



# WARCRAFT

THE BOARD GAME



ČESKÁ PRAVIDLA



# Desková hra - pravidla

Deskovou hru **Warcraft** hrají 2 až 4 hráči 60 až 90 minut. Předlohou jí byla mnohokrát oceněná počítačová hra Warcraft od firmy Blizzard Entertainment.

## Úvod

V **deskové hře Warcraft** každý hráč velí jedné ze čtyř ras: Lidské Alianci, Nemrtvé Zkáze, Orčí Hordě, nebo Hlídky Nočních Elfů. V průběhu hry se hráči pokoušejí vést své rasy k vítězství pomocí vojenské síly, magické moci a silné ekonomiky.

## Scénáře

Srdcem deskové hry Warcraft je scénář. Než začnete hrát hru, musíte si vybrat, který scénář budete hrát. Scénář vám řekne, jak připravit herní plán, speciální pravidla pro hraní hry a jak lze hru vyhrát. Několik scénářů naleznete na konci pravidel. Můžete si vymyslet vlastní scénáře se součástmi přiloženými k této hře. Můžete také navštívit internetové stránky [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com) pro další scénáře a nové vzrušující varianty pro vaši deskovou hru Warcraft.

Abyste mohli začít, vysvětlí vám tato pravidla "hlavní herní scénář", který lze hrát ve dvou nebo čtyřech hráčích. (Pro hru ve třech hráčích se podívejte na scénář "Elfí brána" na konci pravidel.) Poté, co si zahrajete hlavní hru, můžete vyzkoušet další scénáře.

## Cíl hlavní hry

V hlavní hře pro 2 hráče vyhraje ten, kdo jako první má na konci svého tahu 15 vítězných bodů. V hlavní hře pro 4 hráče vyhrává tým, který jako první má 30 vítězných bodů na konci kola kteréhokoliv z členů týmu. Vítězné body jsou získávány pomocí karet zkušeností, zvyšování úrovně jednotek a ovládnutím některých klíčových území na herním plánu.

Hráč může být také okamžitě vyřazen ze hry, pokud jeho město obsadí nepřátelské jednotky. Odstraňte dělníky, jednotky a základny tohoto hráče z herního plánu. Pokud hrajete týmovou hru (jako např. hlavní hru pro 4 hráče), jsou spoluhráči tohoto hráče rovněž vyřazeni ze hry. Pokud takto ve hře zůstane jen jeden hráč nebo tým, hra končí a tento hráč (tým) vyhrává.

## Čtyři rasy

Hráči si mohou vybrat ze čtyř ras:

### Lidská Aliance

Lidská Aliance zahrnují Lidi, Elfy a Trpaslíky, je jednou z nejvšestrannějších ras ve hře, se srovnatelně dobrými pozemními, střeleckými a leteckými jednotkami.

**Barva Lidí je modrá.**

### Orčí Horda

Horda obsahuje Orky, Trolly a Taureny, spolu se zvířaty, které si ochočili. Vlastní nejsilnější pozemní jednotky ve hře, ale mají slabé letecké jednotky.

**Orčí barva je červená.**

### Nemrtvá Zkáza

Nemrtvá Zkáza se skládá z ohyzdných kreatur, z nichž byly mnohé oživeny, aby sloužily svým hrozivým pánům. Stejně jako Lidé, má Zkáza vyváženou a všestrannou armádu, která se nespécializuje na žádný typ dřevodnotek.

**Barva Nemrtvých je fialová.**

### Hlídky Nočních Elfů

Noční Elfové z Kalimdoru jsou mocnou a starobylou rasou, která je spřízněna s lesními tvory.

Noční Elfové se pyšní nejsilnějšími střeleckými jednotkami ve hře, ale mají slabé pozemní jednotky.

**Barva Nočních Elfů je zelená.**

## Součásti

13 kusů herních polí  
40 dřevěných značek pozemních jednotek (10 pro každou rasu)  
28 dřevěných značek střeleckých jednotek (7 pro rasu)  
16 dřevěných značek leteckých jednotek (4 pro rasu)  
4 městská centra (1 pro rasu)  
8 značek základen (2 pro rasu)  
32 stavebních karet (8 pro rasu)  
32 karet dělníků (8 pro rasu)  
36 karet jednotek (9 pro rasu)  
84 karet zkušeností (21 pro rasu)  
100 žetonů zdrojů (50 zlatých, 50 dřevěných)  
18 žetonů vyčerpání  
14 žetonů výprav (stopování)  
4 bitevní kostky  
1 kostka zdrojů

Než začnete hrát poprvé, vyjměte pečlivě všechny hrací karty z rámu tak, aby se nepoškodily.



Město nočních Elfů      Město Lidí      Město Orků      Město Nemrtvých



Pole zlatého dolu      Pole hor      Cílové pole      Pole lesa

## Části herního plánu

Části herního plánu se dají složit různými způsoby a vytvoří tak herní plán.

Každá část je oboustranná, a má na každé straně jiný barevný číselný kód (jako "modrozelená 7" nebo "ružová 2"). Každá část herního plánu se skládá z 2 nebo více polí. Polí je šest druhů:

- **pole Města:** Každá rasa má vlastní pole městského centra. Vaše jednotky a dělníci tudy vstupují do hry. Pokud vaše město někdy obsadí nepřátelské jednotky, budete odstraněni ze hry. Toto pole má hodnotu 3 vítězných bodů. Dokud zde máte alespoň jednu jednotku, máte 3 vítězné body.

- **pole Lesa:** Jestliže zde podle typů (střelecké, letecké, pozemní) a seřadíte je podle úrovně tak, že úroveň 1 bude nahoře. Umístěte tyto tři balíčky podle obrázku.

- **pole Zlatého dolu:** Jestliže zde máte dělníky, můžete zde těžit zlato.

- **pole Hor:** Na toto pole mohou vstupovat pouze letecké jednotky.

- **cílové Pole:** Pokud zde máte nějaké jednotky, přičítají se vítězné body uvedené na tomto poli k vašemu celkovému počtu vítězných polí.

- **prázdné Pole:** Toto pole nemá žádný herní účinek.



Pozemní jednotka      Střelecká jednotka      Letecká jednotka

Tyto dřevěné figurky představují vaše bojové jednotky na herním plánu. Během hry může jedna figurka představovat několik různých typů jednotky podle toho, jak zvyšujete úroveň vašich jednotek.

## Značky dělníků



Tyto lepenkové značky představují vaše nebojové síly, které pro vás těží stavební dřevo, dolují zlato a staví budovy.

## Městské centrum

Toto centrum představuje domácí město, kde jsou cvičeny vaše jednotky a stavěny budovy. Vaše městské centrum není součástí herního plánu, ale je umístěno před vámi.



Orčí městské centrum  
(Každá rasa má své Městské centrum)

## Karty budov



Budova Pozemních jednotek      Budova Střeleckých jednotek      Budova Leteckých jednotek

Tyto karty představují stavby ve vašem městě, v nichž jsou cvičeny nové jednotky. Každá stavba je označena typem jednotky, kterou v ní lze cvičit (pozemní, střeleckou nebo leteckou) a náklady (zlato a dřevo) na výcvik této jednotky. K tomu, abyste mohli zvyšovat úroveň jednotek nebo cvičit více jednotek zároveň, potřebujete větší počet budov příslušného typu. (Zvyšování úrovně a výcvik jednotek jsou blíže vysvětleny dále v pravidlech.) Karty budov jsou položeny před vámi spolu s vašim městským centrem.

## Značka základny



Jestliže ve hře máte základnu, můžete nasazovat jednotky a dělníky do hry na poli této základny.

## Kostky

Čtyři menší kostky se používají v bitvách, zatímco větší se jmenuje kostka zdrojů a používá se k určení, kolik zlata a dřeva obdržíte, když těžíte na poli zlatého dolu nebo lesa.

## Karty jednotek

Tyto karty vám poskytují důležité informace o vašich jednotkách na herním plánu. Používá se jich také při postupu jednotek (leteckých, střeleckých nebo pozemních) na vyšší úroveň.

**1. Typ:** Tento obrázek ukazuje, který typ jednotky (pozemní, střeleckou nebo leteckou) karta popisuje. (V tomto případě karta popisuje orčí pozemní jednotku.)



**2. Úroveň:** Toto číslo ukazuje, na jakou úroveň byla jednotka vylepšena.

**3. Zvláštní schopnost:** Tento obrázek ukazuje, jakou zvláštní schopnost (pokud nějakou) tento typ jednotky má (jak je popsáno na obrázku "Zvláštní schopnosti jednotek" na konci pravidel).

**4. Požadavky na zvýšení úrovně:** Zde je uvedeno, kolik a jakých typů staveb musíte mít ke zvýšení úrovně tohoto typu jednotky.

**5. Síla:** Toto číslo ukazuje, jak účinný je tento typ jednotky v boji. Čím vyšší číslo, tím lépe jednotka bojuje.



**6. Vítězný bod:** Každý typ vašich jednotek vám poskytne jeden vítězný bod, pokud bude vylepšen na nejvyšší úroveň.

Na začátku hry jsou všechny vaše karty stejného typu (střelecké, letecké nebo pozemní) seřazeny tak, že karta s úrovní 1 je nahoře. Vrchní karta hromádky poskytuje důležité informace pro všechny vaše jednotky toho typu. Jak vylepšujete vaše jednotky, lepší schopnosti se dostanou nahoru a vaše jednotky tohoto typu budou efektivnější ve hře.

