

WoW miniatury je sběratelská hra s figurkami, která se odehrává ve světě WoW a přináší z něj to nejlepší pro vaši zábavu. V této hře povedete skupinu hrdinů Aliance nebo Hordy, budete čarovat, bojovat s nepřítelem či strážit důležitá místa. Stejně jako v online hře je čas cenný a plýtvat jím se nevyplácí. Zastihněte protivníka nepřipraveného a vítězství bude vaše.

Cíl hry a získání vítězných bodů.....	2
Hra	2
Příprava hry.....	2
Jak hra pokračuje.....	3
Průběh kola.....	4
Pohyb.....	4
Provádění akcí.....	4
Hra pokračuje.....	4
Hlavní útočná dovednost.....	4
Nechcete útočit?.....	5
Linie střelby.....	5
Provedení akce útoku.....	5
Terén.....	5
Smrt charakteru.....	5
Speciální dovednosti.....	6
Akční karty.....	6
Sestavování skupiny.....	7
Vysvětlivky ikon.....	7
Ikony útoku a obrany.....	8

Cíl hry a zisk vítězných bodů

Získejte vítězné body v hodnotě společné cti (honor) vaší skupiny dobrodruhů a vyhraje. Každý charakter má svou hodnotu cti uvedenou v pravém horním rohu své karty.



Obě skupiny ve starter setu mají společnou hodnotu cti 11, tudíž musíte získat 11 těchto bodů, abyste zvítězili. (součet hodnot cti charakterů ve vaší skupině)

Vítězné body se získávají dvěma způsoby:

- 4 body získáte za každý charakter protivníka, který zničíte
- Na konci tiků 5 a 10 získáte vždy 1 bod za každý charakter, který máte na hracím plánu v kontaktu s nebo na VP (victory points) lokaci



Hlavní hodiny
(Master clock)

Jednotlivé hodnoty jsou pro účely pravidel nazývány **tiky**



VP lokace

Hra

Příprava hry

Hráči si zvolí stranu, ať už Alianci nebo Hordu. Hráč Hordy má figurky Gorebelly a Lotherina, hráč Aliance Vindikátora Hodoona a Rudy Gemsparkle.

Umístěte figurky do podstavců, Alianci do modrých, Hordu do červených. Rozložte hrací plán, nastavte hlavní hodiny (Master clock) na tik 1. Připravte si karty všech charakterů a nastavte jim osobní hodiny na 1 (na podstavci). Rovněž nastavte životy svých hrdinů, každému podle hodnoty, kterou má vytištěnou na levé straně karty (při otáčení kolečka životů buďte opatrní, vždy otáčejte podstavcem, ne figurkou). Každou figurku položte na její kartu.

Akční karty prozatím ponechte pro prvních několik her stranou. Až se naučíte všechny základní prvky, podívejte se na pravidla akčních karet do jejich sekce.



Jak hra pokračuje...

Hlavní hodiny začínají na tiku 1, stejně jako osobní hodiny každého charakteru. Kolo každého charakteru nastává ve chvíli, kdy se jeho osobní hodiny shodují s hlavními hodinami, tudíž první kolo mohou hrát všechny charaktery (tik 1).

Hodte kostkou, hráč s vyšším hodem rozhoduje, kdo začne hru. Poté hráč, který začíná, vybere charakter ve své skupině, který bude hrát. Tento charakter nebude moci hrát do té doby, dokud se nebudou hlavní hodiny opět shodovat s jeho osobními. Jakmile první hráč odehrál se svým charakterem, pokračuje druhý hráč se svým, do té doby dokud neodehrály všechny 4 figury. Charakter začíná své první kolo na tzv. spawning pointu (náleží vaší frakci, nejbližší vaší straně hracího plánu).

Během svého kola se může charakter pohnout až o dvě pole (kapitola pohyb). Navíc musí charakter posunout své osobní hodiny, obvykle tím, že provede nějakou akci (viz. kapitola provádění akcí). Charakter nemůže hrát znovu do té doby, dokud hlavní hodiny nesouhlasí s jeho osobními. Hlavní hodiny často dosáhnou tiku, který může využít více charakterů. V takovýto okamžik postupujte následovně:



- pokud charaktery se shodnými osobními hodinami patří jednomu hráči, daný hráč rozhodne, který z charakterů bude hrát jako první.
- Pokud charaktery se shodnými osobními hodinami patří rozdílným hráčům, hráč, jehož charakter nehrál jako poslední (v minulých kolech), vybírá, který z těchto charakterů bude hrát jako první.

