětu v dané lokalitě.

### Tresty...



...představují hněv nešťastných prostých lidí, které hrdina zklamal tím, že se nepokusil odstranit hrozbu v jejich okolí. Trest je uveden v pravém dolním rohu textu na každé kartě dobrodružství. Jeho výše je dána velikostí čísla, které u trestu najdeš. Čím vyšší číslo, tím větší je šance, že budeš ztrestán za nedostatek kuráže.




Jak se vlastně takový trest provede? Otočíš tolik karet, kolik uvádí číslo u trestu. Na otočených kartách Tě zajímá pouze a jen červené pole v levém dolním rohu karty. Tam je napsáno, co se Ti právě přihodilo.

Nastat může, samozřejmě, více případů. Nejpriznivější z nich je nápis „nic“, který znamená, že jsi ušel trestu. V ostatních případech už jde do tuhého.

Tresty se dělí do dvou kategorií: okamžité a odložené. První se provedou okamžitě a jejich karty se hned přesunou do odložených karet, druhé zůstávají ve hře až do doby, než se vyhodnotí. Pak se také dají do odložených karet.

Mezi okamžité tresty patří úbytek životů (např. „-1 život“), přidání dalších trestů („+2 tresty“), ztráta jednoho předmětu („-1 předmět“), ztráta všech předmětů („- všechny předměty“) a zamíchání všech odložených karet zpět do balíčku (■).

Odložené tresty jsou dvojího typu. První typ zvyšuje počet karet, ve kterých hledáš bytosti při zabydlování dalšího dobrodružství (+3 ). Tento typ trestu také může příští hledání bytostí změnit ze základního na vícenásobné, což bývá někdy obzvlášť nebezpečné (+3 ). Druhý typ trestu nuluje odměnu za příští zvládnuté dobrodružství („příště bez odměny“). Když tedy příště zvládneš nějaké dobrodružství, nebereš za ně žádnou odměnu.

**PŘÍKLAD:** *Zloději Abikovi se v dobrodružství Objevování pustiny zabydlel Lidožravý obr. Abik nemá žádný předmět a na obra si netroufá. Rozhodne se tedy přijmout trest. Ten je za nepřijmutí Objevování pustiny 2. Lidožravý obr jej však zvyšuje o 1. Trest je tedy tři. Abik odkryje první kartu, na které je v červeném poli trestu napsáno „+2 tresty“. Abikovi tedy přibývají dva tresty ke dvěma zatím neotočeným. Poté odkryje „-1 předmět“, což v podstatě není žádný trest, neboť Abik nic nemá. Dál odkryje tresty „nic“, „-1 život“ a „+1 “.* Počet životů se mu sníží okamžitě. Poslední trest však zůstává na stole až do zabydlování dalšího dobrodružství. Tím je Lesík za humny, u kterého se základní hledání bytostí **3 ** vlivem trestu mění na vícenásobné hledání bytostí **4 **. Z procházky po malebném takřka

*domáckém lesíku se pro raněného Abika může stát nepěkná šlamastyka.*

### Zvládnuté a nezvládnuté dobrodružství

Zvládnuté dobrodružství je takové, ve kterém se Ti podařilo přemoci všechny nestvůry, které ho obývaly. Je jedno, jestli Ti k jejich přemožení pomohly zbraně, magie nebo úplatek. Pokud se v dobrodružství nezabýdly žádné nestvůry, stačí ho jen přijmout a hned přejít k vybírání odměny za jeho zvládnutí.

Nezvládnuté dobrodružství je takové, ve kterém hrdina prohrál byť jen jediný souboj s nestvůrou. V takovém případě dobrodružství končí a není udělena žádná odměna za jeho zvládnutí (ale ani trest!).

Dobrodružství jde po svém zvládnutí i nezvládnutí do odložených karet, stejně tak i nestvůry, které v něm případně ještě zůstávají, jejich předměty a kouzla. Hra pokračuje hledáním dalšího dobrodružství.

