



Z L O B B A

PRAVIDLA



BOJ O NADVLÁDU

Poloostrov Dřídál nepoznal po celá staletí nic jiného než válečnou vřavu.

Soupeřící frakce šikují své oddíly do bitvy a usilují o ovládnutí jeho náhorních plošin. Přes pláně i po vlnách okolního moře se přesouvají hordy pěších bojovníků a kopiníků, aby se spolu utkaly v litém boji. Tito válečníci stojí po boku svých náčelníků, důstojníků, věštců, pánů nebo baronů, kteří se od sebe liší právě tak, jako jsou rozdílné jejich kultury či domovské kraje.

Jejich odvěký konflikt vyrůstá z přediva vzájemné nevráživosti, nepřátelství, zrady a nenávisti a jejich pohnutky někdy pálí jako čerstvá rána, zatímco jindy zůstávají zahaleny rouškou zapomnění. Jinak tomu není ani dnes.

PRŮVODCE ZLOBOU

Ve Zlobě představuje každý z hráčů jedinečnou frakci s osobitým přístupem k boji, jejímiž nositeli jsou válečníci obdaření různými nevšedními schopnostmi.

Každá frakce má své základní jednotky symbolizované běžnými ukazateli v barvě frakce a dva či více druhů elitních jednotek představovaných šestistěnnými kostkami.

Válčící frakce spolu bojují o ovládnutí jednotlivých oblastí rozzářené krajiny, jejíž obrysy se zvedají nad okolní mořskou hladinu přikrytou mlžným závojem. Za každou oblast, kterou frakce ovládá, získá na konci herního kola vítězné body, a pokud se jedná o jedinou frakci v dané oblasti, obdrží také zajímavý bonus.

Frakce vykonávají své akce prostřednictvím jimi vybraných akčních kostek, které jim umožňují nasazovat a přesouvat jednotky za účelem ovládnutí výše zmíněných oblastí.

Hra končí na konci kola, v němž jedna z frakcí dosáhne hranice 30 vítězných bodů (VB), nebo v závislosti na variantě hry splní misi spojenou s vybraným scénářem.

VARIANTY HRY

Zlobu si můžete zahrát ve dvou různých **VARIANTÁCH**.

- **BĚŽNÁ VARIANTA:** V běžné variantě hry se spolu utkají dva až čtyři lidští hráči, z nichž každý ovládá jednu herní frakci.
- **SÓLOVÁ/KOOPERATIVNÍ VARIANTA:** V sólové/kooperativní variantě hry spojí své síly až čtyři lidští hráči, kteří svedou boj s jedinou frakcí ovládanou automatizovaným protivníkem (AP).

První část pravidel obsahuje popis běžné varianty. Chcete-li si zahrát sólovou/kooperativní variantu hry, nejprve se naučte její běžnou variantu a poté si projděte rozdíly v pravidlech, uvedené na straně 14 a dále.

PODĚKOVÁNÍ

VYDAVATELÉ: Adam Carlson a Josh Carlson

AUTOR: Manny Trembley

SÓLOVÁ/KOOP. VARIANTA: Adam Carlson

ILUSTRACE A TEXTY: Manny Trembley

GRAFIKA: Gui Landgraf

PRAVIDLA: Jeff Tidball

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ: Lise, Jasperovi a Jaredovi Trembleyovým

ČESKÁ EDICE

PŘEKLAD: Petr Šťastný

GRAFICKÉ ÚPRAVY: David Hanáček, Karolina Hanáčková

REDAKCE: Petr Klasna, Petr Pospíšil, Patrik Hajda

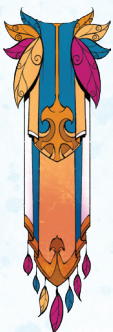
KOREKTURY: Eliška Pospíšilová

Verze pravidel: 1.1

změny vyznačeny **žlutě**



FRAKCE



ALDANOVÉ (ALDAN)

Aldanové jsou prastarou kulturou a její nositelé jsou vysocí, hrdí a bezmála nesmrtelní. Nade vše jiné si cení pořádku a přesnosti a nemohou vystát ty, kdo se odchýlí od starých řádů, sejdou z cesty nebo se jakýmkoli způsobem odlišují. Aldanové pochodují do bitvy v souladu s přísnými zásadami, jež čerpají ze svých dějin a tradic, a odmítají zahájit boj, dokud svědomitě nedodrží všechny náležitosti, které cizinci často shledávají naprosto nepochopitelnými. I když se jejich způsoby mohou jevit podivné, nikdo nemůže popřít sílu aldanských tradic.



GILDA (GUILD)

Gilda je ztělesněním vědění, hry ve stínech a ponurého rozptýlení. Své bohatství získává jakoby ze zvyku a její oběti netuší zjehla nic až do chvíle, kdy jsou skoleny rukou skrytého vraha, přičemž jedinou vizitkou Smrti je jim tlumený smích unášený větrem. Síla Gildy nespočívá v jejich vlastních armádách nebo zbraních, ale ve svalech žoldnéřů, kteří jsou vždy k máni, protože země je rozvrácena násilím, a také v důležitých informacích získaných skrze její vychytralost a zaplacených jejím bohatstvím.



KODOVÉ (KODA)

Kodové jsou nelítostnými ostrovany, kteří si z generace na generaci předávají svou nenávist vůči obyvatelům pevniny. Při jednom z kodsých obřadů, jenž se nazývá Odpoutání a koná se u příležitosti dosažení dospělosti, opouštějí mladí válečníci vybraní na základě čistoty svého hněvu smrtelná těla, aby splynuli s podstatou velké Matky medvědů, Kody-konn. Kodové však zároveň vyznávají vzájemnou a nesobeckou lásku a bez rozdílu chrání a opatrují všechny své děti, dospělé i starce od narození až do smrti.



PALDEYNOVÉ (PALDEYN, ROZŠÍŘENÍ)

Paldeynové jsou hrdí, sebevědomí a kráčeji vzpřímeně a vznešeně. Jsou-li v sedlech svých koní, jejich zbroj oslnivě září, ať už slunce svítí, nebo se schovává za mraky. Stojí-li nohama na pevné zemi, jejich řadami nepronikne žádný nepřítel a svými štíty odvracejí rány, které by ostatním přinesly zkázu a smrt. A tam, kde nezlomná vůle jejich velitelů nařídí postavit válečné stany, se Paldeynové nepohnou ani o píď. Se svými rozevlátými plášti pak sledují jediný cíl: Hnat před sebou všechny ty, kdo se odváží zpochybnit jejich právo ponechat si, zač bojovali.



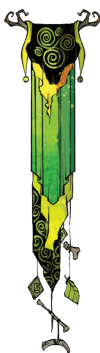
RUNENOVÉ (RUNEN)

Runenové jsou právě tak nepohybliví, jako nezastavitelní. Tam, kde se rozhodnou přebývat, brání své území až do posledního dechu. A pokud si usmyslí, že se dají do pohybu, pokračují neúprosně stále dál a dál. Mocnější než odhodlání Runenů je pouze jediná stránka jejich povahy. Svou zášť vůči ostatním dokážou chovat po celé generace a dávnými urážkami, ať už těžkými a bolestnými, či jen domnělými, bez ustání nevraživě přizívají svůj hněv.