Hlavní hodiny se posunou o jeden tik poté, co všechny figury hrály své kolo (pro daný tik). Pokud se hlavní hodiny posunou a žádný z charakterů nemůže hrát, hodiny se opět o jedna posunou, do té doby, dokud nesouhlasí s osobními hodinami alespoň jednoho charakteru. Herní kolo končí ve chvíli, kdy hlavní hodiny dosáhnou tiku 10 a všechny charaktery s tikem 10 na osobních hodinách odehrály svá kola. Hlavní hodiny se vrátí zpět na 1 a začíná nové herní kolo.

Průběh kola

Pohyb

Každý charakter začíná své kolo se dvěma pohybovými body. Každý z těchto bodů umožňuje figuře se pohnout o jedno pole na hracím plánu. Tyto body se však nepřenáší do dalších kol, pokud je tedy figura nevyužije všechny, zbylé jsou vyplýtvány.

- Pohyb do kopce nebo do lesa stojí 2 body. Pokud charakter nedostává nějaký pohybový bonus, nemůže vylézt na kopec nebo vstoupit do lesa pokud není s tímto terénním prvkem v kontaktu (kapitola terén).
- Můžete se pohybovat skrz přátelské figury, ne však skrz figury protivníka. Nemůžete skončit pohyb na již obsazeném poli.
- Pohyb je volitelný a můžete jej provést před nebo po akci. Například, se ale nesmíte pohnout o jedno pole, zaútočit a ještě se pohnout o další pole.

Provádění akcí

S časem musíte nakládat opatrně, kdykoli charakter provede akci, musí čekat určitou dobu, než může opět provést akci. Tato doba se znázorňuje posunutím osobních hodin figurky. Když se hlavní hodiny shodují s osobními, je charakter opět připraven provést své další kolo.

Hra pokračuje...

Hlavní útočná dovednost

Každý charakter má hlavní útočnou dovednost. Je to první dovednost uvedená na kartě daného charakteru. Například Gorebelly má hlavní útočnou dovednost Drake talon cleaver. Pojdme se na tuto dovednost podívat blíže:

Drake Talon Cleaver

(počet tiků) 3 (dosah) 1 (síla útoku) 6 (Melee)

Crit: Damage +1. (kritický zásah)

Každá útočná dovednost má následující hodnoty:

- **Počet tiků** – jak dlouho trvá, než je figura schopná provést další akci. O tuto hodnotu se otočí osobní hodiny figury
- **Dosah** – jak daleko je schopna figura útočit (v polích). Předtím, než provedete útok, spočítejte nejkratší vzdálenost mezi útočníkem a cílem. Pokud toto číslo nepřekročí hodnotu dosahu, útočník může zaútočit. Počítejte od pole, které je vedle pole, na kterém stojí útočník, až k poli, na kterém stojí cíl. Lesy, kopce a nepřátelské figury mohou blokovat linii střelby, což může zabránit útoku (kapitola linie střelby a terén)
- **Typy a síla útoku** - Útoky jsou fyzické (symbol meče) a magické (hvězda). Síla útoku, tedy číslo za symbolem, říká, kolika desetistěnnými kostkami házete k určení počtu zásahů. Text v závorce říká, jaký typ zranění útok způsobí.
- **Kritický zásah** (crit) – pokud na jedné nebo více kostkách padne „10“ (na originálních kostkách speciální symbol), nastává efekt kritického zásahu. Pokud padne kritický zásah vícekrát, efekt se uplatňuje pouze jednou. podívejte se do sekce boj pro více informací

Nechcete útočit?

Pokud charakter do konce svého kola neposunul své osobní hodiny (provedením akce), musí je posunout o 1. Pohyb není akce a neposunuje hodiny. Ať už se charakter pohnul nebo ne, ať už provedl akci či nemohl (např. žádný cíl pro útok), musí si posunout hodiny o 1.

Linie střelby

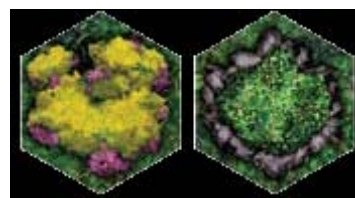
Nepřátelské figury a terén brání figurkám, aby na sebe útočily. Abyste mohli na nepřítele zaútočit, musíte být schopni k němu vést nejkratší neblokovanou linii střelby. Můžete útočit skrze své figury, ne však skrz figury nepřítele. Pokud je nejkratší linie mezi útočníkem a cílem blokována, ať už figurou, lesem či kopcem, útok nemůže být proveden (pokud existuje delší neblokovaná linie, útok stejně nebude proveden). Pokud jsou dvě nejkratší linie střelby a jedna z nich je blokována a druhá ne, útok nebo akce může být proveden/a.

