

# SIEGE STORM



ERRATA A ČASTO KLADENÉ DOTAZY



## ERRATA A VYSVĚTLIVKY

**REAKCE:** Reagovat lze pouze na zahrané akce a aktivované schopnosti s aktivační cenou (i kdyby byla vlivem různých efektů nulová). Nelze reagovat na vyhodnocení efektu schopnosti bez aktivační ceny. Obdobně nelze efekt takové schopnosti zrušit pomocí akce či schopnosti s klíčovým slovem „Zruš“ či pomocí imunit. Zároveň nelze Reagovat na základní nasazení nestvůry, úder (ani na s úderem spojenou akci), držení pozic nebo podporu (neudává-li nějaký efekt výslovně jinak).

**AKTIVACE EFEKTŮ:** Během každého kola lze nově spustit efekt schopnosti s aktivační cenou pro každou kartu pouze jednou.

**KONEC HRY:** Hráč končí hru porážkou okamžitě ve chvíli, kdy by měl táhnout kartu ze svého balíčku zdrojů, a přitom již tam žádnou nemá. To se může stát i mimo jeho tah v důsledku konání protivníka.

**ČCHUNG-LAJ:** Efekt Vize má být: Táhněte X karet, jednu si ponechte v ruce a zbytek umístěte dle své volby navrch nebo naspod svého balíčku zdrojů v libovolném pořadí.

**STRÁŽCE ŠAMBALY:** Efekt schopnosti Strážce Šambaly chrání tuto nestvůru a její spojence v armádě před ní pouze vůči akcím a aktivacím schopností nepřátel (tzn. schopnostem s aktivační cenou), nikoli vůči pasivním schopnostem, které se neaktivují.

**DUCH VICHRŮ:** Akce Ducha vichrů umožňuje zrušit pouze akce či aktivace schopností. Nelze s jejich pomocí zrušit efekt pasivní schopnosti bez aktivační ceny.

**MISTR ŠKOLY LUNGTA:** Schopnost Mistra školy Lungta umožňuje zrušit pouze akce či aktivace schopností. Nelze s jejich pomocí zrušit efekt pasivní schopnosti bez aktivační ceny.

## ČASTO KLADENÉ DOTAZY

### Sólo a kooperativní režim

#### OBEČNÉ DOTAZY

*Musíme v kooperativním režimu oba přežít, abychom dosáhli vítězství?*  
Ne, stačí, když přežije jeden hráč, abyste mohli vyhrát.

*Jsmo v kooperativní režimu omezeni pravidlem „jedno nasazení za tah“ a můžeme tudíž nasadit pouze do jedné armády?*  
Ne, můžete nasadit jednu kartu do každé armády.

*Mohu používat karty Bosse, které jsem Ukradl nebo Oživil nebo je přidal do svého balíčku jiným způsobem?*  
Ano, můžete je použít. Pokud je použijete nebo jiným způsobem odstraníte ze hry, přesuňte je na svůj balíček ztrát. Až do konce hry jsou považovány za vaše karty.



*Co se stane, když boss zahraje Vůdce a jak fronta, tak země nikoho jsou obsazeny?*

Je-li alespoň jedna z karet na frontě či zemi nikoho levnější než karta, kterou má boss „v ruce“, je touto kartou nahrazena. Pokud mají jsou obě karty levnější a mají přitom stejnou hodnotu, vyberte, kterou nahradíte. Pokud jsou obě karty vyšší hodnoty než karta, kterou má boss „v ruce“, nic se nestane, a karta mu zůstane „v ruce“.

*Může boss zahrát vůdce poté, co jsem zahrál kartu, jejíž schopnost blokuje Držení pozic?*

Ano, boss může vůdce nadále hrát – jedná se o Rozkaz, nikoli Držení pozic.

