

PLANETARY CONQUERORS



PLANETARY CONQUERORS JE HRA, VE KTERÉ SE SNAŽÍŠ OVLÁDNOUT PLANETU DŘÍVE NEŽ TVOJI PROTIHRÁČI.

NA ZAČÁTKU HRY NEMÁŠ NIC NEŽ PÁR KARET NA RUCI A DVA TĚŽAŘE. STRATEGICKY VYUŽÍVEJ VŠECHNY DOSTUPNÉ ZDROJE, UBRANĚ SE SVÝM PROTIVNÍKŮM, PŘELSTI JE A DOBYJ PLANETU PRO SEBE!

CÍL HRY:

Vítězství ve hře Planetary Conquerors lze dosáhnout dvěma způsoby:

Jeden způsob je vlastnit na planetě budovy s celkem 30 nebo více životy. Jakmile získáte 30 životů na svých budovách, hra končí a vy se stáváte jejím vítězem.

Druhý způsob spočívá v tom, že zničíte základny vašich protivníků. Základna každého hráče má 15 životů a vy na ní můžete útočit svými warriors.

Hráč, kterému byla základna zničena okamžitě prohrává.

Základna (Base) – pomyslná základna. Je před ní možné pokládat pasti a vaši protihráči na ní mohou útočit jako na budovu.

- Hru začínáte s **maximálním** počtem životů – 15 životy.
- Životy musí být znázorněny tak, aby každý hráč poznal, kolik jich vaše základna má.
- Pokud je vaše základna zničena, prohráli jste hru.

MATERIÁLY:

Ve hře jsou celkem 3 typy materiálů, za které můžete hrát karty – **zlato**, **cosmium** a **elektřina**.

Zlato 🟡 a **cosmium** 🟣 – základní materiály, které získáváte převážně díky svým minerům.

Elektřina ⚡ – vzácný materiál, který můžete vygenerovat **jednou za kolo** během vaší hlavní fáze **za čtyři cosmia**, nebo ho můžete získat pomocí určitých budov či warriorů.

Karty, na jejichž zahrání použijete elektřinu můžete zahrát kdykoli, kdy je možné zahrát spell. Nemusíte je hrát jen tehdy, kdy je možné hrát daný typ karty.

TYPY KARET VE HŘE:

Ve hře existuje pět typů karet. Každý z nich má jiný účel a používá se v jiných situacích. O jaký typ karty se jedná, najdete napsané dole na kartě v obdélníku mezi hvězdami, které označují vzácnost karty.



Mineři

Mineři jsou karty, díky kterým získáváte základní materiály.

- Pokud není řečeno jinak, těžší materiály během vaší mining fáze. Vytěžené materiály se hned uloží do vašich úschoven materiálů – storage
- Minery můžete hrát pouze ve vaší hlavní fázi, pokud právě neprobíhá žádná herní akce.
- Všechny vaše vyložené minery skládejte do první řady před vás na hrací ploše, tato řada představuje váš důl.



Storage – pomyslné úschovny materiálů.

- Maximální počet materiálů v úschovně **zlata a cosmia je 6** a v úschovně **elektřiny 3**.
- Když máte plnou úschovnu nějakého materiálu, nemůžete ho získat víc.
- Materiály si počítejte na kostkách nebo nějak jinak zapisujte, aby bylo vidět kolik jich máte.

Budovy

Budovy jsou karty, které vás posouvají vstříc vítězství. Když vlastníte budovy s celkovým počtem životů 30 nebo více, hra končí a vy se stáváte vítězem.

- Budovy můžete hrát pouze ve vaší hlavní fázi, pokud právě neprobíhá žádná herní akce.
- Vyložené budovy skládejte do řady před vaše minery.
- Každá budova má určitý počet životů – ten je znázorněn v půlkruhu, dole na kartě.
- Budovy mohou být cílem útoků warriorů, což jim může odebrat určitý počet životů (viz průběh hry).
- Můžete před ně pokládat pasti a před warriory je tak chránit.
- U každé poškozené karty se životy by mělo být poznat kolik životů právě má.
- Budova nemůže mít víc životů než tolik, kolik je napsáno v půlkruhu.
- Když budova ztratí všechny životy, je zbouraná a je přesunuta na smetiště.



