

Gymnázium Přírodní škola, o.p.s.
Profilová práce — třída Ný
Vyšší stupeň studia
2021/2022

Viktor Salvátor Komárek

Tvorba vlastní hry

Vedoucí práce: Mgr. Štěpán Macháček

Datum odevzdání: 30. 6. 2022

Obsah

Poděkování2

Úvod4

Motivace4

Cíle5

Postup práce5

 Inspirace5

 Jak vznikala hra? - Teorie6

 Jak vznikala hra? - Praktika7

 Karty7

 Hrací plán8

 Žetony a jiné doplňky8

 Soupis materiálu pro testování9

Testování hry10

 Test 110

 Test 211

 Test 312

 Test 412

 Mezi testy12

 Test 5 a 612

 Test 7 a 813

 Test 9 a 1014

 Test 11 a 1214

Závěr16

 Plán do budoucna16

Zdroje16

Poděkování

Jako prvním bych chtěl poděkovat Danielu Pumrovi, Ondřeji a Marice Vojtíškovým, za vytvoření světa, který mě inspiroval k vytvoření mé profilové práce.

Dále bych chtěl poděkovat Iloně Komárkové za odbornou pomoc při tvorbě ilustrací, práci s programem Photoshop a za korekturu výsledné práce.

Také Otu Svátkovi za odkázání na základy herní teorie.

Všem testerům, jmenovitě Mikuláši a Timonovi Komárkům, Igorovi Pokornému a Jiřímu Bruthansovi, za jejich obětavost a poskytování zpětné vazby.

A jako posledním, svému vedoucímu práce, Mgr. Štěpánu Macháčkovi a Mgr. Anežce Koutníkové za podporu při psaní práce.

Úvod

Hry jsou spojeny s civilizací už od nepaměti. A nutkavou potřebu se zabavit způsobem, který nepřipomíná práci, nějak uniknout, v sobě pořád máme. Někteří preferují sportovní hry jako jsou fotbal, basketball, nebo třeba tenis. Ne všichni jsou ale akční a fyzicky zdatní, a proto není divu, že vznikly fyzicky nenáročné deskové hry.

Další věcí, co nás odlišuje od zvířat, je naše schopnost fantazírovat a schopnost vymýšlet a představovat si nadpřirozené věci. Někteří lidé tímto doslova žijí, to vidíme na obrovské mezinárodní LARP komunitě, odběru fantasy knih a masové výrobě audiovizuálního fantasy.

V mé práci popisuji, jak může vznikat desková hra, která se příběhem odehrává ve velmi propracovaném fantasy světě Taulinor. Cílem mé práce tedy bylo rozšířit tento svět o hru, kterou by si zahrál každý elf, trpaslík i člověk.

Motivace

Mojí motivací pro tuto práci (pro tvorbu deskové hry) bylo rozšíření světa Taulinor, v jehož duchu se odehrávají červnové akce skautské organizace 35. přední hlídky Royal Rangers Praha (nepatří pod organizaci Junák - český skaut). Navíc mě baví deskové strategické hry, ale nikdy jsem žádnou netvořil. Jednou jsem z různých pravidel, které jsem pospojoval, vytvořil hru Pai Sho, ze seriálu Avatar: Legenda o Aangovi, ale to mi přišlo málo.

Další motivací pro mě bylo nadšení do ilustrací karetních her a jejich designu.

Cíle

- Vytvořit deskovou hru ze světa Taulinor
 - Navrhnout její design
 - Ilustrovat hru
 - Vytvořit testovací prototyp
- Otestovat prototyp minimálně 10× s různými skupinami