UGLANI (OOGLAN)

Někteří přísahají, že Uglani neexistovali až do té doby, než moc legend, které si o nich vybájili jejich nepřátelé, vzrostla natolik, že dala zrod těmto rozséváčům chaosu a zlé vůle. Jejich bledí válečníci nepřetržitě ječí a vriskají, dokud nevyčítí příležitost překvapit své nic netušící nepřátele. Tehdy se v jejich řadách rozhostí až nepřírozené ticho. Střetnutí s Uglany přežijí jen nemnozí. Ti, jimž se něco takového podaří, však ochotně šíří příběhy o jejich dravosti a zuřivosti.



VENNOVÉ (VENNA, ROZŠÍŘENÍ)

Vennové pocházejí ze severu a jsou vyhnanci a vyvrheli z ostatních krajin, kteří se spojili z důvodu vlastní bezpečí. Zároveň je však sdružuje také jednotný záměr a cíl, provázaný s magií hyperborejských lesů. Svou moc čerpají nejen ze svého společenství a vědění, ale i z pevných pout s temnými silami podsvětí. Vennové prostřednictvím kouzel a zaklínadel, jejichž zřídlem jsou místa, která je záhodno nejmenovat, projevují schopnosti, jež jsou někdy vrozené, objevené a získané, avšak čas od času také bez obalu ukradené.

Poznámka překladatele: Vzhledem k originálnímu grafickému návrhu byly názvy frakcí na jejich podložkách ponechány v originální podobě (uvedeno v závorce u jednotlivých frakcí).

KOMPONENTY

- Neoprenový herní plán (1)
- Neoprenové podložky frakcí (přední strana: lidští hráči; zadní strana: frakce AP) (5)
- Neoprenová stupnice VB (1)
- Ukazatele základních jednotek (130)
 - Aldanové, **oranžová** barva (26)
 - Kodové, červená barva (26)
 - Runenové, zelená barva (26)
 - Gilda, **růžová** barva (26)
 - Uglani, bílá barva (26)
- Kostky elitních jednotek (36)
 - Aldanové (6)
 - Vznešený (3)
 - Zářící (3)
 - Kodové (9)
 - Šedivec (3)
 - Traper (6)
 - Runenové (9)
 - Stoik (3)
 - Kovkop (3)
 - Beran (3)
 - Gilda (6)
 - Zloděj (3)
 - Vrah (3)
 - Uglani (6)
 - Řezník (3)
 - Bezejmenný (3)
- Žeton začínajícího hráče (1)
- Korrakamy (20)
- Akční kostky (9)
- Vševidoucí kostky (5)
- Frakční karty podpory (15)
- Přehledové karty s průběhem tahu a kola a se symboly kostek (4)
- Žetony vítězných bodů (VB) (11)
- Žetony cílů (2)
- Žeton základny AP (ZAP) (1)
- Kostka počítadla kol (d6) (1)
- Kostka chaosu (d8) (1)
- Karty scénářů pro sólovou/ kooperativní variantu hry (15)



Žeton začínajícího hráče



Akční kostka



Vševidoucí kostka



Frakční karty podpory



Žetony vítězných bodů (VB)



Žetony cílů



Žeton základny AP

ZÁSoba KORRAKAMŮ

Počet korrakamů ve hře je záměrně omezen na 20 kusů.

- Získá-li korrakamy několik hráčů současně, jako například ve 3. fázi, a v zásobě jich není dost pro všechny, získají korrakamy podle určeného pořadí hráčů (AP jako poslední) až do úplného vyčerpání zásoby. Hra poté pokračuje dále.
- Získá-li jeden hráč korrakamy a v zásobě jich není dostatečný počet, vezme si jich pouze tolik, kolik zbývá do úplného vyčerpání zásoby.

ROZLOŽENÍ HRY

Přehledová karta



Kostka počítadla kol
Kostka chaosu

Zásoba korrakamů

Herní plán



Stupnice VB

1	2.1
2	2.2
3	2.3
4	2.4
5	2.5
6	2.6
7	2.7
8	2.8
9	2.9
10	3.0
11	3.1
12	3.2
13	3.3
14	3.4
15	3.5
16	3.6
17	3.7
18	3.8
19	3.9
2.0	4.0

Žeton začínajícího hráče



Karta podpory



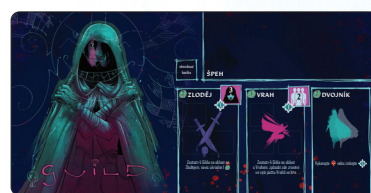
Podložka frakce

Zásoba odstraněných jednotek

Karta scénáře*
* pouze při sólové/kooperativní variantě hry



Karta podpory



Podložka frakce

Zásoba odstraněných jednotek

PŘÍPRAVA HRY

- PŘÍPRAVA HERNÍ OBLASTI:** Herní plán a stupnici VB umístěte doprostřed stolu.
 - Každý hráč si vybere část herního plánu, kde bude nasazovat své jednotky (detail viz str. 12).
 - Při každé partii je použit přesně stanovený počet akčních kostek. Nepotřebné akční kostky vraťte zpět do krabice, abyste s nimi později omylem neházeli a nevybrali si je pro své akce.

Lidští hráči	2-3	4
Akční kostky	7	9

- Do každé z očíslovaných oblastí herního plánu umístěte jeden náhodně vybraný žeton VB. Zbývající žetony VB vraťte zpět do krabice.

- ROZDĚLENÍ FRAKČÍ:** Každý hráč si vybere jednu frakci, vezme si její podložku a umístí ji před sebe stranou pro lidského hráče nahoru. Strana určená pro frakci AP má u polí kostek natištěna písmena „A“, „B“ a „C“ a nad polem pro vševidoucí kostku zkratku „AP“.

- Hráči si vyberou jednu z karet podpory své frakce, vezmou si ukazatele základních jednotek, kostky elitních jednotek a vševidoucí kostku a veškerý tento materiál umístí vyobrazeným způsobem na svou podložku frakce. Jeden ze svých ukazatelů základních jednotek poté položí vedle stupnice VB, kde bude v průběhu hry sloužit k zaznamenání jejich aktuálního skóre.



Podložka frakce (strana AP určená pro sólovou/kooperativní variantu hry)

3. **NASAZENÍ POČÁTEČNÍCH JEDNOTEK:** Každý hráč umístí 3 základní jednotky své frakce do zóny nasazení na své straně herního plánu (viz „Herní plán“ na straně 11).
4. **URČENÍ ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE:** Náhodně vyberte začínajícího hráče, který si vezme žeton začínajícího hráče. Tahy jednotlivých hráčů po sobě následují po směru hodinových ručiček.

