

Úvod

V této hře intenzivní můžete hrát za zástupce různých vědeckých oborů a své protivníky ničit třeba zakázanými matmagickými formulemi, mechanickými zvířátky, zmutovanými nestvůrami, všemožnými experimenty nebo třeba vtipnými fakty plných bugů. Cílem hry je pokořit hráče proti vám a dostat životy jeho hrdiny na (nebo i pod) nulu, zatímco životy vašeho hrdiny zůstanou v kladných číslech.

Obsah

Úvod

- Obsah

- Třídy

Součásti hry

- Herní plán

- Karty

- Jednotky

 - Útočení jednotkami

 - Sousednost jednotek

- Kouzla

- Experimenty

- Pole

- Schopnosti

Příprava hry

- Balíčky

- Před hrou

 - Příprava hrací desky

 - Příprava balíčku

Průběh hry

- Cíl hry

- Začátek hry

- Průběh kola

 - Začátek kola

 - Hráčovo kolo

 - Konec kola

- Herní mechaniky

Klíčová slova

Situační slova

Samostatná klíčová slova

Podmínková slova

Základní mechaniky

Lízací balíček

Ruka hráče

Hrob

Léčení

Náhoda

Pořadí efektů karet

Pořadí podle pozice na poli

Pořadí podle textu na kartě

Přednost některých efektů

Detailnější popis některých situací

Nekonečné cykly

Aplikace prediktivního modelu

Třídy

Ve hře je celkem 5 hratelných tříd - Matematik, Informatik, Fyzik, Inženýr a Chemik. Každá z těchto tříd má odlišné přístupy k tomu, jak vyhrát.

Součásti hry

Herní plán

Na herním plánu se odehrává partie mezi dvěma hráči a strany obou hráčů jsou symetrické. Blíže rozebereme jednotlivé součásti plánu

- **Místo pro aktivní pole** - na toto místo se vykládá karta **Pole** (více v popisu ke kartám)
- **7 slotů pro jednotky** - do těchto polí hráč vykládá své karty jednotek (každý na svou stranu)
- **Karty, hrob** - místo pro balíček ze kterých si hráč líže karty, na hrob se odhazují hráčovy zahrané nebo zničené karty (více v popisu průběhu hry)

- **6 slotů pro efekty** - do těchto polí hráč vykládá své karty, které mají déletrvající efekt
- **Ukazatel životů** - ukazuje aktuální životy hráče, otočná ručička ukazuje jednotky životů, žetony nalevo pak desítky, maximální počet životů hráče je 30, když se počet životů dostane na nulu, hráč prohrál a hra končí
- **Počítadlo many** - slouží jako ukazatel hráčovy aktuální many, mana je hlavní měna kterou hráči platí za používání karet

Karty

Karty jsou to hlavní s čím budete ve hře interagovat. Každá z tříd má svoji množinu karet, kterou může používat. Tyto třídy poznáte barvou textového pole s popisem a vodoznakem. Karty jednotlivých tříd nelze míchat mezi sebou. Dále jsou ve hře i neutrální karty - ty mají šedé textové pole - a mohou být využívány všemi třídami. Takže například můžete mít v balíčku karty pro matematika s neutrálními kartami, ale nelze míchat karty matematika s kartami pro chemika. Karet existuje 5 druhů:

- Jednotky
- Kouzla
- Experimenty
- Pole
- Schopnosti

Kromě těchto pěti druhů existují i **tokeny**, které nelze mít na začátku v balíčku, ale jsou generovány při zahrání určitých karet, tyto tokeny mohou být všech pěti výše zmíněných druhů.

Na každé najdete vpravo nahoře symbol many který ukazuje, kolik stojí zahrání dané karty. Uprostřed karty najdete jméno karty a také o jaký druh z výše uvedených se jedná. V poli ve spodní polovině je efekt karty, který popisuje to, co daná karta dělá. Nakonec *kurzivou* je úplně dole napsaný nějaký občas vtipný popisek, ten nemá žádný vliv na hru.

