



Karak

Goblin

REŽIM MOC VLÁDCŮ

1. PŘÍKLAD SOBOJE S VLÁDCEM NESTVŮR:

ZAČÁTEK SOBOJE

Darius zahájil souboj s Vládce nestvůr – Králem goblinů. K dispozici má zbraň i zbroj, lektvar spoutání a lektvar síly. Karty v ruce hráče jsou pro přehlednost zobrazeny nad kartami předmětů.

1a Darius jako první zahrál červenou kartu a znásobil její efekt lektvarem síly. Celkem tak poskytuje tato karta 8.

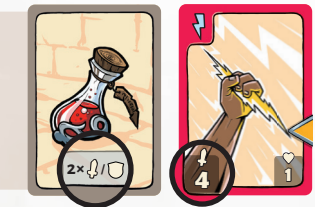
1b První zahraná karta Vládce nestvůr – Nyní hraje Vládce nestvůr. Otočí se vrchní karta z jeho balíčku akčních karet. Předchozí hráčova karta je červená, takže se uplatní efekt zákazu dobírání karet – po zbytek souboje. Navázat hráč musí modrou, zelenou nebo žlutou kartou.

1c Druhá zahraná karta hráče – Hráč zahrane modrou kartu. Efekt se neaktivuje, protože je předchozí akční kartou Vládce zrušený. Hráče to ale moc trápit nemusí – už v tuto chvíli může souboj vítězně ukončit. Celkem totiž již ušetřil požadovaných 13, – 3 za svoji, 8 za červenou kartu posílenou lektvarem síly a 2 za modrou kartu. Vládce mu přitom neušetřil ani jeden.



RUKA HRÁČE

1A



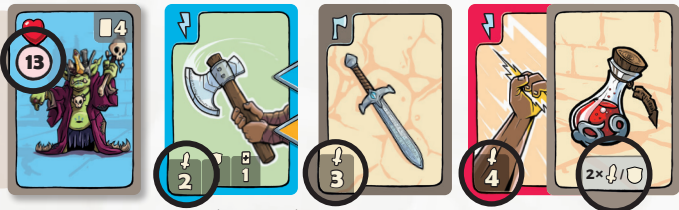
Lektvar síly znásobil efekt červené karty na celkem 8.

1B



První zahraná karta Vládce nestvůr

1C



Druhá zahraná karta hráče

2



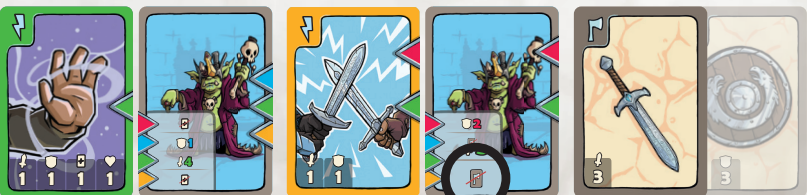
OBRANA VLÁDCE – V tomto případě další zahrané karty Vládce nestvůr se aktivuje efekt. Namísto 13 je tak pro vítězství od této chvíle potřeba v souboji Vládci ušetřit 14.

3



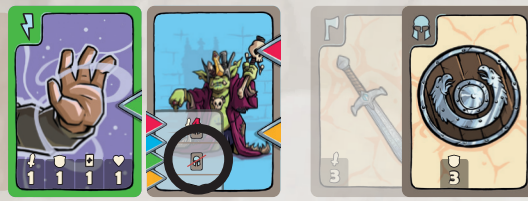
ÚTOK VLÁDCE – Kdyby v tuto chvíli souboj skončil, ušetřil Vládce hráči celkem 7. Hráč může samozřejmě uplatnit efekty zbraně a/nebo zbroje, aby počet snížil. Pokud by tak ale neučinil, nemůže v souboji zvítězit, ani kdyby sám ušetřil dostatečný počet.

4



VYRUŠENÍ EFEKTŮ ZBRANĚ – Efekt poslední zahrané karty Vládce znamená, že – není-li tato karta zrušena lektvarem spoutání (viz dále) – hráč nemůže v tomto souboji započítat efekty zbraně – v tomto případě se mu tak nebude počítat 3, které jeho zbraň poskytuje.

