Vlaada Chvátil

Tash-Kalar

Průvodce hrou

Tash-Kalar je prastaré magické bojové umění, provozované ve všech arénách a bojových jámách v celém známém světě.

Tash-Kalar je jméno nejstarší a nejslavnější arény, kde toto umění vzniklo.

A Tash-Kalar je napínavá desková hra, která pro hráče představuje stejnou výzvu, jaké čelili soupeřící mágové po celá staletí.

Hru můžete hrát ve 2, 3 nebo 4 hráčích, v týmech, nebo každý za sebe. Ať už hrajete vznešenou hru nebo deathmatch, pro všechny hry Tash-Kalaru platí několik stejných základních pravidel: Hráči se střídají v tazích, zhmotňují magické kameny a umisťují je do vzorů, které jim umožňují vyvolat ještě mocnější bytosti.

Vaše bytosti se pohybují po aréně, ničí soupeřovy vzorce a vytvářejí nové, aby vám umožnily vyvolat další bytosti.

Každá forma Tash-Kalaru má jiná pravidla pro zisk vítězných bodů a dosažení vítězství.

O pravidlech hry

Tento PRŮVODCE HROU slouží k vysvětlení pravidel hry a je rozdělen do 3 hlavních kapitol:

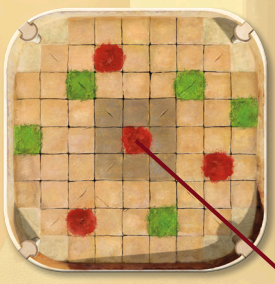
- V kapitole PŘEHLED HRY vám hru představí starý mistr magických umění. Seznámíte se s herními komponenty a naučíte se, k čemu slouží.
- Kapitola JAK HRÁT vás provede výukovou hrou Tash-Kalaru. Můžete hrát zároveň s tím, jak budete tuto kapitolu číst.
- VARIANTY TASH-KALARU popisují jednotlivé způsoby hry. Před čtením této kapitoly byste se měli seznámit s kapitolou Jak hrát.

Pravidla hry jsou vytištěna na oboustranném listu mimo tohoto Průvodce. Tento list je víc než jen přehled. Obsahuje opravdu všechna pravidla pro všechny varianty hry, stejně jako objasnění termínů na kartách. Pokud vás napadne jakákoli otázka k pravidlům, odpověď najdete tam.

Přehled hry

Nuže, můj mladý učedníku, vítej v Tash-Kalaru, v aréně, kde vše započalo. Jistě jsi viděl souboje v menších arénách po celé říši, ale dokud jsi nebyl zde, neviděl jsi skutečný Tash-Kalar.

Tuto stranu arény použijte pro vznešenou hru a výukovou hru.

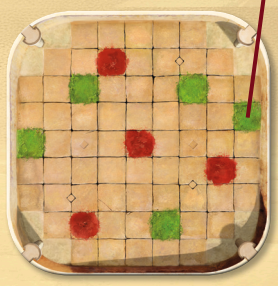


Vznešená hra Tash-Kalaru je strategickým pozičním soubojem. Vznikla už v prastarých dobách a je prověřená staletími soupeření.

Některé karty se odvolávají na červená a zelená pole.

Život a smrt, stvoření a zničení – vyvolávač se musí naučit ovládat protikladné síly.

Tuto stranu použijte pro deathmatch.



Deathmatch je souboj zaměřený na pusté ničení. Může se zdát primitivnější, ale vznikl později než vznešená hra. Císař Trago chtěl totiž souboj přístupnější prostému lidu. Divoký deathmatch představuje dobrou podívanou, ale nenechte se mýlit – i on vyžaduje prohnanost a lstivost.

Čtyři školy

Nepochybně jsi viděl dostatek soubojů, abys rozpoznal jednotlivé magické školy.

Škola Horských klanů

Škola Lesního národa

Škola Jižní říše

Škola Severní říše

Výukovou hru byste měli hrát ve dvou. Jeden hráč bude hrát za Jižní a druhý za Severní říši.

Podle tradice začneme studiem dvěma říšskými školami. Zdá se ti, že jsou totožné? Ano, máš pravdu. Obě tyto školy ze sebe navzájem čerpaly po celá staletí a nyní používají stejné techniky. To proto, že jsou to techniky osvědčené. Je moudré naučit se je bezchybně ovládat.

KAMENY

KAŽDÝ HRÁČ SI VEZME VŠECHNY KAMENY VE STEJNÉ BARVĚ JAKO BALÍČEK KARET.

Toto jsou úlomky kalaritu, kameне stvořeného z koncentrované magie. Protože jsi byl natolik smělý, abys mě vyhledal, předpokládám, že víš, jak ho zhmotnit, jak ho formovat a protknout ho prchavou energií legendárních bytostí. Možná se ho jednou naučíš i chápat.

Hráči na plán umisťují kameny, pomocí nichž pak vytvářejí vzory pro vyvolávání bytostí.

17 OBOUSTRANNÝCH BĚŽNÝCH / HRDINSKÝCH KAMENŮ

BĚŽNÝ KÁMEN → HRDINSKÝ KÁMEN

nejnižší úroveň → střední úroveň

3 LEGENDÁRNÍ KAMENY

nejvyšší úroveň

BYTOSTI

Pohleď na tento obraz Velitele pěchoty z Jižní říše. Cítíš ten meč, který svírá? Cítíš jeho odhodlání vést vojáky k vítězství?

Když zhmotníš kalarit, potřebuješ víc, než jen vytvořit sochu. Potřebuješ se vnořit do samotné esence bytosti a vyvolat v kameni její odraz. Obrazy, jako je tento, tě povedou.

ABYS MOHL VYVOLAT BYTOST, MUSÍŠ MÍT SVÉ KAMENY NA PLÁNU V URČITÉM VZORU.

BÍLÝM RÁMEČKEM JE OZNAČENO POLE, NA KTERÉ SE UMÍSTÍ VYVOLANÁ BYTOST.

TOTO JE ÚROVEŇ BYTOSTI. KDYŽ VYVOLÁŠ BYTOST, UMÍSTÍŠ DO ARÉNY NOVÝ KÁMEN ODPOVÍDAJÍCÍ ÚROVNĚ.

POTÉ, CO VYVOLÁŠ BYTOST, PROVEDE SE EFEKT POPSANÝ NA KARTĚ.

Zajímavý dotaz, mladý učedníku. Ne, nemyslím si, že bytost vetkaná do kalaritu je vlastně duše. Spíše předpokládám, že jde o psychomagickou esenci všech bytostí, které obraz představuje. Ať už je to cokoli, rozplyne se to během okamžiku.

Po vyhodnocení efektu se bytost mění v nehybný kámen a může se později stát součástí dalších vzorů.

LEGENDÁRNÍ BYTOSTI

VŠICHNI HRÁČI SDÍLEJÍ BALÍČEK LEGEND.

Ve výukové hře tyto karty nebudete potřebovat.

Vytvořit vzor pro vyvolání legendárních bytostí je vskutku výzva. Navíc, pokud vím, se už několik století nikomu nepodařilo vyvinout nový vzor pro vyvolání legendární bytosti. Čtyři školy se neustále rozvíjí, ale většina legendárních technik se nezměnila od počátků Tash-Kalaru. Tyto techniky nepatří k žádné škole.

KARTY BALANCE

Už jsi někdy viděl, co dokáže titán? Plány kteréhokoli mága mohou být v mžiku zničeny. Ale mistři dokážou i katastrofu proměnit ve vítězství.

Jak? Zvláštními magickými technikami, kterým se říká „balance“. Jak víš, můj mladý učedníku, kalarit potřebuje rovnováhu. Když je v aréně příliš mnoho soupeřových kamenů, je snadné toho využít proti němu. Nauč se těmto technikám a nauč se jim dobře. I když jsou tvoje vzory v troskách, vítězství může být na dosah.

VŠICHNI HRÁČI SDÍLEJÍ BALÍČEK KARET BALANCE.

Vyvolej kartu balance, když má soupeř výraznou převahu kamenů v aréně.

ÚKOLY

Vidím, že tvůj zrak spočinul na císařské lóži, kde sedí Páni arény. Úkoly, které vyhlašují, jsou vyvěšovány na praporech, aby všichni viděli, jak si soupeři v aréně vedou.

ZÁKLADNÉ ÚKOLY

POKROČILÉ ÚKOLY

Tyto karty určují, jakým způsobem je možné získat body. Používají se ve vznešené hře. Ve výukové hře budete potřebovat pouze základní úkoly.

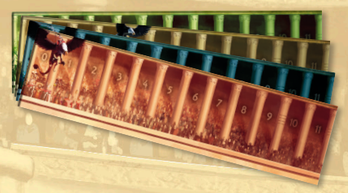
TYTO DVĚ DESKY SE SPOJÍ K SOBĚ, ABY VYTVOŘILY DESKU ÚKOLŮ PRO VZNEŠENOU HRU. POUŽIJTE JE I PRO VÝUKOVOU HRU.

SKÓROVACÍ TABULKY

Naproti tomu v deathmatchi je hlavním úkolem soupeřů bavit přihlížející davy. Ty samozřejmě touží vidět zkázu a legendární bytosti. Jak řekl císař Trago: „Chléb, hry a draci.“

SPOJENÍM TĚCHTO DESEK VYTVOŘÍTE SKÓROVACÍ TABULKU PRO DEATHMATCH SOUBOJ.

V DEATHMATCH BITCE MÁ KAŽDÝ HRÁČ VLASTNÍ SKÓROVACÍ TABULKU.



Blížíme se ke konci naší prohlídky Tash-Kalaru. Předveď mi, co umíš. Támhle, ve středu arény, vytvoř běžný kámen kalaritu.

... Hmm. Nebylo to špatné. Máš talent, můj mladý učedníku. Samozřejmě není tento kalarit dostatečně stabilní, aby vydržel po celou dobu zápasu, ale vypadá velmi dobře na to, že ho vytvořil někdo tak mladý.