### Karty zkušeností

Tyto karty představují schopnosti vaší rasy naučené během bitvy, kouzla sesílaná magicky nadanými členy vaší rasy a další zvláštní schopnosti vaší rasy. Každá rasa má unikátní balíček karet zkušeností. Každý hráč začíná se třemi kartami na začátku hry a dobírá si další karty během bitvy.



### Žetony zlata a dřeva

Tyto žetony představují zdroje zlata a dřeva ve hře. Když vaši dělníci dolují zlato a těží dřevo, hodíte si kostkou zdrojů a vezmete si podle hodnoty odpovídající počet žetonů zlata a dřeva, aby bylo vidět, kolik zdrojů jste shromáždili.



### Žetony vyčerpání

Tyto žetony se používají k označení lesa nebo zlatého dolu, jehož zdroje jsou částečně nebo úplně vyčerpány. Jedna strana žetonu ukazuje "částečné vyčerpání" a druhá ukazuje "úplné vyčerpání." (Vyčerpání je vysvětleno v těchto pravidlech.)



### Další žetony

Další žetony, které najdete ve vaší deskové hře Warcraft, se používají ve speciálních scénářích, které naleznete na konci pravidel.

## Příprava hry

### 1. Vytvořte herní plán

Nejprve musíte části herního plánu složit tak, aby vytvořily herní plán. Pro hru pro 2 a 4 hráče vytvořte herní plán tak, jak je to popsáno na obrázcích "Hra pro dva (čtyři) hráče" (viz dále). Všimněte si, že plán pro 2 a 4 hráče se sestavuje odlišně. Pro 3 hráče použijte plán a pravidla ze scénáře "Elfí brána" popsaného na konci pravidel.

**Hra pro 4 hráče:** Všechny rasy jsou použity a plán se skládá podle obrázku. Hráči hrající za Lidi a Noční Elfy tvoří jeden tým, zatímco Orkové a Nemrtví tvoří druhý tým. (Podívejte se na "Týmovou hru" dále v pravidlech.)

**Hra pro 2 hráče:** Náhodně vyberte 2 rasy. Zbývající 2 rasy se nepoužijí. Sestavte plán tak, jak je to nakresleno na obrázku "Hra pro dva hráče". Všimněte si, že pokud používáte Lidi nebo Noční Elfy, musíte otočit část s městem (z modrozelené strany na růžovou), abyste dosáhli správného umístění pole města, jak je nakresleno na obrázku.

### 2. Uspořádání městského centra

Náhodně určete, který hráč bude hrát kterou rasu. Pokud s tím všichni hráči souhlasí, může si každý hráč rasu vybrat. Každý hráč si vezme městské centrum, karty zkušeností, karty, figurky jednotek a značky pro svou rasu a umístí je na stůl před sebe (jak je nakresleno na obrázku "Uspořádání města").

### 3. Počáteční zdroje

Na začátku hry oddělte žetony zlata a dřeva a umístěte je do dvou samostatných hromádek. Každý hráč dostane z těchto hromádek 5 ks dřeva a 5 ks zlata.

### 4. Rozmístění startovních jednotek

Každý hráč si vezme 3 pozemní jednotky a 3 dělníky ze svých rezerv a umístí je na pole ve městě na herním plánu.

### 5. Uspořádání karet jednotek

Každý hráč si na začátku hry zamíchá svůj balíček karet zkušeností a vytáhne si z něj 3 karty. Hráči se mohou dívat na karty ve své ruce.

### 6. Dobrání karet

Každý hráč zamíchá svůj balíček karet zkušeností a vytáhne si na začátku hry 3 karty. Hráči se mohou dívat na karty ve své ruce.

### 7. Vyberte prvního hráče

Náhodně vyberte prvního hráče. Hlavní hra je nyní připravena a může začít.

### Uspořádání města

Obrázek ukazuje uspořádání města jednoho hráče na začátku hry.

1. Rozdělte své jednotky, budovy, základny a rezervy dělníků do jednotlivých hromádek a umístěte je vedle vašeho městského centra.
2. Toto jsou vaše počáteční hromádky zlata a dřeva. Během hry budete přidávat natěžené zlato a dřevo do těchto hromádek.
3. Pokud postavíte novou budovu, bude umístěna tady.
4. Uspořádejte vaše karty jednotek podle typů (střelecké, letecké, pozemní) a seřaďte je podle úrovně tak, že úroveň 1 bude nahoře. Umístěte tyto tři balíčky podle obrázku.



### Pořadí kola

**Desková hra Warcraft** se hraje po sériích kol. Každé kolo je rozděleno na 4 kroky. Kroky kola jsou:

### Pořadí kola

**Krok 1. Pohyb:** Přesuňte své jednotky a dělníky po herním plánu a začněte bitvy.

**Krok 2. Těžba:** Natězte zlato a dřevo z každého pole zlatého dolu nebo lesa, na kterém máte dělníky.

**Krok 3. Umísťování:** Umístěte do hry dělníky a jednotky, které jsou momentálně ve výcviku, a položte budovy a základny, které jsou ve výstavbě do hry.

**Krok 4. Nakupování:** Utraťte zlato a dřevo na jednu z následujících možností: Výcvik dělníků a jednotek (přijdou do hry v dalším Umísťovacím kroku během vašeho příštího kola). Stavba nových budov a základen (přijdou do hry v dalším Umísťovacím kroku během vašeho příštího kola). Vylepšení jednoho nebo více typů jednotek o jednu úroveň.

### Postavení herního plánu: Hra pro čtyři hráče

Umístěte 13 součástí herního plánu (modrozelené části 1 až 13) podle obrázku. Součásti opatrně posuňte k sobě tak, aby nezůstaly žádné mezery.

### Krok 1: Pohyb

Během vašeho pohybového kroku můžete jednou pohnout každou ze svých jednotek a dělníků na herním plánu. Každou pozemní a střeleckou jednotkou můžete přesunout o jedno pole a každou leteckou jednotkou nebo dělníka o 2 pole jakýmkoliv směrem s následujícími výjimkami:



### Omezení počtu

Na konci vašeho pohybového kroku nesmíte nikdy mít víc jak 3 jednotky na jednom poli. Stejně tak nesmíte mít na konci vašeho pohybového kroku víc jak 3 dělníky na jednom poli. Tato omezení počtu jsou navzájem nezávislá. To znamená, že můžete mít tři jednotky a tři dělníky na stejném poli, ale u žádného typu nesmíte mít víc jak tři na jednom poli.

Toto omezení platí jen pro vaše vlastní jednotky a dělníky. Můžete například přesunout 3 své jednotky na pole obsazené třemi protivnickovými jednotkami, takže na jednom poli bude celkem 6 jednotek (to bude mít za následek **bitvu** na konci

vašeho pohybového kroku, jak je popsáno v kapitole "Bitva" níže v pravidlech).

Podívejte se také na kapitolu "Týmová hra", abyste viděli, jak fungují tato omezení v týmové hře.

### Rychlost leteckých jednotek a dělníků

Letecké jednotky a dělníci se mohou během vašeho pohybového kroku pohnout až o 2 pole.

### Střetnutí jednotek

Jestliže se jedna z vašich jednotek pohybuje přes více polí (buď proto, že to je letecká jednotka, nebo pomocí karty "Urychlení") a vstoupí na pole, které obsahuje nepřátelskou jednotku, nepřátelského dělníka nebo nepřátelskou základnu, musí pohyb okamžitě zastavit.

### Omezení pohybu dělníků

Ačkoliv se vaši dělníci obvykle pohybují jako jednotka, nemohou se přesunout na pole obsazené nepřátelskými jednotkami, dělníky nebo základnami, ledaže už je na tomto poli jedna či více vašich jednotek (je v pořádku, pokud se na toto pole vaše jednotky přesunuly až během tohoto kola).

### Hory a letecké jednotky

Pouze letecké jednotky se mohou přesunout na pole hor (jak je uvedeno na obrázku "Příklady pohybu")

### Kontrola bitev

Poté, co pohnete se svými jednotkami během Pohybového kroku na všech polích, která obsahují alespoň jednu vaši jednotku, a alespoň jednu nepřátelskou jednotku, vypukne bitva (pro podrobnosti se podívejte na kapitolu "Bitva").

### Hra pro dva hráče



Pokud po pohybu vašich jednotek vznikne na herním plánu více jak jedna bitva, můžete je řešit v libovolném pořadí. Všechny bitvy však musí být vyřešeny, než bude krok pokračovat.

**Poznámka:** Pohyb jednotky do prostoru obsazeného nepřátelskými dělníky nezpůsobí bitvu.

### Bezbranní dělníci, základny a města

Poté, co byly vyřešeny všechny bitvy, všichni dělníci a základny na polích s nepřátelskými jednotkami jsou automaticky zničeni a odstraněny z herního plánu.

Až všichni hráči dokončí své pohybové kroky a vyřeší se všechny bitvy, kterýkoliv hráč, na jehož poli s městem zůstanou nepřátelské jednotky, umístí na toto pole značku částečného vyčerpání. Tato značka nemůže být z pole žádným způsobem odstraněna.