JEDNOTKY

Každá frakce má 25 **ZÁKLADNÍCH JEDNOTEK** tvořících pěchotu jejího vojska. Každá frakce sice tyto jednotky nazývá odlišným způsobem, všechny se však řídí stejnými pravidly. Základní jednotky jsou omezeným zdrojem. Po porážce (v případě základních jednotek po utrpění 1 zranění) jsou odebrány z herního plánu a umístěny do zásoby odstraněných jednotek vedle podložky frakce.

Každá frakce disponuje také určitým počtem **ELITNÍCH JEDNOTEK** představovaných kostkami. Těmito kostkami hráči v průběhu hry nikdy neházejí. Jejich hodnoty slouží k zaznamenání odolnosti (zbývajících životů) elitní jednotky poté, co daná jednotka utrpí zranění. Při nasazení na herní plán je elitní jednotka umístěna s nejvyšší hodnotou své kostky, která se pak snižuje v souladu se ztrátou její odolnosti. Jakmile hodnota kostky elitní jednotky klesne na nulu, je odstraněna z herního plánu a vrácena na podložku frakce dotyčného hráče, kde se opět stane dostupnou pro nákup.

KORRAKAMY

KORRAKAMY jsou mystickým oběživem, o něž se opírají jedinečné schopnosti jednotlivých frakcí. Hráči je získávají ze společné zásoby a po jejich utracení je do této zásoby opět vracejí.

HERNÍ KOLA

Partie hry *Zloba* se hraje na blíže neurčený počet **KOL**. Každé kolo se skládá z šesti **FÁZÍ**, které jsou vždy vyhodnoceny ve stejném pořadí. Hráči odehrávají jednotlivá kola, dokud se jeden z nich nestane vítězem.

1. FÁZE: ÚDRŽBA

Kostku počítadla kol přetočte tak, aby její hodnota odpovídala číslu aktuálního kola. Držitel žetonu začínajícího hráče poté předá tento žeton dalšímu hráči po směru hodinových ručiček (s výjimkou 1. kola).

2. FÁZE: VÁLEČNÁ KOŘIST

Oblast s žetonem VB, na němž se navíc nachází jeden ze 4 zvláštních symbolů, vám v této fázi poskytne bonusovou akci.

Ve stanoveném pořadí zkontrolujte všechny oblasti herního plánu (viz „Pořadí oblastí“ na straně 12). V každé oblasti, která obsahuje žeton VB se zvláštním symbolem, smí hráč s nejvyšším počtem jednotek v této oblasti vykonat odpovídající bonusovou akci. V případě rovnosti počtu jednotek v dané oblasti nevykoná bonusovou akci žádný z hráčů.

Bonusové akce vykonávají hráči stejným způsobem jako akce na akčních kostkách. Popis jednotlivých akcí naleznete v části „5. fáze: Akce“ na straně 10.



Dolování



Posílení



Přesun



Boj

Hodnoty uvedené na žetonech VB v této fázi ignorujte. Zohledněny budou až ve fázi vítězných bodů.

3. FÁZE: PŘÍPRAVNÉ PRÁCE

Tuto fázi mohou hráči vyhodnotit současně.

- **UPEVNĚNÍ POZIC:** Každý hráč umístí do své zóny nasazení 2 základní jednotky své frakce.
- **SOUSTŘEDĚNÍ SMYSLŮ:** Každý hráč hodí vševidoucí kostkou a umístí ji zpět na svou podložku frakce tak, aby ukazovala nově hozený symbol. Znovu hodit vševidoucí kostkou musejí i hráči, kteří ji ve svém předchozím tahu nevyužili. Hráč smí využít symbol vševidoucí kostky kdykoli během svého tahu ve fázi akcí.
- **PŘIDĚLENÍ ZDROJŮ:** Každý hráč získá 1 korrakam.

HRÁČ NEMŮŽE BÝT VYŘAZEN ZE HRY

Dokud hra pokračuje, všichni hráči zůstávají jejími aktivními účastníky. Například: Pokud přijdete o všechny jednotky, nebrání vám to ve výběru akčních kostek, provádění tahů ani utrácení korrakamů za nasazení čerstvých jednotek.

4. FÁZE: VÝBĚR KOSTEK

Jeden z hráčů hodí všemi akčními kostkami a vytvoří z nich **NABÍDKU KOSTEK**.

Každá kostka umožňuje v závislosti na svém symbolu vykonat specifickou akci ve fázi akcí. Strana se symbolem Dolování (🍀) například hráči dovolí vzít si ze společné zásoby 1 korrakam, zatímco strana se symbolem Posílení (🏹) mu umožní nasadit 2 základní jednotky.

Po hození všemi akčními kostkami si v pořadí od začínajícího hráče vybere každý hráč z nabídky kostek jednu kostku a umístí ji na svou podložku frakce beze změny jejího aktuálního symbolu.

Hráči si takto vybírají kostky ve stanoveném pořadí, dokud každý z nich nemá k dispozici dvě akční kostky. Hráč s nejnižším počtem vítězných bodů si poté vezme třetí kostku, která je poslední zbývající kostkou v nabídce kostek. Při rovnosti počtu vítězných bodů si třetí akční kostku nevezme žádný z hráčů.

VYBÍRÁNÍ KOSTEK VE HŘE 2 HRÁČŮ

V běžné variantě hry ve dvou hráčích si ve fázi výběru kostek vybere každý hráč tři kostky (namísto dvou). Poslední kostka pak opět připadne hráči s nejnižším počtem vítězných bodů. Při rovnosti počtu vítězných bodů si třetí kostku nevezme žádný z nich.



5. FÁZE: AKCE

Hráči provádějí své **TAHY** po směru hodinových ručiček. Jako první hraje začínající hráč.

Ve svém tahu musí hráč použít jednu z akčních kostek, které si vybral v předchozí fázi, a vykonat s ní spojenou akci. Pokud tuto akci nechce vykonat, příslušnou kostku jednoduše odloží bez vykonání akce. Alternativně smí hráč v jediném tahu použít dvě akční kostky a vyhodnotit tak zvláštní akci (viz níže uvedená „Akce Hromadný odchod“).



DOLOVÁNÍ: Získejte 1 korrakam ze společné zásoby.



POSÍLENÍ: Do libovolné oblasti, v níž máte alespoň 1 jednotku, nasadte až 2 základní jednotky ze své podložky frakce.



PŘESUN: Přemístěte až 2 své jednotky z jedné oblasti do jedné sousední oblasti, nebo do své zóny nasazení nasadte 2 základní jednotky ze své podložky frakce.



BOJ: Zaútočte v oblasti se svými jednotkami, nebo v oblasti, která s ní sousedí, a způsobte zde 1 zranění (k žádnému přesunu jednotek nedochází!).

Použité a odložené kostky jsou vždy vráceny zpět do společné zásoby.

Nemá-li hráč ve svém tahu akční kostku, kterou by mohl použít, tento tah vynechá. V takovém případě si však nemůže nakoupit elitní jednotky ani použít svou vševidoucí kostku.