Dej na mou radu – vrať se domů. Rozvíjej svůj talent. Cvič každý den, dokud pro tebe vytvoření kalaritu nebude něco tak přirozeného jako dýchání. Budeme se pravidelně setkávat, abych prověřil tvé schopnosti a rozhodl, zda už jsi připravený na další stupeň výcviku. Souhlasíš?

Dobrá. Setkáme se zde, na tomto místě, vždy jednou za tři roky. Šťastnou cestu!

Nyní opustíme mistra i jeho nadějného učedníka. Naštěstí nemusíte studovat podstatu kalaritu a psycho-magické esence vyvolávaných bytostí. Nemusíte cestovat do vzdálených arén. S těmito herními deskami, kameny a kartami se můžete naučit Tash-Kalar hned teď.

JAK HRÁT

Tato kapitola vysvětluje základní principy Tash-Kalaru. Svojí první výukovou hru můžete začít hrát zároveň s tím, jak budete číst.

Některá pravidla jsou pro výukovou hru zjednodušena, abyste mohli začít hrát rychleji. Pokud chcete začít hrát s plnými pravidly, najdete je na listu „Pravidla hry“. Přesto vám doporučujeme nejdřív přečíst tuto kapitolu, protože pravidla vysvětluje na názorných příkladech.

Teď představíme Tash-Kalar jako hru PRO DVA HRÁČE, ale je mnoho dalších způsobů, jak hru hrát. Pokud chcete hrát první hru ve více než dvou hráčích, přečtěte si také o týmové hře nebo deathmatch bitce. Tyto jiné způsoby hry jsou popsány v kapitole Varianty Tash-Kalaru.

Poznámka autora: Tash-Kalar je hra s jednoduchými pravidly, ale nabízí širokou škálu možností a kombinací. Tato variabilita zpomaluje hru, když se ji hráči učí a čtou si poprvé efekty karet. Vymysleli jsme několik zjednodušení, abychom mohli hru snadno vysvětlovat na herních akcích. Poté, co jsme viděli, kolika novým hráčům se tato verze líbí, rozhodli jsme se ji zařadit i do Průvodce hrou. Plná hra má větší hloubku a více možností, ale tato pravidla pro vás představují nejjednodušší a nejrychlejší způsob, jak se s hrou sžít.

PŘÍPRAVA VÝUKOVÉ HRY

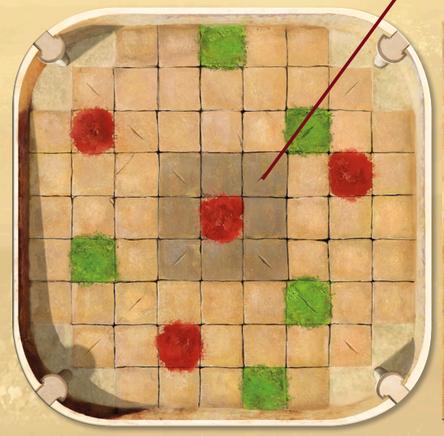
Společný balíček

Zamíchejte balíček karet balance a položte jej vedle arény.

Balíček legendárních bytostí nebudete ve výukové hře potřebovat.

Aréna

Arénu položte doprostřed stolu touto stranou vzhůru.



Úkoly

Složte tyto desky k sobě, a vytvořte tak desku úkolů.

Pro výukovou hru projděte balíček úkolů a dejte stranou všechny karty s touto značkou: . Tyto karty vraťte zpátky do krabice.

Zamíchejte zbývající karty úkolů a 3 z nich umístěte na desku podle obrázku, lícem vzhůru. Pro výukovou hru doporučujeme vybrat jako první tři úkoly ty, které jsou za 1 nebo 2 body. (Bodová hodnota úkolu je v pravém dolním rohu.) Také byste měli mít úkoly s různými symboly v levém horním rohu. Tyto tři karty jsou AKTUÁLNÍ ÚKOLY.

Balíček znovu zamíchejte a umístěte lícem dolů na desku úkolů. Otočte horní kartu lícem nahoru a položte ji na vršek balíčku. To je PŘÍŠTÍ ÚKOL, kterým se nahradí jeden z aktuálních úkolů poté, co ho některý hráč splní.

Kameny

Každý hráč si také vezme všechny kameny dané barvy. Budete používat jen kameny se symbolem na jedné straně a symbolem na druhé. Tři kameny se symbolem můžete vrátit do krabice.

Odhazovací balíčky

Každý balíček karet bude mít vlastní odhazovací balíček.

Balíčky hráčů

Ve výukové hře bude jeden hráč představovat Severní říši (modrý balíček) a druhý dostane Jižní říši (červený balíček).

(Dva balíčky Říší jsou identické, zatímco Lesní národ a Horské klany jsou unikátní. V pozdějších hrách můžete zkoušet souboje různých škol proti sobě a také můžete hrát symetricky s oběma balíčky Říší.)

Vyberte prvního hráče. Oba hráči zamíchají své balíčky karet, položí je před sebe a vezmou si 3 karty. Každý hráč si také vezme jednu kartu z balíčku karet balance. Hráči svoje karty drží před soupeřem skrytě.

PRVNÍ HRÁČ MŮŽE ZAČÍT HRU.

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají v tazích. PRVNÍ HRÁČ má ve svém PRVNÍM TAHU pouze 1 AKCI. Po zbytek hry má ve svém tahu každý hráč 2 AKCE. Za akci může hráč umístit běžný kámen do arény, nebo využít už vyložené kameny k vyvolání bytosti.

Umístění prvních kamenů

Na začátku hry nejsou v aréně žádné kameny, takže první hráč začíná umístěním jednoho kamene. Ten může umístit na jakékoli pole. Kámen se pokládá tímto symbolem ↘ nahoru. Kámen tímto symbolem nahoru se označuje jako běžný kámen.

Poté má každý hráč 2 akce na tah, takže druhý hráč již může umístit do arény 2 běžné kameny. Jediným omezením je to, že kámen musí umístit na prázdné pole.

Přesto většinou není výhodné rozsít kameny po celé aréně. Snažíte se totiž o vytvoření konfigurace kamenů tak, abyste mohli vyvolávat z ruky karty bytostí.

Vyvolání bytosti

Každá karta představuje bytost, kterou můžete vyvolat. POKUD ROZLOŽENÍ VAŠICH KAMENŮ V ARÉNĚ ODPOVÍDÁ VZORU NA KARTĚ, MŮŽETE ZA AKCI TUTO BYTOST VYVOLAT.

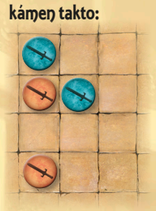
Předpokládejme, že máte v ruce Šermířku. Její vzor je docela jednoduchý. Potřebujete dva kameny v řadě a mezi nimi jedno pole.

(4 červená pole v rozích vzoru znázorňují efekt této karty. Nemají žádný vliv na její vyvolání.)

Řekněme, že jste začínající hráč.
V prvním tahu umístíte jeden kámen:

Váš soupeř ve svém prvním tahu umístil 2 kameny takto:

Nyní je opět váš tah. Za první akci umístíte kámen takto:



Teď rozestavení vašich kamenů odpovídá vzoru na kartě. Za svoji druhou akci můžete vyvolat Šermířku.

Podívejte se na symbol v levém horním rohu karty. Ten určuje úroveň Šermířky. Také si všimněte bíle orámovaného pole ve vzoru. To určuje, kam se vyvolaný kámen umístí. PRO VYVOLÁNÍ BYTOSTI UMÍSTĚTE KÁMEN DANÉ ÚROVNĚ NA BÍLE ORÁMOVANÉ POLE ZE VZORU. V tomto případě Šermířku představuje běžný kámen.

Samozřejmě můžete za svou akci umístit běžný kámen na toto pole, i když nemáte kartu. Při vyvolání bytosti ale nejde jen o umístění kamene do arény. KAŽDÁ BYTOST MÁ EFEKT, KTERÝ SE VYHODNOTÍ IHNED PO JEJÍM VYVOLÁNÍ.

Efekt Šermířky umožňuje zničit soupeřův běžný kámen, pokud šikmo sousedí se Šermířkou (jedno z červeně označených polí na kartě). Soupeř má kámen diagonálně sousedící se Šermířkou. Můžete jej tedy odstranit z arény (a vrátit ho soupeři). Navíc karta Šermířky říká, že pokud zničíte kámen, zvýšíte úroveň Šermířky. Otočte tedy její kámen symbolem ⚔ vzhůru. Nyní už máte v aréně hrdinský kámen.

(Pokud karta vysloveně neříká, že je efekt volitelný, musíte jej provést. Karta Šermířky říká „Můžeš zničit..." To znamená, že nemusíte. Pokud ale kámen zničíte, musíte zvýšit úroveň Šermířky.)

Tohle vypadá na dobře rozehranou hru, ale můžete udělat něco ještě více záludného: BYTOST MŮŽETE VYVOLAT NA POLI, KTERÉ JE OBSAZENÉ KAMENEM STEJNÉ NEBO NIŽŠÍ ÚROVNĚ, A TENTO KÁMEN TAK ZNIČIT.

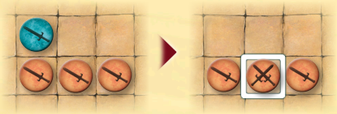
Takže lze vyvolat bytost i v případě, že na poli, kam ji vyvoláváte, leží soupeřův kámen. Vyvoláním Šermířky se tento kámen zničí. To vše je součástí vyvolání, nikoli efektu karty.

Poté můžete vyhodnotit efekt karty a zničit druhý soupeřův kámen. Pokud to uděláte, musíte zvýšit úroveň Šermířky:

Teď si ukážeme několik dalších příkladů:

V tomto případě není možné Šermířku vyvolat. Nemůže být vyvolána na poli mezi vašimi kameny, protože soupeřův kámen má vyšší úroveň než Šermířka.

Můžete zničit i vlastní kameny. V této situaci můžete Šermířku vyvolat. Tím zničíte vlastní běžný kámen uprostřed trojice. Poté můžete vyhodnotit efekt Šermířky.