Pokud už na městě značka částečného vyčerpání je, je tento hráč a jeho spoluhráči okamžitě vyřazeni ze hry. Odstraňte

dělníky, jednotky a základny těchto hráčů z herního plánu. Jestliže poté zůstane na herním plánu jen jeden hráč nebo jeden tým, hra končí a tento hráč (tým) vyhrává.

### Hra pokračuje

Po skončení pohybového kroku hráče a vyřešení všech vzniklých bitev končí pohybový krok tohoto hráče. Následuje pohybový krok dalšího hráče. Pokud už všichni hráči dokončili své pohybové kroky, hra pokračuje těžebním krokem.

### Krok 2: Těžba

Během těžebního kroku získáváte zlato a dřevo z polí se zlatými doly a lesy, na nichž máte dělníky.

Začněte dolováním zlata. Najděte všechny zlaté doly, ve kterých máte alespoň jednoho dělníka a hodte si jednou kostkou zdrojů za každého dělníka, kterého máte ve zlatém dole. Vezměte si počet žetonů zlata v počtu odpovídajícím vašim hodům.

Stejným způsobem postupujte pro každé pole s lesem, na kterém máte alespoň jednoho dělníka: najděte všechna pole, kde těžíte, jednou si hodte kostkou zdrojů za každého dělníka, kterého máte na poli s lesem, a vezměte si tolik žetonů dřeva, kolik vám na kostce padne.

**Příklad:** hráč Orkův má jednoho dělníka ve zlatém dole a jednoho v lese. Hodí kostkou zdrojů za dělníka ve zlatém dole a padne mu "1". Dostane jeden žeton zlata ze zlaté hromádky a přidá ho do své osobní hromádky. Potom si hodí za dělníka v lese a padne mu "2". Přidá si do své hromádky dva žetony dřeva.

Vaše zdroje musí být položeny před vámi tak, aby na ně bylo vidět. Pokud se vás jiný hráč zeptá, kolik zdrojů máte, musíte pravdivě odpovědět. Pokud hromádku zdrojů, ze které si potřebuje dobrat vyčerpáte, použijte mince nebo nějaké jiné značky, abyste mohli sledovat, kolik zdrojů vám přibylo, nebo si je poznamenejte na papír.

### Vyčerpání zdrojů

Zlaté doly a lesy nevydrží věčně. Pokud házíte kostkou zdrojů a padne vám "3", musíte na dól či les umístit žeton částečného vyčerpání. To znamená, že pole je částečně vyčerpáno.

Pokud už na poli je žeton částečného vyčerpání, otočte ho stranou s křížem nahoru. Pole s žetonem se značkou kříže je zcela vyčerpáno. Pole, která jsou zcela vyčerpána, už dále neprodukují zdroje během těžebního kroku.

Poznámka: jakmile jsou vaše zlaté doly a lesy vyčerpány, měli byste zvážít přesun a obsazení nových polí zdrojů, abyste mohli stavět to, co potřebujete.

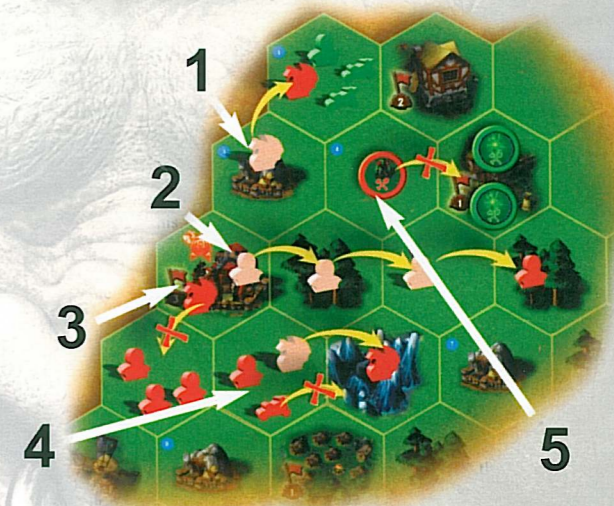
### Více dělníků

Můžete mít až tři dělníky na jednom poli zlatého dolu nebo lesa. Pokud máte na jednom poli více dělníků, hodte si pro každého zvlášť, ale postupně. Pokud hod způsobí vyčerpání pole, nemůžete už na tomto poli házet.

**Příklad:** Orkové mají jednoho dělníka na poli s lesem, dva dělníky na dalším poli s lesem a dva dělníky na poli částečně vyčerpáného zlatého dolu. Hráč Orkův si jednou hodí pro první les a padne mu "2", potom si hodí pro druhý les a padne "3", položí tedy na toto pole značku vyčerpání (půlkou kříže nahoru). Nakonec si hodí podruhé pro druhý les a padne mu "1". Když spočítá své hody, dostane 6 dřevěných žetonů z hromádky dřevěných žetonů. Dále si hodí pro částečně vyčerpáný zlatý dól, padne mu "3" a dostane 3 zlaté žetony. Otočí žeton vyčerpání na zlatém dole tak, že bude ukazovat plný kříž (ukazující, že pole je zcela vyčerpáno). Jeho zbývající dělník je na tomto poli zbytečný a toto kolo už nemůže těžít. Tento hráč udělá nejlépe, když v dalším kole své dělníky z tohoto pole přesune jinam.

### Hra pokračuje

Poté, co hráč obdrží zdroje ze všech zlatých dolů a lesů, kde má své dělníky, jeho těžební krok končí. Začíná těžební krok dalšího hráče. Pokud těžební krok dokončili všichni hráči, hra pokračuje krokem Umístění.



### Příklady Pohybu (viz obrázek výše)

1. Tato letecká jednotka se může pohnout o dvě pole, ale hýbe se na pole obsazené nepřátelskými jednotkami, takže musí zastavit. Na konci pohybového kroku hráče, který zrovna hraje, vypukne na tomto poli bitva.
2. Na toto pole byla zahrána Karta „Urychlení“, která umožnila pozemní a letecké jednotce na tomto poli pohyb až o tři pole v rámci kola.
3. Tato jednotka se nemůže pohnout na pole pod sebou, protože už na něm jsou tři spřátelené jednotky. Výhoda "urychlení" zůstane tedy nevyužita.
4. Tato jednotka se nemůže pohnou na pole vpravo, protože je to pole s horami. Pouze letecké jednotky se mohou hýbat na pole s horami.
5. Tento dělník se nemůže pohnout na pole vpravo, protože toto pole je obsazeno nepřátelskými jednotkami.

### Krok 3: Umístění

Abyste získali nové jednotky, dělníky, budovy a základny, musíte je koupit (jak je vysvětleno v kroku 4: Nakupování), ale nedostanou se do hry dříve než v kroku Umístění v dalším kole.

### Umístování jednotek a dělníků

Během vašeho kroku Umístění můžete vzít kteroukoliv jednotku nebo dělníka, kteří jsou ve výcviku (viz dále v pravidlech), a umístit je na vaše pole s městem nebo základnou. (Podívejte se na příklad na obrázku "Umístování jednotek"). Pokud jednotky nebo dělníci vstoupí do hry ve městě obsazeném nepřátelskými jednotkami, žádná jednotka ani dělník (bez ohledu na to, kterému hráči patří) nesmí toto pole opustit a bitva se vyřeší během pohybového kroku jako obvykle.

### Umístování jednotek

Pokud umíšťujete jednotku, odstraňte značku jednotky z budovy, ve které byla cvičena, a umístit ji na herní plán na pole města nebo základny.



umísťování jednotek

Hráč Orkův odstranil letecké a pozemní jednotky z budov, ve kterých byly v příkladu cvičeny, a umístit je na pole s městem.

### Dokončení staveb

Za druhé, můžete dokončit kteroukoliv z vašich budov, která je ve výstavbě (jak je vysvětleno dále v pravidlech) tak, že ji otočíte obrázkem nahoru na vašem městském centru. Vraťte všechny dělníky z této budovy na pole města (pro příklad se podívejte na obrázek "Dokončení staveb").

### Dokončení základen

Nakonec můžete dokončit základny, které jsou ve výstavbě (jak je popsáno dále v pravidlech), tak, že je otočíte obrázkem nahoru na herním plánu. Umístěte všechny dělníky z této základny zpět na pole obsazené základnou. Tito dělníci se nyní mohou pohybovat, těžit nebo stavět jiné budovy. (Podívejte se na příklad na obrázku "Dokončení základny").

Během kroku Umístění mohou být nově dokončené jednotky a dělníci umístěni na plán na pole s vaším městem nebo na pole obsazené jednou z vašich základen. Jednotky a dělníci mohou být umístěni na nově postavenou základnu, která byla dokončena během toho samého kroku Umístění.

### Omezení počtu a Nepovinné umístění

Když umísťujete jednotku a dělníky, nesmíte překročit omezení počtu tří jednotek a tří dělníků na jednom poli. Pokud nemáte jednotku nebo dělníka kam umístit, zůstávají ve výcviku a nevstupují do hry. Podobně, pokud by návrat dělníka na pole s vaším městem kvůli dokončení stavby překročil omezení maximálního počtu dělníků, zůstává budova ve výstavbě a nevstupuje do hry. Dělníci budující stavby se nemohou vracet do vaší základny. Vždy když rozmísťujete, můžete se rozhodnout, zda chcete dokončit nové dělníky, jednotky, budovy nebo základny.