Provedení akce útoku

Při provádění akce nejprve posuňte osobní hodiny figury o daný počet tiků. Poté vyberte nepřítele v dosahu dané dovednosti nebo útoku (musí být neblokovaná linie). Pokud je vše v pořádku, můžete útočit. Hodte množstvím kostek, jejich množství je dáno silou útoku. Každý hod 4 a výše je úspěch, a způsobuje 1 zranění. Pokud alespoň na jedné kostce padl „krit“, uplatní se jeho efekt (např. +1 zranění), avšak pouze jednou. Pokud je zranění fyzické (meč), obránce si hodí tolika kostkami, kolik je jeho fyzická obrana. Každý hod 4 a více je úspěšně vyblokováno zranění. Stejně se postupuje v případě magického zranění (použije se hodnota magické obrany u hvězdy). „Krit“ se při obranném hodu bere pouze jako obyčejný úspěch. Pokud útok cílí více než jednoho obránce, u každého proveďte zvlášť hody na útok i na obranu. Počet zásahů – počet bloků = zranění ze souboje, které zaznačte na podstavci figurky.

Terén

V tomto starter setu jsou dva druhy terénů – les a kopec. Ovlivňují pohyb, viditelnost a souboj. Pohnutí se do lesa nebo na kopec stojí 2 pohybové body. Lesy a kopce blokují linii střelby mezi charaktery, což jim zabraňuje se cílit nebo na sebe útočit. Charakter útočící z kopce si může po hodu na útok přehodit jeden hod kostkou, charakter bránící se v lese si může přehodit jeden obranný hod.



Smrt charakteru

Zranění je trvalé, pokud není vyléčeno (dovedností), nebo dokud charakter neopustí hru. Pokud se hodnota zdraví na podstavci figurky dostane na 0, tento charakter je zničen. Dejte jej pryč z hracího plánu a položte jej na jeho kartu, poté posuňte jeho osobní hodiny o dva tiky. Znovu se oživí ve svém kole na spawning pointu své frakce. Charaktery se oživují s plným zdravím. Za každou zabitou figuru získává soupeř 4 vítězné body.

Speciální dovednosti

3 charaktery v tomto starter setu mají speciální dovednosti navíc k jejich hlavním útokům.

Vindicator Hodoon (paladin) má trvalou dovednost, která neustále ovlivňuje hru. Jeho Devotion aura funguje i mimo jeho kolo.

Gorebelly (warrior) má rovněž trvalou dovednost, jeho taunt (výzva) způsobuje, že figury v kontaktu s Gorebellym mohou útočit pouze na něj, i pokud jsou v kontaktu s jinými protivníky. Pokud je útočník v kontaktu s více figurami, které mají taunt, může si vybrat, na kterého zaútočí. V tomto starteru je však pouze jedna figura s touto dovedností.

Lotherinova (priest) druhá dovednost je akce, kterou provedete místo jeho hlavního útoku. Stejně jako útok, léčení má svou tikovou hodnotu, dosah a sílu. Lotherin může léčit přátelské figury nebo sebe. Při léčení se háže kostkami jako na útok (4 a více je úspěch), neháže se však na obranu. Uplatňují se stejné postupy jako při útoku (linie střelby). Za každý úspěšný hod vylečte cíl o jedno zranění. Krit se uplatňuje a v Lotherinově případě vyléčí jedno zranění navíc.

Akční karty

Poté, co jste si zahráli několik her, zkuste přidat do hry akční karty každého charakteru. Najděte dvě karty pro každý charakter a položte je lícem dolů pod kartu daného charakteru. Charaktery je pak mohou ve hře použít.

Vindicator Hodoon: Hammer of Wrath a Flash and Light

Ruby Gemsparkle: Ice Barrier a Fire Blast

Lotherin: Mind Blast a Psychic Scream

Gorebelly: Execute a Charge

Akční karty dávají vašim charakterům přístup k novým útokům či jiným dovednostem. Akční karta, která přidává útok má všechna čísla potřebná k útoku na sobě napsána (dosah, typ, síla, krit). Akční karty mají počet tiků, stejně jako běžné útoky či dovednosti.

Abyste použili akční kartu, nejdříve ji vyčerpejte (otočte naležato) a poté otočte osobní hodiny figurky o cenu karty (levý horní roh).

Všechny požadavky akční karty se musí shodovat s popisky charakteru, který danou akční kartu používá (např. Lotherin je priest a Mind Blast vyžaduje povolání priesta).

Hraní akčních karet

Charakter může akční kartu, kterou má připravenou, zahrát během svého kola. Zahrání akční karty se počítá jako provedení akce. (Instantní a reakční karty se hrají jinak, podívejte se do části „Další typy akčních karet“.)