Jednotky



Při zahrání karty jednotky hráč zaplatí množství many na kartě uvedené a z ruky tuto kartu položí na svůj libovolný slot pro jednotky na šířku. Pokud hráč má všechny sloty pro jednotky zaplněné nemůže takovou kartu zahrát. Pozici jednotek nelze měnit poté, co byly zahrány.

Karty jednotek mají vedle názvu vyznačený **útok** (*číslo u žlutého mečíku*) a **životy** (*číslo u srdce*). Nadále budeme používat pro popis útoku a životů jednotky kratší zápis (útok/životy) - např. zápis 5/4 znamená, že jednotka má 5 útoku a 4 životy. Jakmile se stane, že počet životů jednotky klesne na 0, jednotka umírá a je odhozena na hrob.

Některé jednotky mají více štítků, to ovlivňuje jak s nimi interagují další karty (*například má-li karta v efektu "všechna tvá zvířata...", tak ovlivňuje všechny karty, které mají na štítku uvedeny "zvíře"*)

Útočení jednotkami

Hráč může během svého tahu útočit svými jednotkami. Pro útočení platí několik jednoduchých pravidel.

- Hráč ukáže na jakou postavu útočí (nesmí útočit na vlastní postavy).
- Hráč musí útočit přednostně na protivníkovy jednotky s keywordem **Obránce**, má-li protivník více takovýchto jednotek, může si vybrat na kterou z nich útočí.
- Při útoku se **OBĚMA** jednotkám odečte od životů útok té druhé (*např. po útoku 1/5 vs. 3/4 budou mít tyto jednotky staty 1/2 a 3/3*)
- Jednotku, která útočila, hráč otočí na šířku. To znamená že jednotka toto kolo už nemůže útočit.
- Útočit lze i na protivníkovu hrdinu v takovém případě si protivník ubere počet životů ve výši útoku jednotky (hrdina se nebrání).

Sousednost jednotek

Jednotky jsou sousední, pokud jsou vedle sebe, prázdné sloty mezi jednotkami se nepočítají. *Např. jednotky jsou sousední když jsou hned vedle sebe, nebo když mezi sebou mají 4 prázdné sloty.*

Kouzla



Kouzla jsou karty, které mají nějaký efekt ihned po zahrání z ruky a po vykonání tohoto efektu jsou odhozeny na hrob. Kouzla mají zpravidla buď okamžitý efekt ("Dej 5 poškození...") a ta jsou odhozena na hrob ihned po zahrání, nebo efekt který přetrvává ("Do konce tvého kola...") a ta jsou během trvání efektu vyložena do

slotu pro efekty a potom odhozena na hrob po skončení tohoto efektu (*v tomto příkladu na konci hráčova kola*).