Pokud na konci tahu hráče žádnému hráči nezbyvají akční kostky, fáze akcí ihned končí.

AKCE HROMADNÝ ODCHOD

Hráč smí ve svém tahu místo vykonání běžné akce použít dvě nepoužité kostky včetně své vševidoucí kostky, a to bez ohledu na jejich symboly. Pokud tak učiní, akce spojené s použitými kostkami propadají, tento hráč si však smí vybrat jednu oblast a přemístit z ní libovolný počet svých jednotek do jakékoli sousední oblasti či oblastí.

Toto přemístění je však stále považováno za „akci“ pro potřeby jakékoli schopnosti či speciální dovednosti, která uvádí toto klíčové slovo.

NÁKUP ELITNÍCH JEDNOTEK A SPECIÁLNÍCH DOVEDNOSTÍ FRAKCE

Hráč smí kdykoli v průběhu svého tahu utratit korrakamy za speciální dovednost své frakce uvedenou na podložce frakce (tyto dovednosti mají pouze některé frakce), nebo vrhnout do boje své elitní jednotky. Hráč si smí nakoupit speciální dovednost a/nebo nasadit elitní jednotku tolikrát, kolikrát si něco takového může dovolit.

Cena speciální dovednosti a elitních jednotek je uvedena na podložce frakce.

Celá řada jednotek se řídí zvláštními pravidly pro nasazení, které následuje po jejich nákupu. Pokud taková pravidla nejsou uvedena, tyto jednotky jsou vždy nasazeny do zóny nasazení jejich vlastníka.

Elitní jednotky mohou být nakoupeny pouze tehdy, lze-li je umístit v souladu s pravidly, a smějí být nakoupeny pouze z podložky jejich vlastníka.

Nákup speciálních dovedností a elitních jednotek není považován za „akci“ pro potřeby jakékoli schopnosti či speciální dovednosti, která uvádí toto klíčové slovo.

VŠEVIDOUCÍ KOSTKA

Hráč může v průběhu fáze akcí ve svém tahu použít také vševídnoucí kostku a odstranit ji ze své podložky frakce. Vševídnoucí kostka však není považována za akční kostku, a je-li dostupná, hráč ji smí aktivovat jako dodatek své akce v daném tahu. Na vševídnoucí kostce se nacházejí symboly těchto akcí:



DOLOVÁNÍ: Získejte 1 korrakam ze společné zásoby.



ÚDER: Zaútočte v libovolné oblasti a způsobte zde 1 zranění.



ZTEČ: Zaútočte v oblasti se svými jednotkami, nebo v oblasti, která s ní sousedí, a způsobte zde 2 zranění (k žádnému přesunu jednotek nedochází!).



ZDVOJENÍ: Okamžitě zopakujte právě vykonanou akci. Můžete například získat druhý korrakam z akce Dolování, znovu provést Posílení, nebo dokonce spustit další Hromadný odchod z druhé oblasti.

6. FÁZE: VÍTĚZNÉ BODY

V této fázi získají hráči vítězné body v závislosti na oblastech herního plánu, v nichž se nacházejí jejich jednotky.

Ve stanoveném pořadí zkontrolujte všechny oblasti herního plánu (viz „Pořadí oblastí“ na straně 12) a rozdělte vítězné body podle následujícího klíče:

- **OVLÁDÁNÍ:** Hráč s nejvyšším počtem jednotek v oblasti získá vítězné body v počtu uvedeném na žetonu VB umístěném v této oblasti.
- **NADVLÁDA:** Je-li hráč ovládající oblast zároveň jediným hráčem s jednotkami v této oblasti, získá dodatečný vítězný bod.

Symboly na žetonech VB v této fázi ignorujte. Zohledněny jsou pouze ve fázi válečné kořisti. Je-li v oblasti více hráčů s nejvyšším počtem jednotek, vítězné body za ovládnutí nezíská žádný z hráčů v této oblasti.



Mnoho elitních jednotek má zvláštní schopnost, která jim umožňuje získat vítězné body v oblasti, **kteřou ovládáte nebo v ní máte nadvládu**. Za každou elitní jednotku se symbolem v dané oblasti získejte při bodování stanovený počet VB. Je-li v oblasti několik elitních jednotek stejného druhu, bonusové VB smíte získat pouze jednou za celý druh, nikoli za každou z těchto jednotek (máte-li tedy ve stejné oblasti dva Stoiky, získáte za ně dohromady pouze 2 VB).

Dosáhl-li jeden z hráčů v této chvíli hranice 30 VB (nebo ji překročil), stává se vítězem! Splnilo-li uvedenou podmínku více hráčů, vítězem je vyhlášen ten z nich, který dosáhl nejvyššího počtu VB. V případě rovnosti bodů připadne vítězství hráči ovládajícímu větší počet oblastí (oblast Pobřeží ignorujte). Pokud remíza stále trvá, hráči si o vítězství zahrají korrakámen, nůžky, papír (nebo se mohou rozhodnout, že vyhráli společně).

HERNÍ PLÁN

Ohniskem bojů probíhajících ve hře Zloba je herní plán s bojištěm.

Bojiště se skládá z **OBLASTÍ** oddělených širokými bílými liniemi (hranice). Oblasti bojiště jsou považovány za **SOUSEDÍCÍ**, pokud sdílejí stejnou hranici nebo pokud jsou propojeny pevninským mostem s oboustrannou šipkou. Sousedství oblastí má ve hře svůj význam. Jednotky se totiž při

přesunu pohybují mezi sousedními oblastmi a některé akce umožňují frakcím způsobit zranění právě v sousedících oblastech.

Na začátku hry je do každé oblasti umístěn jeden náhodně vybraný žeton VB, který uvádí, kolik vítězných bodů lze z dané oblasti získat na konci každého kola. Některé žetony VB navíc poskytují bonusovou akci hráči ovládajícímu oblast, v níž jsou umístěny. Obecně platí, že se žetony VB v oblasti nemění.

POŘADÍ OBLASTÍ

S výjimkou oblasti Pobřeží (viz níže) má každá oblast přiděleno své **POŘADOVÉ ČÍSLO OBLASTI**, jež určuje, kdy je oblast vyhodnocena v rámci bodování i při jiných příležitostech. Pořadí oblastí se mezi jednotlivými partii nikdy nemění a pořadová čísla jsou natištěna přímo na herním plánu.

Pořadové číslo oblasti nijak nesouvisí s počtem vítězných bodů, které hráči mohou v této oblasti získat, a při samotném bodování tento počet nijak neovlivňuje.

OBLAST POBŘEŽÍ

OBLAST POBŘEŽÍ je jedinou velkou oblastí, která obklopuje ústřední náhorní plošinu bojiště a dotýká se všech čtyř okrajů herního plánu.