### Souboj

Když hrdina přijme dobrodružství, zpravidla narazí na nestvůru, která ho chce zabít. On zase většinou chce zabít či odstranit ji, aby získal nějakou odměnu nebo alespoň přežil. Tento střet zájmů se nazývá *souboj* a má své pevně dané části a jejich pořadí:

- začátek souboje
- podplácení
- kouzlení
- bitka

Tyto čtyři části se nemusí odehrát všechny, souboj může skončit po kterékoli z nich. Každé povolání má svou sílu v jiné části souboje. Není těžké uhodnout, ve které části souboje se nejlépe uplatní bojovník, čaroděj či zloděj, že? ☺

Souboje se vždy účastní pouze dvě bytosti, zpravidla hrdina a jedna nestvůra. Když se v dobrodružství zabydlelo více nestvůr, vstupuje hrdina do souboje postupně s každou zvlášť. Pokud s některou souboj prohraje, nebojuje už s dalšími v pořadí.

### a) Začátek souboje


Na začátku souboje se mohou udát různé věci, které jsou napsané na některých kartách. Například se zde odebírají životy kvůli účinku dračích dechů. Tato ztráta životů hrdiny, pokud není smrtelná, ale neznamená, že je souboj prohraný!

### b) Podplácení...

...je doménou zloděje. Ten má základní schopnost podplácet jakýmkoli předmětem. Znamená to, že pokud má zloděj předmět, může se „domluvit“ s nestvůrou, která stojí proti němu v souboji, dát jí předmět a odstranit ji tak z cesty. Předmět i podplácená nestvůra jdou do odložených karet a není udělena odměna za zabití nestvůry, protože podplácená nestvůra zabita nebyla. Odměnu za zvládnuté dobrodružství ale dostane!

Ostatní povolání se k podplácení mohou dostat pouze pomocí karet Klenotnice či Kočičí zlato. Podplácení pak probíhá stejným způsobem jako v případě zloděje.

### c) Kouzlení...

...mohou provozovat jen bytosti, na jejichž kartách je napsáno „Kouzlí“. Za tímto slovem je uvedeno číslo a ikona karty magie (). Číslo před ikonou vyjadřuje, jak dobře bytost magii ovládá. Z hrdinů se v této části souboje (nad)přirozeně nejlépe uplatní čaroděj.

Kouzlení se provádí tak, že bytost hledá kartu magie v tolika kartách, jak vysoké je číslo za slovem „Kouzlí“. Jedná se o základní hledání. Případně nalezené kouzlo může hrdina buď ihned seslat nebo si je nechat na později. Po hledání může také seslat některé z kouzel, která si našel v předchozích soubojích a nechal si je na později. Počet seslaných kouzel není omezen. Nestvůra sesílá nalezené kouzlo okamžitě, nikdy si nenechává žádné na později.

Ten, kdo sesílá kouzlo je nazýván sesílatelem. Na sesílatele se často odkazuje text na kartách magie.

Seslané kouzlo jde po svém vyhodnocení do odložených karet.

Pokud umí kouzlit nestvůra i hrdina, kouzlí nestvůra první. Je ve svém domácí prostředí a má čas se připravit na střet s hrdinou-narušitelem. Pokud hrdina v důsledku kouzlení nestvůry přichází o nějaký život, je souboj považován za prohraný a končí. Hrdina v tomto případě už tedy kouzlit nestihne.

Ostatní povolání mimo čaroděje mohou kouzlit pouze pomocí předmětů jako např. Kouzelný svitek nebo Hůl zetlelého mága.

#### **d) Bitka...**

...nastane tehdy, když se nestvůru nepodaří ani uplatit ani ji zabít kouzlem. Nejvíce se zde uplatní a vyřadí mohutný a silný bojovník.

Jak nestvůry tak hrdinové mají na svých kartách po stranách dvě velká čísla. Nad levým číslem je buď symbol zkřížených mečů (✂), magické hůlky (☯) nebo dýky (⚔). Jedná se o útok bytosti (číslo) a její druh zásahu (symbol). Nad pravým číslem je zobrazen štít a tato část karty sděluje, jak velká je obrana bytosti.

Bitka může probíhat ve dvou krocích. První je základní bitka, ve které dojde k prvnímu střetu mezi hrdinou a nestvůrou. Pokud v základní bitce nikdo nezvítězí, nastává krok druhý - bitka na život a na smrt.

V základní bitce útočí jako první nestvůra, pokud není řečeno jinak. Nestvůra je totiž v domácím prostředí a číhá na hrdinu. Útok se provádí tím způsobem, že se otáčí tolik karet, kolik je útok nestvůry. Na otáčených kartách sleduješ jen žluté pole v jejich pravém dolním rohu. Na něm jsou různé symboly zásahů, ale Ty si všímáš pouze těch, které odpovídají druhu zásahu útočící nestvůry. Po otočení všech karet sečteš vybrané symboly na těchto kartách a dostaneš tak počet zásahů, které v tomto útoku nestvůra hrdinovi udělila.