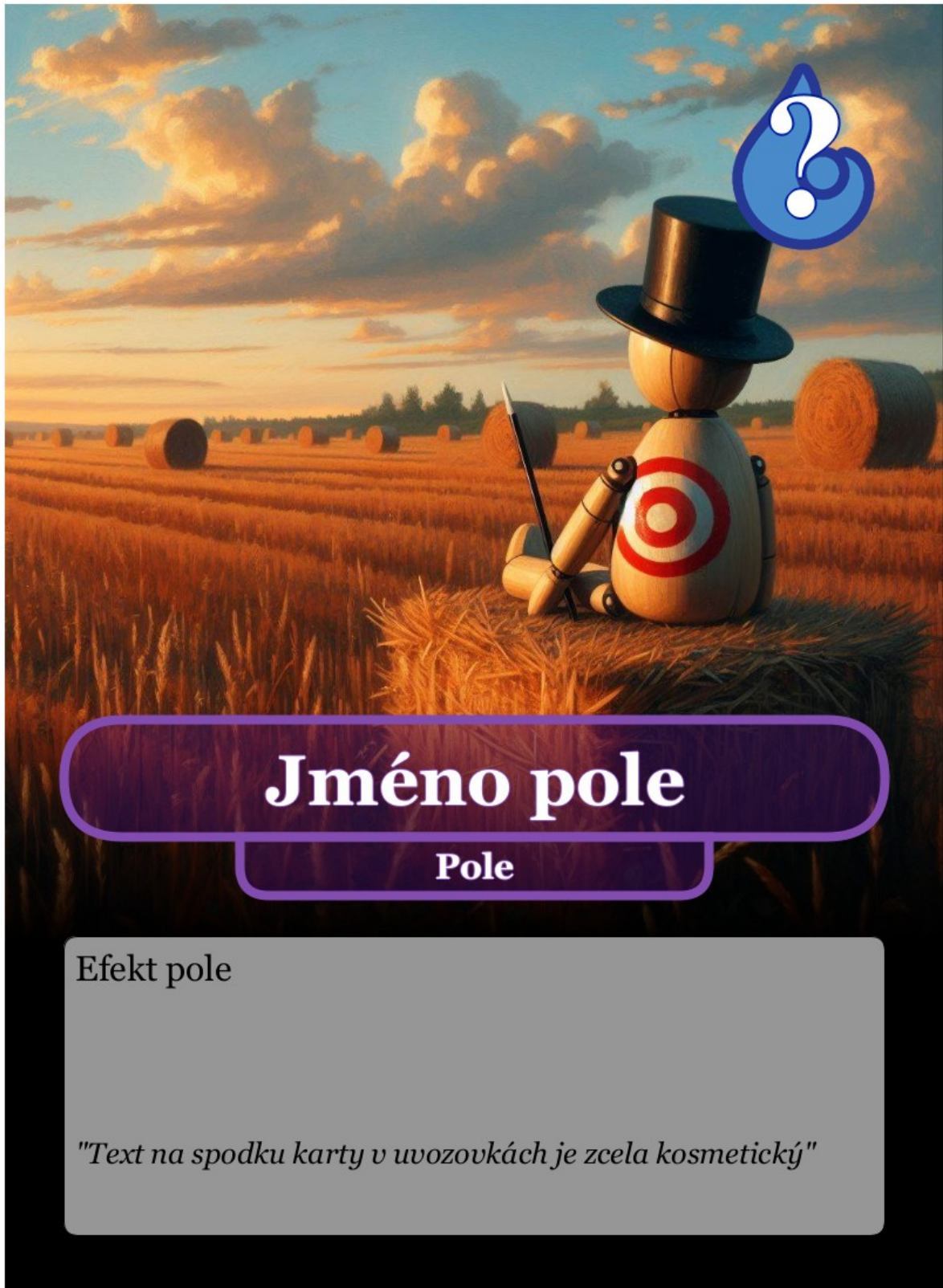
Experimenty

Experimenty jsou karty, které mají k dispozici jen některé třídy. Pro zahrání hráč zaplatí daný počet many a položí experiment lícem dolů na slot pro efekt. Všechny experimenty jedné třídy stojí stejně many, protivník tedy neví který z experimentů hráč zahrál.

Experimenty se mohou spustit **POUZE** v protihráčově kole.

Ve chvíli, kdy je splněna podmínka uvedená na experimentu (*např. "Jakmile protivník zahraje kouzlo..."*) tak musí hráč odhalit tento experiment a provést jeho efekt. Experiment se vždy aktivuje při prvním splnění podmínky, hráč nemůže s aktivací počkat "až se mu bude hodit". Po odhalení a provedení efektu je experiment odhozen na hrob.

Pole



Pole jsou karty, které se vykládají doprostřed hrací desky a jejich efekt trvá do doby, než je zahráno další pole nebo je jiným způsobem odstraněno. Efekty polí ovlivňují oba hráče, nezávisle na tom, kdo jej vyložil. Když už je ve hře karta pole a je zahráno další pole, staré pole je odhozeno na hrob hráče, který jej zahrál a odteď

platí efekt nového pole.

Schopnosti

Schopnosti jsou karty, které se nepočítají do limitu 35 na balíček. Karta schopnosti může být v balíčku nejvýše jedna a na začátku hry je okamžitě vyložena do slotu pro efekt na výšku.

Použití schopnosti probíhá tak, že hráč zaplatí množství many uvedené na kartě, provede její efekt a kartu schopnosti otočí na šířku. Hráč může použít schopnost nejvýše jednou za kolo, podobně jako útok s jednotkami.