- Oblast Pobřeží zahrnuje čtyři **ZÓNY NASAZENÍ** s vyobrazením přístavišť (na jihu a západě) nebo stanových táborů (na severu a východě), do nichž hráči za běžných okolností nasazují své jednotky. Jednotky umístěné v těchto zónách se nacházejí současně v dané zóně nasazení i v oblasti Pobřeží. To znamená, že zóny nasazení nejsou samostatnými oblastmi, ale zvláštními částmi oblasti Pobřeží.
- Na oblast Pobřeží nelze útočit a nemůže na ni cílit účinek, který by zde umístěným jednotkám (tedy včetně jednotek v zónách nasazení) způsobil zranění. Útočit nesmějí ani jednotky v této oblasti. Pro účely splnění podmínek schopnosti či speciální dovednosti nebo scénáře jsou však stále považovány za jednotky „ve hře“.
- Oblast Pobřeží sousedí s oblastmi číslo 1–6. To znamená, že jednotka přesouvající se z hráčovy zóny nasazení může vstoupit přímo do jedné z těchto oblastí.
- Jakmile jednotka opustí oblast Pobřeží, nesmí se do ní vrátit.



Čtyři zóny nasazení

PŘESUN O NĚKOLIK OBLASTÍ

Některé schopnosti a speciální dovednosti umožňují jednotkám přesun o více než jednu oblast. Takový přesun pak není považován za jediný souvislý pohyb, ale za dva běžné přesuny o jednu oblast. Uvedený rozdíl může sehrát důležitou roli například v situaci, kdy s každým přesunem jednotky dojde ke spuštění schopnosti či speciální dovednosti.

KARTY PODPORY

Každá frakce má k dispozici tři jedinečné karty podpory. Text na kartě popisuje zvláštní schopnost, kterou smí daná frakce využít pouze jednou za hru, nebo pasivní schopnost, jejíž účinek trvá po celou dobu hry. Každý hráč si po výběru frakce zvolí jednu z těchto karet a zbývající karty vrátí do krabice.

Při přípravě hry hráči umístí jimi zvolené karty podpory vedle svých podložek frakce tak, aby byl vidět text schopnosti.

Není-li uvedeno jinak, karty podpory smějí hráči použít jen v průběhu svého tahu.

V běžné variantě hry mohou hráči vyrovnat různou úroveň svých zkušeností tím, že novým hráčům umožní vybrat si pro svou frakci dvě karty podpory.

ÚTOK A ZPŮSOBENÍ ZRANĚNÍ

Ve hře *Zloba* se jednotkám otevírá k **ÚTOKU** celá řada příležitostí, přičemž útoky vždy způsobují **ZRANĚNÍ**, stejně jako některé schopnosti či speciální dovednosti (schopnosti či speciální dovednosti způsobující zranění se však za útoky nepovažují, není-li výslovně uvedeno jinak).

Zranění je bez ohledu na jeho příčinu vždy uvedeno v **BODECH ZRANĚNÍ**.

Útok je obecně vzato pokaždé namířen proti přesně určené oblasti a zranění utrpí konkrétní frakce, jejíž jednotky se zde nacházejí. Dojde-li ke způsobení zranění, hráč, který je jeho původcem, smí dle vlastního uvážení libovolně rozdělit příslušné body zranění mezi jím vybrané jednotky stejné frakce.

Některé elitní jednotky mohou mít zvláštní schopnosti ovlivňující podobu způsobeného zranění či oblast, v níž je toto zranění způsobeno. Hráči nemohou útočit na jednotky vlastní frakce, způsobit jim zranění, ani je dobrovolně odstranit z herního plánu.

ODOLNOST

Schopnost jednotky přežít zranění a vyhnout se odstranění z herního plánu se nazývá **ODOLNOSTÍ**.

Základní jednotka má odolnost 1, a pokud utrpí 1 bod zranění, je odstraněna z herního plánu.

Elitní jednotky mají různou úroveň odolnosti. Počáteční odolnost elitní jednotky (čili odolnost ve chvíli jejího nasazení) je rovna nejvyšší hodnotě na její kostce. Každý utrpěný bod zranění snižuje odolnost elitní jednotky o 1. Klesne-li odolnost elitní jednotky na 0, tato jednotka je odstraněna z herního plánu.

„SEŠIKOVÁNÍ“ JEDNOTEK

Některá pravidla žádají hráče, aby před vykonáním akce se svými jednotkami, jako například při jejich nasazení do oblasti, tyto jednotky **SEŠIKOVAL**.

Při sešikování smí hráč shromáždit libovolnou kombinaci jednotek ze své podložky frakce, jedné či více oblastí bojiště, a dokonce i z odstraněných jednotek (zásoby základních jednotek, které byly následkem porážky odstraněny z herního plánu).

PŘESUN A NASAZENÍ

Určité schopnosti a speciální dovednosti ve hře *Zloba* jsou spojeny výslovně s přesunem nebo nasazením jednotek. Navzdory jisté podobnosti se však jedná o dvě různé akce, které jsou definovány takto:

- **PŘESUN:** K „přesunu“ dojde pokaždé, když jedna či více jednotek vykoná pohyb z jedné oblasti bojiště do sousední oblasti.
- **NASAZENÍ:** K „nasazení“ dojde pokaždé, když jsou jedna či více jednotek umístěny na bojiště následkem přemístění – obvykle z podložky frakce, v některých případech však také odjinud. Občas může nastat i situace, v níž jsou sešikované jednotky shromážděny z bojiště a nasazeny zpět do oblasti sousedící s oblastí, v níž se nacházely před svým sešikováním. Taková akce se pak nepovažuje za přesun, ale za nasazení.

SÓLOVÁ/KOOPERATIVNÍ VARIANTA HRY

V sólové/kooperativní variantě hry *Zloba* spojí až čtyři hráči své síly v boji proti jediné frakci ovládané automatizovaným protivníkem (AP). Na scénář odehraný v rámci této varianty lze proto pohlížet jako na jednu z kapitol epického příběhu, v němž vystupuje frakce AP.

Sólová/kooperativní varianta má několik speciálních pravidel nahrazujících pravidla přípravy běžné varianty. Kromě nich také přidává nová pravidla určující chování frakce AP: jak se tato frakce přesouvá, útočí a způsobuje zranění.

Není-li konkrétní pravidlo platné v běžné variantě hry nahrazeno v této části jiným pravidlem, zůstává v platnosti i v její sólové/kooperativní variantě.

HERNÍ KOMPONENTY

ALTERNATIVNÍ PODLOŽKA FRAKCE: Každá frakce má na druhé straně své podložky variantu pro AP, obsahující informace o chování této frakce jakožto automatizovaného protivníka.

KARTY SCÉNÁŘE PRO FRAKCI AP: Každá frakce má tři různé karty scénářů, jež využívá, hraje-li jako frakce AP. Každý scénář mohou hrát až čtyři lidští hráči.

PŘÍPRAVA HRY

V jednotlivých krocích přípravy hry může obecný termín „hráč“ (na rozdíl od „lidského hráče“ nebo „frakce AP“) odkazovat k lidskému hráči i AP.