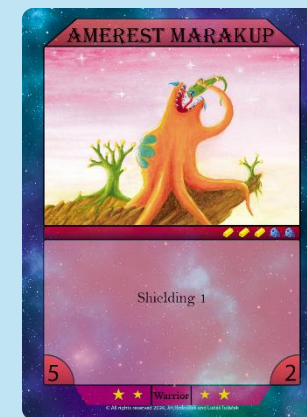
Junkyard (smetiště) - Junkyard je místo kam odkládáte všechny své použité, mrtvé nebo zbourané karty = aktivované pasti, mrtvé warriory, zbourané budovy, spelly atd.

- Každý hráč má smetiště své, takže pokud nějakým způsobem získáte kartu vašeho protivníka, tak jde po použití na smetiště svého vlastníka.

Warrioři

Warrioři jsou karty, kterými můžete buď během vaší attack fáze útočit na budovy či základny nepřátel, nebo během nepřátelských útoků chránit vaše vlastní budovy a základnu.

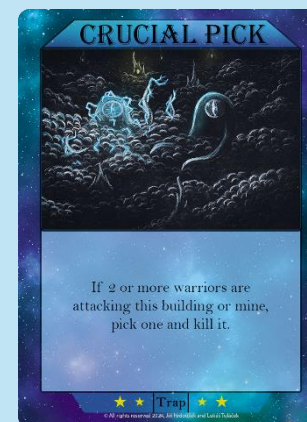
- Warriory můžete hrát pouze ve vaší hlavní fázi, pokud právě neprobíhá žádná herní akce.
- Vyložené warriory skládejte do řady před vaše minery společně s vašimi budovami.
- Každý warrior má určitý počet životů a útoků – ty určují, jaké poškození uděluje budovám, základně nebo jiným bojovníkům.
- **Životy** jsou znázorněny **na pravém dolním rohu** karty a **útoky na levém**.
- Warrioři hrají největší roli v průběhu attack fází (viz průběh hry).
- Ztráta životů u bojovníků je stejně jako u ostatních karet trvalá.
- Když warrior ztratí všechny životy, zemře a je přesunut na smetiště.



Trapky (pasti)

Pasti jsou obranné karty, které můžete pokládat před vaše budovy a základnu.

- Pasti jako jediný typ karet nemají cenu – **pasti se nehrají, ale pokládají**.
- Položit past můžete pouze jednou za kolo, a to pouze v trap fázi. Když pokládáte past, vyberte jednu z vašich budov a umístěte ji lícem dolů před ni, aby protihráči nevěděli, o jakou past se jedná.
- Na své položené pasti se můžete kdykoli kouknout.



– Pokud před budovou, kam chcete past umístit, už jedna nebo více pastí je, musíte si vybrat na jakou pozici ji umístíte (buď před past, která už tam byla, anebo za ní), pokládejte je do sloupečku, aby byly aktivovány postupně, jak jsou seřazeny (viz průběh hry).

– Past se aktivuje, když na ní narazí útočící bojovník = otočí se, je přesunuta na smetišť a stane se její efekt.

– Když je budova s pastí před ní zničena nebo přesunuta do jiné zóny, daná past jde na smetišť.



Spelly

Spell je typ karty, který se dá zahrát během vaší hlavní fáze, nebo kdykoliv jako reakce.

– Když se stane to, co daný spell říká, je přesunut do junkyardu.

Reakce

– Zareagovat lze na **zahrání jakéhokoli typu karty, přechodu do další fáze kola, aktivování pastí, nebo před udělením jakéhokoli damage** (před každou jednotlivou linií útočících warriorů nebo například před poškozením z nějakého efektu).