Kameny tvořící vzor mohou mít vyšší úroveň, než je znázorněno na kartě. V tomto příkladu je tedy možné Šermířku vyvolat. Nemůžete ale použít její efekt, protože může zničit pouze běžný kámen, ne však hrdinský.

Toto je jiný případ, kdy je možné Šermířku vyvolat, ale nelze využít její efekt. I kdybyste chtěli zničit svůj diagonálně sousedící kámen, není to možné, protože karta vysloveně říká, že lze zničit pouze nepřátelský kámen (což je kámen některého ze soupeřů).

(Je důležité číst texty karet pečlivě. Pokud karta říká „Můžeš zničit 1 běžný kámen na šikmo sousedícím poli", je možné zničit i vlastní kámen. A pokud karta říká „Zničit 1 běžný kámen na šikmo sousedícím poli", je dokonce možné, že budete muset zničit vlastní kámen.)

Po vyhodnocení efektu

Po vyhodnocení efektu kartu bytosti odhodíte na svůj odhazovací balíček. Vyvolaný kámen PŘESTÁVÁ BÝT BYTOSTÍ A STÁVÁ SE JEN OBYČEJNÝM KAMENEM. Kameny jsou běžné, hrdinské nebo legendární, ale „nepamatují si", jestli byly vyvolány, nebo jen umístěny. Jakmile tedy vyhodnotíte efekt zahrané karty, nemusíte si pamatovat, ke které kartě daný kámen patřil.

Pokud během svého kola nějakou bytost či bytosti vyvoláte, doberete si na konci kola karty ze svého balíčku karty bytostí, abyste měli opět 3.

(Povšimněte si, že i když jste v posledním příkladu vyvolali Šermířku zcela bez efektu, nějaký význam pro průběh hry to má – odhodili jste její kartu a na konci kola dostanete novou.)

Další příklady

Předvedli jsme si jednu možnost, jak dostat na herní plochu hrdinský kámen – povýšit běžný kámen pomocí efektu karty. Druhou možností je přímo vyvolání hrdinské bytosti (takové, která má v levém horním rohu symbol ⚔).

Podívejte se na kartu Rytíře. Vzor je složitější, můžeme ho však libovolně otáčet, a dokonce i zrcadlově převracet. Rytíř má prostě tvar L, není potřeba si pamatovat jeho přesnou orientaci. Všechny následující příklady ukazují možné konfigurace pro vyvolání Rytíře na bíle orámovaném poli:

Na posledním obrázku si povšimněte, že pole, která jsou ve vzoru na kartě prázdná, nemusí být prázdná ve skutečnosti – důležité je jen to, aby na polích, kde má být kámen, byl běžný či vyšší kámen vlastní barvy.

Nezapomínejte, že můžete vyvolat bytost na poli obsazeném kamenem stejné nebo nižší úrovně. Proto v těchto příkladech může být Rytíř vyvolán na polích s běžnými nebo hrdinskými kameny. Tím původní kámen zničíte a nahradíte ho novým kamenem vlastní barvy symbolem ⚔ vzhůru.

Zničit vyvoláním bytosti vlastní kámen je někdy nejen možné, ale dokonce nutné – podívejte se na kartu Kanónu. Jeden z vašich běžných nebo hrdinských kamenů vzoru musí ležet i na bíle orámovaném poli, které označuje, kde bude Kanón vyvolán.

(Poznámka: Pokud byste měli v plné hře na bíle orámovaném poli legendární kámen, technicky sice zapadá do vzoru, ale Kanón nemůžete vyvolat, protože není možné vyvolat bytost na poli s kamenem vyšší úrovně.)

Podívejte se na následující obrázek. Kanón může být vyvolán na kterémkoliv z vyznačených polí. Kámen na tomto poli bude nahrazen novým hrdinským kamenem vaší barvy a budete moci provést efekt karty.

(Povšimněte si textu na kartě Kanónu: „Můžeš si vybrat jeden z vyznačených směrů..." Efekt je nepovinný, ale když už nějaký směr zvolíte, musíte zničit všechny běžné kameny v tomto směru včetně svých.)

Pohyby a skoky

Žádnou ze svých akcí nemůžete použít k tomu, abyste hýbali svými kameny. Jediná situace, kdy hráč může hýbat jednou umístěnými kameny, je TEHDY, KDYŽ MU TO NĚJAKÁ KARTA DOVOLÍ ČI PŘIKÁŽE.

POHYBEM SE MYSLÍ PŘESUN NA SOUSEDNÍ POLÍČKO V LIBOVOLNÉM Z 8 SMĚRŮ. 4 pole po stranách se označují jako KOLMO SOUSEDÍCÍ. 4 pole v rozích jsou ŠIKMO SOUSEDÍCÍ.

Existují dva typy pohybu: standardní a bojový.

STANDARDNÍ POHYB JE POHYB NA PRÁZDNÉ POLE NA NEBO POLE OBSAZENÉ KAMENEM NIŽŠÍ ÚROVNĚ. Pohyb na obsazené pole původní kámen zničí. (Je prostě rozdupán.) Tímto způsobem můžete při pohybu zničit i vlastní kámen.

Podívejte se na následující obrázek. Hrdinský kámen by se standardním pohybem mohl pohnout na sousední prázdná pole nebo na pole obsazená běžnými kameny – ať už svými, či soupeřovými. Oproti tomu běžný kámen se může standardním pohybem přesunout jen na prázdná pole – neexistují kameny nižší úrovně, které by mohl zničit.

BOJOVÝ POHYB JE POHYB NA PRÁZDNÉ POLE NEBO NA POLE OBSAZENÉ KAMENEM STEJNÉ NEBO NIŽŠÍ ÚROVNĚ. Jde tedy o standardní pohyb s tím rozdílem, že je možné se navíc hýbat i na pole obsazená kamenem stejné úrovně. Hrdinský kámen se může bojovým pohybem pohnout na všech 8 sousedních polí, pokud nejsou obsazena legendárními kameny. Běžný kámen se bojovým pohybem dostane na prázdná pole a pole obsazená běžnými kameny.

Dva kameny nikdy nemohou být na stejném poli. Pohyb na obsazené pole (standardní i bojový) původní kámen zničí. Takto můžete zničit i vlastní i soupeřovy kameny. Vždy, když je kámen zničen, vrací se do zásoby příslušného hráče.

Pokud má kámen udělat více pohybů, vyhodnocují se postupně aničí se tak všechny kameny, přes které projde.

Některé karty mohou pohyb dále specifikovat či omezovat. Například zmíněný Rytíř provádí bojový pohyb, ale nikdy nezničí běžné kameny – může tedy vstupovat pouze na prázdná pole nebo na pole obsazená hrdinskými kameny libovolné barvy.

SKOK JE OBDOBA POHYBU, ALE NENÍ OMEZEN JEN NA SOUSEDNÍ POLE. Pokud tedy provádíte standardní skok, vezmete kámen a položíte ho na jakékoli prázdné pole nebo pole obsazené kamenem nižší úrovně. Bojový skok můžete provést na jakékoli pole vyjma těch, kde je kámen vyšší úrovně. Jako při pohybu se původní kámen na poli nezničí. (Ale nezničí se žádné kameny mezi nimi, protože jste neprošli přes ně.)

Tak jako u pohybů mohou efekty karet skoky omezovat.

Tyto a další efekty karet jsou vysvětleny v Pravidlech hry.

Zahrání karty balance

Každý hráč má v ruce jednu kartu balance. Ta představuje energii, kterou můžete vytáhnout ze soupeřových bytostí, pokud dojde k výrazné nerovnováze na herní ploše. Získáte tak možnosti navíc, které byste jinak ve svém tahu neměli.

Karta balance má dvě části a každá z těchto částí má podmínku a efekt. HRÁČ MŮŽE KARTU ZAHRÁT, POKUD SPLŇUJE ALESPOŇ JEDNU ZE DVOU PODMÍNEK NA NÍ UVEDENÝCH.

HORNÍ PODMÍNKA je splněna, pokud má soupeř na ploše alespoň o určitý počet kamenů vyšší úrovně (hrdinských a v plné hře i legendárních) více než vy. Má-li například soupeř alespoň o 4 hrdinské kameny více než vy, můžete zahrát zobrazenou kartu.

SPODNÍ PODMÍNKA je splněna tehdy, pokud má soupeř celkově na ploše o určitý počet kamenů více než vy (nezávisle na úrovni). V našem příkladu je to o 5 kamenů více. Počítají se všechny kameny bez ohledu na úroveň.

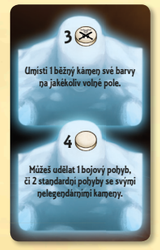
Každá podmínka má vlastní efekt. Pokud splníte horní podmínku, vyhodnotí se horní efekt. Pokud splníte spodní podmínku, vyhodnotí se spodní efekt. Pokud splňujete obě podmínky, vyhodnotí se oba efekty v daném pořadí – nejprve horní, poté spodní efekt. (Nevadí, pokud vyhodnocování horního efektu změní počet kamenů v aréně. Plnění podmínek se posuzuje pouze před vyhodnocením horního efektu, ne po něm.) POKUD NESPLŇUJETE ANI JEDNU PODMÍNKU, NESMÍTE KARTU BALANCE ZAHRÁT.

ZAHRÁNÍ KARTY BALANCE NENÍ AKCE. Kartu balance můžete zahrát PŘED KTEROUKOLI AKCÍ NEBO PO NÍ, ale ne v okamžiku, kdy akci vyhodnocujete. Vyložíte kartu na stůl, vyhodnotíte jeden nebo oba efekty a odhodíte ji na odhazovací balíček karet balance. Na konci tahu si doberete novou kartu balance. (Vždy tedy začínáte svůj tah s jednou kartou balance a během jednoho tahu nemůžete nikdy zahrát více než jednu.)