- PŘÍPRAVA HERNÍHO PROSTORU:** V tomto kroku přípravy neumísťujte žetony VB jako obvykle. Počkejte, dokud nedojde k rozdělení frakcí a výběru frakce AP. Některé scénáře mají předem stanovené rozmístění žetonů VB a samotný scénář závisí na frakci AP účastníci se hry.
 - Při každé partii je použit přesně stanovený počet akčních kostek. Nepotřebné akční kostky vraťte stejně jako v případě běžné varianty zpět do krabice, abyste s nimi později omylem nehodili a nevybrali si je pro své akce.

Lidští hráči	1	2	3	4
Akční kostky	4	5	7	9

- Na kostce počítadla kol nastavte hodnotu 1 a umístěte ji tak, aby na ni bylo dobře vidět.
 - Hodte kostkou chaosu a do oblasti odpovídající její hodnotě umístěte žeton základny AP (žeton ZAP). Tato oblast se nyní nazývá **ZÁKLADNOU AP**. Žeton ZAP označuje místo, kde budou nasazeny nové jednotky AP, pokud scénář nebo schopnosti či speciální dovednosti neuvádí jinak.
 - Znovu hodte kostkou chaosu a umístěte ji tak, aby bylo dobře vidět na její hodnotu.
 - Pravidla přípravy hry se mohou změnit nebo rozšířit v závislosti na daném scénáři (jako například umístění žetonu ZAP, nastavení kostky chaosu nebo přidání konkrétních jednotek do různých oblastí).
- ROZDĚLENÍ FRAKČÍ:** Nejprve určete frakci AP. Poté si každý lidský hráč vybere jednu lidskou frakci.
 - Místo všech 25 ukazatelů základních jednotek si jich lidští hráči vezmou tolik, kolik uvádí tabulka na následující straně. Vedle stupnice VB poté položí pouze jeden ukazatel základní jednotky

jednoho z lidských hráčů a zbývající základní jednotky vrátí zpět do krabice. Lidští hráči si v této variantě hry zaznamenávají jediné společné skóre.

- Vezměte 25 ukazatelů základních jednotek frakce AP a další ukazatel umístěte vedle stupnice VB.
- Frakce AP nemá kartu podpory.
- Vyberte si scénář spojený s frakcí AP a v souladu s pokyny pro přípravu hry uvedenými na kartě scénáře umístěte příslušné žetony VB. Do oblastí, jež nejsou uvedeny v rámci přípravy, umístěte po jednom žetonu VB náhodně vybraném ze zbývajících žetonů.
- Dále proveďte všechny ostatní kroky obsažené v pokynech pro přípravu hry na kartě scénáře.

3. **NASAZENÍ POČÁTEČNÍCH JEDNOTEK:** Každý lidský hráč umístí do své zóny nasazení tolik základních jednotek, kolik uvádí tabulka Nasazení základních jednotek.

- Frakce AP neumísťuje své jednotky do zóny nasazení. 4 základní jednotky frakce AP proto umístěte do základny AP (bez ohledu na počet hráčů).
4. **URČENÍ ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE:** Jako začínajícího hráče vyberte náhodně jednoho z lidských hráčů.

NASAZENÍ ZÁKLADNÍCH JEDNOTEK			
Lidští hráči	Jednotky dostupné při přípravě hry	Jednotky nasazené při přípravě hry	Jednotky nasazené každé kolo
1	20	4	1
2	15	3	1
3	12	2	1
4	10	1	1

SCHÉMA KARTY SCÉNÁŘE

PŘEHLED SCÉNÁŘE PRO FRAKCI AP: (Není součástí připojeného příkladu.) Vyobrazení frakce AP použité ve scénáři, doplněné krátkým popisem konfliktu. Nachází se na zadní straně karty.

NÁZEV SCÉNÁŘE: Tematické pojmenování scénáře.

UDÁLOST: Zvláštní pravidla scénáře, nahrazující běžná pravidla.

MISE: Jeden či více způsobů, jimiž hráči mohou ve scénáři dosáhnout vítězství. Některé mise platí pouze pro lidské hráče, jiné se týkají lidských hráčů nebo AP. Mise týkající se lidských hráčů platí pro všechny tyto hráče společně. To znamená, že lidští hráči spolupracují, aby porazili frakci AP. Má-li scénář více misí určených stejnému druhu hráče, pro dosažení vítězství stačí splnit pouze jednu z nich.

PŘÍPRAVA HRY: Návod k přípravě použitých žetonů VB (jejich umístění na bojiště) a další pokyny ohledně přípravy hry.

TABULKA KOSTKY CHAOSU: Přehled různých účinků vyhodnocení kostky chaosu.

Ukázka síly

Událost: AP bude při utrácení korraků za nákup elitních jednotek upřednostňovat Berany.

Mise: 35 VB.

Příprava hry: Do jedné z oblastí č. 1–4 náhodně umístěte žeton ZAP. Při hře 2/3/4 lidských hráčů umístěte 1/2/3 Berany. Za každého Berana hodte kostkou chaosu a umístěte jej do oblasti s odpovídajícím číslem.

Kostka chaosu:

- 1: AP nasadí Berana.
- 2: Každá frakce získá 1 korrak za každou oblast, v níž má nadvládu.
- 3: AP přesune všechny Berany dle priorit popsaných na přehledové kartě.
- 4: Premístěte žeton ZAP do další oblasti (vzestupné pořadí).
- 5: Jsou-li ve hře alespoň 2 lidští hráči, AP nasadí 1 elitní jednotku a zaútočí ve všech oblastech s Beranem, kde způsobí po 1 zranění. Jinak se nic neděje.
- 6: Jsou-li ve hře alespoň 2 lidští hráči, každá frakce získá 1 korrak za každou oblast, v níž má nadvládu. Jinak se nic neděje.
- 7: Jsou-li ve hře alespoň 3 lidští hráči, AP nasadí 1 elitní jednotku a zaútočí ve všech oblastech s Beranem, kde způsobí po 1 zranění. Jinak se nic neděje.
- 8: Jsou-li ve hře alespoň 3 lidští hráči, každá frakce získá 1 korrak za každou oblast, v níž má nadvládu. Jinak se nic neděje.

OHROŽENÍ

Některé scénáře, schopnosti a speciální dovednosti AP nebo pravidla po hráčích vyžadují, aby určili míru **OHROŽENÍ**.

OHROŽENÍ se vždy vztahuje k oblastem a každá oblast má svou hodnotu ohrožení, která se v průběhu scénáře může měnit.

Ohrožení oblasti zvyšují základní jednotky lidských hráčů (za každou jednotku +1) a elitní jednotky lidských hráčů (za každou jednotku +3), které se v ní nacházejí.

Při výpočtu hodnoty ohrožení oblasti se lidské frakce sčítají dohromady. To znamená, že výsledná hodnota je součtem dílčích hodnot vygenerovaných všemi jednotkami lidských hráčů v dané oblasti.

Nenacházejí-li se v oblasti žádné jednotky lidských frakcí, její hodnota ohrožení je rovna 0.