– Reagovat se dá zahráním spellu, karty s elektrinou v ceně či zaplacením efektu.

– Když dojde na některou z výše zmíněných příležitostí, vždy má první možnost reagovat aktivní hráč (hráč, v jehož kole se daná věc stala) a následně po něm ostatní hráči ve směru hodinových ručiček.

– Když reagujete na jakoukoli z daných situací, reakce se vždy stane před věcí, na kterou se reaguje.

– Pokud reakce vyžaduje nějaký cíl, musí při zareagování alespoň jeden vyhovující cíl existovat. **Cíl nemusíte ohlašovat předem**, stačí aby existoval.

– Pokud reakce, která něco potřebuje cílit ztratí všechny existující cíle, neproběhne.

Efekty

Mnohé z karet, co máte ve hře mohou mít nějaké efekty. Efekt je něco, co se stane, když je splněná podmínka efektu (v případě spuštěných efektů), nebo když zaplatíte danou cenu efektu (u placených efektů).

Placený efekt – typ efektu, který proběhne po zaplacení určité ceny, napsané před pomlčkou.

– Pokud není řečeno jinak, placený efekt můžete aktivovat kdykoliv, kdy je možné zahrát spell, jen však jednou za kolo (použitá karta s placeným efektem se znovu dobije na začátku vašeho tahu).

Spuštěný efekt – typ efektu, který se stane v okamžiku, kdy je splněna nějaká podmínka nebo dojde na určený čas.

– V případě, že spuštěný efekt vyžaduje nějaký cíl a žádný neexistuje, efekt neproběhne.

– Pokud se ve stejnou chvíli spustí dva nebo více efektů najednou, v jakém pořadí proběhnou, si vybírá aktivní hráč (hráč, v jehož kole se tato situace stala).

– V případě, že je efekt spuštěn během účinku nějakého spellu nebo jiného efektu, je vzniklý efekt pozastaven a stane se až poté, co účinek daného efektu či spellu proběhne.

Spuštěný výměnný efekt – typ spuštěného efektu, který nahrazuje jednu věc jinou (používá slovo „instead“).

– Má jeden velký rozdíl oproti obyčejnému spuštěnému efektu: když je splněná podmínka, která tento efekt spouští, efekt proběhne, i v případě, že je spuštěn během účinku nějakého spellu nebo jiného efektu.



PRŮBĚH HRY

Příprava na hru:

1. Náhodně se zvolí, kdo bude začínající hráč.
2. Každý hráč si ve svém balíčku najde kartu Gold Miner a kartu Collector of Cosmium, dá je před sebe (do svého dolu) a zamíchá si svůj balíček.
3. Všichni hráči si líznou ze svého balíčku začátečních pět karet. Pokud hrajete pouze ve dvou, tak si hráč, co nezačíná lízne o kartu navíc.
4. Každý hráč má možnost si vybrat ze svých karet na ruce přesně 3, zamíchat je zpět do balíčku a líznout tři nové (tuto možnost jde využít pouze jednou).
5. Nyní může na začátku zvolený hráč zahájit svůj první tah.

Průběh tahu:

1. Fáze – Začátek kola:

- V této fázi probíhají hlavně spuštěné efekty, ať už vašich, či cizích karet.
- Znovu můžete použít vaše karty s placenými efekty – dobijí se.
 - Otočte vaše warriorry, kterými jste minulé kolo zaútočili. Toto kolo s nimi budete moct znovu zaútočit – jsou opět „battle ready“.

2. Fáze – Mining fáze:

- V této fázi kola probíhá primárně vybírání materiálů.
- Každá vaše karta, která používá slova adds nebo generates vám přidá své vytěžené materiály. (Některé karty mají specifikováno, že těží jindy – například karta Gold Mine těží již na začátku kola).
 - Vybrané materiály se vám automaticky přidají do vašich úschoven materiálů. Pokud by se měl přeplnit maximální počet (ze začátku 6 od obou základních materiálů a 3 od elektřiny), tak se přidají jen ty, co se do úschovny vejdu.