Pokud je počet zásahů větší, než je obrana hrdiny, hrdinovi ubývá jeden život,

souboj vyhrává nestvůra a toto dobrodružství se stává nezvládnutým.

Pokud nestvůra nevyhrála, přichází na řadu hrdinův útok. Ten se provede stejným způsobem. Karty otáčí hrdina a pokud počet jeho zásahů (opět musejí být stejného druhu, jako má na své kartě) přesáhne obranu nestvůry, hrdina vítězí v souboji a může si hned vybrat odměnu za zabití nestvůry, pokud je na ní uvedena. Porážená nestvůra jde do odložených karet.

Na žlutém poli zásahů se může také objevit červený symbol zásahu. Pokud se shoduje s druhem zásahu útočnicka, útočník automaticky vyhrává bitku a není potřeba otáčet další karty pro další zásahy. V tomto případě vůbec nezáleží na tom, jak vysoká je obrana obránce.

*PŘÍKLAD: Bojovník Brestal narazil při průzkumu Paláce děsu na Krysí hejno. Uplatit se nedalo, kouzla také žádná strana neovládá, nastává tedy bitka. Krysí hejno útočí první, jeho útok je 2 a druh zásahu dýky. Otáčí tedy dvě vrchní karty z balíčku karet a ve žlutém poli hledá dýky. Na první kartě jsou dýky dvě, na druhé jedna. Dohromady tedy tři. Brestalova obrana je také tři. Počet zásahů Krysího hejna nepřesahuje Brestalovu obranu, útok byl neúspěšný. Všechny karty otáčené pro zásahy jdou do odložených karet a na řadě je Brestalův útok. Otáčí celkem tři karty a hledá symboly mečů. Našel také jen tři. Ani Brestalovi se nepodařilo zabít Krysí hejno (i když pár krys určitě zažilo poslední chvíličku) a nastává tedy...*

#### **...bitka na život a na smrt**

V bitce na život a na smrt už nemají nestvůry výhodu prvního útoku a nehraje v něm roli ani obrana nestvůry a hrdiny. V bitce na život a na smrt otáčí každá strana jednu kartu a hledá na ní svůj druh zásahů. Pokud některá strana najde více zásahů než druhá, vyhrává souboj. Pokud vyhraje nestvůra, hrdinovi ubývá jeden život a souboj i dobrodružství končí. Pokud mají obě strany stejný počet zásahů, bitka na život a na smrt se celá opakuje až do rozhodnutí.

Červený symbol zásahu má v souboji vyšší hodnotu než jakýkoliv počet černých symbolů protistrany. Pokud se objeví na obou stranách červený zásah, bitka na život a na smrt pokračuje.

*PŘÍKLAD: Krysí hejno i Brestal stále žijí. Oba otáčejí po jedné kartě, Brestal odkryl dva meče a Krysí hejno jen jednu dýku. Brestal vítězí! Krysy, které nerozsekal nebo nerozdupal, se rozeběhly pryč...*

#### **Postihy a bonusy**

V textech karet bývají často uvedeny *postihy* či *bonusy*. Jejich výklad je jednoduchý. Například postih **"-1/-1"** znamená, že se postiženému snižuje útok a obrana o jedna. Obrana ani útok nemohou klesnout pod nula. Sútokem nula neotáčí útočník žádnou kartu a nemůže tedy zabít ani někoho s obranou nula. Nebo např. bonus **"+3/+0"** zvyšuje útok o tři a nemá vliv na hodnotu obrany.

Dalším typem bonusu je *kouzlicí bonus*. Jeho typický zápis je „Kouzlí **+2** ⚔.“ Kouzlicí bonus má tu vlastnost, že může udělat kouzlicí bytost i z té, která to předtím vůbec neuměla. K vysvětlení pomůže následující...

*PŘÍKLAD: Dobrodružství Nekropole posiluje všechny nemrtvé a dává jim i kouzlicí bonus "+2" ⚔. Pokud se v tomto dobrodružství zabydlí kupříkladu Kostlivec, který v jiných dobrodružstvích vůbec kouzlit neumí, tak Tě může ohrozit i nějakým tím kouzlem, k jehož nalezení bude ve své části boje Kouzlení otáčet až dvě karty z vrchu balíčku.*

Existuje, samozřejmě, i kouzlicí postih, který snižuje počet karet odkrývaných k nalezení kouzla. Kouzlicí bytost tak může v určitých případech o svoji schopnost kouzlení přijít.