*Má-li boss hrozbu 3 a jeho nejlevnější karta stojí 5, znamená to, že si zvýší úroveň hrozby o 1 a nezahraje v tomto tahu žádnou kartu, nebo, že si dvakrát zvýší úroveň hrozby o 1 a zahraje svoji kartu?*

Pokud boss nemůže zahrát žádnou kartu, zvýší si úroveň hrozby pouze jednou, i kdyby poté stále nemohl zahrát žádnou kartu.

*Jak ovlivňují karty likvidující karty v balíčku ztrát balíček posil?*

Nijak. Ztráty a posily jsou odlišné termíny, tudíž karty, které ovlivňují ztráty, nemají žádný vliv na balíček posil.

*Kam se přesouvají karty bosse poté, co udeří?*

Po Úderu se všechny karty bosse přesouvají do jeho ztrát.

*Které karty bude boss prioritně vyřazovat s pomocí odstraňujících efektů (např. Znič)?*

Boss se vždy pokusí odstranit tu nejdražší možnou kartu.

*Kdy se zvýší úroveň bossovy hrozby, protože nemohl zahrát žádnou kartu, zahraje karty, nebo se vzdá tahu?*

Zvýší si úroveň hrozby o 1 a poté zahraje karty z ruky (může-li). Pokud stále nemůže žádné karty zahrát, vzdá se tahu.

## Interakce s bossem

### INTERAKCE S HROZBOU/ZÁLOHAMÍ

Kdykoli máte **zničit** nebo **zlikvidovat** X nepřátelských záloh, snižte úroveň hrozby o X.

Kdykoli k sobě máte **přesunout** X nepřátelských záloh, snižte úroveň hrozby o X a zároveň přesuňte X karet z bossova balíčku ztrát mezi své zálohy (tyto zálohy mohou být okamžitě použity).

Má-li boss zaplatit X (např. při vyhodnocení efektu schopnosti Mrazivého draka), **považuje se taková platba za vykonanou, má-li aktuálně úroveň hrozby alespoň X**. Pokud nemá úroveň hrozby alespoň X, cena se považuje za nezaplacenou (v uvedeném příkladu by se tak jeho armáda díky schopnosti Mrazivého draka neposunula vpřed).

Kdykoli vyhodnocujete akce či schopnosti, jejichž efekt závisí na počtu záloh (např. akce Čističe) a úroveň hrozby je 5+, počítejte, jako kdyby měl boss 5 záloh.

Úroveň hrozby **nikdy nemůže klesnout pod 1** (pokud je úroveň hrozby 1, nemůžete ji dále snižovat, ale nadále k sobě můžete **přesouvat** bossovy zálohy či vyhodnocovat efekty, závislé na počtu záloh – počítejte přitom, jako kdyby měl boss 1 zálohu).

Kdykoli by se měla nějaká karta stát zálohou bosse, odhodte ji a **zvyšte úroveň hrozby o 1**.



## INTERAKCE PŘI HRANÍ KARET BOSSE

Během bossova tahu můžete rušit pouze akce a karty hrané jako akce. Rozkazy a Zvláštní akce nemohou být hráčem zrušeny.

## VYSVĚTLIVKY FUNGOVÁNÍ KLÍČOVÝCH SLOV

Můžete **krást** bossovy karty (v takovém případě vezměte karty v jeho „ruce“, zamíchejte je a náhodně jednu táhněte) a používat je, jako kdyby byly vaše. Rozkazy a Zvláštní akce na ukradené kartě (pokud tam nějaké jsou) ignorujte. Ukradenou kartu můžete zahrát jako běžnou nestvůru, nebo, pokud neobsahuje ÚČ a OČ, jako běžnou akci:

- **Zloblini** – **Zloblinní vůdce** Vám neposkytuje žetony gangu. **Zloblinní proměněnec** – nemá-li boss obránce, ušetří se poškození bossovi. **Zloblinní dračí jezdec** – zlikvidujte bossův balíček ztrát (nikoli posil) a ušetřete mu poškození.
- **Běsní šamani** – ignorujte akce Běs a totem na všech kartách (**totemy** jsou pro hráče nepoužitelné (můžete s nimi ale samozřejmě platit), **pečeti** fungují jako akce a s pomocí **Povzneseného šamana** je můžete vracet zpět mezi své zdroje).