3. Fáze – Kuk fáze:

- V této fázi **kuknete 1** - kouknete se na vrchní kartu svého balíčku, pokud chcete, můžete ji dát dospodu balíčku a poté líznete kartu.

4. Fáze – Hlavní fáze:

Během této fáze můžete hrát všechny typy karet (pasti se nehrají, ale pokládají – pasti ne).

5. Fáze – Útok:

Tato fáze má 3 části:

Rozdělení Warriorů:

- Pokud máte vyložené nějaké warriorry, můžete vybrat kterými chcete zaútočit.
 - Každý útočník bude muset toto kolo útočit na nějakou budovu nebo důl protihráče.
 - Těmi, co neútočíte budete smět do dalšího rozdělení bránit vaše budovy a základnu.

Když nemáte na konci této podfáze žádné útočníky, je ukončena celá fáze útoku.

Rozdělení útočníků:

V této fázi útoku rozhodnete, kam jaký váš útočník zaútočí.

- Pro každého útočníka vyberte jednu nepřátelskou budovu nebo základnu, kam bude útočit.
- Pokud chcete, aby jich více útočilo na jednu budovu nebo základnu, **musíte také vybrat v jakém pořadí budou útočit.**
 - Když je zvolen cíl útoku každého warriora, všichni útočníci se stávají útočícími. V tuto chvíli proběhnou případné efekty warriorů, které se spouštějí, když daný warrior zaútočí.
 - **Označte útočící warriorry, tím, že je otočíte bokem** – stanou se „exhaustnými“.

Postupný damage:

Pro tuto část útoku je velmi důležité pochopit **systém linií útočících warriorů:**

- V předchozí části útoku jste vybrali kam jaký z vašich útočníků zaútočil a když jich zaútočilo více na jednu budovu, či základnu, tak jste také vybrali, v jakém pořadí zaútočili.
- Warriori, kteří útočí na každou z budov nebo základen jako první v pořadí, jsou v první linii. Druzí warriori v pořadí jsou v druhé linii, třetí v třetí atd.

Postupně se řeší jednotlivé linie útočících warriorů od první do poslední:

– **První může každý hráč**, na jehož budovu nebo základnu nějaký warrior v probíhající linii útočí, **blokovat**.

- Za každého warriora, který na jeho budovu nebo základnu v dané linii útočí, může vybrat svého warriora, kterým ho zablokuje.
- Nezapomeňte, že může blokovat pouze warrior, kterým daný hráč během jeho minulého útoku nezaútočil.
 - Každého warriora můžete blokovat pouze jedním warriorem. A každý warrior může blokovat pouze jednoho warriora.

Dále se postupuje se takto:

- 1) Když je útočník bloklý, tak útočící a blokující warrior dají své poškození navzájem do sebe.
 - Když warrior přežil souboj s blokujícím warriorem, je vyřazen z útoku a už dál nepostupuje.
 - Když warrior není bloklý, postupuje dál v útoku
- 2) Když warrior postupuje v útoku a před jeho cílem je past, past se aktivuje (otočí), pokud nejsou žádné reakce, proběhne její efekt.
 - Když po efektu pasti útočící warrior stále žije a nebyl dodatečně bloknut, nebo vyřazen z útoku, tak stále postupuje v útoku.
 - Pokud je před danou budovou nebo dolem více pastí, útočící warrior aktivuje další pasti v pořadí, dokud není zabit, bloknut, vyřazen z útoku nebo dokud neaktivuje všechny pasti.
 - Jestli před jeho cílem nejsou žádné pasti, postupuje v útoku
- 3) Když warrior stále postupuje v útoku, udělí své poškození budově nebo základně, na kterou útočil.
- 4) Pokud existuje další linie útočících warriorů, tento proces se opakuje

6. Fáze – Trap fáze:

V trap fázi se pokládají pasti.