Příprava hry

Balíčky

Abyste mohli hru hrát, potřebujete validní balíček (a taky kamaráda proti kterému budete hrát). Aby byl balíček kompletní, musí obsahovat 30-35 karet a nejvýše jednu kartu schopností. V balíčku mohou být nejvýše dvě kopie běžných karet a maximálně jedna kopie karet Org rarity. Pokud nějaké karty generují tokeny, tyto tokeny se nepočítají do limitu 35 karet a jsou při hře položeny vedle hrací desky připraveny k použití.

Před hrou

Příprava hrací desky

Počítadlo many se vynuluje a položí na vyhrazené místo na hrací desce. Doprostřed desky mezi sloty pro jednotky se dá dostatek žetonů na životy a útok pro hru - malé žetony pro 1 život/útok, velké jsou pro 3 životy/útok. K tomu se připraví barevné folie pro značení **štitu** a **zmrazení** (pokud budou využívány). Někde v blízkosti je vhodné mít i kostky (d6, d8) pro určování náhody.

Příprava balíčku

V balíčku může mít hráč až 35 karet, před hrou musí z balíčku odebrat tolik karet, aby hru začínal se 30 kartami v balíčku. Prostor 5 karet navíc je proto, aby měl hráč flexibilitu ve výběru karet. Některé karty se mu mohou hodit v partiích proti specifickým třídám, v těch je použije a v jiných partiích tyto karty z balíčku

odstraní.

Průběh hry

Cíl hry

Cílem hry je zničit protivníkovu hrdinu. V praxi to vypadá, že ho musíte dostat na nula životů. Ve chvíli kdy klesnou životy hrdiny některého z hráčů na nulu hra končí a tento hráč prohrává. V případě, že životy obou hrdinů klesnou na nulu jednou a tou samou akcí (*např. oba hrdinové mají 2 životy a jeden z hráčů zahraje kartu, která dává 3 poškození VŠEM postavám*) tak dojde k remíze.

Začátek hry

1. Oba hráči začínají se 30 životy, na ně si nastaví počítadlo.
2. Oba hráči si vynulují počítadlo manaslotů, začínají s 0 manou.
3. Zamíchají se lízací balíčky obou hráčů a položí na příslušné místo.
4. Hodí se kartou "Plus bod", ten hráč který vyhraje začíná hru, druhý začíná hru s kartou "Plus bod" v ruce
5. Hráč který začíná hru si lízne 3 karty, libovolné množství z nich může dát dospod balíčku a líznout si nové (tak aby měl dohromady tři karty). Tuto výměnu lze provést jednou a naráz, nelze vrátit jednu kartu a potom se rozhodnout zda vymění další. Pokud nějaké karty vyměňoval, znovu zamíchá celý balíček.
6. Hráč který je druhý na tahu si lízne 4 karty a stejným způsobem jako je uvedeno výše je může vyměnit. (tak aby měl 4 karty a navíc kartu "Plus bod", kartu "Plus bod" nejde vyměnit, vyměňovat jdou jen 4 karty které si hráč líznul)
7. Hra nyní začíná prvním kolem hráče, který vyhrál hod bodem.

Průběh kola

Hráči se v kolech postupně střídají, hru začíná ten, který vyhrál hod bodem a jednotlivá kola pokračují do doby, kdy jeden z hráčů nevyhraje/neremizuje.

Začátek kola

Na začátku kola hráč vždy provede tyto akce:

1. Spustí se efekty "*na začátku kola...*".
2. Všechny jednotky a schopnosti ležící na šířku se otočí na výšku (připraví se k útoku/použití)
3. Hráč si přidá jeden manaslot, maximum je 10.
4. Hráč si obnoví tolik many, kolik má manaslotů.
5. Hráč si lízne kartu.

Hráčovo kolo

Během hráčova kola může hráč hrát libovolný počet karet, na které má dostatek many. Před zahráním karty oznámí kolik many utrací, odebere si příslušný počet many z počítadla many a až poté zahraje příslušnou kartu.

Hráč může dále útočit svými jednotkami a používat schopnosti, má-li na jejich použití dost many.

Každá akce musí být jasná protihráči, není-li dohodnuto jinak, musí hráč na tahu provádět akce takovou rychlostí, aby protihráč stíhal sledovat sled událostí.