Podívejme se na několik příkladů:

Modrý má o dva kameny vyšší úrovně více a celkem o 2 více – červený tedy NESPLŇUJE ANI JEDNU Z PODMÍNEK a vůbec nemůže kartu balance zahrát.

Červený SPLŇUJE HORNÍ PODMÍNKU, neboť soupeř má o 3 kameny vyšší úrovně více. Při zahrání karty může položit jeden svůj běžný kámen, aniž by ho to stálo akci.



Tady červený SPLŇUJE DOLNÍ PODMÍNKU (soupeř má dokonce o 8 kamenů více). Při zahrání karty tedy může provést nějaké pohyby se svými kameny.

Tentokrát červený SPLŇUJE OBĚ PODMÍNKY, a provede tedy oba efekty – nejprve zdarma položí jeden běžný kámen a pak může provést 1 bojový, nebo 2 standardní pohyby se svými kameny.

(Efekty se provádějí v uvedeném pořadí. V posledním příkladu tedy hráč může pohnout právě položeným kamenem, ale nemůže nejprve pohnout kamenem a pak na jeho místo položit nový díky efektu této karty.)

Zde červený SPLŇUJE DOLNÍ PODMÍNKU. Pokud by však zahrál tuto kartu na začátku svého tahu, část efektu by mu propadla, neboť nemá žádný běžný kámen, který by vylepšil – získal by jen akci. Může však první akcí položit běžný kámen a pak teprve zahrát tuto kartu – stále ještě těsně splňuje druhou podmínku, takže může zvýšit úroveň svého právě položeného kamene a získat akci navíc. Červený pak bude pokračovat dvěma akcemi (jeho běžná druhá akce plus akce získaná z karty balance).

(Když karta říká, „Získej akci“, znamená to, že přidáte 1 akci k těm, které vám v tahu zůstaly. Kdyby například červený získal akci až po provedení své druhé akce v tahu, prostě provede ještě jednu akci, než jeho tah skončí.)

(Neberte karty balance jen jako pomoc slabšímu ze soupeřů, je to herní mechanismus, se kterým oba hráči mohou počítat a využít jej ke svému prospěchu. Budete-li se plně soustředit na ničení soupeře, aniž byste se ohlíželi na vyložené karty úkolů, může se stát, že soupeř šikovným hraním karet balance dokáže úkoly plnit lépe a celý zápas vyhraje.)

Vracení akcí a efektů

Předpokládejme, že jako první akci umístíte běžný kámen a chcete jako druhou akci vyvolat bytost... A najednou zjistíte, že vyvolat bytost nemůžete nebo že vyvolání bytosti nebude mít zamýšlený efekt. Pokud se před hrou nedohodnete na něčem jiném, je možné vzít akci zpět a provést ji jinak. Toto pravidlo se uplatňuje i na složitější situace, například při vyhodnocování efektů bytostí i karet balance.

(Možná si myslíte, že tohle pravidlo zpomaluje hru, ale opak je pravdou, protože nemusíte zvažovat úplně všechny možnosti před tím, než zahrajete akci.)

Samozřejmě že poté, co si doberete na konci tahu karty nebo získáte kartu úkolu, je už pozdě brát cokoli zpět.

PLNĚNÍ ÚKOLŮ

Na desce úkolů jsou vždy vyloženy tři aktuální úkoly – úkoly, které je možno splnit. Kromě toho je otočena vrchní karta balíčku úkolů – příští úkol, který zatím splnit nemůžete.

Získat kartu úkolu můžete pouze na konci vašeho tahu, poté co využijete všechny akce. Text na kartě popisuje, za jakých podmínek můžete úkol splnit. Získat můžete nejvýše 1 úkol za tah.

Úkoly se dělí na několik druhů podle značky v levém horním rohu:

Tyto úkoly říkají, že máte mít na konci svého tahu určitý počet svých kamenů na barevných polích. Vyžaduje-li úkol kámen vyšší úrovně, rozumí se tím hrdinský (a v plné hře i legendární) kámen.

Tyto úkoly vyžadují určitou konfiguraci vašich kamenů na herním plánu na konci vašeho tahu. Také ony někdy vyžadují, aby část kamenů byla vyšší úrovně.

Tyto úkoly vyžadují určitou vzájemnou polohu vašich a soupeřových kamenů na konci vašeho tahu.

(Protože se úkoly plní na konci tahu, nestačí dosáhnout požadované konfigurace kdykoliv během tahu – podmínky musí být splněny na konci vašeho tahu.)

Tyto úkoly vyžadují, abyste během jednoho tahu vyvolali aspoň dvě bytosti, které navíc musí splňovat další podmínky. Vyvoláním bytosti se rozumí právě jen zahrání karty bytosti. Kameny umístěné jen tak nebo efektem jiné karty se nepočítají jako vyvolané bytosti.

A konečně tyto úkoly vyžadují, abyste během svého kola jakýmkoliv způsobem zničili určitý počet soupeřových kamenů (a některé vyžadují, aby část z nich byla i vyšší úrovně). Zničené kameny vlastní barvy se nepočítají a za zničené se považují i kameny zničené pohybem nebo efekty jako „zničˇ“ nebo „promněˇ/vymněˇ“.

(Pokud je takový úkol mezi aktivními, dávejte soupeřovy kameny zničené v daném kole dočasně stranou, abyste si udrželi přehled.)

Pokud hráč splnil podmínku jednoho z úkolů, může si jej vzít. Pokud splnil podmínku více úkolů, může si vzít stále pouze 1. (Ale ty další může získat třeba v dalším tahu.)

Získaný úkol vyložte před sebe poblíž vašeho balíčku. Číslo v pravém dolním rohu označuje počet bodů, které jste získali. Vezměte (odhalenou) kartu z vrchu balíčku úkolů a zaplňte ji uvolněné místo mezi aktivními úkoly. Otočte horní kartu balíčku úkolů lícem vzhůru, abyste viděli, jaký bude příští úkol.

CÍL A KONEC HRY

Vaše skóre je SOUČET BODŮ ZE VŠECH ZÍSKANÝCH ÚKOLŮ.

Hra končí v okamžiku, kdy hráč vezme poslední kartu ze svého balíčku nebo když některý z hráčů získá 6 nebo víc bodů. Vítězem je ten, kdo má více bodů.

SHRNUTÍ VÝUKOVÉ HRY

- Hráči se v tazích střídají. V prvním tahu má první hráč 1 akci, v dalších tazích má každý 2 akce.
- Za akci je možno buď položit běžný kámen na prázdné pole, nebo vyvolat bytost.
- Vyvolat bytost znamená zahrát kartu, nasadit kámen odpovídající úrovně (případně zničit kámen na daném poli), provést efekt a kartu odhodit na odhazovací balíček.
- Navíc může hráč bez akce zahrát kartu balance, pokud splňuje alespoň jednu z podmínek – postupně provede jeden nebo oba efekty (podle splněných podmínek) a kartu odhodí.
- Na konci tahu si hráč může vzít jeden z aktuálních úkolů, pokud jej splnil. Doplní se nový.
- Poté si hráč dobere karty, aby měl 3 karty bytostí a 1 kartu balance, a na tahu je další hráč.
- Výuková hra končí, když někdo získá úkoly v celkové hodnotě alespoň 6 bodů, nebo když někdo táhne poslední kartu ze svého balíčku.

PRAVIDLA PLNÉ HRY

V předcházející kapitole jsme představili zvláštní variantu hry, která má do hry uvést nové hráče. Také zkušení hráči ji mohou využít, když učí hru někoho novému. V této části vysvětlíme rozdíly mezi výukovou a plnou hrou. Tato pravidla jsou společná pro všechny varianty Tash-Kalaru.

Balíčky a kameny hráčů

V plné hře můžete použít všechny čtyři balíčky. (Buď si každý hráč vybere, nebo losujte.) Používají se všechny kameny dané barvy, včetně 3 legendárních kamenů.

(Pro výukovou hru doporučujeme balíčky obou Říší, protože jsou stejné, a navíc tak velí tradice. Ale pokud chcete, i ve výukové hře můžete použít ostatní balíčky.)

Legendy

V plné hře můžete vyvolávat legendární bytosti. Balíček legend je pro všechny hráče společný.

(Vyvolávání legend není vůbec snadné, dokonce se vám to za celou hru nemusí vůbec podařit. Snaha vytvořit vzor pro vyvolání legendy může výrazně zpomalit hru. Proto jsme legendy ve výukové hře vynechali a nechali hráče, ať se soustředí na plnění úkolů.

Pokud jste si však pro první hru vybrali deathmatch, hrajte klidně i s legendami, protože v deathmatchi úkoly nejsou.)

KARTY LEGEND

Během přípravy hry zamíchejte balíček legend a položte jej vedle balíčku s kartami balance. Každý hráč si před začátkem hry vezme 2 karty legend.

Na konci každého tahu si doberte karty tak, abyste měli 3 bytosti ze svého balíčku, 2 legendy a 1 kartu balance.

VYVOLÁNÍ LEGENDÁRNÍ BYTOSTI

Legendy jsou bytosti. Vyvolat legendu je stejné jako vyvolat bytosti z vašeho balíčku. Legendy ale potřebují ve vzoru na určitých polích hrdinské kameny. Pokud vzor obsahuje běžný kámen, může na jeho místě být i jakýkoli jiný váš kámen. Pokud však ukazuje hrdinský kámen, může to být pouze hrdinský nebo legendární kámen.

LEGENDÁRNÍ KAMENY

Když vyvoláváte legendární bytost, umístíte do arény legendární kámen. Tyto kameny mají vyšší úroveň než hrdinské a běžné kameny.

Myslete na to, že úroveň kamene je důležitá pro to, kam se může pohnout a zda je možné jej vyvolat na obsazeném poli. Například legendární bytost se může standardním pohybem pohnout na hrdinský kámen, ale hrdinský kámen se nemůže bojovým pohybem pohnout na legendární.

Pokud se karta odvolává na NELEGENDÁRNÍ KÁMEN, myslí se tím běžný nebo hrdinský. Pokud mluví o KAMENU VYŠŠÍ ÚROVNĚ, jde o hrdinský nebo legendární.