- Na začátku této fáze líznete kartu.
- Poté můžete vyložit jednu trap kartu z ruky (vyberte jednu ze svých budov nebo svou základnu a umístí past lícem dolů před ni, aby protihráči nevěděli, o jakou past se jedná)
- Můžete také jednu past přesunout (vyberte jednu ze svých pastí před jednou vaší budovou nebo základnou a přesuňte jí před jinou svou budovu nebo před vaší základnu).

7. Fáze – Konec kola:

V této fázi probíhají hlavně spuštěné efekty, ať už vašich, či cizích karet.

Po konci této fáze začíná svůj tah další hráč ve směru hodinových ručiček.

KONEC HRY

Hra má hned několik způsobů, jak může skončit:

Obsazení planety:

– Můžete vyhrát tím, že na svých budovách máte celkem 30 nebo víc životů, čímž jste úspěšně obsadil planetu pro sebe a stává se vítězem hry.

Nějakému hráči byla zničena základna:

– Pokud nějakému hráči byla zničena základna, hráč, jehož základna to byla, prohrává. Jestli nehrají pouze dva hráči, ostatní ve hře stále pokračují.

Nějakému hráči došly karty v balíčku:

– Když dojde na tuto vzácnou situaci, hra je ukončena a vyhraje hráč, jenž má na budovách nejvíce životů.

ČASTO POUŽÍVANÁ SLOVA A FRÁZE

Dies – označuje okamžik, kdy warrior zemře – je daný z planety do jukyardu.

Draw x cards – lízněte x karet. (Pokud není specifikováno jinak, tak z vrchu vašeho balíčku).

Entity – všechno na planetě, co má nějaký počet životů – budovy, warriori a základny

Final hit – Když je warrior s final hitem zabit warriorem na planetě, dá do něj své poškození.

Herní zóna – Existují čtyři herní zóny: balíček, planeta, junkyard a ruka.

Illusion – pokud by iluze měla přejít z planety do jiné herní zóny, místo toho zmizí. To je důležité hlavně ve chvíli, když by iluze měla zemřít. Nespouští totiž žádné „dies“ efekty. (Místo toho, aby šla do junkyardu, zmizí – vlastně tedy ani neumře).

Kuk x – koukněte se na x karet z vrchu balíčku, můžete jich, kolik chcete dát na spod toho balíčku. Poté lízněte x karet z vrchu daného balíčku. (Pokud není specifikováno jinak, tak z vašeho).

Look x – koukněte se na x karet balíčku. (Pokud není specifikováno jinak, tak z vrchu vašeho balíčku).

On the Planet – označení pro karty, co jsou vyložené ve hře.

Sacrifice – zvolte kartu daného typu, kterou máte na planetě. Přemístěte jí do junkyardu.

Selfdestroy x – na konci vašeho kola si tato entita udělí x bodů poškození.

Selfheal x – na konci vašeho kola se tato entita vyléčí o x životů. (Nemůže přesáhnout maximum životů).

Shielding x – schopnost, která zruší prvních x bodů poškození daných do karty s touto schopností z každého zdroje poškození každé kolo.

Trapback x – můžete vybrat až x pastí z vašeho jukyardu a položit je před své budovy nebo základnu. (Musíte ukázat, které pasti vracíte).

PRAVIDLA STAVĚNÍ VLASTNÍCH BALÍČKŮ

V Planetary Conquerors si můžete své předpřipravené balíčky dle libosti upravovat či dokonce stavět balíčky zcela vlastní.

Při stavění vlastního balíčku nebo při upravování starého se ale musíte řídit dvěma jednoduchými pravidly:

– Váš balíček musí obsahovat alespoň 50 karet, ale zároveň jich nesmí mít víc než 80.

– Můžete mít jen určitý počet jednotlivých unikátních karet:

- 1* karty (basic) můžete mít ve svém balíčku kolikrát chcete.
- 2* karty (normal) můžete mít v balíčku maximálně 3x.
- 3* karty (legendary) můžete mít v balíčku maximálně 1x.