Vrátí-li se karta bossovi „do ruky“ na začátku dalšího tahu **ji přesuňte do balíčku posil**.

Je-li boss přinucen **odhodit X**, zamíchejte karty, které má „v ruce“ a **přesuňte X náhodně vybraných karet na jeho balíček ztrát**.

Je možné **oživit X** bossových karet – zkrátka si do ruky vezměte X karet z jeho balíčku ztrát.

Je-li boss přinucen **obětovat** kartu, vždy odstraní tu kartu, která **má nejnižší cenu a zároveň nemá zvláštní akci Štít**.

## Frakce

### ZLOBLINI

Úroveň hrozby se zvyšuje i v případě, že karta, která udeřila, nezpůsobila žádné poškození.

Zvláštní akce **Gang** se aktivuje ve chvíli, kdy je bossova oblast nasazení obsazena.

### BĚŽNÍ ŠAMANI

Zvláštní akce Běs je vždy vyhodnocena navíc k vyhodnocení nasazení či akce.

Efekty totemů se spouští okamžitě poté, co je na ně umístěn žeton běsů.



## Režim duel

### OBECNÉ OTÁZKY

*Jsou karty, právě provádějící úder, stále součástí armády?*

Ano, dokud nejsou přesunuty do balíčku ztrát (nebo jinam), považují se pro účely všech pravidel za součást armády.

*Mohu při úderu zacílit na své vlastní karty na frontě či v zemi nikoho?*

Ne, to možné není.

*Co je to „Schopnost s aktivační cenou“?*

Jedná se o schopnost, jejíž aktivace není automatická a za kterou je třeba zaplatit uvedenou cenu.

*Když útočím vícekrát s jednou kartou, jejíž ÚČ je X, jak spočítám celkové poškození?*

Každý útok by měl být vyhodnocen zvlášť (například od každého z těchto útoků je nutné odečíst OČ obránce) a může tedy i zvlášť aktivovat dodatečné efekty (například efekty některých schopností).

*Má-li daná karta více útoků, mohu s jejich pomocí zaútočit na různé cíle?*

Ano, můžete takto zaútočit na různé cíle.

*Co se při úderu vyhodnocuje jako první? Útok nebo akce?*

Při úderu vždy nejprve vyhodnoťte nejprve útok a teprve poté akci.

*Mohu reagovat na protivníkovu nasazení?*

Nikoli, samotné nasazení se nepovažuje za akci. Pokud ovšem došlo k nasazení v důsledku zahrání akce, která jej umožňuje, reagovat můžete.

*Kdy odhazují karty, které jsem použil/a na zaplacení akce, nasazení či aktivaci schopnosti?*

Pořadí je vždy PLAŤ > ZAHRAJ > VYHODNOŤ. Například pokud zahrajete kartu o ceně 4, s jejíž pomocí vyhodnotíte akci Vyleč 2, nejprve odhodíte na vrch balíčku ztrát 4 karty, poté zahrajete zmíněnou kartu a přesunete dvě karty do balíčku léčení a poté přesunete zahranou kartu na vrch balíčku ztrát.

*Mohu si vybrat pořadí, v jakém přesunu karty do balíčku ztrát?*

Při placení ceny ano, pokud ale přesouváte karty ze svých zdrojů v důsledku utrpěného poškození, jejich pořadí měnit nesmíte.

*Pokud efekt odkazuje na ÚČ/OČ karty, mohu při vyhodnocení započítávat bonusy k těmto hodnotám z jiných efektů?*

Ano.

*Kdy jsou pasivní schopnosti karet v platnosti?*

Neustále – ať už se jedná o karty v armádě, na bojišti, nebo karty, které právě provádějí úder. Všeobecně platí, že dokud je karta lícem vzhůru na některé z uvedených pozic, je její schopnost v platnosti.