Konec kola

Na konci kola hráč oznámí, že končí své kolo a poté se vyhodnotí všechny efekty "*Na konci kola...*" pokud jsou ve hře a poté hráčovo kolo končí a začíná další kolo protivníka.

Herní mechaniky

U většiny karet je z jejich popisu patrné co dělají. V následující části si popíšeme nějaké mechaniky a interakce které z popisu karet přímo neplynou.

Klíčová slova

Některé karty obsahují tučně vytištěná klíčová slova, aby byly jejich popisky přehlednější. Seznam klíčových slov a co přesně daná klíčová slova znamenají je vysvětlen níže.

Situační slova

V této části se popisuje, co přesně se myslí při použití slov na kartě, nejsou vyznačena tučně, ale znalost jejich významu se předpokládá pro hru. Popsují co přesně je myšleno konkrétními situacemi.

Části herní plochy:

- Hrdina - životy hráče
- Postava - jednotka nebo hrdina
- Protihráč - protihráč, protihráčův hrdina
Modifikátory statistik:
- +m útoku - přidává m útoku jednotce
- +n životů - přidává n životů jednotce
- +m/+n - přidává m útoku a n životů jednotce

Samostatná klíčová slova

Tato klíčová slova mají vlastní význam sama o sobě, nepředchází dalšímu popisu karet

- **Obránce** - protivníkovy jednotky musí na tuto jednotku útočit jako první, pokud má hráč více obránců, může si protivník vybrat na kterého z nich
- **Štít** - značí se žlutou folií, tato jednotka ignoruje první poškození, které dostane, toto ji nechrání před efekty "Znič jednotku"
- **Poškození kouzel +n** - poškození tebou zahraných kouzel je o n vyšší, nezvyšuje poškození karet s efektem při líznutí, zvyšuje poškození experimentů
- **Ovládní** - ovládnutá jednotka se přesune na tvou stranu stolu se všemi modifikátory, můžeš si vybrat na kterou pozici, jednotka nemůže útočit ve stejném kole kdy byla ovládnuta (není-li uvedeno jinak), pokud nemáš na stole místo pro ovládnutou jednotku, je tato jednotka místo toho zničena

- **Jedovatý** - pokud tato karta dá jednotce poškození, je tato daná jednotka zničena bez ohledu na to, kolik jí zbývá životů
- **Umlč** - umlčené jednotce je obnoven útok na hodnotu vytištěnou na kartě a veškerý text v popisu karty je ignorován, štítky karty pořád platí
- **Skrytý** - jednotka nemůže být zaměřena protivníkovými kouzly ani útoky (může být zaměřena náhodnými a plošnými efekty), jakmile tato jednotka zaútočí ztrácí tuto vlastnost
- **Zmrazení** - značí se modrou folií, zmrazené jednotky přichází o svůj další útok (na začátku kola se odstraní efekt zmrazení místo otočení na výšku)
- **Lifesteal** - kdykoliv tato jednotka udělí poškození, vyleč svého hrdinu o tolik životů
- **Spal** - zahod' kartu z ruky na hrob, nespouští se efekt "Při smrti:" pokud jej tato karta má
- **Oživ** - vyvolej kartu z hrobu na tvou stranu stolu
- **Neaktivní** - Nemůže útočit, nemůže být zaměřena zbytkem hry, zabírá místo na herní ploše
- **Zlikviduj** - zahod' kartu přímo na hrob, nespouští se žádné efekty této karty, například karta co se nevejde do plné ruky je zlikvidována, tato karta nebyla zničena, spálena ani nezemřela, nespouští se žádné efekty které s tímto interagují,

Podmínková slova

Specifikují za jakých okolností aktivuje efekt napsaný za dvojtečkou.