### Hra pokračuje

Poté, co hráč přivede do hry své jednotky, dělníky, budovy a základny, končí jeho krok Umístění. Na řadě je krok Umístění dalšího hráče. Pokud svůj krok Umístění dokončili již všichni hráči, pokračuje hra krokem Nakupování.

### Krok 4: Nakupování

Během tohoto kroku si můžete zvolit jednu z následujících možností, za kterou utratíte své zdroje zlata a dřeva:

výcvik jednotek a dělníků

stavění staveb a základen

vylepšení typu jednotky

Můžete se rozhodnout neutráct prostředky na žádnou z těchto možností, ale nesmíte zvolit více jak jednu možnost použití zdrojů.

### Volba 1: Výcvik jednotek a dělníků

Abyste mohli do hry přivést nové jednotky a dělníky během vašeho kroku Umístění, musíte je nejprve **vycvičit**. Výcvik se provádí ve třech krocích:

**1. Vyberte si budovu** ve vašem městě, která může produkovat požadovaný typ jednotky. Stavba musí být kompletní (tj., ne ve výstavbě) a nesmí zde již být cvičeny jiné jednotky. Jestli nemáte stavbu, v níž lze produkovat jednotku, nelze takovou jednotku cvičit.

**2. Zaplacení zdrojů** potřebných k výcviku jednotky. Tyto náklady jsou zobrazeny na budově, která tuto jednotku produkuje. (Například na budově, ve které se cvičí pozemní jednotky je nakresleno 1 zlato a 1 dřevo, takže musíte investovat 1 zlato a 1 dřevo, abyste začali výcvik pozemní jednotky.) Pokud chcete investovat zdroje, jednoduše je vraťte na příslušnou centrální hromádku.

**3. Vezměte jednotku** z vašich rezervních jednotek a umístěte ji na budovu, aby bylo vidět, že je ve výcviku. Pro příklad se podívejte na obrázku "Příklad výcviku"

### Výcvik dělníků

Dělníci jsou cvičeni a přivedeni do hry úplně stejně jako jednotky. Dělníci jsou cvičeni v budově dělníků natištěné na vašem Městském centru. Nemůžete postavit žádné další budovy pro dělníky, takže v jednom okamžiku můžete cvičit jen jednoho dělníka.

### Dokončení staveb

Pokud dokončíte budovu, otočte její kartu na znamení, že je dokončená. Odstraňte z ní všechny dělníky a umístěte je na pole města. V příkladu nakresleném níže otočí hráč Orků dvě své budovy a odstraní z nich dělníky na znamení, že jsou dostavěné.



Dokončení staveb

### Omezení výcviku

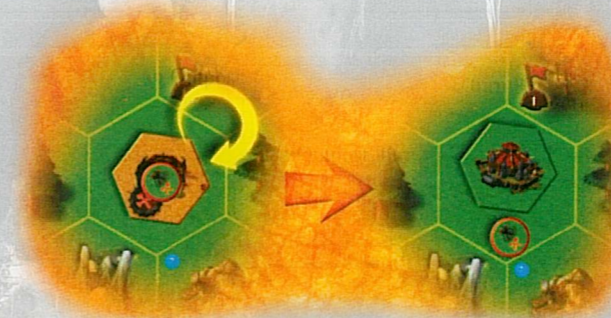
Když cvičíte, můžete cvičit tolik jednotek a dělníků, kolik vám budovy a zdroje dovolí. Avšak nesmíte cvičit více jednotek a dělníků, než kolik je jich přiloženo ke hře. Z tohoto důvodu můžete mít ve hře najednou jen 4 letecké jednotky, 7 střeleckých, 10 pozemních a 8 dělníků. Pokud jsou již všechny ve hře, některé z nich musí nejprve být zabity, než můžete začít cvičit další.

### Budovy a Městská centra

Všimněte si, že na vašem Městském centru jsou natištěny dvě budovy: budova pro dělníky (která produkuje dělníky) a budova pozemních jednotek (která produkuje pozemní jednotky). Pokud chcete cvičit víc jak jednu pozemní jednotku najednou, musíte postavit další budovu pozemních jednotek. Pokud chcete cvičit jiné typy jednotek, musíte postavit příslušné typy budov. Nesmíte však stavět žádné další budovy pro dělníky nebo cvičit více jak jednoho dělníka najednou.

### Dokončení základen

Pokud dokončíte základnu, otočte její značku na znamení, že je hotová. Posuňte dělníky nahoru nad základnu na jednu stranu na tom samém poli, abyste ukázali, že dělníci dokončili stavbu.



dokončení základen

### Příklad Výcviku

V tomto příkladu má hráč hrající za Orky tři budovy pro pozemní jednotky (jednu na Městském centru a dvě další postavil) a jednu budovu pro letecké jednotky. Chce vycvičit dvě pozemní jednotky, takže zaplatí 2 zlata a 2 dřeva (cena je uvedena na budově) a umístí pozemní jednotku z rezerv na každou ze dvou budov pro pozemní jednotky. Také chce vycvičit leteckou jednotku, tak zaplatí 2 zlata a 2 dřeva a umístí leteckou jednotku z rezerv na budovu pro letce. Nakonec by chtěl vycvičit střeleckou jednotku, ale nemá pro ni žádnou budovu, takže ji nemůže cvičit, dokud takovou budovu nepostaví.



Příklad výcviku

### Volba 2: Stavba budov a základen

Abyste dostali nové budovy a základny do hry, musíte je nejprve postavit. To vás nejenom stojí zlato a dřevo, ale také to zaměstná vaše dělníky. (Dělníci, kteří staví budovy, nemohou těžit zdroje.)

### Stavba budov

Stavba budovy se provádí ve třech krocích:

#### 1. Přidělení dělníka.

Za každou budovu, kterou chcete stavět, musíte mít na poli města jednoho dělníka. K postavení budovy odeberte jednoho dělníka z pole Města. Toto je váš přidělený dělník, který staví novou budovu (Pokud nemáte dělníka na poli Města, nemůžete stavět budovu.)

#### 2. Zaplacení 2 zlata a 2 dřeva

K zaplacení stavby, jak je popsáno v kapitole výcvik.

#### 3. Přidání budovy do města.

Vezměte budovu z vašich rezerv a položte ji lícem dolů k označení, že je ve výstavbě. Umístěte přiděleného dělníka na tuto budovu a položte ji tak, aby sousedila s Městským centrem. Tato budova bude dostavěna během vašeho dalšího kroku Umístění, pokud se nerozhodnete jinak.

### Stavba základen

Stavba základny se provádí ve třech krocích:

#### 1. Přidělení dělníka.

Pro každou základnu, kterou chcete postavit, musíte mít na poli, kde chcete základnu postavit, jednoho dělníka. K postavení základny odeberte jednoho dělníka z vybraného pole. Toto je váš přidělený dělník, který staví novou základnu. (Pokud nemáte dělníka na tomto poli, nemůžete zde základnu postavit.)

#### 2. Zaplacení 2 zlata a 2 dřeva

K zaplacení stavby, jak je popsáno v kapitole výcvik.

#### 3. Umístění základny na herní plán.

Vezměte značku základny z vašich rezerv a položte ji lícem dolů k označení, že je ve výstavbě. Umístěte přiděleného dělníka na tuto značku. Pokud tento dělník cokoli udělá (přesune se, těží zdroje, zúčastní se bitvy, je zabít, atd.) před dokončením základny, pak je tato základna zničena. V opačném případě bude základna dokončena během kroku Umístění vašeho dalšího kola, pokud se nerozhodnete jinak.

**Příklad:** Hráč za Orky chce postavit budovu pro pozemní jednotky a základnu. Nejprve zaplatí 4 zlata a 4 dřeva za budovu i základnu. Pak vezme budovu pro pozemní jednotky a základnu ze svých rezerv. Položí budovu lícem dolů do svého města, odebere jednoho dělníka z pole města a položí ho na budovu. Nakonec vybere pole na herním plánu, kde má nějakého dělníka. Položí značku základny na toto místo lícem dolů a umístí dělníka z tohoto pole na základnu.

## Stavební omezení

Postavit můžete tolik budov a základen, kolik vám umožní množství vašich zdrojů a dělníků.

Nicméně počet budov a základen, které můžete mít ve hře, je omezen počtem budov a základen v rezervách. Z tohoto důvodu můžete postavit pouze 2 budovy pro pozemní jednotky, 3 budovy pro střelecké jednotky, 3 budovy pro letecké jednotky a 2 základny.

## Volba 3: Vylepšování

Když se rozhodnete vylepšit jednotky, můžete vylepšit jeden nebo více druhů jednotek, pokud k tomu máte příslušné budovy a zdroje. Karta jednotky určuje, jaké budovy jsou potřeba k vylepšení tohoto typu jednotek na další úroveň. Pokud máte alespoň tolik budov, kolik je požadováno, můžete zaplatit 2 zlata a 2 dřeva na vylepšení tohoto typu jednotek. Můžete vylepšit tolik typů jednotek, kolik dovolují vaše budovy a zdroje, ale **nesmíte vylepšit jeden typ jednotky víc než jednou za krok Nakupování**. Když vylepšíte typ jednotky, dejte vrchní kartu jednotky na spodu balíku. Všechny vaše jednotky na herním plánu jsou ihned vylepšeny a mají sílu a zvláštní schopnosti uvedené na nynější vrchní kartě jednotky.