Postup práce

Inspirace

Při tvorbě deskové hry jsem si byl jistý, že nejsem schopen vytvořit něco nového, co jsem nikde neviděl, co bude mít každou jednu mechaniku originální, něco co bude mít originální svět. K tomu jsem ani nesměřoval. Inspiroval jsem se, vzal ze svých oblíbených deskových her to nejlepší a vložil to do této nové. Například ze hry Summoner Wars od Colby Dauch, která získala svou popularitu hlavně v zahraničí, jsem se inspiroval způsobem průběhu kola, nebo ze hry Hearthstone od americké firmy Blizzard jsem se inspiroval udáváním permanentního poškození jednotkám. Dále jsem využil mechaniku z karetní hry Legends of Runeterra od Riot Games, která je unikátní svojí omezeností vykládání karet. Vliv na mě měla i hra Scythe od Jamey Stegmaier, ze které jsem využil způsob pohybu po hexagonech, tato mechanika je známá a užívaná v hodně hrách. Já jsem jí byl velmi uchvácen, jako první mi ukázala, proč je plán složený z hexagonů tou nejlepší možnou volbou. Také mi ukázala možnost blokace pohybu. A jako poslední hra, kterou si vybavím, která mě určitě ovlivnila, je hra Magic the Gathering od Richarda Garfielda. Ta je se svou skoro 30letou tradicí inspirací snad pro všechny karetní hry. U hraní této hry jsem si uvědomil, jak musí být těžké vše správně vybalancovat a zároveň, že není nutné mít složitá pravidla. Chtěl jsem vytvořit relativně jednoduchou hru, která se bude sama řídit pravidly karet.

Dále jsem cíleně vycházel z fantasy světa Taulinor, který vymysleli Ondřej "Lapin" Vojtíšek, Marika Vojtíšková a Daniel Pumr, vedoucí ve 35. přední hlídce Royal Rangers Praha. Nemusel jsem tak vytvářet nový svět, ale naopak jsem při tvorbě hry vzpomínal na skvěle prožitý tábor s tímto fantasy tématem. Díky Taulinoru, který má

již detailně zpracované čtyři z mnoha národů, jsem se mohl inspirovat i jejich rozdíly a různou mentalitou.

Jak vznikala hra? – Teorie

Na začátku práce jsem si sepsal, jaké mechaniky a věci ve hře chci mít. Z toho mi vyšlo, že chci hru...

- A. ze světa Taulinor
- B. odehrávající se na hexagonech
- C. pro čtyři hráče
- D. se čtyřmi různými národy
- E. kde bude mít každý národ 3 jednotky a jednoho vůdce
- F. měnu, která se získává kontrolováním území
- G. karty, které se získávají kontrolováním území
- H. výhru, která se získává kontrolováním území

...a po výběru národů před tvorbou pravidel jsem si sepsal, jak bych chtěl, aby se jednotlivé vlastnosti národů projevily v mé hře

- A. Tauredar – lesní elfové jsou individualisté, mají smysl pro detail, nejsou to armádníci, ale válečníci, kteří září na bojišti jako jednotlivci. Jsou tiší, rychlí. Jejich údery nezpůsobují velká zranění, nedávají silné rány, ale nepříteli udolají svým množstvím a rychlostí.
- B. Smaudim – trpaslíci kováři jsou svobodní, do jisté míry anarchisté, prosazují mentalitu, že mi není po tom, co dělají ostatní to s tou mentalitou bych preformulovala. Jsou silní, tvrdohlaví, hluční, cholerní. Na bojišti jdou v řadě s minimální taktikou a v průběhu povely neudávají.
- C. Arzahag – trpaslíci stavitelé jsou megalomani, utilitaristé, ochotní položit život pro společnost. Nevynikají jako jednotlivci, ale v jednotě je síla. Při bitvách vytváří složité formace, korzují, řídí bitvu v průběhu
- D. Orontrim – horští elfové jsou ledově klidní, rodově založení. Mají velké cíle, které přesahují běžné životy. Proto se boji vyhýbají, ale pokud na něj dojde, tak jsou na něj připraveni. Defensivním stylem se vyhnou většině ran a při chybě oponenta zasáhnou tvrdě.