Akce zahození karet

Většinu akcí využijete na pokládání kamenů nebo vyvolávání bytostí. V plné hře je ale také možné za akci zahazovat karty z ruky. TUTO AKCI MŮŽETE PROVÉST MAXIMÁLNĚ JEDNOU ZA TAH.

(Tato akce se využívá opravdu zřídka. Chce to určitou zkušenost, abyste odhadli, že některé karty jsou natolik nepoužitelné, že se vám vyplatí utratit akci za jejich zahození. Proto jsme toto pravidlo u výukové hry vynechali.)

Když hrajete akci zahození karet, ODHODÍTE 1 BYTOST ZE SVÉHO BALÍČKU (ne legendární). Tuto kartu položíte na odhazovací balíček.

Poté můžete VRÁTIT JEDNU NEBO VÍCE KARET DOSPODU PATŘIČNÝCH BALÍČKŮ (lícem dolů). Pokud takto vracíte více karet jednoho typu, vybíráte si, v jakém pořadí je vrátíte. I když se takto zbavíte více karet, pořád vás to stojí jen jednu akci.

Příklad: Chcete se zbavit 3 bytostí ze svého balíčku, 1 legendy a 1 karty balance. Musíte začít zahozením jedné karty bytosti z vašeho balíčku. Ta jde na odhazovací balíček. Další dvě vaše bytosti jdou dospodu balíčku vašich bytostí, v pořadí, které určíte. Kartu balance a legendu dáte dospodu příslušných balíčků, zatímco druhou legendu si necháte. To vše vás stálo dohromady jednu akci.

Na konci tahu si karty doberete.

Nedostatek kamenů

Po mnoha tazích hry se může stát, že všechny vaše kameny jednoho typu už jsou v aréně (všechny vaše běžné/hrdinské nebo všechny legendární). V takovém případě se NĚKTERÉ EFEKTY KARET nevyhodnotí. (Například proměň/vyměň, zvyš úroveň, sniž úroveň a umísti kámen. Podívejte se do Pravidel hry.) Přesto JE MOŽNÉ ZAHRÁT AKCI A UMÍSTIT KÁMEN NEBO VYVOLAT BYTOST, i když daný kámen v ten okamžik nemáte k dispozici. Podívejte se do části „Vyvolání bytostí" v Pravidlech hry.

(Toto se stává velmi výjimečně a navíc většinou u legendárních kamenů, proto jsme to u výukové hry neřešili.)

Konec hry a určení vítěze

Výuková hra skončila, když někdo získal 6 a více bodů, nebo dobral poslední kartu ze svého balíčku. V plné hře se tomu říká spuštění konce hry.

Různé varianty Tash-Kalaru spouští konec hry různě, ale tohle mají společné: Když se spustí konec hry, každý hráč má ještě jeden celý tah.

Většinou dojde ke spuštění konce hry, když některý hráč dosáhne určitého počtu bodů nebo dobere poslední kartu ze svého balíčku. V některých situacích můžete spustit konec hry tím, že ve vašem tahu dostane bod váš soupeř. Nezáleží na tom, jak ke spuštění konce hry došlo: Hráč, který hrál nebo dokončoval svůj tah, když došlo ke spuštění konce hry, bude hrát jako poslední.

Když se spustí konec hry, stane se následující:

1. Hráč na tahu oznámí spuštění konce hry. Tento hráč bude hrát poslední.
2. Hra pokračuje v obvyklém pořadí, každý hráč ještě odehraje svůj celý poslední tah.
3. Poslední hráč odehraje tah.
4. Hráči porovnají svá skóre a určí vítěze podle hrané varianty.

Pokud se dohodnete, že poslední tah nemá smysl a že o vítězi je již rozhodnuto, nemusíte jej hrát a můžete rovnou blahopřát vítězi. Někdy je ale poslední tah vzrušující a plný zvratů.

(Ve vznešené hře to většinou zahrnuje vyvolávání a ničení legend. Proto nebylo třeba tohle u výukové hry řešit.)

Remízy

Všechny varianty Tash-Kalaru rozhodují remízy stejně. (Jen deathmatch bitka má zvláštní způsob rozhodnutí o remíze, které se uplatňuje nejdříve.)
Pokud mají hráči stejný počet bodů, lépe je na tom ten, který má v aréně více kamenů vyšší úrovně. Pokud je to stále remíza, rozhoduje celkový počet kamenů v aréně.
Pokud jde stále o remízu, hráči sdílejí vítězství.

Varianty Tash-Kalaru

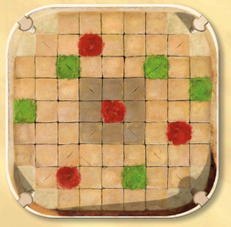
Všechny varianty Tash-Kalaru používají pravidla pro plnou hru z předchozí kapitoly. Liší se hlavně pravidly pro zisk bodů a několika dalšími drobnostmi.

Vznešená hra (2 hráči nebo týmy)

Po výukové hře už máte docela přesnou představu, jak se hraje vznešená hra Tash-Kalaru. Od deathmatche se liší tím, že se v ní používají karty úkolů.

Příprava vznešené hry

Hrací desky



Použijte stranu herního plánu s označenými středovými poli. Ta jsou důležitá pro některé úkoly. Před hrou se do arény neumisťují žádné kameny.

Úkoly

Desku úkolů připravte jako pro výukovou hru.

Zamíchejte všechny úkoly. Používat budete všechny včetně těch pokročilých označených takto .

Platí tady dvě omezení: MEZI PRVNÍMI TŘEMI ÚKOLY NESMÍ BÝT ŽÁDNÝ POKROČILÝ a NIKDY NEMOHOU BÝT LÍCEM VZHŮRU TŘI ÚKOLY STEJNÉHO TYPU (který je dán symbolem v levém horním rohu). Zajistíte to takto:

Když otáčíte karty prvních 3 AKTUÁLNÍCH ÚKOLŮ, zahazujte všechny pokročilé, dokud nemáte 3 základní úkoly. Pokud jsou všechny tři úkoly stejného typu, zahoďte třetí z nich a berte další karty, dokud nenarazíte na základní úkol jiného typu.

Poté zamíchejte odhozené karty zpátky do balíčku. Máte teď tři aktuální základní úkoly alespoň dvou různých typů. Otočte horní kartu balíčku. To bude PŘÍŠTÍ ÚKOL. Ten už může být i pokročilý. Pravidla přikazují pouze to, aby pokročilý úkol nebyl mezi prvními třemi aktuálními úkoly.

Pokud je ale tato karta stejného typu jako dvě karty aktuálních úkolů, musíme najít jiný příští úkol. Karta se dá dospodu balíčku (lícem dolů) a otočí se další. To opakujte, dokud nenajdete kartu jiného typu. Tohle pravidlo uplatňujte i v průběhu hry, vždy když otáčíte další úkol.

Konec hry a určení vítěze

Ve vznešené hře ZKONTROLUJTE NA KONCI TAHU KAŽDÉHO HRÁČE, JESTLI SE NESPUSTÍ KONEC HRY.

Sečtěte VŠECHNY BODY ZA ZÍSKANÉ ÚKOLY a přidejte 1 BOD ZA KAŽDÝ VLASTNÍ LEGENDÁRNÍ KÁMEN v aréně. To je vaše skóre.

Pokud některý z hráčů dosáhne 9 nebo více bodů, spouští se konec hry. Konec hry se také spustí v okamžiku, kdy si některý z hráčů dobere poslední kartu ze svého balíčku.

Každý hráč má ještě jeden celý tah, jak je popsáno v Pravidlech plné hry. Protože legendární kameny mohou být zničeny, je možné, že oba hráči skončí s méně než 9 body. Na tom však nezáleží, hra i tak končí.

Hráč s více body vítězí, remízy se rozhodují podle Pravidel plné hry.

Deathmatch souboj (2 hráči nebo týmy)

Druhou možností, jak hru ve dvou hrát, je deathmatch souboj. Můžete jej použít i pro vaši první hru. Deathmatch má více přímý způsob, jak získat body.

Příprava deathmatch souboje

Hrací desky

Použijte stranu herního plánu s těmito symboly .

Nepoužívají se úkoly ani deska úkolů. Místo toho z druhých dvou skórovacích tabulek poskládáte velkou skórovací tabulku s čísly 0 až 21. Ta představuje přízeň diváků, která je hlavním cílem souboje.

Hráči

Stejně jako ve vznešené hře si každý hráč vybere barvu. Dostane kameny a karty v této barvě a vezme si 3 karty ze svého balíčku, 2 z legendárního a 1 z balíčku balance.

Jeden běžný kámen své barvy položí hráč na pole 0 bodovací stupnice. Kdykoliv během hry získává body, posouvá se jeho kámen o příslušný počet polí.

V souboji začínají hráči s jedním kamenem na herní ploše. Vylosujte začínajícího hráče. Jeho protivník pak umístí po jednom běžném kameni každého hráče na pole označená (pole jsou dvě, na každé přijde jeden kámen).

(Právo vybrat, kdo začíná na kterém poli, je v souboji spíše formalita. Může to mít význam pro bytosti Horských klanů, z nichž některé využívají barevná pole.)

Průběh hry

Během hry získáváte body následujícím způsobem:

Bodování zničených kamenů

Namísto plnění úkolů se hráči snaží zničit soupeřovy kameny pro pobavení diváků.

Během svého tahu hráč odkládá všechny soupeřovy kameny, které jakýmkoliv způsobem zničil, vedle herního plánu (za zničené se považují i kameny proměněné na vlastní barvu). Na konci tahu hráč za tyto kameny získá body:

- 2 body za každý legendární kámen;
- 1 bod za každý hrdinský kámen;
- 1 bod za každý pár běžných kamenů.

Případný lichý běžný kámen se nepočítá (je tedy třeba zničit alespoň dva, aby se to v bodování projevilo).

