PLOŠINOVKA
PRAVIDLA HRY

OBSAH

Herní materiál 3
Příprava hry 4
Cíl hry 6
Herní prvky 6
Průběh hry 8
Akce hráčů 8
Další pravidla 10
Přesun 10
Přesun nepřátel 11
Odhalení úrovní 11
Poražení nepřátel 11
Utrpění zranění a upadnutí do mdlob 11
Využití drahokamů 12
Souboj s bossem 13
Příklady tahu hráčů 16
Herní varianty 19
Hra pro jednoho hráče 20

PŘEHLED HRY

Jak napovídá sám její název, ***Plošinovka*** je dobrodružná hra inspirovaná tituly z oblasti počítačových „skákaček“. Hráč se v ní stává jedním z odvážlivců, jehož cílem je porazit epického bosse na samém vrcholu věže krutého žaláře, kterým v průběhu hry prochází a který prozkoumává. Užije si při ní spoustu skákání, postrkování, likvidování menších přišer a získá i některé legendární předměty. To vše za pomoci kostek a zákeřné gravitace.

Nechce se vám studovat pravidla? Podívejte se na videonávod!

HERNÍ MATERIÁL

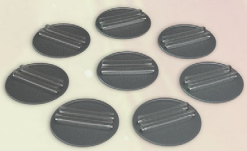
6 žetonů hrdinů

2 žetony bossů

5 akčních kostek

4 speciální kostky

1 kostka nepřátel



8 plastových stojánků

16 karet žaláře Hrozivého hvozdu

16 karet žaláře Plíživé prázdnoty

2 velké karty bossů

4 přehledové karty hráčů

4 přehledové karty bossů

6 karet hrdinů

15 karet předmětů

15 karet lektvarů

6 karet nepřátel

11 karet bossova útoku

10 karet artefaktů

12 karet událostí

50 drahokamů

28 žetonů nepřátel

20 speciálních bossových žetonů

35 žetonů zlaťáků

25 žetonů životů

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

PŘÍPRAVA HRY

1. **Sestavte mapu:**
   - Podle vyobrazení na předchozí straně sestavte mapu ze 6 náhodně vybraných karet žaláře položených **lícem dolů** *(bez symbolu na rubu)* do dvou sloupců o třech kartách.
   - Karty první úrovně *(zcela dole)* obraťte lícem nahoru.

2. **Příprava karet nepřátel:**
   - Vedle první úrovně umístěte **lícem nahoru** náhodně vybranou kartu nepřítele 1. úrovně (s číslicí I na rubu).
   - Vedle druhé úrovně umístěte **lícem dolů** náhodně vybranou kartu nepřítele 2. úrovně (s číslicí II) a vedle třetí úrovně umístěte **lícem dolů** náhodně vybranou kartu nepřítele 3. úrovně (s číslicí III).

3. **Příprava bosse:**
   - Zvolte nebo náhodně vyberte jednu velkou kartu bosse a umístěte ji **lícem nahoru** nad kartu nepřítele 3. úrovně (III).
   - Nad poslední úroveň umístěte **lícem dolů** náhodně vybrané karty úrovně s bossem *(se symbolem na rubu).*
   - Vedle velké karty bosse umístěte všechny speciální žetony bossů uvedené na jejím rubu.
   - Vedle velké karty bosse umístěte **lícem dolů** karty bossova útoku s náležitým symbolem na rubu.
   - Vedle velké karty bosse umístěte žeton bosse se stojánkem.

4. **Připravte kupecký stánek:**
   - Zamíchejte karty předmětů a vytvořený balíček umístěte vedle mapy.
   - Zamíchejte karty lektvarů a vytvořený balíček umístěte vedle mapy.
   - Z balíčku předmětů vezměte vrchní 3 karty předmětů a z balíčku lektvarů vezměte vrchní 3 karty lektvarů. Tyto karty umístěte lícem nahoru vedle příslušných balíčků. Představují zboží vystavené v kupeckém stánku.

5. **Připravte společnou zásobu a kostky:**
   - Všechny drahokamy, žetony zlaťáků, životů a nepřátel umístěte ve snadném dosahu blízko mapy. Přestavují společnou zásobu.
   - 5 akčních kostek a 1 kostku nepřátel umístěte v dosahu všech hráčů poblíž mapy.

6. **Připravte své hrdiny:**
   - Každému hráči rozdejte 1 náhodně vybraného hrdinu.
   - Každému hráči dejte 1 speciální kostku. Hráči by ji měli položit na vyhrazené místo na kartě hrdiny prázdnou stranou nahoru (bez symbolu).
   - Každý hráč si vezme žeton hrdiny se stojánkem odpovídající kartě hrdiny a tolik žetonů životů, kolik karta hrdiny uvádí.