Jak vznikala hra? - Praktika

Karty

Na začátku procesu tvorby hry jsem nakreslil ilustrace, protože jsem nevěděl, jak přesně budou karty vybalancovány, jaké budou mít jednotlivé body životů, útoku a obrany. Výroba ilustrací mi ale dala čas a prostor se nad tím zamyslet, protože je to hodně zdlouhavý, ale inspirativní proces. Pro tvorbu ilustrací jsem zvolil iPad Pro 2020 s Apple Pencil a program Procreate, protože v něm kreslím dlouho a je to pro mě příjemné profesionální intuitivní prostředí. Jedna ilustrace mi zabrala cca 4–5 hodin. Nakreslil jsem 6 unikátních siluet bojovníků, které jsem pak vybarvil tak, aby jejich barevná paleta odpovídala paletě zvolené již od autory světa

Tauredar se oblékají do zelené a mají blond vlasy, Smaudim do barev ohně a kovů a mají tmavé vlasy a vousy, Arzahag do modré a zlaté a mají světlé, někdy zrzavé vousy a Orontrim se oblékají do barev nebe a mají černé vlasy.

Dalším krokem bylo vytvořit karty. Pro ty jsem zvolil program Photoshop, který nejde opravit zpátky, na rozdíl od Procreate je přístupnější z hlediska čísel a přesnosti na pixely. Zde jsem s odbornou pomocí Ilony Komárkové dodal rámečky, pole pro zobrazení “statů” (slangový pojem používaný mezi hráči karetních her označující počet síly, životů a ceny, vychází z anglického slova stats) a název karty.

Název karty jsem odvozoval z trpasličího a elfího jazyka světa Taulinor. Elfština byla při tvorbě světa převzata ze světa J. R. R. Tolkiena, trpasličtina však byla vytvořena od základů.

První slovo názvu bojovníka je zkrácenina pro název jeho národa. Druhé slovo znamená v obou jazycích “s něčím” nebo “vlastníci”. Třetí slovo je název pro zbraň, se kterou bojovník bojuje. Turma je elfsky luk, macil je meč a quinga je štít. Bolg'a je v trpasličtině palice nebo kladivo, dnag je štít, a dorjar je název pro velkou pušku. Ve světě Taulinor ale pušky neexistují, jsou to železní draci. Železný drak je pro dorjar doslovný název.

Pro přípravu na tisk jsem znovu využil program Procreate, který je pro mě přirozenější a přesnost, kterou jsem potřeboval, jsem od něj dostal.

Po vytisknutí jsem karty vystříhal a vložil do obalů od značky UltraPro pro karty hry Magic the Gathering, protože jsou to nejdostupnější obaly na trhu a pokud by si tuto hru chtěl někdo vytisknout, není nic snadnějšího, než si koupit jeden balíček o 60

kusech a případně využít ke specializovaného obchodu bezcenné karty na vypodložení.

Hrací plán

Testovací hrací plán jsem vytvořil jednoduše a rychle. Vytvořil jsem nákresy návrhů a poté jsem vybral ten, který mi přišel nejvybalancovanější jak pro hru dvou hráčů, tak pro hru čtyř hráčů o dvou týmech. Pro jeho výrobu jsem zvolil Procreate, protože jsem ho potřeboval udělat rychle.

Finální hrací plán jsem kreslil ve Photoshopu, vytisknul a nalepil na karton, protože testovací se ohýbal a nebyl stabilní.

Žetony a jiné doplňky

Jako testovací hrací žetony jsem použil dřevěné destičky z jedné mé předchozí hry. Ty jsem vyráběl z 2 mm tlustých překližkových koleček o průměru 5 cm, na které jsem lepil vytištěné symboly. Jelikož se mi tato technika osvědčila, zvolil jsem pro výrobu stejný postup. Pro variantu vlastní výroby je to zbytečné, ale pro originální verzi je to dobré, levné řešení. Pro vytvoření ilustrace jsem též použil program Procreate.