***Příklad:** Hráč za Orky chce vylepšit své pozemní jednotky. Podívá se na kartu pozemních jednotek a vidí, že nahoře je karta úrovně 1 a ke zvýšení úrovně je potřeba jedna budova pro pozemní jednotky. Hráč za Orky má nejméně jednu tuto budovu, tak zaplatí 2 zlata a 2 dřeva k vylepšení pozemních jednotek. Vezme horní kartu (úroveň 1) a dá ji dospod karet pozemních jednotek, čímž odhalí novou vrchní kartu (úroveň 2). Úroveň 2 pozemních jednotek potřebuje 2 budovy pozemních jednotek k dalšímu zvýšení úrovně. Pokud hráč za Orky má takové dvě budovy, příští kolo může zaplatit další 2 zlata a 2 dřeva a znovu zvýšit úroveň svých pozemních jednotek.*

Pokud se po sejmutí vrchní karty ukáže symbol **vítězých bodů** místo požadavků další vylepšení na vylepšení, tento typ jednotek jste vylepšili na nejvyšší možnou úroveň. Tímto způsobem můžete získat až 3 vítězné body (1 za pozemní, 1 za střelecké a 1 za letecké jednotky). Pověšměte si také, že mnoho typů jednotek má zvláštní schopnosti. Popis a pravidla pro tyto zvláštní schopnosti jsou na zadní straně pravidel.

**Důležitá poznámka:** Pečlivě vybírejte, které jednotky vylepšit. Je obtížné postavit dostatek budov k vylepšení všech typů jednotek na maximum, a vaše rozhodnutí v této otázce bude mít významný vliv na vaši strategii a taktiku.

## Konec kola

Poté, co všichni hráči odehráli krok Nakupování, je kolo u konce. Hráč po levici prvního hráče se stává novým prvním hráčem a začíná nové kolo.

## Příklad vylepšování jednotky



K vylepšení jednotky musíte mít počet a typ budov uvedených v požadavcích na vylepšení. V příkladu na obrázku níže musí mít hráč za Orky 3 budovy pro pozemní jednotky, aby vylepšil jednotky z Úrovně 3 na Úroveň 4.

Když vylepšujete jednotku, odložte vrchní kartu jednotky dospod balíku.

Nově odhalená vrchní karta udává novou Sílu a zvláštní schopnosti všech vašich jednotek tohoto typu. V tomto příkladu postoupí pozemní jednotky hráče za Orky na úroveň 4. Všechny mají sílu 5 a zvláštní schopnost Plošný Útok.

## Bitva

Kdykoli se jednotky ovládané dvěma různými hráči (v týmové hře dvěma různými týmy) ocitnou na stejném poli po skončení pohybového kroku hráče, nastane bitva. Pole, na kterém bitva vypukne se nazývá bojiště. Všechna pole sousedící s bojištěm se nazývají křídla. Všechny jednotky na bojišti a na křídlech se účastní bitvy, pokud jsou ovládaný jedním ze dvou hráčů, jejichž jednotky bojují nebo členy jejich týmu. Když začne bitva, vezmou si všichni hráči, jejichž jedna či více jednotek se účastní bitvy, jednu kartu zkušeností z balíku. Kdykoliv dojdou hráči karty zkušeností, zamíchá balíček odhozených karet a vytvoří z něj nový balík karet zkušeností.

## Útočník a Obránce

Útočníkem v bitvě je hráč, jehož pohyb způsobil bitvu. Obránce je hráč, jehož jednotky byly napadeny útočníkem. V týmové hře jsou spojenci útočníka také útočníky, pokud se jedna nebo více jejich jednotek účastní bitvy. Spojenci obránce jsou také obránci, pokud se jedna nebo více jejich jednotek účastní bitvy.

## Fáze bitvy

Bitva se odehrává přesném pořadí, protože některé typy jednotek jsou rychlejší než jiné. Bitva postupuje takto:

### Fáze 1. Útok střeleckých jednotek

Zúčastněné střelecké jednotky útočí na začátku bitvy (viz kapitola "Útočení"). Střelecké jednotky obou stran útočí současně. Ztráty způsobené střeleckým útokem jsou odebrány z herního plánu. Účinky karet zkušeností, které působí na jednu fázi bitvy, končí.

### Fáze 2. Útok leteckých jednotek

Po vyřešení útoku střeleckých jednotek, každá zúčastněná letecká jednotka útočí (viz kapitola "Útočení" níže). Letecké jednotky obou stran útočí současně. Ztráty způsobené leteckým útokem jsou odebrány z herního plánu. Účinky karet zkušeností, které působí na jednu fázi bitvy, končí.

### Fáze 3. Útok pozemních jednotek

Nakonec útočí (viz kapitola "Útočení" níže) všechny zúčastněné pozemní jednotky. Pozemní jednotky obou stran útočí současně. Ztráty způsobené pozemním útokem jsou odebrány z herního plánu. Účinky karet zkušeností, které působí na jednu fázi bitvy, končí.

**Poznámka:** letecké jednotky nemohou být vybrány jako ztráty žádným hráčem během Fáze 3 (Útok pozemních jednotek). Pokud hráči zbyly pouze letecké jednotky, všechny zbývající ztráty, které mají být přiřazeny v této fázi, zanikají. Jinými slovy, pozemní jednotky nemohou za normálních okolností zničit letecké jednotky.

## Začíná nové kolo

V tomto okamžiku končí účinky karet zkušeností působící na jedno kolo boje a začne nové kolo bitvy znovu fázi 1. Bitva takto pokračuje dokud jeden z hráčů neovládne bojiště (viz "Konec bitvy").

## Útočení

Útok se provede sečtením počtu jednotek útočícího typu (střelecké, letecké, pozemní), které máte v bitvě, a hozením stejného počtu bojových kostek. Například, pokud máte 2 pozemní jednotky na bojišti a 4 další pozemní jednotky na křídlech, hodíte celkem šesti kostkami. Způsobíte jednu ztrátu svému nepříteli za každou kostku, na které padne stejné nebo nižší číslo než je síla vašich jednotek (uvedená na kartě jednotky). Pokud máte více

útočících jednotek než kostek, zapamatujte si výsledky hodů a hodte dodatečně za zbylé jednotky. Například útočíte 6 pozemními jednotkami se silou 2 a na kostkách vám padne 4, 3, 1 a 3. Poté hodíte znovu dvěma kostkami za zbývající jednotky, a padne 2 a 6. Dohromady sečteno způsobíte protivníkovi dvě ztráty.

## Odstranění Ztrát

Když utrpíte ztráty, musíte odstranit jednu z vašich bojujících jednotek (z bojiště či křídlel) za každou vám způsobenou ztrátu. Vy si vybíráte, které z vašich vlastních jednotek budou zabity a odstraněny z pole, a poté vráceny do vašich rezerv. Nemůžete vybrat dělníky jako ztráty. Obránce musí jako první odstranit jednu svou ztrátu (za předpokladu, že alespoň jednu utrpěl), poté útočník odstraní jednu ztrátu a tak dále, dokud nejsou všechny ztráty odstraněny. Karty které snižují ztráty musí být zahrány před odebráním první ztráty.

**Poznámka:** Při odstraňování ztrát je nutno provést strategická rozhodnutí. Zprvve, často je smysluplné odstraňovat slabší, levnější jednotky jako první. Zadruhé, můžete ukončit bitvu (fakticky "utíkat") odstraněním ztrát z bojiště, i když máte ještě hodně jednotek na křídlech (před koncem bitvy ale musíte odstranit všechny způsobené ztráty). A konečně, můžete zabránit druhé bitvě (viz "Vícenásobné bitvy") odstraněním ztrát z křídlel obsazených nepřátelskými jednotkami, dříve než se tato pole stanou bojištěm samostatné bitvy.

## Konec bitvy

Bitva pokračuje, dokud bitevní pole neobsahuje jednotky pouze jedné rasy, nebo není úplně prázdné. Při určování, zda bitva pokračuje, se nepřihlíží k jednotkám na křídlech. Takto může být bitva rychle ukončena odebráním ztrát z bojiště. Hráč, který má nějaké živé jednotky na bitevním poli, je vítěz bitvy. Vítěz každé bitvy si ihned vezme jednu kartu zkušeností ze svého balíku zkušenostních karet, jako odměnu za vítězství.

## Hraní karet

Karta může být zahrána kdykoliv to je možné (uvedeno v popisu karet na konci pravidel), ale karty hrané během bitvy mohou být hrány, pouze pokud máte alespoň jednu jednotku účastnící se bitvy.

Pokud chtějí hráči na obou stranách hrát karty, útočník musí dovolit obránci, aby hrál svou kartu jako první. Po shlednutí karty obránce může útočník změnit názor a rozhodnout se pro zahrání jiné karty nebo nehrát kartu vůbec. V týmové hře má každý obránce možnost hrát kartu, teprve poté může hrát kartu každý útočník.

## Hory a letecké jednotky

Pouze letecké jednotky se mohou přesunout na pole hor. Letecké jednotky na polích hor se účastní bojů jako obvyčejně. Pokud je samotným bojištěm pole hory, jednotky na křídlech se mohou normálně účastnit.