- **Při zahrání:** - tento efekt se spustí když je karta zahrána z ruky před tím, než vstoupí na hrací pole
- **Při vyvolání:** - tento efekt se spustí když karta vstoupí na hrací pole (*efekt při zahrání se spouští ještě před tímto efektem*)
- **Při smrti:** - tento efekt se spustí při smrti jednotky, například když zemře, nebo je zničena
- **Při líznutí:** - tento efekt se spustí okamžitě, když si hráč takovouto kartu lízne, hráč tuto kartu odhalí, provede její efekt a tato karta mu normálně vstoupí do ruky,
- **Při spálení:** - když je karta spálena (viz. předchozí část)

- **Hybnost:** - bonusový efekt který se spustí při zahrání karty, pokud jsi toto kolo již zahrál jinou kartu
- **ZAHRAJ PŘI LÍZNUTÍ:** - karta s tímto efektem je okamžitě odhalena při líznutí a její efekt je spuštěn bez placení many, karta s tímto textem musí být ihned ukázána a její efekt spuštěn, utajení této skutečnosti je podvod
- **Pokud, jestliže, když, vždy když** - specifikuje v jaké situaci se efekt karty aktivuje

Základní mechaniky

Lízací balíček

Hráči si lížou karty z vrchu balíčku, není-li stanoveno jinak.

Pokud nějaká karta zamíchává karty do balíčku, celý balíček se po této akci zamíchává. Míchání probíhá tak, že hráč své karty míchá do doby než mu protivník řekne stop. Samozřejmě se hráči mohou dohodnout i jinak, cílem je, aby byly karty důkladně zamíchány. Pokud nějaká karta dává karty na vršek nebo dospod balíčku, balíček se po této akci nemíchá.

Pokud se stane, že hráčovi dojdou karty v lízacím balíčku a je nucen si kartu líznout (např. na začátku kola) dostává místo toho jeho hrdina 1 poškození, toto poškození se zvyšuje o 1 za každou další kartu kterou se pokusí líznout (*Při prvním pokusu o líznutí dostává 1 poškození, při druhém 2, pak 3,4... a tak dále.*)

Ruka hráče

Hráč může mít v ruce nejvýše 10 karet, není-li stanoveno jinak. Karty v ruce hráče jsou skryté protihráči, s výjimkou karty "Akademická spolupráce". Hráč musí na vyžádání protivníka sdělit, kolik karet má aktuálně v ruce.

Pokud má hráč plnou ruku a je nucen líznout si další kartu, tak je tato další karta odhalena a okamžitě zahozena na hrob, bez aktivace jejích efektů. Když si hráč líže více karet najednou a v průběhu akce se mu naplní ruka, tak si nemůže vybrat které karty z líznutých si nechá a které odhodí, karty si líže po jedné a všechny další poté, co se mu naplní ruka zahazuje na hrob.

Pokud nějaká karta dává do ruky tokeny, kterých je více než má hráč místa v ruce, dostane jich hráč jen tolik kolik má místa v ruce, tokeny přes limit karet v ruce vůbec nejsou vygenerovány. (*např. hráč má po zahrání karty v ruce 7 karet, efekt této generuje 4 karty a dává mu je do ruky, v tomto případě se vygenerují jen 3 - do limitu karet v ruce - ty si hráč vezme do ruky a poslední karta navíc není vygenerována*)

Pokud nějaký efekt vrací jednotku do ruky, ale ruka je plná, tato jednotka je místo vrácení do ruky zničena (zemřela) a je odhozena na hrob. Jestliže tento efekt vrací více jednotek najednou, vrací se do ruky jednotky v pořadí podle čísla na herním plánu (od 1 do 7), všechny nad limit místa v ruce jsou zničeny, nelze si tedy vybírat.

Při náhodné manipulaci s kartami v ruce v důsledku efektů (*např. "Spal si náhodnou kartu..."*, *"Vezmi protivníkovi 3 náhodné karty z ruky..."*) si hráč karty v ruce nejprve zamíchá a pak dá protihráčovi náhodně vybrat příslušný počet karet.

Hrob

Karty na hrob jsou pokládány v tom pořadí, v jakém byly použity. Pořadí karet v hrobě hráč nemůže v průběhu hry libovolně míchat.

Léčení

Jednotky se léčí nejvýše do počtu životů vytištěných na kartě, pokud je maximální počet životů jednotky zvýšen jinými efekty, tyto životy nejsou léčeny

Náhoda

Pro vyhodnocování náhodných jevů se hodí mít minci a kosty d6 a d8. Při náhodném zaměřování postav je důležité aby měly všechny postavy stejnou pravděpodobnost zaměření. Jak to provedete je na vás.