Soupis materiálu pro testování

Pro testovací verzi hry jsem použil:

1× herní plán

64 karet

- 16 karet národa Tauredar
 - 6x karta Tau di Turma
 - 5x karta Tau di Macil
 - 4x karta Tau di Quinga
- 15 karet národa Smaudim
 - 6x karta Smau gyd Bolg'a
 - 5x karta Smau gyd Dnag
 - 4x karta Smau gyd Dorjar
- 15 karet národa Arzahag
 - 6x karta Arz gyd Dnag
 - 5x karta Arz gyd Bolg'a
 - 4x karta Arz gyd Dorjar
- 15 karet národa Orontrim
 - 6x karta Oron di Macil
 - 5x karta Oron di Quinga
 - 4x karta Oron di Turma

Žetony ze hry Pai-Sho

Nalámané sirky

Testování hry

Když jsem měl hotovou první verzi pravidel a fyzickou testovací verzi hry, scházel jsem se s testery. Tester je důležitá profese u vývoje deskových her. Jedna z prvních věcí, na kterou se vydavatel ptá, je, jestli hru člověk otestoval.

“Dobrý den, jsem pan Josef Novák a mám naprosto geniální nápad na hru. Za kolik ho koupíte? Pochopitelně vám ho jen tak neprozradím, nejprve bych se chtěl pobavit o penězích.”

[...]

I pokud si odmyslíme namyšlený tón zprávy, základní problém takovéhoho přístupu je v tom, že prostě nemáte hru fyzicky v ruce, tudíž jste ji nikdy na nikom neotestovali. A to je chyba, která vám dá okamžitě stopku.

(Čáslava, 2016)

Testeři mi podávali velice užitečnou zpětnou vazbu. Nejvíce užitečný mi ale byl v pozdějších fázích nápad neúčastnit se hraní, ale pozorovat hráče a dělat si poznámky, u jakých situací nahlíží do pravidel, co jim přijde nevyrovnané anebo co hrají špatně. V situacích, které testeři nehráli přesně podle pravidel, jsem je nechával a zjišťoval, jestli je tato nedomyšlenost dostala do úzkých nebo ne.

Test 1

Moji testeři si zvolili následující národy:

- Mikuláš Daniel Komárek – Tauredar
- Timon Jan Komárek – Smaudim

Po prvním testu jsem neupravoval pravidla, protože jsem je neměl vytištěná, pouze jsem je vysvětlil. Hned mi ale došlo, že moje původní rozvržení států je extrémně nevyrovnané. Proto jsem u všech karet bojovníků Tau di Turma a Tau di Macil snížil životy z původních dvou na jeden a počet štítů u bojovníka Smau gyd Dnag ze dvou na jeden. Hru ale vyhrál národ Smaudim, protože měl nezničitelného bojovníka Smau gyd Dnag.

Původní verze Tauredarské národní schopnosti byla možnost útočit dvakrát za kolo. To by ale nedávalo smysl, protože by ostatní národy silou převyšovali. Proto jsem se rozhodl pro úpravu na dva pohyby za kolo.

Test 2

Moji testeři si zvolili následující národy:

- Mikuláš Daniel Komárek – Tauredar
- Timon Jan Komárek – Smaudim

Po druhém testu, který se odehrál hned po prvním, jsem otestoval stejné národy. Úpravy po minulém testování byly dobré, hra byla o hodně víc vyrovnaná, nicméně jsem upravil staty bojovníka Tau di Quinga ze síly dva na sílu jedna.

Zásadnější úpravou ale prošel herní plán. Zjistil jsem, že takzvané “domečky”, které jsou jediný způsob, jak získat karty se na plánu vyskytují v moc velkém množství. To pak vedlo k tomu, že od poloviny hry měli oba hráči celý patnácti-karetní balíček v ruce a poté se vůbec nesoustředili na jejich další získávání. Proto jsem 6 z 11 domečků z plánu odstranil.

Při tvorbě plánu jsem myslel na to, aby byl různorodý, ale zároveň jsem ho vytvořil symetrický. Ideu o lesích a horách jsem měl už od začátku. Po tom, co jsem se na hrací desku kouknul znovu s odstupem, došlo mi, že můj smysl pro symetrii akorát poškodil variabilitu plánu. Proto jsem prohodil dvě hory a dva lesy, a tak jsem docílil unikátních startovních pozic.