## Vícenásobné bitvy

Pokud jste na konci vašeho pohybového kroku pohnuli jednotkami do několika polí obsazených nepřátelskými jednotkami, musíte vybojovat několik bitev (jednu bitvu na každém poli).

Každá bitva se vyhodnocuje odděleně.

Protože je to váš tah, musíte vybrat pořadí vyhodnocování bitev. Pověšměte si, že pokud dvě bojiště sousedí, jednotky se na těchto polích se mohou zúčastnit obou bitev, protože jednotky jsou na křídlech druhého bitevního pole (viz obrázek "Příklady bitevního pole").

### Příklad bitevního pole 1

V našem prvním příkladu, Noční Efové (Zelení) vstoupili na pole 1 během fáze pohybu hráče za Elfy. Po dokončení všech pohybů se musí vyřešit všechna bojiště vzniklá na herním plánu. Jednotky Nemrtvých a Elfů, které se zúčastní boje jsou jednotky na bojišti (1) a všechny jednotky Nemrtvých a Elfů na křídlech (všetchna pole sousedící s bojištěm, na nákrese vyznačená světlejší barvou). Orčí letecká jednotka na poli 2, i když je na křídle, se neúčastní boje, protože účastníci bitvy jsou jen Nemrtví a Elfové.

Jednotka Nemrtvých na poli 3 také nezasáhne do boje, protože není na křídle.



### Příklad bitevního pole 2

V našem druhém příkladu, Elfové vstoupili na dvě různá sousedící pole obsahující jednotky Nemrtvých. Poté, co hráč Elfů dokončí všechny pohyby, musí se vyřešit všechna bojiště vzniklá na herním plánu.

Protože vznikla 2 bojiště -- A a B -- musí hráč Elfů rozhodnout, která z těchto dvou bitev se odehraje jako první. Pokud bude bojiště A vyhodnoceno jako první, všechny jednotky na poli B se mohou bitvy účastnit, protože jsou na jednom z křídél bojiště A (to platí i obráceně). Pokud se během bitvy odeberou ztráty ze sousedícího nevyhodnoceného bojiště, tato bitva se nemusí vůbec odehrát, pokud na tomto bojišti po vyhodnocení první bitvy zůstanou pouze jednotky jednoho hráče. Jednotky na polích 1 a 2 mohou bojovat v obou bitevách, protože jsou na křídle pole A i B.



### Příklad bitvy

Hráč za Noční Elfy posunul svoje jednotky na pole obsazené Lidskými a Orčími jednotkami, takže na konci jeho pohybového kroku nastanou dvě bitvy. Hráč za Elfy určí, že první bude vyřešena bitva s Lidi. Všechny jednotky Elfů a Lidí na bojišti a na křídlech se účastní bitvy. Orčí jednotky, i když jsou na křídlech, se neúčastní.

(V tomto případě se nejedná o týmovou hru).

### Střelecké útoky

Nejprve zaútočí střelecké jednotky. Noční Elfové mají v bitvě jednu střeleckou jednotku (síla 2) a Lidé mají 2 (síla 3). Hráč za Elfy hodí "4" (minul), hráč za Lidi hodí "5" a "2", což znamená že Elfové utrpěli jednu ztrátu. Hráč Elfů vybere jednu ze svých pozemních jednotek na křídle a odstraní ji z herního plánu.



Střelecké útoky

### Letecké útoky

Další na řadě je útok leteckých jednotek. Elfové mají jednu leteckou jednotku (síla 3) a Lidé dvě jednotky (rovněž síla 3). Hráč za Elfy hodí "3" a způsobí tak jednu ztrátu, hráči za Lidi padne "2" a "6", způsobí tedy také jednu ztrátu. Hráč Elfů vybere další pozemní jednotku z křídla, Hráč Lidí vybere jako ztrátu jedinou pozemní jednotku, kterou má na bojišti.



Letecké útoky

### Pozemní útok

Nakonec zaútočí pozemní jednotky. Hráč za Noční Elfy má čtyři pozemní jednotky (síla 2) a hráč Lidí nemá žádnou. Hráč Nočních Elfů hodí "5", "2", "3" a "2", takže způsobí dvě ztráty. Hráč Lidí nehází žádnou kostkou (protože již nemá žádné pozemní jednotky v bitvě) a musí ukončit bitvu odstraněním svých dvou střeleckých jednotek z bitevního pole. (Hráči nemohou vybrat letecké jednotky jako ztráty při pozemním útoku.)



Pozemní útoky

Protože hráč Nočních Elfů je jediný hráč, který má jednotky na bojišti, bitva končí. Jelikož dělník Lidí je ponechán bez obrany, je zabit a odstraněn z herního plánu. (Pokud by hráč Lidí mohl vybrat jednu nebo obě letecké jednotky jako ztráty, bitva by pokračovala dalším kolem, začínaje opět střeleckými útoky.)

Konec příkladu

### Vítězství a Konec hry

Ve variantě základní hry pro dva hráče, první hráč, který má 15 vítězných bodů na konci svého kola, vyhrává hru. Ve variantě pro čtyři hráče, první tým který má společně 30 vítězných bodů na konci kola jednoho z členů týmu, vyhrává hru. Vítězné body mohou být získány z následujících zdrojů :

**Zkušenost:** Každý balík karet zkušeností obsahuje tři karty s vítěznými body, kde každá má hodnotu 1 vítězného bodu, když je hráč před sebe položí lícem nahoru.  
**Vylepšení:** Každý typ jednotek má hodnotu 1 vítězného bodu po vylepšení na nejvyšší úroveň.

**Ovládnutí herního plánu:** Mnoho polí na herním plánu má hodnotu vítězných bodů pro hráče, který na nich má na konci kola jednotky. Na každém takovém poli je uvedeno, jakou hodnotu má. Pole Měst jsou nejhodnotnější, každé má hodnotu 3 vítězných bodů, další cílová pole mají hodnotu pouze 1 nebo 2 vítězných bodů. Dokud ovládáte vlastní Město (tj. dokud tam máte alespoň jednu jednotku), máte nejméně 3 vítězné body. Hráči a jejich spoluhráči mohou být poraženi také tím,

že cizí jednotky obsadí jejich Město. Pokud ve hře zůstane pouze jeden hráč nebo tým, pak hra končí a tento hráč nebo tým vyhrál.

### Poznámky k týmové hře

Ve verzi základní hry pro 4 hráče, utvoří hráči dva týmy. Hráči Lidí a Nočních Elfů vytvoří jeden tým, a hráči Orků a Nemrtvých vytvoří druhý. Hráči v jednom týmu mají několik výhod a omezení:

**Sdílení zdrojů:** Týmoví spoluhráči mohou kdykoliv požádat jeden druhého o zdroje, i když hráči nejsou povinni spoluhráči požadované zdroje poskytnout.

**Spřátelené jednotky a Omezení počtu:** Můžete přesunout své jednotky a dělníky na pole obsazená spoluhráčem, aniž byste vyvolali bitvu. Jednotky a dělníci vašeho spoluhráče se ovšem započítávají do omezení počtu (nejvýše 3 jednotky a 3 dělníci na jednom poli)

**Bitva a ztráty:** Jednotky vašeho spoluhráče se mohou účastnit bitvy spolu s vašimi jednotkami, pokud si to spoluhráč přeje, ale za své jednotky si v bitvě hájí sám. Při odstraňování ztrát se vy a váš spoluhráč jako tým musíte dohodnout, jak budou ztráty rozděleny mezi vašimi jednotkami.

**Sdílení Karet:** Můžete svému spoluhráči ukazovat své karty zkušeností, ale nemůžete mu žádnou z nich předat. Navíc můžete hrát karty v bitvě, pouze pokud se jedna nebo více vašich jednotek bitvy účastní.

### Scénáře

Po odehrání několika základních her můžete zkusit si zahrát některý z následujících scénářů nebo ho použít pro inspiraci k vytvoření vlastního scénáře. Tyto scénáře se připravují jinak než základní hra. Příprava a vítězné podmínky každého scénáře jsou popsány dále. Hráči by si měli uvědomit, že v některých scénářích nezáleží na vítězných bodech.

**Desková hra Warcraft** obsahuje množství žetonů, které se používají v dále uvedených scénářích. Tyto žetony nemají žádné předem stanovené účinky, takže je ve svých scénářích můžete použít dle vlastního uvážení.

### Elfí Brána

Nemrtvá Zkáza, Lidská Aliance a Orčí Horda bojují mezi sebou a malou skupinou Nočních Elfů o nadvládu nad mocnou bránou, která umožňuje v okamžiku přesunout jednotky na velké vzdálenosti. Ovšem armády musí vykonat více než jen dosáhnout Elfí brány k jejímu ovládnutí - musí opevnit svoje pozice a udržet nepřátele z dosahu, aby zabezpečili bránu.



Scénář Elfí Brána

### Počet hráčů: 3

**Rasy:** Všechny kromě Nočních Elfů

**Potřebné zvláštní žetony :** Žádné

**Nastavení herního plánu:** Herní plán se sestavuje podle obrázku. Každý hráč začíná s 5ks zlata a 5ks dřeva. Položte žeton úplného vyčerpání na každý zlatý důl a les kromě těch, které sousedí s Městy. První hráč je vybrán náhodně, stejně jako v základní hře.