Pokud je na kartě uvedeno "hod' kostkou" myslí se tím šestistěnná kostka. Jsi-li chudý a nemáš minci na zaměření 50% hodů, používej šestistěnnou kostku - panna jsou prvočísla (2,3,5), orel neprvočísla (1,4,6). Jak je z předchozího bodu patrné, jednička není prvočíslo.

Pokud se některá karta "zahraje s náhodným cílem" jsou možné cíle jen ty, na které by šlo tuto kartu zaměřit pokud by byla normálně zahrána. (*např. u karty s textem "Dej 6 poškození protivníkovi postavě." jsou možné náhodné cíle jen protivníkovy postavy*)

Pořadí efektů karet

Pořadí podle pozice na poli

Efekty karet které se vyšetřují současně se vždy vyšetřují zleva doprava z pozice hráče který je vlastní, tedy vzestupně podle čísel na herním plánu. Přednost má hráč, který je právě na tahu. Pořadí vyhodnocování je **Pole**, **Jednotky** a nakonec **Kouzla**.

(např. Na začátku tahu hráče A se nejdříve spustí efekt pole má-li efekt “na začátku kola” potom vzestupně (od 1 do 7) všechny jednotky hráče A udělají svoje efekty “na začátku kola” potom aktivní karty hráče A, potom vzestupně jednotky hráče B, které mají text “na začátku každého kola” a potom aktivní kouzla hráče B, které mají text “na začátku každého kola”.

Pokud se v průběhu vyhodnocování jednoho efektu spustí efekt další karty (např. při vyhodnocování efektu "Na začátku kola" zemře jednotka s efektem "Při smrti:" tak se nejdříve vyřeší tento vnořený efekt. A poté se pokračuje ve vyhodnocování původního efektu. Prostě to funguje jako vnořené funkce.

Pořadí podle textu na kartě

Efekty karty jsou vyšetřovány postupně. Pokud karta říká "lízni si kartu a zamíchej tuto kartu do balíčku" hráč si nejdříve lízne kartu a až potom zahranou kartu zamíchá, pokud by na ní byl text "zamíchej tuto kartu do balíčku a lízni si kartu", tak nejdříve zamíchá zahranou kartu do balíčku a teprve potom si lízne kartu.

Přednost některých efektů

- Efekt "Při smrti:" má přednost před efektem "pokud jiná jednotka zemře"

Detailnější popis některých situací

Nekonečné cykly

Pokud nějaký herní tah způsobí, že by se nějaká akce měla automaticky opakovat do nekonečna (v důsledku herních mechanik) - např. při zahrání karty Fénix a Rekurze - tak se provede nejvýše 13 iterací tohoto cyklu.

U těchto cyklů záleží na pořadí ve kterém tyto cykly probíhají. Rozeberme si příklad interakce karet "Fénix" a "Kilometrové kolečko"

- Pokud je na stole "Kilometrové kolečko" a hráč zahraje kartu "Fénix" tak nejdříve dostane "Fénix" 1 poškození, zemře a oživí se v důsledku jeho efektu "Při smrti:", po 13 iteracích zůstane "Fénix" naživu (nejdříve zemřel a potom se oživil)
- Pokud je "Fénix" zabit jinou jednotkou pak je nejdříve oživen a poté ho zabije "Kilometrové kolečko" (nejdříve se oživil, až potom dostal poškození v důsledku kolečka a zemřel), po 13 iteracích je tedy mrtvý.
Pokud se stane, že hráč by ze své vůle mohl opakovat některou akci donekonečna, může jí provést kolikrát chce, na takovou akci se limit nevztahuje. Například pokud hráč získá způsob jak opakovaně hrát kouzlo za

o many (kombinace "Michal, hlavní matemág" + 2× "Finanční podvod" + 2× "Matemágův učeň" vyústí v možnost hrát nekonečné množství karet "Náhlá lobotomie").

Aplikace prediktivního modelu

Je-li kouzlo zrušeno experimentem "Aplikace prediktivního modelu" nepočítá se jako že by bylo zahráno. Efekty "pokud zahraješ kouzlo" a podobné se tedy nespouští.