Pokyny pro frakci AP obvykle cílí na oblast s nejvyšším ohrožením (na kartách je uveden zápis [ohrožení] ve smyslu výběru oblasti s nejvyšším číslem), ať už ve smyslu celého bojiště, oblastí, v nichž se nacházejí její jednotky, či oblastí sousedících s oblastmi s jejími jednotkami. Nastane-li rovnost hodnot ohrožení a karta scénáře neurčuje způsob jejího řešení, přednost má vždy oblast s nejnižším pořadovým číslem (číslem oblasti natištěným na herním plánu).

HERNÍ KOLA

1. FÁZE: ÚDRŽBA

S výjimkou 1. kola přetočte kostku počítadla kol tak, aby její hodnota odpovídala číslu aktuálního kola. Začínáte-li například druhé kolo, přetočte ji z „1“ na „2“. Dále předejte žeton začínajícího hráče dalšímu lidskému hráči po směru hodinových ručiček.

Poté přemístěte žeton ZAP do další oblasti, jejíž pořadové číslo bezprostředně následuje po čísle oblasti, v níž byl žeton ZAP umístěn v právě proběhlém kole (dodržujte vzestupné pořadí, z „8“ žeton přemístěte zpět do „1“).

Nakonec proveďte následující dva kroky tolikrát, kolik činí aktuální hodnota kostky počítadla kol (například ve třetím kole hry provedete oba tyto kroky třikrát).

1. **VYHODNOCENÍ ÚČINKU KOSTKY CHAOSU:** Zkontrolujte hodnotu kostky chaosu a vyhodnoťte odpovídající účinek, který je uveden v tabulce kostky chaosu na kartě scénáře.
2. **PŘETOČENÍ KOSTKY CHAOSU:** Přetočte kostku chaosu na bezprostředně následující hodnotu (ve vzestupném pořadí, z „8“ kostku přetočte na „1“).

Příklad: V prvním kole vám na kostce chaosu padne „4“. V tabulce kostky chaosu na kartě scénáře tedy vyhodnotíte účinek přiřazený k číslu 4 a kostku přetočíte na hodnotu „5“. Ve druhém kole vyhodnotíte účinek přiřazený k číslu 5, kostku přetočíte na hodnotu „6“ a následně vyhodnotíte i účinek přiřazený k číslu 6. Ve třetím kole pak totéž provedete třikrát a vyhodnotíte účinky přiřazené k číslům 7, 8 a 1.

2. FÁZE: VÁLEČNÁ KOŘIST

Tuto fázi v 1. kole vynechte. Získá-li frakce AP bonusovou akci, vykonejte ji stejným způsobem jako odpovídající akci frakce AP na její akční kostce (viz „Akční kostky frakce AP“ na straně 17).

3. FÁZE: PŘÍPRAVNÉ PRÁCE

Lidští hráči současně provedou stejné kroky jako v běžné variantě hry. Při upevnění pozic je však počet základních jednotek lidských frakcí omezen tabulkou na straně 15 („Nasazení základních jednotek“).

Po ukončení přípravných prací lidských hráčů vykonejte přípravné práce i za frakci AP:

- **UPEVNĚNÍ POZIC:** Do oblasti, která je základnou AP, umístěte tolik základních jednotek frakce AP, kolik hraje lidských hráčů.

- **SOUSTŘEDĚNÍ SMYSLŮ:** Hoďte vševidoucí kostkou frakce AP a umístěte ji na její podložku frakce.
- **PŘIDĚLENÍ ZDROJŮ:** Frakce AP získá 1 korrakam.

4. FÁZE: VÝBĚR KOSTEK

Jeden z hráčů hodí všemi akčními kostkami a vytvoří z nich nabídku kostek. Lidští hráči si vybírají kostky jako obvykle, avšak s jednou výjimkou: Poslední kostku si nevezme hráč s nejnižším počtem vítězných bodů, ale frakce AP.

5. FÁZE: AKCE

POŘADÍ HRÁČŮ

Ve fázi akcí hraje jako první lidský hráč, který je držitelem žetonu začínajícího hráče. Ostatní lidští hráči následně provádějí své tahy po směru hodinových ručiček jako v běžné variantě.

Poté, co každý z lidských hráčů zahraje jeden tah, přichází na řadu frakce AP. Počet jejích tahů vždy odpovídá počtu lidských hráčů ve hře, bez ohledu na to, kolik lidských hráčů případně vynechalo své tahy. Frakce AP pokaždé provede všechny své tahy najednou, jeden po druhém. Teprve pak může zahrát další tah jeden z lidských hráčů.

Frakce AP tedy hraje jako poslední a fáze akcí pokračuje, dokud lidským hráčům zbývají jejich akční kostky. To znamená, že v sólové variantě hry provede frakce AP celkem tři tahy a v kooperativní variantě bude mít k dispozici dvě série tahů.

AKČNÍ KOSTKY LIDSKÝCH HRÁČŮ

Lidští hráči používají akční kostky a vševidoucí kostku ve svých tazích stejně jako v běžné variantě. K dispozici mají také možnost použití dvou kostek za vykonání akce Hromadný odchod a utracení korrakamů za nákup elitních jednotek.

AKČNÍ KOSTKA FRAKCE AP

Ve svém prvním tahu v rámci fáze akcí si frakce AP ještě před vyhodnocením své první akční kostky nakoupí jakékoli elitní jednotky, které jsou pro ni dostupné, a tyto jednotky ihned nasadí. Poté vykoná akci uvedenou na akční kostce získané při výběru kostek. Touto kostkou nakonec hoďte a určete akci, kterou frakce AP vykoná v dalším ze svých následujících tahů.

Akční kostku frakce AP vraťte do zásoby kostek až po ukončení fáze akcí. Čtveřici akcí dostupných prostřednictvím akční kostky vykonává frakce AP následujícím způsobem:



DOLOVÁNÍ: Frakce AP získá 2 korrakamy ze společné zásoby, a je-li to možné, okamžitě je utratí (viz „Frakce AP a utracení korrakamů“ na straně 19).



POSÍLENÍ: Frakce AP umístí své čtyři základní jednotky do oblasti s nejvyšší úrovní ohrožení, v níž má alespoň jednu svou jednotku (nemá-li k dispozici čtyři jednotky, umístí jich tolik, kolik může). V případě rovnosti ohrožení upřednostní oblast s nejnižším pořadovým číslem.



PŘESUN: V oblasti, v níž má frakce AP nejvíce jednotek, rozdělí své síly (viz „Rozdělení sil“ na straně 18).



BOJ: Frakce AP zaútočí v oblasti s nejvyšší úrovní ohrožení, v níž se nacházejí její jednotky, nebo v oblasti s nejvyšší úrovní ohrožení sousedící s oblastí s jejími jednotkami, a způsobí zde 1 zranění. V případě rovnosti ohrožení upřednostní oblast s nejnižším pořadovým číslem. Poté frakce AP zaútočí podruhé a opět způsobí 1 zranění (nezapomeňte znovu vypočítat úroveň ohrožení, která se následkem prvního útoku mohla změnit).