5



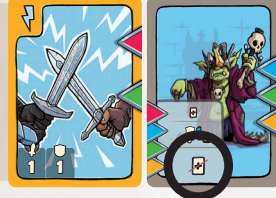
VYRUŠENÍ EFEKTŮ ZBROJE – Efekt poslední zahrané karty Vládce znamená, že – není-li tato karta zrušena lektvarem spoutání (viz dále) – hráč nemůže v tomto souboji započítat efekty zbroje – v tomto případě se mu tak nebude počítat 3, které jeho zbroj poskytuje.

6



ZÁKAZ LÉČENÍ – Efekt poslední zahrané karty Vládce znamená, že – není-li tato karta zrušena lektvarem spoutání (viz dále) – že hráč od této chvíle nemůže až do konce souboje využít žádné efekty léčení na svých akčních kartách (skrz jiné efekty se nadále léčit lze).

7



ZÁKAZ DOBÍRÁNÍ KARET – Efekt poslední zahrané karty Vládce znamená, že – není-li tato karta zrušena lektvarem spoutání (viz dále) – že hráč od této chvíle nemůže až do konce souboje využít žádné efekty dobírání karet na svých akčních kartách (dobírání skrz jiné efekty a zvýšení maximálního počtu karet skrz předměty ovšem tímto dotčeno není).

OTOČENÍ KARTY HRÁČE

8a Zahrání karty hráče – Hráč zahájil souboj s Pánem přízraků zelenou kartou. Okamžitě si tak dobere jednu kartu a vyléčí jeden život (pokud měl nějaké zranění).

8b Zahrání akční karty Vládce nestvůr – Nyní hraje Vládce nestvůr. Vzhledem k tomu, že předchozí zahraná hráčova karta byla zelená, aktivuje se efekt otočení karty.

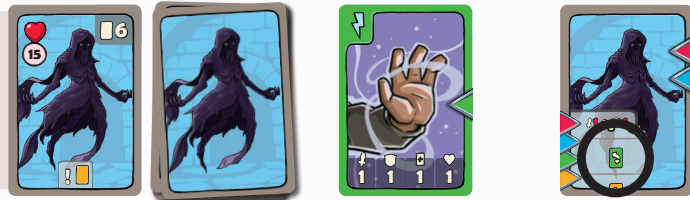
8c Vyhodnocení efektu karty vládcce nestvůr a otočení karty hráče – Hráčova karta se tedy otočí. Hráč si již nemůže započítat 1 a 1 do výsledku souboje, o vyléčený život ani dobranou kartu však nepřichází – tyto efekty již byly vyhodnoceny. I efekt otočení karty lze zrušit použitím lektvaru spoutání, kdyby ho hráč měl a chtěl použít.

8A



Zahrání karty hráče – dobere si jednu kartu a vyléčí jeden život

8B



Předchozí zahraná hráčova karta byla zelená, aktivuje se tedy efekt otočení karty.

8C



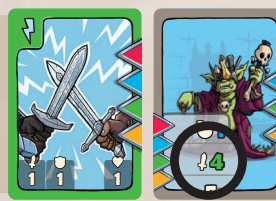
POUŽITÍ LEKTVARU SPOUTÁNÍ

9a Zahraná karta vládcce nestvůr – Vládce zahrál kartu, která hráči ušetří 4. To se hráči ani trochu nehodí – jednak je efekt velmi silný, hlavně ale na tuto kartu nelze navázat červenou kartou, což by hráč chtěl.

9b Zahrání lektvaru spoutání a otočení akční karty vládcce – Odhodí proto lektvar spoutání a otočí poslední zahranou kartu Vládce rubem vzhůru. Její efekty nyní neplatí.

9c Zahrání navazující karty hráče – Nyní hráč musí navázat na svoji předchozí zahranou kartu, namísto karty Vládce. Lze tedy zahrát jakoukoli barvu - včetně červené, o což hráči šlo.

9A



Vládce zahrál kartu, která by hráči ušetřila 4.

9B



Odhodí proto lektvar spoutání a otočí poslední zahranou kartu Vládce. Její efekty nyní neplatí.

9C



Nyní hráč musí navázat na svoji předchozí zahranou kartu, namísto karty Vládce. Lze tedy zahrát jakoukoli barvu - včetně červené, o což hráči šlo.