**Počáteční jednotky:** Každý hráč začíná s 3 pozemními jednotkami a 3 dělníky ve svém Městě. Navíc umístíte 2 střelecké jednotky Nočních Elfů a 1 pozemní jednotku Nočních Elfů na každé z polí A, B a C a 3 letecké jednotky Nočních Elfů na pole D.

**Zvláštní pravidla:** Zlaté doly a lesy sousedící s Městy se nemohou vyčerpat (Pokud hodíte "3" při těžení na těchto polích, ignorujte vyčerpání zdroje). Jednotky Nočních Elfů na herním plánu jsou neutrální a nepohybují se. Začínají hru vylepšeny na Úroveň 2. Pokud s nimi hráč bojuje, hráč po jeho levé ruce hází za Elfy, ale nemůže používat své karty. Tyto Elfí jednotky slouží k obraně Elfí brány a pokud jsou zabity, odcházejí nadobro ze hry.

**Podmínky vítězství:** Vyhráváte, pokud na konci kola máte alespoň jednu jednotku na poli D a současně celkový počet nepřátelských jednotek na polích sousedících s polem D (včetně Nočních Elfů) je menší než 3. Také vyhráváte, pokud zbývající dva hráči byli odstraněni ze hry.

### Pochod Nekromantů

Nekromanti Nemrtvé Zkázy slídí krajinou a jejich řady se za pochodu rozrůstají o oživené mrtvoly. Lidé musí nekromanty zastavit, než jejich armáda povstane a celý region padne do jejich spárů.



**Počet hráčů:** 2

**Rasy:** Lidé a Nemrtví

**Potřebné zvláštní žetony:** V tomto scénáři potřebujete dva žetony Nekromantů a ostatní speciální žetony zobrazené na obrázku počátečního rozmístění.

**Nastavení herního plánu:** Herní plán sestavte podle obrázku. Umístěte žetony na pole A až E podle obrázku a položte dva žetony jednotek Nekromantů podle obrázku. Lidé mají Městské centrum jako obvykle a dostanou 5 ks zlata a 5 ks dřeva do začátku. Hráč Nemrtvých nemá žádné Městské centrum, žádné zásoby ani budovy. Hráč Nemrtvých začíná jako první.

**Počáteční jednotky:** Hráč Nemrtvých začíná hru s 2 jednotkami Nekromantů na polích vyznačených obrázkem. Lidé začínají hru s 3 dělníky a 3 pozemními jednotkami ve svém Městě.

**Hra za Nemrtvé:** Když hráč Nemrtvých těží, a má na poli A Nekromanta, může ihned zdarma umístit **nemrtvou pozemní jednotku** na toto pole. Pokud má Nekromanta na poli B, může ihned zdarma umístit **nemrtvou střeleckou jednotku** na toto pole. Pokud má Nekromanta na poli C, může ihned zdarma umístit **nemrtvou leteckou jednotku** na toto pole. Při umísťování volných jednotek musí hráč Nemrtvých dodržovat běžná pravidla pro omezení počtu jednotek na jednom poli.

Když hráč Nemrtvých vylepšuje jednotky, a má Nekromanta na poli D nebo E, může **vylepšit jeden typ jednotky zdarma** (nebo dva typy jednotek pokud má Nekromanty na obou polích). Pokud jedno z těchto speciálních polí (A-E) ztratí svůj zvláštní žeton (jako důsledek zničení Lidmi), toto pole už nadále nemá žádné zvláštní schopnosti. Hráč Nemrtvých nemůže cvičit jednotky ani stavět během svého kroku Nakupování.

**Hra za Lidí:** Hráč lidí hraje svoje tahy běžným způsobem s tím, že zlatý důl a les sousedící s jeho Městem se nemohou vyčerpat.

**Zvláštní pravidla:** Jednotky Nekromantů dodržují stejná pravidla jako dělníci: Pohybují se o 2 pole během Pohybového kroku a jsou zabiti, pokud se ocitnou sami na poli s nepřátelskými jednotkami na konci Pohybového kroku. Podobně je zničen žeton na zvláštním poli (pole A-E), pokud jednotka Lidí ukončí pohyb na tomto poli. Poslední pravidlo je, že oba Nekromanti nemohou sdílet stejné pole.

**Vítězství:** Hráč Nemrtvých zvítězí, pokud zničí Lidí obsazením jejich pole Města (stejně jako v základní hře). Hráč Lidí vyhraje pokud zničí oba Nekromanty nebo zničí všechny zvláštní žetony na polích A, B a C.

### Zajatci

Příslušníci Orčí Hordy zajali Tyrande, vůdce Nočních Elfů. Za odplatu uvěznil Noční Elfové Thralla, válečného velitele Orčí Hordy. Každá strana teď doufá, že jako první osvobodí svého zajatého velitele.



**Počet hráčů:** 2

**Rasy:** Orkové a Noční Elfové

**Potřebné zvláštní žetony:** 4 žetony zdi, 2 žetony zajatců (Orčího a Nočních Elfů, jak je zobrazeno na obrázku)

**Nastavení herního plánu:** Herní plán sestavte podle obrázku. Oba hráči začínají se 3 dělníky a 3 pozemními jednotkami ve svém Městě. Umístěte 4 žetony zdi na plochu podle obrázku. Položte žetony zajatců na pole A a B, jak je zobrazeno.

**Zvláštní pravidla:** Zdi nemohou být překročeny pozemními nebo střeleckými jednotkami. Pozemní ani střelecká jednotka na jedné straně zdi se navíc nemůže účastnit bitvy (jako jednotka na křídle) odehrávající se na druhé straně zdi. Zdi ovlivňují tímto způsobem pouze okraj pole, na kterém stojí. Pohyb a boj na křídle přes ostatní okraje jsou neovlivněny. Každá jednotka může přesunout (vzít s sebou) zajatce své rasy při svém pohybu. Zajatec se nemůže pohybovat pokud není doprovázen jednotkou vlastní rasy.

**Vítězství:** Hráč vyhraje buď zničením druhého hráče nebo přesunutím zajatce vlastní rasy do svého pole Města, čímž ho zachrání.

### Nordrassil, Strom světa

Nemrtvá Zkáza ovládaná démonem Achimondem přišla zničit Nordrassil, Strom světa, který drží mnoho z magie Azerothu. Pokud uspějí, svět bude napaden a zničen Planoucí Legií. Lidská Aliance, Orčí Hordy a Noční Elfové se sjednotili, aby tomuto zlověstnému plánu zabránili. Tyto tři skupiny musí spolupracovat v obraně Nordrassilu než Furion Stormrage (Bouřkohněv), velitel druidů Nočních Elfů, vyvolá kouzlo nezbytné pro konečnou porážku Planoucí Legie.



**Počet hráčů:** 4

**Rasy:** Všechny

**Potřebné zvláštní žetony:** 1 žeton Nordrassilu

**Nastavení herního plánu:** Herní plán sestavte podle obrázku. Umístěte žeton Nordrassilu na pole A.

Hráči nemají žádné zdroje. Všechny typy jednotek všech hráčů začínají hru vylepšené na svoji nejvyšší úroveň. Hráči Lidí, Orků a Nočních Elfů jsou v jednom týmu, bojují proti hráči Nemrtvých a platí pro ně všechna pravidla týmové hry popsaná v základní hře.

Hráč Nočních Elfů začíná jako první hráč.

**Počáteční jednotky:** Každý hráč začíná se armádou jednotek vyznačenou na obrázku. (Podívejte se na obrázek pro zjištění počtu a polohy jednotek.)

Umístěte Lidskou základnu na pole B.

Umístěte Orčí základnu na pole C.

Umístěte základnu Nočních Elfů na pole D.

Umístěte základnu Nemrtvých na pole E a F.

## Zvláštní schopnosti jednotek

**Plošný útok :** Pokud při útoku jednotky s touto schopností padne na kostce 1, způsobí 2 zranění místo jednoho.

**Léčení:** Pokud se bitvy účastní jedna nebo více vašich jednotek s touto schopností, pak každý hod 1 vašeho protivníka (modifikace hodu kostkou se nezapočítávají) způsobí o jednu ztrátu méně než obvykle (tj. 0 normálně, 1 při plošném útoku). Každá 1 se stále považuje za zásah a neruší žádnou schopnost aktivovanou hodem 1 (Vzkříšení mrtvých a další).

**Pomalý jed:** Na začátku každého kola v bitvě vyber jednu fázi bitvy za každou jednotku s touto schopností, která se jí účastní. Tvoje jednotky v těchto fázích zaútočí a způsobí ztráty jako první místo obvyklého současného útoku. Pokud máš tři nebo více jednotek s touto schopností v bitvě, tvoje jednotky útočí a zraňují první ve všech fázích.

**Krvežíznivost:** Během hodu na útok hod' 1 extra útok, pokud máš jednu nebo více jednotek s touto schopností v bitvě. Tuto schopnost nemůžeš použít během bitevní fáze, v níž nemáš ani jeden útok.