VŠEVIDOUCÍ KOSTKA FRAKCE AP

Frakce AP použije vševidoucí kostku okamžitě po vykonání své první akce v právě probíhajícím kole. Kostku poté odložte stranou a znovu jí hodte až v dalším kole. Nedokáže-li frakce AP použít vševidoucí kostku po provedení svého prvního tahu v daném kole, přichází o tuto možnost po celý zbytek kola. Kostku proto odložte stranou a znovu jí hodte až v dalším kole.

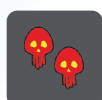
Svou vševidoucí kostku používá frakce AP následujícím způsobem:



DOLOVÁNÍ: Frakce AP získá 2 korrakamy ze společné zásoby, a je-li to možné, okamžitě je utratí (viz „Frakce AP a utrácení korrakamů“ na straně 19).



ÚDER: Frakce AP zaútočí v oblasti s nejvyšší úrovní ohrožení a způsobí zde 1 zranění. V případě rovnosti ohrožení upřednostní oblast s nejnižším pořadovým číslem. Poté frakce AP celou tuto akci zopakuje (v případě potřeby znovu vypočítejte úroveň ohrožení).



ZTEČ: Frakce AP zaútočí v oblasti s nejvyšší úrovní ohrožení, v níž se nacházejí její jednotky, nebo v oblasti s nejvyšší úrovní ohrožení sousedící s oblastí s jejími jednotkami, a způsobí zde 2 zranění. V případě rovnosti ohrožení upřednostní oblast s nejnižším pořadovým číslem. Poté frakce AP celou tuto akci zopakuje (v případě potřeby znovu vypočítejte úroveň ohrožení).



ZDVOJENÍ: Frakce AP okamžitě zopakuje akci, kterou vykonala ve svém prvním tahu právě probíhajícího kola. *Pamatujte, že AP po každém vykonání nebo zopakování své akce v případě potřeby znovu vyhodnotí úroveň ohrožení a další podmínky.*

6. FÁZE: VÍTĚZNÉ BODY

V této fázi získají lidští hráči vítězné body v závislosti na oblastech herního plánu, v nichž se nacházejí jejich jednotky. Jimi získané body se ale v tomto případě sčítají a tvoří jediné společné skóre. Fáze vítězných bodů proto probíhá dosti podobně jako v běžné variantě hry, avšak s následujícími úpravami:

- **OVLÁDÁNÍ:** Při určení ovládnutí oblasti v kooperativní variantě sečtete *dohromady jednotky všech lidských hráčů* a výsledek porovnejte se součtem jednotek frakce AP.
- **NADVLÁDA:** Při určení nadvlády v oblasti *posuzujte jednotky každého lidského hráče zvlášť*. Pokud se tedy v oblasti nacházejí pouze jednotky dvou lidských frakcí, nadvládu nemůže získat žádná z nich, přestože v této oblasti nejsou žádné jednotky AP.

Na konci této fáze zkontrolujte podmínky mise vámi vybraného scénáře. Podařilo-li se jedné ze stran splnit alespoň jednu svou podmínku, stává se vítězem! Pokud podmínky zahrnují počet vítězných bodů, v případě jejich rovnosti rozhodněte stejně jako v běžné variantě hry.

ROZDĚLENÍ SIL

Některá pravidla frakci AP nařizují, aby v určené oblasti **ROZDĚLILA SÍLY**. Rozdělení sil proveďte následujícím způsobem:

1. **PŘESUN ELITNÍCH JEDNOTEK:** Elitní jednotky přesuňte z výchozí oblasti do sousední oblasti s nejvyšší úrovní ohrožení. V případě rovnosti ohrožení upřednostněte oblast s nejnižším pořadovým číslem.
2. **ROZPTÝLENÍ ZÁKLADNÍCH JEDNOTEK:** Zkontrolujte, kolik oblastí sousedí s výchozí oblastí. Do oblasti s nejnižším pořadovým číslem následně přesuňte 1 základní jednotku, do oblasti s druhým nejnižším pořadovým číslem 1 základní jednotku a tak dále. Poté, co jste do všech sousedních oblastí přesunuli po 1 jednotce, celý uvedený cyklus zopakujte. V rozdělování pokračujte, dokud ve výchozí oblasti nezůstává pouze jediná základní jednotka.
3. **ZAJIŠTĚNÍ PŘÍTOMNOSTI:** Poslední základní jednotku ponechte ve výchozí oblasti. Rozdělení sil tímto krokem končí.

JAK FRAKCE AP UTRÁCÍ KORRAKAMY

V sólové/kooperativní variantě hry jsou pole elitních jednotek na podložkách frakcí AP doplněna písmeny A, B a C, která označují jejich **PRIORITU** a určují pořadí, v němž jsou tyto jednotky frakce AP umisťovány z podložky na herní plán.

Poté, co frakce AP nashromáždí dostatečné množství korrakamů pro nasazení jakékoli své elitní jednotky, nejprve zkontrolujte písmena dosud nenasazených jednotek. Tyto jednotky vždy nasazujte v pořadí zleva doprava, přičemž jednotka A musí být pokaždé nasazena před jednotkou B a jednotka B před jednotkou C.

Pokud pravidlo scénáře či schopnost spojená s nasazením neuvádí jinak, elitní jednotky AP vždy nasazujte do oblasti, která je základnou AP.

Po nasazení elitní jednotky, a má-li frakce AP dostatek korrakamů k nákupu dalších elitních jednotek, tento postup opakujte, dokud frakci AP zbývají korrakamy, jimiž může uhradit cenu nakupovaných jednotek.

Některé schopnosti uvedené na podložkách frakcí nebo zvláštní schopnosti nemají písmena označující jejich prioritu. Frakce AP za ně nikdy neutrácí své korrakamy a k jejich aktivaci dochází pouze prostřednictvím kostky chaosu.

FRAKCE AP A ZPŮSOBENÍ ZRANĚNÍ

Způsobí-li frakce AP zranění, jejím prioritním cílem jsou vždy elitní jednotky. V případě většího množství povolených cílů rozhodnou o přidělení způsobeného zranění lidští hráči.

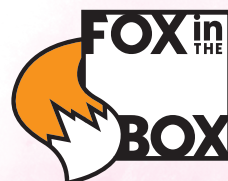
Způsobí-li frakce AP zranění v dané oblasti, toto zranění může být rozděleno mezi několik lidských frakcí. Nemusí být tedy přiděleno jediné frakci, jak je pravidlem v běžné variantě hry.

FRAKCE AP A ŠIKOVÁNÍ JEDNOTEK

Dostane-li frakce AP pokyn k sešikování jednotek, tyto jednotky si vybere v následujícím pořadí:

1. zásoba odstraněných jednotek, 2. nenasazené jednotky, 3. jednotky z oblastí bojiště, kde postupuje od nejnižšího pořadového čísla oblasti k nejvyššímu.





©2025 Chip Theory Games. Všechna práva vyhrazena.