*Mohu znovu použít zálohy v tahu, ve kterém již byly použity a poté znovu připraveny?*

Ano, můžete je použít znovu.

*Jaký je rozdíl mezi „Obětuj 1: Znič 1“ a „Obětuj 1, znič 1“?*

V prvním případě je obětování cena, kterou musíte zaplatit, abyste mohli vyhodnotit efekt „Znič“. Ve druhém případě jsou obětování i zničení oddělenými částmi jediné akce – a i pokud nemůžete obětovat, pořád můžete vyhodnotit efekt „Znič“. Dvojtečka odděluje cenu od efektu akce, zatímco čárka odděluje dvě samostatné části jedné akce.

*Musí být moje reakce nějakým způsobem propojená s akcí či aktivovanou schopností, na kterou reaguji?*

Ne, nemusí. Jako reakci můžete zahrát libovolnou akci či aktivovat libovolnou schopnost (pokud za to tedy můžete zaplatit).

*Kolikrát mohu reagovat?*

Na každou akci či aktivaci schopnosti aktivního hráče smíte reagovat jednou svojí akcí nebo aktivací schopnosti.

*Když udeřím s kartou, jejíž efekt říká „přesuň ji do svých ztrát“, má to přednost před schopnostmi karet, které uvádí například „poté, co karta udeří, vezmi si ji zpět do ruky“?*

Ano, akce má vždy přednost před schopnostmi. Pokud se ale jedná o dvě různé schopnosti, může si hráč zvolit, kterou z nich aplikuje.

*Při výpočtu hodnoty ÚČ či OČ na základě dalších efektů se nejprve násobí nebo přičítá?*

Násobení má vždy přednost před přičítáním. Například aplikujete-li pro ÚČ 1 schopnosti „všechny karty mají ÚČ dvojnásobné“ a „přičti +2 k ÚČ spojence“, nejprve násobíte a poté přičítáte a celková hodnota ÚČ tedy bude  $2 \times 1 + 2 = 4$ .

*Mohu reagovat na akci protivníka, provádějícího úder?*

Ne, reagovat lze pouze na akce karet zahraných z ruky či na aktivaci schopností.

*Jaká karta může být obětována?*

Jakákoli, pokud ovšem karta cílovou kartu nespécifikuje (například jako spojence). Jinak lze obětovat karty z armády, bojiště i záloh.

*Mohu obětovat kartu, která je imunní vůči akcím či schopnostem?*

Nikoli, kartu, která je vůči němu imunní, příslušným efektem obětovat nelze.

*Pokud nějaký efekt říká, že si mám kartu vzít po úderu zpět do ruky, musím to udělat, nebo ji mohu dát do ztrát?*

Musíte to udělat. Efekt je nutně vyhodnotit.

*Mohu dobrovolně ignorovat efekt nějaké pasivní schopnosti?*

Nikoli, efekty pasivních schopností jsou neustále v platnosti a nelze je ignorovat.

*Co se stane, pokud aktivuji efekt „Odhod“ a protivník nemá v ruce žádné karty?*

Nic.



*Pokud udeříte s kartou, jejíž akce říká „Obětuj 1: Znič 1“, mohu obětovat tuto kartu?*  
Ne, kartu, která provádí úder, obětovat nesmíte.

*Mohu akci „Znič“ ničit své vlastní karty?*  
Pokud vůči tomu nejsou imunní, pak ano.

### ČCHUNG-LAJ

*Sčítají se efekty schopností Nemilosrdných tanečníků a Lejů Osvícených?*  
Ano, máte-li vyložené dva tanečníky nebo Leje, netáhnete žádnou kartu.

*Mohu obětovat Strážce Šambaly, když nemám jinou možnost?*  
Nikoli. Strážce je vůči aktivacím schopností a akcím imunní.