Za kameny vlastní barvy zničené ve vlastním tahu hráč ani jeho soupeř body nezískávají ani neztrácí.

Body za vyvolání legendární bytosti

Pokud hráč vyvolá legendární bytost, získá okamžitě 1 bod. Publikum chce vidět draky a elementály!

Tady je to jinak než ve vznešené hře, kde získáváte body za legendární kameny přítomné v aréně. V deathmatch souboji dostáváte bod za vyvolání bytosti se symbolem na kartě. Legendární kameny, které se dostanou do arény jinak, se za body nepočítají. A naopak body neztratíte, když je váš legendární kámen zničen (ale soupeř za to body získá, jak je popsáno výše).

Body za soupeřovy karty balance

Vytažení energie ze soupeřových kamenů pomocí karty balance je velmi vizuálně atraktivní a diváci to ocení. Obdivu se však nedostane hráči, který kartu zahrál, ale jeho soupeři – to jeho kameny se rozzáří, diváci navíc vědí, že je to známka jeho dominance v aréně.

Kdykoliv některý z hráčů zahraje kartu balance, jeho soupeř získá 1 bod (bez ohledu na to, jestli hráč použil jeden nebo oba efekty).

(Mohlo by se zdát nevýhodné karty balance hrát, když za to soupeř získává body. Často je to však nezbytné – když tak neučiníte, soupeř sice bude sbírat body pomaleji, ale vy je nejspíš nebudete sbírat vůbec. Lepší je zahrát kartu balance, abyste se vrátili do hry – a třeba se časem situace otočí a vaše převaha donutí soupeře, aby zase dával body on vám.)

Konec hry a určení vítěze

Konec hry se spustí, když některý z hráčů překročí 17 bodů. Všimněte si, že čísla 18 a výše jsou vytištěna slaběji, protože vstup do této oblasti vyvolá konec hry. Všimněte si také značky na sloupu mezi čísly 17 a 18.

(Sloup má na sobě dvě značky, protože označuje konec hry dvou hráčů nebo týmů. V deathmatch bitce, kde hrají 3 nebo 4 hráči, se konec spouští jinak.)

Konec hry se spustí, také když některý hráč vezme poslední kartu ze svého balíčku.

Poté, co všichni odehrají svůj poslední tah, je vítězem hráč s více body. Remízy se rozhodují podle Pravidel plné hry.

Týmová hra

Jste-li čtyři, můžete si zahrát jak vznešenou hru, tak deathmatch souboj jako týmovou hru. V ní proti sobě bojují dva dvoučlenné týmy podle podobných pravidel jako ve hře dvou hráčů.

Příprava týmové hry

Hrací desky

Desky připravte, jako kdybyste hráli vznešenou hru, nebo deathmatch souboj.

Hráči

Hráči se posadí tak, aby spoluhráči seděli naproti sobě (a hráči obou týmů se tak střídali). Každý hráč si vybere jiný balíček bytostí, ale použijí se jen dvě barvy kamenů, každá pro jeden tým.

(Doporučujeme, aby v každém týmu byla zastoupena jedna ze škol Říše.)

Každý hráč zamíchá svůj balíček a pak pootočí spodních 6 karet balíčku bokem.

(Jak uvidíme později, konec hry bude spuštěn tehdy, když hráči doberou poslední neotočenou kartu. Dva hráči mají totiž dohromady dvakrát tolik karet a ukončení hry na dobrání karet by tedy trvalo mnohem déle.)

Určí se začínající hráč. Hráči si vezmou 3 karty ze svého balíčku a 1 kartu balance.

Karty legend oba spoluhráči sdílí. Ten z týmu, který hraje dříve, si vezme 2 karty z legendárního balíčku. Jeho spoluhráč si na ně bude muset počkat.

Počáteční rozmístění kamenů v případě deathmatch souboje provede hráč po pravici začínajícího hráče (umístí jeden kámen každé barvy na pole označená).

Průběh hry

Hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Protože spoluhráči sedí naproti sobě, jeden tým nikdy nehraje dvakrát po sobě.

Ve svém tahu hráč využívá kameny svého týmu stejně jako své kameny při hře 2 hráčů. Nezáleží na tom, který člen týmu umístil kámen do arény. Pokud vyvoláváte bytosti, používáte jen karty ze své ruky. Jaké karty má váš spoluhráč, nevíte.

Přesto existuje možnost, jak si mohou spoluhráči pomáhat.

Předání tahu

Před kteroukoli akcí nebo při vyhodnocení efektu karty můžete předat kontrolu nad vaším tahem svému spoluhráči. Oznámíte, že předáváte tah, a předáte spoluhráči karty legend.

Váš spoluhráč musí všechny zbývající akce využít k pokládání běžných kamenů na prázdná pole. To je jediný typ akce, který může udělat. Nesmí tedy ani vyvolávat bytosti (nebo legendární bytosti), ani zahazovat karty. Také nesmí hrát karty balance.

(Proč předat tah spoluhráči? Pokud nemůžete či nechcete zahrát v tomto tahu či jeho zbytku žádnou kartu a plánujete jen pokládat běžné kameny, možná bude lepší, když je položí váš spoluhráč, a připraví tak nějaké konfigurace pro své bytosti – protože až skončí váš tah a odehraje soupeř po vaší levici, bude to právě váš spoluhráč, kdo bude na tahu.)

Tah je možno předat i během vyhodnocování efektu karty (ať už jde o kartu bytosti nebo kartu balance). Efekt pak místo vás dokončí spoluhráč (a poté odehraje i případné zbývající akce položením běžných kamenů – jakmile jednou předáte spoluhráči tah, už ho musí dokončit celý.)

Pokud tah předáte, nesmíte už hrát karty balance. Poté, co váš spoluhráč vyhodnotí efekty karet a dohraje zbývající akce, svůj tah dokončíte.

Příklad:

Hráč položil za první akci běžný kámen. Za druhou vyvolá kartu Rytíře na označeném poli. Rytíř může provést až tři pohyby. Prvním pohybem hráč zničí soupeřovu hrdinskou bytost. Dále však žádné plány nemá. Protože neví, na kterém poli je pro spoluhráče výhodné s Rytířem skončit, předá mu tah. Spoluhráčovým rozhodnutím o zbývajících 2 pohybech tah končí, protože obě akce spotřeboval už původní hráč.

(V sehrané dvojici může hráč nechat provést svého spoluhráče celý efekt – všechny tři pohyby. Je-li zničení soupeřova kamene rozumným tahem, nejspíš by to udělal i spoluhráč. A pokud tak neučiní, nejspíše k tomu má dobrý důvod. Je na vás, jak moc si se spoluhráčem věříte a jak velké pravomoci si navzájem svěříte.)

(Povšimněte si, že Rytíře mohl hráč vyvolat i na jiném poli. Rozhodnutí, kde jej vyvolat, však nemůže nechat na spoluhráči, je to součástí vyvolání bytosti, a to může udělat jen hráč na tahu – spoluhráče může nechat provést jen efekt či jeho část.)

Příklad:

Hráč zahájil svůj tah zahráním horního efektu karty balance – ten mu umožňuje udělat skok jedním kamenem. Protože však vidí, že ani s touto pomocí nedokáže vyvolat žádnou bytost, okamžitě předá tah svému spoluhráči. Ten nejprve rozhodne, jakým způsobem využije efekt karty balance (skok kamenem), a za zbývající dvě akce pak nasadí dva nové běžné kameny.

Ukončení tahu

Ať už hráč předal tah spoluhráči či nikoliv, po dokončení všech akcí je na něm opět řada, aby tah ukončil, tzn. rozhodl o splnění případného úkolu (ve vznešené hře) nebo započítal body za zničené soupeřovy kameny (v souboji). Je jedno, který hráč ve skutečnosti úkol splnil, oba hráči hrají jako tým.

Ve vznešené hře na konci tahu můžete získat nejvýše 1 z úkolů. Získané úkoly dávejte na jednu společnou hromádku vašeho týmu.

V deathmatch souboji na konci tahu spočítáte, kolik kamenů a jakých váš tým zničil. Posuňte kámen vašeho týmu na skórovací tabulce.

Poté si hráč dobere karty ze svého balíčku a/nebo kartu balance, aby měl v ruce předepsaný počet karet. Případné karty legendárních bytostí si však nedobírá on, ale jeho spoluhráč – pokud mu hráč nepředal legendární karty už během tahu, učiní tak před dobráním karet.

(Efekt některých karet Lesního národa umožňuje hráči dobrat si více než předepsaný počet karet. V případě karet v ruce se tento efekt vztahuje na hráče, který kartu vyvolal, v případě legendárních karet na spoluhráče, který karty dobírá.)

Poté pokračuje hráč po levici hráče, který byl na tahu – předání tahu v žádném případě nemění pořadí hry.

Konec hry a určení vítěze

Konec týmové hry může být stejně jako ve hře dvou hráčů spuštěn splněním vítězné podmínky jedním z týmů. Druhou možností je, že si některý hráč dobere poslední nepootočenou kartu ze svého balíčku. (Více o pootočených kartách se dozvíte v další části.)

Poté, co je spuštěn konec hry, odehraje ještě každý hráč (konče hráčem, který konec spustil) svůj poslední tah. Oproti hře ve dvou hráčích má tedy každá strana na zvrácení výsledku dva tahy namísto jednoho.

O výsledku se rozhodne stejně jako ve hře dvou hráčů. Oba hráči v týmu zvítězí či prohrají (či výjimečně remizují) společně.

Pootočené karty

Mohlo by se zdát, že šest karet, které na začátku hry hráč pootočí, nemá šanci dostat se do hry. Může se tak stát, a to dvěma způsoby:

Zaprvé hráč, který spustí konec hrydobráním karet, může pro svůj poslední tah dobírat více karet, než kolik jich má nepootočených (ve hře dvou hráčů by při nedostatku karet hrál poslední kolo s méně kartami, v týmové hře si může dobrat i z pootočených).