**Vzkříšení mrtvých:** Jestli se jedna nebo více vašich jednotek s touto schopností účastní bitvy, pak každý hod 1 při útoku vám umožní, kromě způsobení ztráty, přidat jednu pozemní jednotku z vašich rezerv na bojiště. Při tomto umístování pozemních jednotek můžete ignorovat. Omezení počtu jednotek na jednom poli. Jakmile ovšem bitva skončí, musíte vrátit všechny pozemní jednotky, které převyšují početní omezení, zpět do rezerv.

## Schopnosti karet

Efekty jednotlivých karet zkušeností jsou popsány pod příslušnou rasou:

## Lidé



**Povolání do zbraně:** Zahraj tuto kartu po pohybu nepřátelské jednotky na pole obsahující jednoho nebo více tvých dělníků. Tito dělníci se do konce tohoto Pohybového kroku považují za pozemní jednotky.



**Zruš kouzlo:** Zahraj tuto kartu během bitvy pro zrušení efektu karty, která byla právě zahrána a jejíž efekty nebyly ještě vyhodnoceny.



**Neviditelnost:** Zahraj tuto kartu před odebráním ztrát ke snížení počtu ztrát hráče o 1.

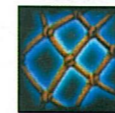


**Polymorf:** Zahraj tyto kartu na začátku kola během bitvy. Vyber jednu nepřátelskou jednotku účastnící se bitvy. Tato jednotka nemůže v tomto kole útočit.

## Orkové



**Zhltnutí:** Zahraj tuto kartu na počátku kola během bitvy. Odstraň jednu nepřátelskou střeleckou nebo pozemní jednotku z bitvy, dokud bitva neskončí. Pokud bitvu vyhrajete, jednotka je zabita, jinak se vrátí na své původní místo.



**Polapení:** Zahraj tuto kartu na začátku fáze pozemního útoku. Protivníkovy letecké jednotky mohou být až do konce bitvy odebrány jako ztráty i při útoku pozemních jednotek.



**Otrávená kopí:** Zahraj tuto kartu během boje před hozením svých útoků. Hod' znovu všechny útoky, které tuto fázi minuly, ale nové výsledky si už musíte ponechat (kouzlo nelze hrát 2x v téže fázi).



**Rabování:** Zahraj tuto kartu v bitvě poté, co protivník odebral jednotku jako ztrátu. Vezmi si od tohoto hráče zlato a dříví v ceně zabité jednotky. Pokud nemá hráč dostatek zlata nebo dříví, vezmi si od něj všechny zdroje tohoto typu. Nezapomeňte, že v týmové hře celý tým sdílí zdroje.

## Noční Elfové



**Skřítčí oheň:** Zahraj tuto kartu během bitvy před hozením útoků některé fáze. Odečti 1 od všech svých hodů na útok v této fázi. K této úpravě se však nepřihlíží, je-li vyžadován konkrétní hod (např. pro Plošný útok).



**Přesná střelba:** Zahraj tuto kartu během bitvy těsně předtím, než protivník odebere ztrátu, kterou jsi toto kolo způsobil. Tuto ztrátu vybereš místo protivníka, při dodržení běžných pravidel pro odebrání ztrát. V týmové hře lze přiřadit zranění libovolnému z protivníků v bitvě.



**Měsíční ostří:** Zahraj tuto kartu během bitvy, po hození útoků některé fáze. Za každý úspěšný zásah hod' jeden zvláštní útok navíc se silou příslušné jednotky.



**Obnova:** Zahraj tuto kartu na začátku svého Těžebního kroku k odebrání žetonu částečného nebo úplného vyčerpání z jednoho pole lesa dle svého výběru.

## Nemrtví



**Zmrzačení:** Zahraj tuto kartu na začátku protivníkovy Pohybového kroku a vyber jedno pole na ploše. Všechny nepřátelské jednotky a dělníci na tomto poli se toto kolo pohnou o jedno pole méně (minimum 0).



**Prokletí:** Zahraj tuto kartu během bitvy poté, co protivník hodil útok. Za každý jeho zásah hod' kostkou. Zabrániš jedné ztrátě za každý hod 3 nebo méně.



**Vyvolej budovu:** Zahraj tuto kartu během kroku Nakupování a můžeš zahájit stavbu budovy ve svém Městě (ne stavbu základny) bez použití dělníka.



**Síť:** Zahraj tuto kartu na začátku fáze pozemního útoku. Protivník může až do konce bitvy vybírat svoje letecké jednotky jako ztráty při pozemním útoku.

## Všechny rasy



**Urychlení:** Zahraj tuto kartu na počátku Pohybového kroku a vyber jedno pole na hrací ploše. Tvoje jednotky a dělníci na tomto poli se během tohoto tahu mohou pohnout až o 2 další pole, celkově maximálně o 3. Jednotka se musí zastavit v pohybu, pokud vstoupí na pole obsahující nepřátelskou jednotku, dělníka nebo Základnu.



**Zdroje:** Zahraj tuto kartu na počátku kroku Nakupování a vezmi si 2ks zlata anebo 2ks dřeva, jako bys je právě vytěžil.



**Městská Brána:** Zahraj tuto kartu na konci Pohybového kroku libovolného hráče před všemi bitvami. Okamžitě přešun všechny svoje jednotky (nikoli dělníky) z jednoho pole do svého Města nebo Základny. Jednotky překračující Omezení počtu na tomto poli musí být umístěny na pole sousedící s tímto Městem nebo Základnou. Žádné jednotky nemůžeš zanechat na vybraném poli.



**Vítězný bod:** Tuto kartu můžeš držet v ruce, dokud se nerozhodneš ji před sebe zahrát. Jakmile je zahrána, má hodnotu 1 vítězný bod.

## Připravili

**Herní návrh:** Kevin Wilson **Doplňující návrh & vývoj:** Christian T. Petersen **Vývoj:** Darrell Hardy **Pravidla:** Darrell Hardy, Kevin Wilson, and Christian T. Petersen **Úpravy:** Greg Benage, Darrell Hardy, Christian T. Petersen **Grafika:** Scott Nicely, Brian Schomburg **Doplňující ilustrace:** John Goodenough **Testování:** Dave Berggren, Shane Cargilo, Wyatt Cheng, Mike Dashow, Eric Dodds, Michelle Elbert, George Fan, Bob Fitch, Jeff Gates, Geoff Goodman, Carl Hotchkiss, John Hsieh, Monte Krol, Josh Kurtz, Sam Lantinga, Ray Laubach, Steve "Stone" Librande, Mike Schaefer, Emilio Segura, Tod Semple, Evelyn Smith, John Staats, Rob Vaughn, Brett Wood, and Brian Wood **Zvláštní poděkování:** Eric M. Lang, Rob Vaughn, Brian Wood, Paul Sams, Team XYZZY, and Lisa Pearce **Lokalizace pravidel:** Iva Zachrllová, Jan Evan **Grafika českých pravidel:** Radan Wagner

© 2003 Blizzard Entertainment. Všechna práva vyhrazena. Warcraft a Blizzard Entertainment jsou registrované ochranné známky společnosti Blizzard Entertainment ve Spojených státech a dalších zemích. Pravidla a design © 2003 Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena.

Více informací o této hře a další scénáře nalezneš na [www.BLACKFIRE.cz](http://www.BLACKFIRE.cz)



# WARCRAFT

## THE BOARD GAME

Máš na to, abys přežil v době chaosu?

Magický svět Azerothu je drásán krvavou zničující válkou. Běsnící hordy Orků se opět snaží získat zpět ztracenou moc. Lidská aliance se semkla čelíce tváří v tvář hrozbě Orků, sužována tajemnými prokletími a kultem smrti. Ovládána hrozným Králem Nemrtvých, šíří Zkáza Nemrtvých zhoubu po celé zemi a rozšiřuje své řady mrtvolami padlých. Mystičtí Noční Elfové, ochránci lesa, brání svůj domov proti těm, kteří se ho snaží znesvětit...

...vítejte se světě deskové hry Warcraft.

The WARCRAFT - desková hra je založená na cenami ověřené počítačové hře Warcraft od Blizzard Entertainment. Ve Warcraftu každý hráč velí jedné ze čtyř ras: Lidské alianci, Nemrtvé Zkáze, Orčí hordě, nebo Hlídce nočních elfů. Během hry se hráči pokoušejí vést své rasy k vítězství pomocí vojenské síly, magické moci, a silné ekonomiky. Srdcem Warcraftu je scénář. Než začnete hrát hru, musíte si vybrat který scénář budete hrát. Scénář vám řekne jak připravit hrací plochu, speciální pravidla pro hraní hry, a jak lze hru vyhrát. Můžete si vymyslet i vlastní scénáře nebo si jen na internetu najít přesně takové, jaké se vám líbí!



  
www.hraj.cz

  
SVĚT HER A ZÁBAVY  
www.blackfire.cz

  
www.fantasyflightgames.com



LICENSED  
**BILZARD**  
ENTERTAINMENT  
PRODUCT

vyrobena v Číně



Hra obsahuje následující prvky:

- 13 kusů herních polí
- 84 značek jednotek
- 12 značek budov
- 184 herních karet
- 132 herních žetonů
- 5 kostek

WC01

UPC



6 99788 10904 5

ISBN 1-58994-168-3



9 781589 941687

© 2006 Blizzard Entertainment, a division of Davidson & Associates, Inc., All Rights Reserved.