Test 3

Moji testeři si zvolili následující národy:

- Mikuláš Daniel Komárek – Tauredar
- Timon Jan Komárek – Smaudim

Po třetím testu jsem udělal znovu úpravu hracího plánu. Jednomu místu jsem odebral dům a místům, kde hráči získávali pouze jeden zlatý, jsem domy naopak vrátil. Takto jsem vyrovnal hodnotu míst a to, že tentokrát hráči neměli dostatek karet, ale přebytek zlatých.

Dále jsem upravil staty bojovníka Smau gyd Dnag a to ze síly jedna na sílu dva, protože nebyl schopný obstát v souboji proti nepřátelskému Tau di Quinga.

Test 4

Moji testeři si zvolili následující národy:

- Mikuláš Daniel Komárek – Orontrim
- Timon Jan Komárek – Arzahag

V mých prvních pravidlech byl plán pro přidání karet “jazyka moci” (v Taulinoru je to obdoba magie). Jazykem moci by se daly léčit životy, jednorázově zvyšovat síla bojovníka nebo dávat jednorázové štíty. K tomu jsem se v základní hře nedostal, a proto jsem původní plán, že bojovníci Orontrim budou mít podhodnocené staty a schopnost dávat dvojnásobné poškození zahodil. Nahradil jsem ho “průrazností”, která znamená, že útok jakéhokoli bojovníka Orontrim způsobí alespoň jedno zranění.

Národ Arzahag a hrací plán jsem nijak neupravoval.

Mezi testy

Pro další testování jsem připravil psaná “protopřavidla”. Jednoduchá, psaná v ruce, čistě s přípravou hry, cílem a jednoduchým průběhem hry. Cílem těchto pravidel bylo upozorňovat na nejasnosti ve výkladu a pomoci mi při psaní pravidel na čisto

Test 5 a 6

Moji testeři si zvolili následující národy:

- Jiří Bruthans – Orontrim
- Igor Pokorný – Arzahag

Test 5 a 6 proběhl hned po sobě, protože jsem usoudil, že národy jsou vůči sobě dostatečně vyrovnané. Obě hry těsně vyhrál Jiří, ale nemyslím si, že by Orontrim byli silnější národ, protože je mnohem zkušenější hráč strategických deskových her.

Změnou ale prošla formulace protopravidel. Došlo mi, že nezohledňuji rozdíl mezi hrou dvou a více hráčů. A to konkrétně ve vyhodnocování kontroly polí moci. Dále jsem zjistil, že potřebuji horní limit na počet karet v ruce, protože Jiří jako zkušený hráč hrál velice agresivně a snažil se získat co nejvíc karet co nejvíc na začátku. Ve hře Magic the Gathering je takzvaná “karetní výhoda” klíčová pro delší hry. Tomu jsem ale chtěl do jisté míry zabránit, a proto jsem udělal horní limit na počet karet v ruce pět.

Moji testeři si zvolili následující národy:

- Jiří Bruthans – Smaudim
- Igor Pokorný – Tauredar

Po testu 7 a 8 jsem se rozhodl doplnit pravidla o pravidlo, které zajišťuje, že si každý hráč lízne alespoň jednu kartu, pokud má málo jednotek a je zatlačen do rohu.

“Pokud hráč nekontroluje pole s domem a vlastní 2 a méně bojovníků a/nebo má v ruce 1 či méně karet, dolízne si jednu kartu.”

A také jsem přidal pravidlo pro přidávání si zlatých, protože by teoreticky mohla nastat situace, kdy hráč nemůže verbovat bojovníky, protože nemá zlaté

“Pokud hráč nekontroluje pole se symbolem pro zlatý a vlastní 2 a méně bojovníků, dobere si do dvou zlatých ze společné zásoby.”