7. **Připravte první úroveň:**
   - Na pole s příslušnými symboly umístěte žetony zlaťáků a drahokamů.
   - Na pole, kde se objevují nepřátelé ( ), umístěte žetony nepřátel v souladu s odhalenou kartou nepřítele.

8. **Určete začínajícího hráče:**
   - Začínajícím hráčem je ten, kdo jako poslední vylezl na nějakou věž *(můžete ho určit i losem).*
   - Ostatní hráči obdrží následující počáteční bonusy:
     Druhý hráč – 1
     Třetí hráč – 1
     Čtvrtý hráč – 1 a 1

9. **Přehledové karty:**
   - Každému hráči rozdejte 1 přehledovou kartu hráče a 1 přehledovou kartu bosse.

CÍL HRY

Cílem hry je porazit hlavního protivníka ve velkém finále na vrcholu věže žaláře. Hráči musí bojovat, aby přemohli strašlivou Medúzu či mocného damjóa Banzaje, kteří je zde očekávají a disponují unikátními útočnými manévry. Chce-li nad nimi dotyčný odvážlivec zvítězit, svému protivníkovi musí způsobit zranění, jejichž počet se odvíjí od délky hry. Provést s 5 kostkami, které máte k dispozici, jediný útok schopný způsobit 8, či dokonce 10 zranění je ale nesmírně obtížné *(či spíše zhola nemožné)*. Po světě Plošinovky jsou však také roztroušeny drobnosti poskytující dodatečnou sílu – zvláštní DRAHOKAMY, jež lze využít ke zvýšení hrdinova potenciálu!

Cíl hry je jednoduchý – Vylezte na věž dříve než ostatní hráči, posbírejte po cestě drahokamy a udeřte na posledního nepřítele s dostatečnou silou, abyste ho porazili.

Hbitě se vyhýbejte nepříjemným situacím, manipulujte svými soupeři, pečlivě plánujte další kroky, vypořádejte se s početnými nepřáteli či obchodujte s hamižnými kupci.

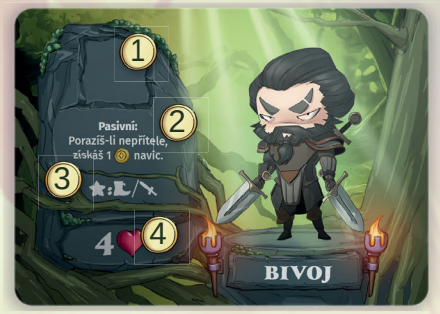
HERNÍ PRVKY

Mapa

1. **Karta mapy (žaláře)**
2. **Úroveň** – 2 karty žaláře položené vedle sebe.
3. **Řada –** Jediná vodorovná řada na sebe navazujících polí.
4. **Pole –** Na jednom poli smí stát pouze jeden hrdina nebo nepřítel.
5. **Zdi –** Svislé překážky. Hrdinové ani nepřátelé jimi nemohou procházet.
6. **Plošiny –** Vodorovné překážky. Hrdinové ani nepřátelé jimi nemohou procházet.
7. **Pole, kde se objevují nepřátelé –** Po odhalení nové úrovně se na těchto polích objeví nepřátelé.
8. **Pole zlaťáků –** Po odhalení nové úrovně umístěte na každé pole zlaťáků 1 žeton .
9. **Pole drahokamů –** Po odhalení nové úrovně umístěte na každé pole drahokamů 1 .
10. **Past –** Pokaždé když hrdina vstoupí na pole pasti *(nebo jím propadne)*, utrpí 1 zranění. Nepřátelé účinky pastí ignorují.
11. **Kupecký stánek –** Stojí-li hrdina na poli s kupeckým stánkem, může nakupovat předměty a lektvary.
12. **Žebřík – Hrdinové** stojící na **žebříku** nepadají při vyhodnocení **gravitace**. **Žebříky** také **propojují pole** nad plošinou s polem pod ní. **Nepřátelé** se jich nemohou chytit, aby ignorovali účinky gravitace.

Portál do prázdnoty – Toto pole se objevuje výhradně na kartách žaláře Plíživé prázdnoty. Nachází-li se hrdina na poli s portálem, může využít 1 a přesunout se na další pole s portálem ve stejné úrovni. Používání polí s portály nespouští útoky nepřátel a hrdinové mohou po přesunu skrze portály postrkovat.