*Mám zablokovanou armádu schopností Mrazivého draka. Mohu ji posunout zahráním Obrněného jaka, aniž bych musel zaplatit 2 zdroje?*

Ano, akce mají přednost před schopnostmi.

*Sněžný lev – mohu ušetřit dva DMG i v případě, že nemám žádnou kartu, kterou bych odhodil/a?*

Ano. Karta neobsahuje mezi jednotlivými efekty dvojtečku, tudíž není vyhodnocení druhé části akce vázáno na vyhodnocení části první. Pokud však kartu máte (a nebrání tomu jiné efekty), odhodit ji musíte.

*Mistr školy Lungta – musím se při vyhodnocení jeho akce nejprve rozhodnout, kolik budu táhnout karet, nebo mohu táhnout karty po jedné?*

Nejprve se musíte rozhodnout a oznámit, kolik karet potáhnete.

*Prastarý drak – jak lze využít jeho akci při úderu?*

Nijak. Akce Prastarého draka se při úderu aktivovat nedá.

*Tengu – jak funguje jeho akce?*

Můžete navzájem prohodit buď dvě karty ve své armádě, dvě karty v armádě některého z protivníků nebo 2 karty mezi různými armádami (například svojí a protivníkovou).

### SERAFIE

*Kam přesouvám karty z balíčku léčení?*

Tyto karty jsou zlikvidovány – tzn. vyřazují se ze hry.

*Aktivuje se schopnost Zvěda při jeho vlastním nasazení?*

Nikoli.

*Při úderu Alchymistou táhnu celkem čtyři karty – dvě za akci a dvě za schopnost?*

Ano.

*Kolik tahů navíc mohu zahrát s pomocí Strážců času?*

V každém kole lze získat pouze jeden tah navíc.



**Strážce času** – jak funguje jeho schopnost?

Můžete navzájem prohodit buď dvě karty ve své armádě, dvě karty v armádě některého z protivníků nebo 2 karty mezi různými armádami (například svojí a protivníkovou).

**Jezdec na gryfovi** – ruší jeho schopnost i efekty pasivních schopností protivnickových karet?

Nikoli. Zabráňuje pouze hraní akcí a aktivaci schopností s aktivační cenou.

**Anděl spravedlnosti** – jakým způsobem započítávám bonusy k ÚČ a OČ, použiji-li jeho schopnost?

Prohodíte nejprve základní hodnoty, a teprve poté k těmto hodnotám připočtete případné bonusy.

**Anděl milosrdenství** – vyhodnotí se její schopnost i v případě obětování?

Nikoli. Její schopnosti platí pouze pro úder a zničení.

**Anděl milosrdenství** – musím nejprve provést léčení a teprve poté případně přesunout karty ze ztrát do zálohy, nebo si mohu pořadí zvolit?

Jednotlivé efekty musíte vyhodnotit v pořadí, jak jsou uvedeny – nejprve léčit, poté teprve přesunout do záloh.

**Archanděl** – mohu díky jeho schopnosti nejprve nasadit a teprve poté zaplatit?

Nikoli. Vždy musíte nejdříve zaplatit – tzn. nasazená karta bude patrně ta, kterou jste zaplatili (pořadí v jakém karty při placení odhodíte, je na vás) – pokud jste ovšem nezaplatili pouze pomocí záloh.

## STYXIE

**Zlomág** – Pokud donutím protivníka odhodit karty, přestože už žádné nemá, uplatní se i tak efekt schopnosti Zlomága, díky které mu ušetřím 1 DMG?

Ano.

**Berserk** – počítá se pro účely vyhodnocení jeho schopnosti jeho ÚČ a OČ vybraného nepřítele i s příslušnými bonusy či postihy?

Ano.

**Císařovna z hlubin** – co když je při vyhodnocení její akce moje oblast nasazování obsazená?

Obě protivnickovy karty odhodíte na svůj balíček ztrát.

Co znamená „zahraješ kartu“ (např. pro účely schopnosti Ohnivého draka)?