A za druhé, pootočené karty mohou být narovnány při akci zahazování karet. Jak už víme, pokud hráč zahazuje karty, jedna nelegendární karta jde na odhazovací balíček a zbytek dospodu příslušných balíčků. Pokud tedy hráč odhodí více než jednu nelegendární kartu, jdou všechny kromě jedné dospodu jeho balíčku – pod pootočené karty. Hráč je pootočí a zároveň stejný počet vrchních pootočených karet narovná. Po zahození karet tak zůstane 6 pootočených karet, jsou to však jiné než před odhazováním.

Komunikace

Během hry by se neměli spoluhráči domlouvat, měli by spolu komunikovat pouze prostřednictvím herních mechanismů – předáváním tahu. Samozřejmě je na vás, jakou míru zvolíte, hry jsou společenská záležitost a rozhodně nechceme nakazovat, abyste při nich mlčeli – rozhodně by si však spoluhráči neměli ukazovat karty nebo se tajně domlouvat.

Vracení akcí

Pokud předáte tah spoluhráči, nemůžete už vzít zpět žádná rozhodnutí, která jste předtím v tahu udělali.

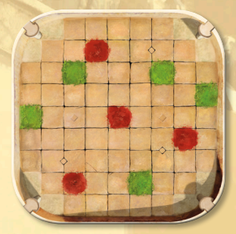
DEATHMATCH BITKA (3 NEBO 4 HRÁČI)

Poslední možností, jak hrát Tash-Kalar, je deathmatch bitka. V této hře stojí proti sobě 3 nebo 4 hráči, každý má svou barvu a bojuje sám za sebe. Jeho cílem je zničit všechny soupeře rovnoměrně.

Tento způsob hry byl vyvinut primárně pro 3 hráče. Můžete jej zkusit i ve čtyřech, ale mějte na paměti, že hra je pak o něco delší a pomalejší a boj v aréně tvrdší – než se dostanete na tah, mohou být vaše kameny i zcela eliminovány. Pokud vám to nevadí, klidně si deathmatch bitku ve čtyřech zahrajte a užijte si divokou řež plnou zvratů – v opačném případě zvolte ve čtyřech hráčích raději taktičtější týmovou hru (ať už vznešenou, nebo deathmatch souboj).

Příprava deathmatch bitky

HRACÍ DESKY



Herní plán položte nahoru stejnou stranou jako při deathmatch souboji.

Není zde však ani deska s úkoly, ani společná skórovací tabulka – namísto toho má každý hráč svou vlastní skórovací tabulku.

HRÁČI

Každý hráč si zvolí či vylosuje jednu školu a dostane kameny a karty v odpovídající barvě.

Kromě toho si každý hráč vezme i bodovací stupnici ve své barvě a položí ji před sebe. Pak si vezme od každého z ostatních hráčů jeden jeho hrdinský kámen a položí ho na pole 0 své stupnice. Dbejte na to, aby tyto kameny byly hrdinskou stranou nahoru, pro hru to má význam.

(Během hry získávají hráči body různých barev – vždy, když získají bod určité barvy, posunou kámen příslušné barvy o jedno pole. Na konci hry rozhoduje u každého hráče o pořadí ta barva, kterou má nejslabší – hráči se tedy snaží získávat body pokud možno rovnoměrně ve všech barvách.)

Vyberte či vylosujte začínajícího hráče. Každý si standardním způsobem vezme karty (3 ze svého balíčku, 2 z legendárního a 1 kartu balance).

Hráč po pravici začínajícího hráče (ten, který bude hrát poslední) pak rozestaví počáteční kameny:

- Ve hře 3 hráčů vezme jeden běžný kámen každého hráče (včetně svého) a každý z nich položí k jiné ze tří značek .
- Ve hře 4 hráčů vezme jeden běžný kámen od každého hráče kromě hráče sedícího naproti němu (toho po levici začínajícího hráče). S těmito kameny naloží stejným způsobem jako v předešlém případě. (I ve hře 4 hráčů budou na začátku hry pouze 3 kameny.)

U každé značky si hráč může vybrat jedno ze dvou polí. S každou značkou pak bude sousedit přesně jeden kámen.

(Pokud vás zajímá, proč tomu tak je: rozhodování o umístění je drobnou výhodou, která zmírňuje nevýhodu toho, že hráč hraje poslední. Ve třech hráčích je to zřejmé – druhý hráč má oproti prvnímu výhodu akce navíc (první hráč má v prvním kole jen jednu) a třetí hráč má oproti druhému drobnou výhodu počátečního rozestavení, které může uzpůsobit svým kartám.

Ve čtyřech je to složitější: druhý hráč nemá na začátku na ploše kámen, ale oproti prvnímu má akci navíc, což je vlastně také kámen navíc, a jeho výhodou je, že jej může umístit zcela libovolně. Třetí hráč má oproti druhému kámen navíc a čtvrtý má oproti třetímu výhodu počátečního umísťování.

Ve skutečnosti jsou význam pořadí a tyto drobné počátební výhody brzy smazány vývojem hry, ale my prostě máme rádi, když pravidla dávají smysl a tváří se spravedlivě – a ty počátební kameny tam stejně nějak rozmístit potřebujete.)

Průběh hry

Hráči se snaží získávat body ve všech barvách soupeřů.

BODOVÁNÍ ZNIČENÝCH KAMENŮ

Během svého tahu dává hráč stranou všechny nepřátelské kameny, které zničil (stejně jako v deathmatch souboji se přeměněný kámen považuje za zničený). Na konci tahu za ně získá body a vrátí je do příslušných zásob hráčů:

- 2 body za každý legendární kámen;
- 1 bod za každý hrdinský kámen;
- 1 bod za každý pár běžných kamenů stejné barvy.

Body se počítají zvlášť v každé barvě soupeřů. K počítání bodů použijte kameny příslušné barvy na skórovací tabulce.

Příklad:

Červený ve svém tahu zničil zobrazené kameny. Modrý kámen na svém počítadle posune o tři pole, zelený o dvě. Žlutým kamenem nepohne, za jeden běžný kámen hráč žádné body nezískal.

Navíc hráč může získat další 1 bod, pokud mu zbudou liché (nebodované) běžné kameny od více než jedné barvy – barvu tohoto bodu si sám vybere, může to být barva kteréhokoliv zúčastněného lichého kamene.

Příklad:

Za tyto zničené kameny hráč určitě dostane 1 modrý bod a 1 žlutý bod. Může se rozhodnout, jestli třetí bod, který dostane za liché kameny, bude modrý, nebo zelený.

(Hráči přirozeně obvykle zvolí tu barvu, která zaostává. Součástí umění Tash-Kalaru je však i dokázat si představit další vývoj hry – a odhadnout tak, body které barvy bude obtížnější v příštích tazích získávat.)

BODY ZA VYVOLÁNÍ LEGENDÁRNÍCH BYTOSTÍ

Za vyvolání legendární bytosti hráč získá 1 bod v libovolné barvě dle vlastního výběru.

(Vyvolání legendární bytosti je tedy velmi silný nástroj pro posílení bodů v barvě, která na vašem počítadle zaostává.)

BODY ZA SOUPEŘOVY KARTY BALANCE

Když hráč hraje kartu balance, ROZHODNE SE, SE KTERÝM ZE SOUPEŘŮ bude počty kamenů porovnávat. Podle rozdílu kamenů vůči tomuto hráči se pak určí, jestli hráč provede horní efekt, dolní, případně oba (hráč si nemůže zvolit soupeře, vůči kterému nesplňuje ani jednu z podmínek – pokud vůči žádnému soupeři nesplňuje žádnou podmínku, nemůže kartu balance hrát).

Soupeř, kterého si hráč vybere, získá 1 BOD V BARVĚ HRÁČE, KTERÝ KARTU BALANCE ZAHRÁL.

Příklad:

Červený může zahrát svou kartu pouze proti modrému hráči (splňuje dokonce obě podmínky). Pokud tak učiní, zahraje oba efekty a modrý získá 1 červený bod.

Příklad:

Pokud by situace vypadala takto, může červený zahrát kartu balance vůči modrému (horní efekt) i vůči zelenému (dolní efekt). Je na něm, kterého hráče si vybere – může se rozhodovat podle toho, který efekt je mu užitečnější, ale také podle toho, kterému hráči přinese jeho bod méně užitku. Není možno zahrát kartu vůči oběma a získat tak oba efekty.

(A pak je tu ještě další aspekt – dát někomu bod své barvy může mít své výhody. Daný soupeř pak nepotřebuje sbírat body vaší barvy a své zničitelské choutky bude možná směřovat na ostatní hráče.)

Výběr hráče, vůči kterému hrajete kartu balance, určuje, jaký efekt karty můžete využít, a zároveň to, kdo získá bod za její zahrání. Toto rozhodnutí ale neomezuje efekt karty. Například pokud efekt hráči, který kartu balance zahrál, umožňuje např. udělat něco se „soupeřovým kamenem", může být vybrán i kámen jiného soupeře, než vůči kterému se karta hrála.

IMPROVIZOVANÉ VYVOLÁVÁNÍ

Posledním zvláštním pravidlem v bitce je improvizované vyvolávání bytostí. To spočívá v možnosti výjimečně využít pro svou konfiguraci kamen soupeřovy barvy. Každou barvu je tak možno použít jen jednou za hru.

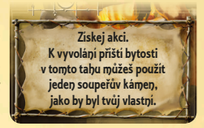
Před vyvoláním bytosti může hráč určit nejvýše 1 kámen jedné z ostatních barev a použít jej pro svou konfiguraci, jako by to byl kámen stejné úrovně, ale jeho vlastní barvy. Pokud tak učiní, otočí kámen stejné barvy na svém počítadle běžnou stranou nahoru, aby naznačil, že tuto barvu už během hry využil. Po zbytek hry zůstane kámen běžnou stranou nahoru a hráč už nemůže tuto barvu využít k improvizovanému vyvolání bytosti.