Při zahrání akční karty ji otočte lícem vzhůru (protivník do té doby nevěděl, jaké akční karty máte) a ukažte ji protivníkovi. Poté ji otočte naležato. Zaplaťte cenu karty a proveďte její efekt. Jakmile je akční karta zahrána, je vyčerpaná a nemůže být zahrána znova do té doby, dokud nebude opět připravena (otočena vzpříma).

Připravení akčních karet

Na konci každého herního kola (na konci 10. tiků) se kromě získávání bodů za VP lokace rovněž připraví akční karty obou hráčů. Karty, které byly lícem dolů, zůstávají lícem dolů, lícem nahoru zůstávají lícem nahoru. Takto připravené karty mohou být opět příští kolo zahrány.

Další typy akčních karet

Gorebelly a Ruby Gemsparkle mají oba jednu instantní akční kartu. Charakter s instantní kartou má lehce odlišné kolo, skládá se pro něj z pohybu, akce a možnosti zahrát instantní kartu (v libovolném pořadí). Na konci svého kola musí posunout své hodiny o jedna, pokud neprovedl akci (instantní karty nemají svou tikovou cenu).

Reakční karty – tyto karty se používají v kole protivníka (Ice Barrier – musí být zahrána před hodem kostkami).

Použijte jiné akční karty

Karty, které jste dostali v tomto starter setu k vašim figurkám, nejsou jediné, které můžete použít. Až sesbíráte více WoW miniatur, budete mít širokou paletu různých akčních karet a bude jen na vás, které použijete (musí se shodovat třída-class a někdy i talent, rasa, nebo specifický charakter). Každý charakter může použít akční karty bez požadavků. Žádný charakter nesmí mít dvě kopie stejné akční karty.

Sestavování skupiny

Během standardní hry můžete hrát s libovolným počtem charakterů, vždy byste však měli mít stejný počet jako protivník. Na společné hodnotě cti nezáleží (není omezena).

Všechny charaktery ve skupině musí být ze stejné frakce, ať Horda, Aliance nebo Monstra.

Můžete mít ve své skupině více kopií jedné figury.

Hráči, kteří již mají větší množství akčních karet mohou rozšířit počet akčních karet nebo vyzkoušet například boj jeden na jednoho. Každý charakter má stejný počet akčních karet (mezi 4-7).

Každý charakter musí mít stejný počet akčních karet. Každá skupina má obvykle 2,3 nebo 5 členů (nepočítaje mazlíčky). Většina oficiálních turnajů bude hrána se 3 charaktery, každý se dvěma akčními kartami. Společná hodnota cti je na vás, pokud ji neurčí například speciální scénář.

Vysvětlivky ikon

Přesýpací hodiny (tick cost) – tiková hodnota akce, po provedení dané akce se o tuto hodnotu se posunou osobní hodiny figurky. Znázorňuje, jak moc akce figurku vyčerpá

Terč (range) – dosah útoku či akce, počítá se od políčka v kontaktu do políčka s cílem (pozn. K provedení útoku je nutná volná nejkratší linie střelby)

Lebka (crit) – účinek kritického zásahu, nastává pouze jednou

Rudá kapka (health) – kolik životů má daná figurka

Rudé kříže (heal) – kolika kostkami házíte při léčení, za každý úspěch (4 a více) vylečte jedno zranění. Při léčení se neháže na obranu

Ikony útoku a obrany

Meč (Physical Attack Power) – vyjadřuje sílu fyzického útoku, číslo značí počet kostek použitých při útočném hodů.

Za každý nevyblokováný hod utrpí obránce jedno zranění

Štít (Armor) – vyjadřuje obranu charakteru proti fyzickému zranění, číslo vyjařuje, kolika kostkami se můžete pokusit útoku blokovat, každý úspěšný blok (4 a více) vyblokuje jedno zranění.

Hvězda (Magic Attack Power) – síla magického útoku, probíhá stejně jako fyzický útok

Štít s hvězdami (Resist) – kolika kostkami hážete na obranu proti magickému útoku

Úspěch je vždy hod 4 a více

Pro více informací se podívejte na webové stránky o WoW Minis:

worldofwarcraft.corfix.cz nebo www.wowminis.com, fórum naleznete na www.chaotit.cz

Hru **WORLD OF WARCRAFT Minis** a plno dalších zajímavých karetních a deskových her distribuuje firma **CORFIX DISTRIBUTION s.r.o.**

Bližší informace o těchto hrách naleznete na webových stránkách **www.corfix.cz**.

Budete-li mít nápady, návrhy, či poznámky ke hře, kontaktujte nás.



CORFIX DISTRIBUTION s.r.o.
Komárovské nábřeží 1
617 00 Brno
Tel: 545 423 100, Fax: 545 423 110
Mobil: 605 247 622
E-mail: corfix@corfix.cz