Zahrání akce z ruky a nasazení.

Blokuje schopnost Mrazivého draka i pohyb armády, způsobené efekty akcí i schopností?

Akce mají přednost před schopnostmi, a v případě souběhu dvou schopností vybírá platnou schopnost aktivní hráč, tudíž schopnost Mrazivého draka tyto efekty neblokuje.

**Dračí pán** – kdy dochází ke zničení karet vlivem jeho schopnosti?

Okamžitě poté, kdy je daná karta nasazena. Dračí pán ale neblokuje samotné nasazení, tudíž pokud má například hráč Serafie na bojišti Zvěda a nasadí kartu s OČ 2 nebo méně, ušetří protivníkovi 1 DMG díky schopnosti Zvěda i přesto, že je nasazená karta okamžitě zničena.



## YRSA

*Můžu aktivací Proměny jako reakce docílit toho, že karta, která byla cílem akce Znič, nebude zničena?*  
Ano. Akce znič poté zacílí na novou kartu – pokud ji zničit nemůže, akce je vyplývána.

*Můžu proměnu vyhodnotit i na bojišti?*

Ano.

*Zmanipulovaný zrádce – spouští jeho akce proměnu?*

Nikoli. Pouze určuje, že příští proměna v tomto tahu bude zdarma.

*Plíživec ze stok – jak vyhodnotím jeho úder, když proti němu stojí obránce s OČ 1?*

Jako čtyři separátní útoky se silou útoku  $1 - 1 = 0$ . Celkem tedy ušetříte 0 DMG.

*Falešný prorok – mohu zničit, i když neobětují?*

Ano, obětování zde není cenou za zničení (chybí dvojtečka). Pokud ale můžete, obětovat musíte.

*Ssorsa, Paní klamu – vybírám si pořadí v jakém vyhodnotím akce karet ve své armádě při vyhodnocování její akce?*

Ano.

*Ssorsa, Paní klamu – Ssorsa je nasazena v rámci reakce na protivníkovu kartu. Zdražuje její schopnost už tuto kartu?*

Nikoli, za tuto kartu už protivník zaplatil.

## Zahrání karet

**PLAŤ** – Prvním krokem je vždy platba – použijte zálohy a/nebo odhodte karty v počtu odpovídajícím ceně zvolené akce či aktivace schopnosti.

**ZAHRAJ** – Vyložte kartu, jejíž akci využíváte, nebo označte, jakou schopnost aktivujete a vyhlase cíl dané akce či schopnosti. Poté může váš protivník zareagovat.

**REAKCE** – Pokud chcete, můžete reagovat na libovolnou akci či aktivaci schopnosti vašeho protivníka. Zaplatte příslušnou cenu a vyložte kartu s akcí, která je vaší reakcí, nebo označte, jakou schopnost aktivujete. V reakcích se s protivníkem střídáte do té doby, dokud jeden z hráčů neprohlásí, že už reagovat nechce nebo nemůže.

**VYHODNOŤ** – Konečně vyhodnoťte zahraniou kartu či aktivovanou schopnost nebo pořadí příkazů (viz dále).





## Pořadí příkazů

V situaci, kdy je zahráno několik navazujících reakcí, je třeba vyhodnotit pořadí příkazů. Pořadí příkazů vyhodnocujte v pořadí od posledního zahraneho efektu – poslední zahraná karta bude první vyhodnocenou. Základní pravidla zní:

Vždy musíte nejprve zaplatit cenu a teprve poté kartu zahrát. Cena zůstává v platnosti i v případě, že je akce zrušena nebo nemůže být vyhodnocena z jiného důvodu.

V hraní akcí či aktivací schopností v rámci reakcí se střídáte, tudíž nikdy nemůžete zahrát více akcí či aktivovat více schopností než aktivní hráč.

Okamžitě po zahrání akce či aktivaci schopnosti musíte vyhlásit její cíl – ještě před tím, než má protivník možnost reagovat.