#### **Druhy nestvůr a předmětů**

V některých situacích hodně záleží na tom, jestli je nestvůra zvíře, nemrtvý nebo třeba skřet. U předmětu zase může být důležité, zda je kouzelný či ne, zda je to zbroj nebo něco jiného. Všechny tyto informace jsou u obou druhů karet uvedeny v malém černém poli pod

názvem karty. Pokud tam žádné pole není, nepatří předmět nebo nestvůra k žádnému konkrétnímu druhu.

#### **Zbraně**

Pokud hrdina získá zbraň, ovlivní to nejen jeho útok, ale může to mít vliv i na hrdinův druh zásahu. Kupříkladu bojovník beze zbraně má druh zásahu meč, pokud se však v souboji rozhodne použít třeba dýku, změní se jeho druh zásahu na dýku a on hledá na otáčených kartách ve žlutém poličku dýku místo mečů. Na každé zbrani je uvedeno, jak zasahuje.

Nalezenou zbraň ale nemusíš pokaždé používat, můžeš ji jen nosit u sebe jako obyčejný předmět vhodný třeba k podplácení. Zbraň můžeš naopak přidělit příteli. Ten, komu je zbraň přidělena, je jejím nositelem. Mnoho zbraní má speciální účinky, pokud má nositel určité povolání.

#### **Předměty**

Hrdina může kromě zbraní nalézt i řadu jiných prospěšných předmětů. O předměty se může podělit se svými přáteli a dát jim tak vhodné vybavení. Předměty lze přidělovat jen tomu, kdo není právě v bitce nebo nekouzlí. Mimo dobrodružství nebo v části souboje podplácení jde tedy předměty libovolně přerozdělit.

Na předmětech bývá často napsáno slůvko „použij“. Použit předmět znamená provést jeho efekt a předmět samotný potom dát do odložených karet.

#### **Přátelé**

Ve hře jsou karty bytostí, které jsou druhu „Přítel“. Když na tyto bytosti hrdina v dobrodružství narazí, tak se místo souboje přidávají na jeho stranu a na ní zůstanou, dokud nezemřou. Pokud je v dobrodružství více bytostí a přítel je v pořadí až za nějakými nestvůrami, musí se k němu hrdina nejprve probojovat a pak ho teprve získá.

Přítel je hrdinův společník. Pokud bojuje hrdinova strana proti nestvůře, volíš, kdo s ní půjde bojovat jako první. Hrdina tedy může posílat do boje nejdříve své přátele. Přítel má vždy jeden život a

nelze mu žádné životy přidávat. Pokud přítel prohraje v souboji, umírá a jde do odložených karet. Dobrodružství ale není považováno za nezvládnuté, k tomu může dojít jen prohrou hrdiny v souboji.

### **Hrdinské schopnosti**

To, co hrdiny odlišuje od jejich neúspěšných (a zpravidla mrtvých) napodobitelů, jsou jejich schopnosti, které se projeví v těch nejnapjatějších okamžicích. Každý hrdina světa Esians má, samozřejmě, také svou speciální schopnost, kterou může použít většinou jen jednou za hru. V textu na kartě hrdiny je popsáno, kdy lze danou schopnost použít. Po použití schopnosti se hrdina obrátí rubem vzhůru. Na rubu již schopnost popsána nemá a tak se snadno pozná, zda ji už v této hře použil či nikoli.

### **Zlaté pravidlo, spory a jejich řešení**

Partie Esians jsou velmi pestré a při hraní může nastat spousta neobvyklých nebo složitých situací, jejichž podrobné vysvětlení přesahuje rozsah těchto pravidel. Při řešení těchto situací máš v podstatě dvě možnosti.

Za prvé se doporučuje použít svou fantazii, představit si, jak by daná situace vypadala ve skutečnosti, a podle toho rozhodnout, jak asi bude probíhat ve hře. Pokud hraješ sám, nikdo Tě nebude vinit, že nadřuješ sobě, že občas něco přehlédneš nebo naopak masochisticky pomáháš nestvůrám. To stejné platí i při společné hře s kamarádem proti hře. Snad jen při hrách člověk proti člověku by mohly nastat nějaké reálné spory nebo hádky.