KONEC SOBOJE

10a Nelze zahrát žádnou další kartu hráče - V tuto chvíli lze zahrát pouze zelené a červené karty. Hráč žádnou takovou v ruce nemá, souboj proto končí. Hráč ušetřil Vládci celkem 8 , přičemž potřeboval 15 (13 v základu, 2 za po červené kartě). Nezvítězil tedy, neutrpí však ani žádné zranění, protože Vládce mu neušetřil ani jeden .

10b Hrdina již nemůže zvítězit - Hráč ví, že už může zahrát jen dvě karty a zároveň tuší, že v balíčku nemá žádnou kartu s dostatečným počtem , aby mohl zvítězit. Raději se tedy rozhodne souboj ukončit hned, než riskovat další negativní efekt z poslední karty Vládce. Vládce mu tak ušetřil 4 , hráč má však celkem 5 , a tak žádné zranění neutrpí.

10c Nelze již táhnout další akční kartu vládce - Nyní by měl hrát kartu Vládce, ale v balíčku již žádnou nemá. Hráč přitom ušetřil jen 12 , přičemž pro vítězství potřeboval 15. Vládce mu ušetřil 6 , hráč má však i přes dostatek - 6, a neutrpí tak žádné zranění.

10d Vítězství hráče

Pro příklad vítězství hráče vizte bod **1c**.

10A



Karty v ruce hráče

10B



Karty v ruce hráče

10C



Karty v ruce hráče

II. REŽIM NEXUS

1. PRŮBĚH HRY:

PRVNÍ KOLO - VÝBĚR NESTVŮR - V prvním kole vybírá první Elspeth. Zvolí si krysu, protože má málo životů, nízký počet a dává šanci na zisk . Následně vybírá Lord Xanros. I jeho láká zbroj, a tak si vybere červa. Na Daria tak zbude pavouk. Hráči následně všichni najednou vyhodnotí své souboje s vybranými nestvůrami. V případě, že nad svým protivníkem nezvítězí, ztratí ještě jeden život nad rámec těch, které by případně ztratili v boji, ale - pokud nepřijdou o poslední život - nadále pokračují ve hře.



DRUHÉ KOLO - VÝBĚR NESTVŮR - Všichni hráči souboj v prvním kole zvládli. Nyní se karta začínajícího hráče posune k Lordu Xanrosovi. Ten chce získat , vybere si proto pavouka. Stejně to vidí i další na řadě - Darius - který si tak zvolí krysu. Na Elspeth zbude goblin.



ČTVRTÉ KOLO - SOUBOJ S KLÍČNÍKY - Poskočme nyní o dvě kola dál. Elspeth je opět prvním hráčem a nastává souboj s klíčníky. Elspeth takřka nevyužívá modré karty, vybere si proto na souboj krysu. Xanros si zvolí pavouka a na Daria zbude goblin. Pokud by v tomto souboji kdokoli z hráčů nedokázal svého protivníka porazit, vypadáva ze hry, i kdyby nepřišel o všechny životy.



NÁVŠTĚVA OBCHODNÍKA - Po skončení souboje s klíčníky, který všichni hrdinové úspěšně zvládli, se nejprve posune karta začínajícího hráče k Lordu Xanrosovi. Ten následně smí jako první zakoupit jednu kartu obchodníka. Rozhodne se pro lektvar síly, za který zaplatí zelenou akční kartou (tu odloží do vetešnictví). Karta se líbí Dariovi, a ten si ji tak v vetešnictví vezme výměnou za jinou svou kartu. Elspeth se rozhodne nic nekupovat.



2. PRŮBĚH HRY:

KOŘIST PO PADLÉM HRDINOVĚ - Elspeth přišla o poslední život, ve hře tak končí a ostatní hráči mohou ukořistit její karty (stejná situace by nastala, kdyby neporazila klíčníka). Začínajícím hráčem je aktuálně Darius, takže právo prvního výběru má Lord Xanros. Vezme si kartu zbroje (1). Následně vybírá Darius - červenou akční kartu (2). Poté opět vybírá Lord Xanros a vezme si druhou červenou akční kartu (3). Nakonec znovu vybírá Darius a vezme si modrou akční kartu (4). Zbylé Elspethiny karty se následně vyřadí ze hry.