Karta hrdiny



1. **Místo vyhrazené speciální kostce** – Na toto místo položte svou **speciální kostku.**
2. **Schopnost hrdiny** – Jedinečná vlastnost hrdiny.
3. **Účinek spuštěný hvězdou** – Uvádí, k čemu váš hrdina může využít symbol .
4. **Zásoba životů** – Poté, co ztratíte svůj poslední , váš hrdina **upadne do mdlob.**

Karta nepřítele

1. **Kořist –** Odměna získaná hráčem, který tohoto nepřítele porazí.
2. **Zranění –** Počet zranění, jež hrdina utrpí při útoku tohoto nepřítele.
3. **Zásoba životů –** Počet zranění, jež hrdina musí při svém útoku způsobit, aby tohoto nepřítele porazil.
4. **Schopnost nepřítele –** Pasivní vlastnost, která je u každého druhu nepřítele jedinečná.

Předměty a lektvary

1. **Cena předmětu/lektvaru –** počet , které musíte utratit v kupeckém stánku, abyste získali daný předmět/lektvar.
2. **Účinek předmětu** – Ve hře existují 2 typy účinků: spouštěné použitím předmětu a pasivní. Pasivní účinky lze spojit s jinými akcemi a k jejich spuštění dochází automaticky. Má-li však předmět vlastnost založenou na jeho použití, musíte jej aktivovat prostřednictvím akce. Po vyhodnocení účinků předmětu jeho kartu otočte o 90 stupňů, čímž naznačíte, že se jedná o předmět použitý a že jej nelze znovu upotřebit, dokud nedojde k jeho obnovení.
   - **Lektvary** – Lektvary se odhazují ihned po použití. Odhozený lektvar jednoduše dejte dospod balíčku lektvarů.

Akční a speciální kostky

Akční kostky – Kostky, jimiž hodíte na začátku svého tahu, představují vaši **zásobu kostek**: vaše zdroje. Potřebujete-li konkrétní symbol, můžete provést jejich **sloučení** – využijte 2 kostky se stejným symbolem a vyhodnoťte účinek jiného symbolu dle vaší volby. Pokud se rozhodnete svůj krok akcí ukončit a v zásobě kostek vám stále zbývá nevyužitý symbol, díky speciální kostce si ho smíte uschovat na později. *(Nezapomeňte, že něco takového můžete udělat až **po ukončení** svého kroku akcí.)*

Speciální kostka – Tato kostka vám umožňuje převedení jednoho symbolu do vašeho následujícího tahu. Položte ji na vyhrazené místo na kartě vašeho hrdiny. Ve svém nevyužitém (resetovaném) stavu je umístěna prázdnou stranou nahoru (bez symbolu).

Resetování speciální kostky – Pokaždé když resetujete svou speciální kostku, přetočte ji zpět do nevyužitého stavu (bez symbolu). K něčemu takovému nejčastěji dojde po využití symbolu na speciální kostce.

PRŮBĚH HRY

Hra se skládá z tahů jednotlivých hráčů. Každý tah odehraje jediný hráč *(považovaný za aktivního hráče)*, který vyhodnotí všechny níže uvedené kroky.

První tah hry začíná 3. krokem.

1. **Zrušení úrovně**
   - Zatímco hrdinové postupují nahoru a míří na samotný vrchol žaláře, jeho níže ležící úrovně zmizí. Nachází-li se váš hrdina během tohoto kroku alespoň o 2 úrovně výše, než je nejnižší odhalená úroveň, tuto nejnižší úroveň zrušte. Její karty obraťte lícem dolů a odstraňte všechny nepřátele i žetony. Všichni hrdinové stojící na zrušené úrovni upadnou do mdlob (viz Upadnutí do mdlob, strana 11).
2. **Obnovení všech použitých karet**
   - Všechny své použité karty *(otočené o 90 stupňů)* vraťte zpět do jejich původní polohy. V tomto tahu je můžete použít znovu.
3. **Hod akčními kostkami a kostkou nepřátel**
   - Hoďte 5 akčními kostkami a 1 kostkou nepřátel.
4. **Vyhodnocení účinku kostky nepřátel**
   - Vyhodnoťte účinek kostky nepřátel:

– Všichni nepřátelé zaútočí na všechny hrdiny na sousedních polích.

– Všichni nepřátelé se přesunou o 1 pole doleva.

– Všichni nepřátelé se přesunou o 1 pole doprava.

Při přesunu následkem hodu nepřátelskou kostkou nemohou nepřátelé sejít z plošiny.