Test 9 a 10

Moji testeři si zvolili následující národy:

- Jiří Bruthans – Orontrim
- Igor Pokorný – Tauredar

Test 9 a 10 jsem realizoval jen jako potvrzení, že národy Orontrim a Tauredar, které proti sobě doposud nestáli, jsou vybalancované tak, aby hra byla stejně zábavná jako u předchozích testů. To se mi potvrdilo, ale přesto jsem musel udělat změnu v pravidlech, protože se mi ještě nestalo, že by jeden z hráčů měl více jak 6 bojovníků. Také jsem dodal, že verbování nemůže probíhat, pokud je takzvaný roh hracího plánu zaplněn

“Pokud v “rohu” národa na hracím plánu není místo, nemůže verbování proběhnout. Pokud hráč má ve své armádě 6 bojovníků, nemůže verbovat další”

Test 11 a 12

Moji testeři si zvolili následující národy:

- Jiří Bruthans – Smaudim
- Igor Pokorný – Arzahag

Testy 11 a 12, stejně jako testy 9 a 10, potvrdily, že národy Smaudim a Arzahag jsou si rovny. Tím pádem jsem mohl testování základní hry finálně ukončit, protože ať si hráči vyberou jakýkoli národ, zahrají si zábavnou hru

Závěr

Myslím si, že cíle se mi naplnit podařilo. Lépe bych udělal jen jednu věc a to, že bych finální hru otestoval s ještě jednou skupinou třicet let a výš o 4 hráčích. Jelikož jsem hru testoval s podobně nebo blíže starými hráči, nemusel jsem přijít na všechny nedokonalosti.

Plán do budoucna

Jak už bylo z práce patrné, nechtěl bych tímto můj projekt pohřbít. Jedna z ideí je, že bych hru nabídl vydavatelství do prodeje. Tento proces je ale velice zdlouhavý a náročný na kvalitu zpracování hry. Proto si nedávám velké naděje, že by výběrovým řízením prošla. Pokud se tak stane, chtěl bych ji alespoň vydat na webu školy jako PDF soubor ke stažení k výrobě vlastní verze.

Další věcí, která se nabízí, je zpracovat rozšíření pro hru. Ať už by to bylo formou přidání dalších bojovníků do základních balíčků, přidáním nového národa, nebo přidáním jazyku moci

Zdroje

ČÁSLAVA, Petr, 2016. *Jak oslovit vydavatele. Deskofobie [online]. [cit. 2022-06-30].*

Dostupné z: <https://www.deskofobie.cz/jak-oslovit-vydavatele/>

KEVIN D., 2020. *Learning the basics of Game Theory. Cambridge Coaching [online].*

[cit. 2022-06-30]. Dostupné z: <https://blog.cambridgecoaching.com/learning-the-basics-of-game-theory>

SHERAN-ANDREWS, Michelle. *Game Theory Basics. YouTube [online]. [cit. 2022-*

06-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=QKouBZIPeIM>

Příloha 1 – Pravidla

Obsah hry

1x Herní plán

64 karet

- 16 karet národa Tauredar
 - 6x karta Tau di Turma
 - 5x karta Tau di Macil
 - 4x karta Tau di Quinga
- 15 karet národa Smaudim
 - 6x karta Smau gyd Bolg'a
 - 5x karta Smau gyd Dnag
 - 4x karta Smau gyd Dorjar
- 15 karet národa Arzahag
 - 6x karta Arz gyd Dnag
 - 5x karta Arz gyd Bolg'a
 - 4x karta Arz gyd Dorjar
- 15 karet národa Orontrim
 - 6x karta Oron di Macil
 - 5x karta Oron di Quinga
 - 4x karta Oron di Turma

4x národní hrací deska

24 žetonů

- 6 zelených žetonů s čísly 1-6
- 6 červených žetonů s čísly 1-6
- 6 žlutých žetonů s čísly 1-6
- 6 modrých žetonů s čísly 1-6

50 žetonů zlatých

20 žetonů zranění

1x Žeton moci

Pravidla hry

Příprava hry

1. Rozložte hrací plán doprostřed stolu, vedle něj položte společnou zásobu zlatých a žeton moci
2. Každý z hráčů obdrží 1x národní hrací desku a 15 karet bojovníků svého národa. Národ si hráči buď vyberou, nebo vylosují.
3. Každý z hráčů před sebe položí jeho národní hrací desku tak, aby na ni všichni viděli.
4. Na národní hrací desku každý hráč položí zamíchaný balíček karet bojovníků lícem dolů, žetony s čísly 1-6 na příslušná pole a 5 zlatých
5. Každý z hráčů si lízne 4 karty
6. Každý hráč si zvolí začáteční "roh"

