

KONEC KOLA

Pokud je na konci tahu některého z hráčů dobírací balíček prázdný, kolo končí. Královská rezidence se na noc zavře, osoba nejbližší k princezně doručí dopis a princezna Anette se odebere do svých komnat, aby si jej přečetla.

Všichni hráči, kteří ještě hrají (neskončili v průběhu kola), odkryjí karty v rukou.

V kole zvítězí ten hráč, který má v ruce kartu s nejvyšší hodnotou.

V případě remízy vyhraje ten hráč, který v průběhu kola vyložil karty s vyšším součtem hodnot.

Kolo končí také v tom případě, že všichni hráči kromě jednoho skončí v průběhu kola.

V takovém případě vítězí v kole hráč, který jako jediný zůstal ve hře.

Vítěz získá 1 bod. Bod zaznamenejte na papír nebo pomocí libovolných žetonů. Zamíchejte všechny karty a pokračujte dalším kolem.

V novém kole začíná vítěz předcházejícího kola, protože o něm princezna při snídani mluvila příznivě.

KONEC HRY

Hráč vyhraje hru poté, co získá určitý počet bodů. Cílový počet bodů závisí na počtu hráčů:

- 2 hráči: 7 bodů
- 3 hráči: 5 bodů
- 4 hráči: 4 body

OSOBY

Hra je zasazená do fantasy světa Tempest. Více informací o tomto světě naleznete na adrese:
<http://www.alderac.com/tempest/about/>

8: PRINCEZNA ANETTE

I přes omezení naivitou mládí je princezna Anette elegantní, okouzlující a překrásná. Vy si samozřejmě přejete doručit princezně svůj dopis. V záležitostech srdce je však nesmělá a v případě konfrontace s klidem hodí váš dopis do ohně a zapře, že jej kdy viděla.

Pokud vyložíte kartu Princezny – bez ohledu na to proč nebo jak (včetně vyložení po zahrání karty Prince) – princezna hodí váš dopis do ohně a v tomto kole hry končíte.

7: HRABĚNKA VILEMÍNA

Vilemína neustále pase po sličných mužích a štavnatých drbech. Její věk a vznešený původ z ní dělá Anettinu přítelkyni. I když má na princeznu velký vliv, v přítomnosti prince nebo krále se tváří nepřístupně.

Na rozdíl od ostatních karet, jejichž účinek se uplatní při vyložení, efekt Hraběnky se projeví, dokud je karta v ruce. Při vyložení nemá ve skutečnosti žádný účinek.

Pokud máte v ruce současně Hraběnku a Prince nebo Krále, musíte vyložit Hraběnku. Druhou kartu nemusíte ukazovat. Samozřejmě Hraběnku smíte vyložit, i když současně nemáte v ruce Krále nebo Prince. Hraběnka si ráda takto pohrává s ostatními lidmi...

6: KRÁL ARNAUD IV.

Svrchovaný vládce Tempestu... zatím. Vzhledem ke své roli při uvěznění královny Marianny si u princezny Anetty nestojí tak dobře, jak by jako její otec měl. Doufá ale, že se mu povede získat její přízeň zpět.

Když vyložíte kartu Krále, vyměňte si kartu v ruce za kartu z ruky jiného hráče, kterého si vyberete. Nesmíte si vyměnit kartu s hráčem, který už v tomto kole skončil, ani s hráčem, který je chráněn Komornou. Pokud jsou všichni hráči ve hře chráněni Komornou, nemá karta Krále žádný efekt.

5: PRINC ARNAUD

Coby floutek se princ Arnaud netrápí matčíným uvězněním tak, jak byste čekali. Od té doby, co se jeho pozornosti dožaduje mnoho žen, doufá, že se mu podaří v roli dohazovače umožnit princezně stejné chvilkové štěstí, jako zažívá on sám.

Když vyložíte kartu Prince, vyberte hráče,

který ještě v tomto kole neskončil (zde můžete vybrat i sebe). Vybraný hráč vyloží kartu z ruky a dobere si jinou kartu. Efekt takto vyložené karty se neuplatní! Výjimkou je zde Princezna, kdo jakýmkoliv způsobem vyloží Princeznu, vždy v kole končí. Pokud je dobírací balíček prázdný, hráč si dobere kartu, která byla při přípravě hry odložena stranou. Pokud ostatní hráči v tomto kole již skončili nebo jsou chráněni Komornou, musíte vybrat sebe.

4: KOMORNÁ ZUZANA

Jen málokdo by svěřil komorné tak důležitý dopis. Ještě méně lidí dokáže ocenit chytrost a obratnost, s jakou hraje roli přihloupulé komorné. To, že jako královnina důvěrnice a oddaná služebnice unikla po královnině uvěznění jakékoliv pozornosti, svědčí o její bystré mysli.

Po vyložení Komorné budete až do začátku svého příštího tahu chráněni proti efektům

karet vyložených ostatními hráči. Pokud jsou všichni ostatní hráči, kteří v kole neskončili, chráněni Komornou, hráč, jehož tah právě probíhá, musí, pokud zahraje Prince, jako svůj cíl vybrat sebe.

3: BARON TALUS

Jakožto potomek váženého rodu, který je již dlouhou dobu oddaným spojencem královské rodiny, má baron Talus tiché a jemné vystupování. To však jen skrývá muže zvyklého poroučet. Jeho názory mají často stejnou váhu jako názory krále.

Když vyložíte Barona, vyberte si jiného hráče, který ještě v tomto kole neskončil.

Vy a vybraný hráč si tajně porovnáte hodnoty karet ve svých rukou. Hráč s nižší hodnotou karty v tomto kole končí. V případě remízy se nic neděje. Pokud všichni ostatní hráči v tomto kole již skončili nebo jsou chráněni Komornou, tato karta nemá žádný efekt.

2: KNĚZ TOMÁŠ

Otevřený, čestný a povznášející, otec Tomáš hledá každou možnost ke konání dobra.

Po uvěznění královny je často vídán v paláci, kde slouží jako zpovědník, rádce a přítel.

Když vyložíte kartu Kněze, podívejte se na kartu v ruce jiného hráče. Kartu neukazujte ostatním.

1: STRÁŽNÁ ODETTÉ

Odette neochvějně a svědomitě plní své úkoly ohledně ochrany královské rodiny.

A to i přesto, že její mentor se prý utopil na útěku před uvězněním za svůj podíl na královnině zradě.

Když vyložíte Strážnou, vyberte jiného hráče a jmenujte kartu (kromě Strážné). Pokud má vybraný hráč jmenovanou kartu, v kole končí. Pokud všichni ostatní hráči v tomto kole již skončili nebo jsou chráněni Komornou, tato karta nemá žádný efekt.