Kdybyste se opravdu nemohli dohodnout, můžete zkusit možnost druhou – navštívit stránku [www.rebelshop.cz/esians/sporne\\_situace.php](http://www.rebelshop.cz/esians/sporne_situace.php) a zde zkusit najít řešení či svůj problém popsat a počkat si na vyjádření autorů hry.

A nakonec: zlatým pravidlem je to, že zdravý rozum by měl mít ve sporných situacích navrch a to třeba i nad pravidly na kartách.

### **Jiné způsoby hraní**

Kromě základní hry jednoho hráče proti balíčku karet lze hrát Esians i jinými způsoby.

Jedním z nich je hra dvojice nebo trojice proti hře. Oproti základní hře je zde několik úprav:

- Při přijímání dobrodružství platí to, že do dobrodružství nemusí vstoupit všichni hrdinové, ale jen někteří z nich.
- Dobrodružství je nezvládnuté, pokud prohrají všichni hrdinové jeden souboj.
- Nestvůry v dobrodružstvích nemají jeden život, ale tolik životů, kolik bylo na počátku hry hrdinů.
- Životy se u nestvůr znázorňují pomocí karet, které se položí rubem pod ně. Je to podobné jako se životy u hrdinů.
- Při prohrané bitce či souboji na život a na smrt ztrácí nestvůra jeden život.
- V souboji kouzlí bytost zpravidla jako první, po ní kouzlí všichni hrdinové, kteří do dobrodružství vstoupili a kteří toho jsou schopni.
- Bitka probíhá tak, že nestvůra útočí zpravidla první na jednoho z hrdinů a poté postupně všichni hrdinové, kteří ještě neprohráli v tomto dobrodružství souboj, útočí na ni. Útoky jednotlivých hrdinů se vyhodnocují samostatně, zásahy se nesčítají. Výběr hrdiny, na kterého nestvůra útočí, můžete přenechat náhodě (kostka, kámen-nůžky-papír) nebo za nestvůru rozhodnete sami.
- Bitka probíhá do doby, než nestvůra přijde o všechny své životy nebo jej neprohráli všichni zúčastnění hrdinové.
- Pokud nestvůra nepřijde o všechny životy, opakuje se bitka až do úplného rozhodnutí. Znamená to tedy, že v tomto způsobu hraní nedochází k bitce na život a na smrt.
- Tresty za nepřijatá dobrodružství se aplikují na všechny hrdiny. Např. trest „-1 život“ odebere po jednom životu všem hrdinům.

Další zajímavou verzí hraní je hra dvou hráčů proti sobě. U té je potřeba, aby každý z hráčů měl jednu hru Esians.

- Na začátku hry se oba hráči dohodnou na stejném počtu životů a průchodů balíčkem.
- Hra probíhá tak, že jeden hráč pro druhého hledá dobrodružství a zabydluje je nestvůrami. Vše tak činí s kartami ze svého balíčku.
- Odměny i kouzla si každý hráč odkrývá ze svého balíčku.
- Pokud by měl hráč utrpět nějaké tresty, tak mu je odkrývá soupeř ze svého vlastního balíčku.
- Dobrodružství se hledají zároveň, takže ve hře jsou vždy dvě náraz. Pokud jsou tato nalosovaná dobrodružství stejná, tak se v nich hrdinové stávají další nestvůrou pro protistranu. Může tedy dojít i k přímému souboji hrdinů! Hrdinové jsou vždy poslední zabydlenou nestvůrou na každé straně, takže jejich souboj se odehraje až po vyvraždění či uplacení všech ostatních nestvůr.
- Pokud oba hrdinové přežijí stanovený počet průchodů balíčkem, vyhrává ten, kdo má více životů. Pokud nerozhodnou životy, přidejte další průchod balíčkem a hrajte jen do první změny v počtu životů kteréhokoliv hráče. Ten, kdo má po této změně víc životů, vyhrává.

Zábavné ukrácení samotářských chviliek a také potěšení ze hry Vám přeje

**REBEL**

© REBEL 2008.

Karty ilustrovali: Marek Berger, Beáta Churá, Roman Kýbus, Martina Pilcerová a Martin Šimlík.

Přebal hry ilustroval Roman Kýbus.

Více informací o hrách REBELu získáte na internetových stránkách [www.rebelshop.cz](http://www.rebelshop.cz).