Cíl hry

Zvítězí hráč, který po dobu dvou kol kontroluje 3 pole moci (pro hru dvou hráčů 4), nebo alespoň jedno pole moci a vlastní 18 zlatých, nebo je jediný schopný boje

Průběh hry

Hru začíná hráč, který se naposledy věnoval fantasy tématu (byl na LARP akci, četl knihu, viděl film)

Hra se hraje postupně po směru hodinových ručiček, každý tah hráče se skládá z jednotlivých fází

- A. Vyhodnocení kontroly polí moci
- B. Dobírání karet a zlatých
- C. Verbování
- D. Tažení
- E. Útok

A - Vyhodnocení kontroly polí moci

Na začátku tahu hráče se vyhodnotí, kolik kontroluje polí moci. Pokud kontroluje 3 a více polí moci (pro hru dvou hráčů 4), vezme si žeton moci. Pokud ho již vlastní, vyhrává hru. Pokud hráč vlastní žeton moci a nekontroluje daný počet polí moci, ztrácí ho

B - Dobírání karet a zlatých

Pokud hráč kontroluje pole s domem, dobere si tolik karet, kolik takových polí kontroluje.

Pokud hráč nekontroluje pole s domem a vlastní 2 a méně bojovníků a/nebo má v ruce 1 či méně karet, dolízne si jednu kartu.

Pokud hráč kontroluje pole se symbolem pro zlatý, vezme si ze společné zásoby tolik, kolik jich je vyobrazeno na příslušném poli. Pokud hráč nekontroluje pole se symbolem pro zlatý a vlastní 2 a méně bojovníků, dobere si do dvou zlatých ze společné zásoby. Pokud má hráč víc než dva zlaté, do společné zásoby nic nevrací

Hráč nemůže mít v ruce více než 5 karet. Na počet zlatých limit není

C - Verbování

Verbování probíhá v následujících krocích. Hráč může verbovat kolikrát za kolo chce, pokud k tomu má prostředky

1. Vyloží kartu bojovníka na národní hrací desku
2. Odhodí tolik zlatých do společné zásoby, kolik je na kartě bojovníka
3. Umístí příslušný žeton s číslem na jedno ze čtyř polí v "rohu" národa na hracím plánu

Pokud v "rohu" národa na hracím plánu není místo, nemůže verbování proběhnout. Pokud hráč má ve své armádě 6 bojovníků, nemůže verbovat další

D - Tažení

Každý bojovník má možnost se pohnout o jedno pole. Pohybuje se pouze na pole sousedící. Na jednom poli může být pouze jeden bojovník

Speciální pravidla:

- A. Bojovníci národů Tauredar a Arzahag se nesmí pohybovat na pole hor
- B. Bojovníci národů Smaudim a Orontrim se nesmí pohybovat na pole lesů

E - Útok

Každý bojovník má možnost zaútočit na bojovníka. Útočit mohou jen na sousedícího. Po ohlášení útoku protihráči se řídte následujícími kroky

1. jsou uděleny body poškození. Body poškození se udělují položením žetonů zranění na kartu bojovníka na vlastníkově národní hrací desce. Zranění se dává podle síly útočnicka. Pokud je obránce vybaven štítem, získá o jedno poškození méně

2. Pokud počet zranění přesáhne počet životů bojovníka, bojovník umírá, jeho karta je odhozena do hrobu. Žeton s číslem je vrácen na národní hrací desku

Jednotky na dálku (Tau di Turma, Smau gyd Dorjar, gyd Dorjar a Oron di Turma) mohou útočit na jednotky jedno pole v přímém směru vzdálené