Příklad:

Červený dosud ve hře nevyužil žádné improvizované vyvolání, všechny kameny na jeho počítadle jsou tedy hrdinskou stranou nahoru. Nyní chce pomoci improvizovaného vyvolání zahrát kartu Šermířky. Mohl by využít spodní zelený kámen a vyvolat Šermířku na zeleně označeném poli a zničit zelený kámen na něm. Rozhodne se však raději pro využití modrého kamene – otočí na svém počítadle modrý kámen běžnou stranou nahoru a vyvolá Šermířku na modře označeném poli. Efektem zničí šikmo sousedící zelený kámen a Šermířku za to povýší.

(Červený nemohl vyvolat Šermířku na polích označených křížkem, protože pro vyvolání jedné bytosti může využít jen jeden kámen cizí barvy.)

Hráč může využít improvizované vyvolání pro jakoukoliv bytost (včetně legendární). Může jej využít i vícekrát v jednom tahu, avšak pouze pro různé bytosti a s různými barvami – každou barvu může využít jen jednou a pro každou bytost může být využit jen jeden kámen cizí barvy.



(Výjimkou z tohoto pravidla je efekt karty školy Horských klanů Bojový vyvolávač – když tento efekt zkombinujete s improvizovaným vyvoláváním, můžete pro jednu bytost využít až 2 kameny stejných či různých barev.)

Některé vzory mají předepsán kámen i na místě, kde bude bytost vyvolána (a vyvolání bytosti tak kámen na daném místě zničí). I takový kámen může být při improvizovaném vyvolání nahrazen cizím kamenem, a vyvoláním bude tedy zničen namísto vašeho.

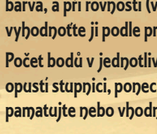
Příklad:

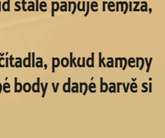
Červený může pro improvizované vyvolání Kanónu využít zelený kámen vedle zeleně orámovaného pole. Tím by však nezničil žádný cizí kámen. Lepší bude vyvolat jej s využitím modrého kamene na modrém poli. Sice také nic nezastřelí, ale zničí modrý hrdinský kámen přímo vyvoláním Kanónu.

(Povšimněte si, že není možno vyvolat Kanón s využitím zeleného legendárního kamene – legendární kámen nemůže být při vyvolání zničen hrdinským, ať už je jakékoliv barvy.)

Cizí kámen použitý ve vzoru nemění stranu a už při vyhodnocování efektu bytosti se na něj pohlíží jako na soupeřův kámen (ale zároveň kámen, který byl použit pro vyvolání bytosti).

Příklad:





Hrdinu může červený improvizovaně vyvolat s využitím zeleného kamene na vyznačeném poli. Efektem, který mu dovoluje zničit sousední nepřátelský kámen, může zničit i zelený hrdinský kámen použitý k vyvolání hrdiny, protože i když byl použit k vyvolání bytosti, nepřestal být nepřátelským kamenem.

(Povšimněte si červeně označených polí ve vzoru karty. Text karty se na ně nijak neodvolává, jejich role je tedy jen ilustrační a dokreslují obvyklý význam textu: „Sousední nepřátelský kámen" může při standardním vyvolání bytosti ležet jen na těchto polích. Text karty má vždy přednost, zelený kámen tedy zničit můžeme. Kdyby však text zněl „můžeš zničit nepřátelský kámen na jedním z vyznačených polí", pak by to možné nebylo.)

Konec hry

Na skórovacích tabulkách najdete dva sloupy se zářezy. Pro hru 3 hráčů má význam sloup se třemi zářezy (poslední sloup, za polem 11), pro hru 4 hráčů sloup se čtyřmi zářezy (za polem 9).

Když bodovací kámen kterékoliv barvy na skórovací tabulce kteréhokoliv hráče překročí tuto hranici, spouští se konec hry.

(Ve čtyřech hráčích tedy musí k ukončení hry některý hráč nasbírat 10 bodů jedné libovolné barvy, ve třech hráčích 12 bodů jedné libovolné barvy – jeden jeho kámen musí opustit počítadlo.)

Konec hry může být vyvolán také tím, že si některý z hráčů dobere poslední kartu ze svého balíčku.

Ať už je konec hry vyvolán kterýmkoliv způsobem, všichni hráči mají ještě jeden tah, konče hráčem, v jehož kole byl konec hry vyvolán (viz str. 7).

BODOVÁNÍ

Pro výsledné pořadí je důležitý počet bodů nejslabší barvy každého hráče. Pouze v případě, že má více hráčů stejný nejnižší počet bodů, rozhoduje druhá nejslabší barva, a při rovnosti (ve hře čtyř hráčů) pak i třetí barva. Pokud stále panuje remíza, vyhodnoťte ji podle pravidel na str. 7.

Počet bodů v jednotlivých barvách není omezen velikostí počítadla, pokud kameny opustí stupnici, ponechejte je vedle ní a případné další získané body v dané barvě si pamatujte nebo vhodným způsobem zaznamenejte.

(Většinou však na nich nezáleží – oblast mimo stupnici rozhoduje jen tehdy, dostalo-li se do ní více hráčů a mají-li tito hráči přesně stejné ostatní výsledky.)

Příklad:

Červený spustil konec hry čtyř hráčů tím, že posunul žlutý kámen na pole 10. Poté, co postupně odehráli modrý, žlutý, zelený a (znovu) červený své poslední kolo a ještě naposledy posunuli některé kameny, vypadá situace na skórovacích tabulkách tak, jak ukazuje obrázek vpravo.

Zvítězil tedy žlutý, protože jeho nejslabší kámen je na poli 6 a všichni ostatní mají nejslabší kámen níže.

Červený a modrý mají oba nejnižší výsledek 5, rozhoduje tedy druhý nejnižší výsledek, a ten je 7 ku 6 ve prospěch modrého: modrý je tedy druhý a červený třetí.

Zelený skončil čtvrtý, přestože celkově nasbíral nejvíce bodů: zaostal totiž ve žluté barvě.

(Povšimněte si, že hráč, který konec hry spustil, zdaleka neskončil první, protože hra se sice ukončuje nejvyšším skóre, ale rozhoduje nejnižší. Stačilo však málo. Kdyby se červenému v posledním kole podařilo místo žlutého bodu získat zelený nebo modrý bod, skončil by druhý, a kdyby získal dokonce oba, zvítězil by – dvě nejnižší skóre u něj i u žlutého by byla 6 a 7, rozhodoval by tedy nejvyšší kámen.)

(Všimněte si také, že nezáleží na tom, jakou stranou jsou kameny nahoru – využití či nevyužití improvizovaného vyvolání nemá na výsledek hry vliv.)

Pár slov závěrem od Vlaadi

Vzory

Pro některé hráče může být problém spojit si vzor na kartě s konfigurací na hrací desce.

Má rada je: Nesnažte se porovnávat kartu se situací na hrací desce. Místo toho si řádně prohlédněte vzor a snažte se zapamatovat si jej. Například Rytíř se skládá ze čtyř kamenů ve tvaru L. Když to budete vědět, bude se vám L nebo obrácené L na hrací desce hledat snadněji.

Když si takto budete procházet karty, všimnete si, že za mnoha vzory se skrývá jistá vnitřní logika. U některých je vidět na první pohled, u jiných je trochu skrytá. Například Vlčí jezdec se vyvolává za použití stejného vzorce L jako Rytíř. Jen ho vyvoláváte trochu blíž k „hlavě" vlka, zatímco Rytíř sedí na koni uprostřed v sedle. I Kentauří kopiník (který je u Lesního národa nejblíže jezdcům) používá podobný vzor. A Gryfí jezdkyně také sedí na zádech svého gryfa (diagonální tvar L).

Vzor Velitelky jízdy nemá nic společného se vzorem jiných jezdeckých jednotek. Vojenští velitelé mají místo toho vzor formace svých jednotek.

Velitelku jízdy tak vyvoláváte do čela její jednotky.

Na stránce www.tash-kalar.com můžete najít zajímavé informace o vzorech i o tom, co za nimi stojí. Krom toho tam naleznete i strategické tipy a další zajímavé informace.

Balíčky

V CGE jsme hru testovali velmi intenzivně. S každým balíčkem tak můžete vyhrát i prohrát, záleží na vašich schopnostech.

Můžete si všimnout, že zadní strany karet všech škol jsou stejné. Udělali jsme to z důvodu budoucího vývoje hry a možných nových herních modů. Některé z nich se mohou objevit na www.tash-kalar.com.

Hra Vlaadi chvátila

ILUSTRACE: DAVID COCHARD
GRAFICKÝ DESIGN: FILIP MURMAK
DALŠÍ GRAFIKA: RADIM PECH
PŘEKLAD: MICHAL ŠIROKÝ
MARTIN HRABÁLEK
KOREKTURA: DITA LAZÁRKOVÁ
ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ
HLAVNÍ TESTEŘI: VÍT VODIČKA
PETR MURMAK

TESTEŘI: Vitek, Kreten, Vodka (gratulace k vítězství v turnaji testerů!), Rychlík, Filip, Eshu, Tuko, Vytick, Paul, Alne, Marcela, Jirka Bauma, Hrabinho, Aneken, Roneth, Elwen, Mín, Juraj, Danielka, Eklp, Plema, Tomáš, Ondra, Dita, Jana Isabella, Honza, Radka, Jacob, Matúš, Dan, Alča, Peťa, Rumun, R.A., Lefi a další z brněnského herního klubu a mnoho dalších hráčů z českých i zahraničních herních akcí.

PODĚKOVÁNÍ: Miloši Procházkovi za organizaci online testovací komunity. Paulu Groganovi za mezinárodní podporu a prezentace, Jasonu Holtovi za všechny skvělé názvy a termíny, Davidu Cochardovi za nádherné ilustrace a všem z CGE, kteří pomohli k vydání mé hry v této úžasné podobě.

SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ: Mé manželce Marcele za dvojí podporu (morální a programovací pro online testování ☺)

© Czech Games Edition, říjen 2013,
www.CzechGames.com

Českou verzi distribuuje:
REX hry, www.rexhry.cz