Po ukončení útoku hraje hráč po levici

Konec hry

Hra se hraje dokud jeden z hráčů nesplní jednu z následujících podmínek

- A. Je jediný kdo má na hracím poli bojovníky a nikdo jiný není schopen vyložit další
- B. Dvě kola za sebou kontroluje alespoň 3 pole moci (při hře dvou hráčů 4)
- C. Dvě kola za sebou kontroluje alespoň 1 pole moci a ve vlastnictví má dvě kola 18 zlatých

Speciální schopnosti

Každý národ má své speciální schopnosti, hra bez nich nebude vyvážená

Tauredar - Rychlost

Bojovníci národa Tauredar se mohou pohybovat o jedno pole navíc, tudíž o dvě celkem

Smaudim - Výraznost

Pokud má protihráč možnost zaútočit na Smau gyd Dnag, musí na něj zaútočit. Může se ale také rozhodnout neútočit.

Arzahag - Spolupráce

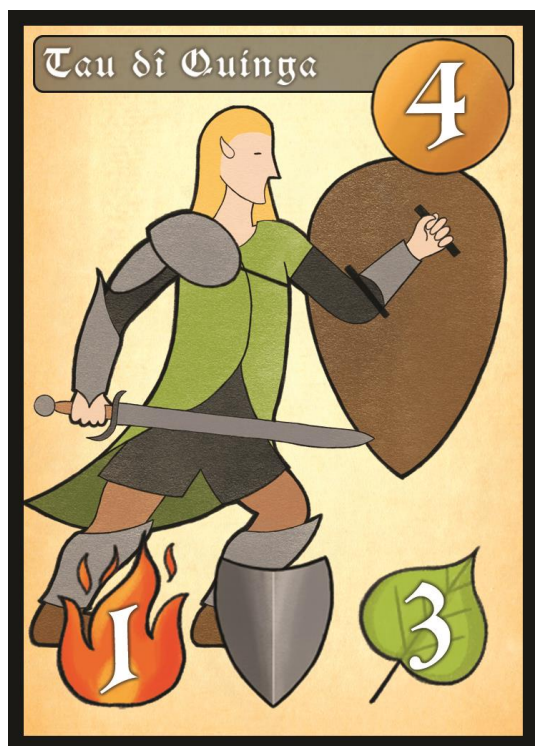
Všichni spřátelení bojovníci, kteří jsou na hracím plánu vedle Arz gyd Dnag dostávají štít

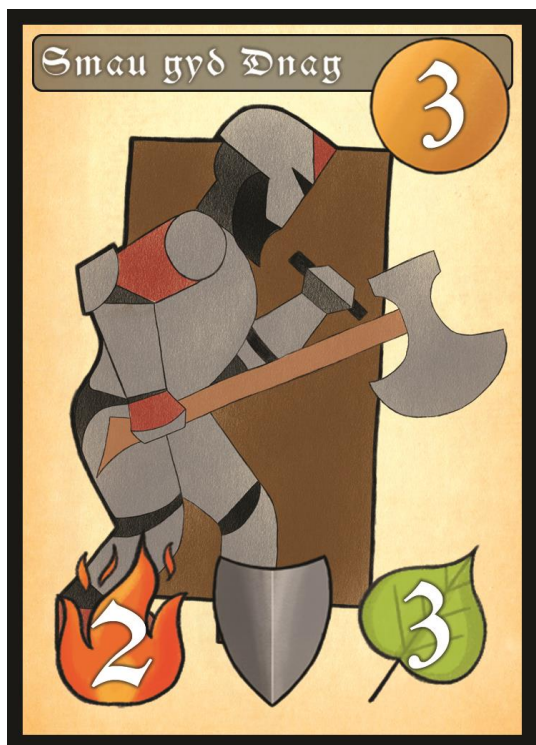
Všichni spřátelení bojovníci, kteří jsou na hracím plánu vedle Arz gyd Bolg'a dostávají bonus jedné síly navíc

Oronthrim - Průraznost

Útok jednotek Oronthrim vždy způsobí alespoň jedno poškození

Příloha 2 – Karty





Příloha 2 – Karty