5. **Provedení akcí:**
   - Objevení se na mapě *(V případě, že se váš hrdina nenachází na mapě, tuto akci provést **musíte**.)*
   - Využití symbolů
   - Vyhodnocení gravitace
   - Nákup předmětu/lektvaru *(pouze na poli s kupeckým stánkem)*
   - Použití předmětu/lektvaru
   - Využití schopnosti hrdiny
   - Sloučení kostek a vytvoření symbolu (2 stejné symboly výměnou za 1)
6. **Nastavení speciální kostky**
   - Během tohoto kroku smíte svou speciální kostku přetočit tak, aby ukazovala symbol 1 nevyužité kostky z vaší zásoby kostek. Pravidla pro sloučení kostek můžete uplatnit i v tomto případě – máte-li 2 nevyužité kostky se stejným symbolem, svou speciální kostku můžete nastavit na jakýkoli symbol.
7. **Vyhodnocení gravitace**
   - Tah každého hráče vždy končí vyhodnocením gravitace. Všichni hrdinové a nepřátelé by měli stát na jiných hrdinech/nepřátelích nebo na plošinách/žebřících.
8. **Konec tahu hráče**

BOSSŮV TAH

K vyhodnocení tohoto kroku dochází pouze tehdy, nachází-li se aktivní hráč, jenž právě ukončil svůj tah, v úrovni s bossem. V rámci bossova tahu vyhodnotíte karty bossova útoku – každý boss se chová jinak a řídí se pravidly uvedenými na velké kartě bosse.

Po ukončení všech výše uvedených kroků je na tahu další hráč po směru hodinových ručiček.

Akce hráčů

Hráč může během svého tahu provést neomezené množství akcí, pokud si může dovolit uhradit jejich náklady. Všechny jsou volitelné, lze je vykonat i několikrát a neexistuje žádné pevně dané pořadí, v němž se provádějí *(s výjimkou situace, kdy se žeton hrdiny se stojánkem nachází mimo mapu – v takovém případě je hráč povinen se nejdříve **objevit na mapě**).*

Využití symbolů

Tím nejzákladnějším způsobem, jak v *Plošinovce* vůbec něco dělat, je využívat symboly na kostkách (***akčních kostkách*** a ***speciální kostce***). Po uplatnění symbolu na své speciální kostce ji resetujte *(obraťte ji prázdnou stranou nahoru (bez symbolu))*. Kdykoli využijete symbol ze své zásoby kostek, příslušnou kostku umístěte stranou, abyste měli jasný přehled o tom, které symboly vám zůstávají v zásobě a můžete je stále uplatnit. Nezapomeňte, že některé z herních účinků využívají symboly z vaší zásoby kostek. Po hodu kostkami se tedy snažte vyhnout jejich přetáčení za účelem zisku jiných symbolů.

Symboly lze rovněž posílit drahokamy (viz Využití drahokamů, strana 12).
Jednotlivé symboly mají následující účinky:

– Tento symbol využijte k přesunu svého hrdiny o 1 pole *(podrobná pravidla přesunu naleznete na straně 10).*

– Tento symbol využijte k útoku na nepřátele. Při útoku lze využít několik najednou.

Ve většině případů budete k poražení nepřítele potřebovat více než pouhý 1 meč.

– Tento symbol využijte k zisku 1 .

– Tento symbol využijte k přesunu 1 nepřítele o 1 pole jakýmkoli směrem *(dokonce i pryč z plošiny).*

– Tento symbol odpovídá různým jiným symbolům v závislosti na zvoleném hrdinovi.

Nemusíte využít všechny své symboly, na konci tahu však o nevyužité symboly přijdete.

Další akce

Objevení se na mapě – Tuto akci lze vykonat pouze v situaci, kdy se váš hrdina nenachází na mapě. K něčemu takovému může dojít ve dvou případech:

- Na začátku hry.
- Poté, co váš hrdina upadl do mdlob.

Tuto akci proveďte po využití 1 libovolného symbolu ze své zásoby kostek a žeton hrdiny se stojánkem umístěte na neobsazené pole *(bez hrdiny nebo nepřítele)* v nejnižší řadě mapy.

Není-li váš hrdina na mapě, v rámci své první akce se vždy musíte objevit na mapě!

Upadne-li hrdina do mdlob v úrovni s bossem, objeví se na mapě v téže úrovni na poli s kupeckým stánkem.

Vyhodnocení gravitace – V rámci svého tahu může hráč jako jednu z akcí spustit účinky gravitace. Všichni nepřátelé a hrdinové, kteří nestojí na plošinách či žebřících (nebo na jiných nepřátelích/hrdinech), začnou padat dolů, dokud nenarazí na první věc, která je zastaví, ať už se jedná o plošinu, nebo jiného hrdinu či nepřítele. Nezapomeňte, že tuto akci můžete během jediného tahu vykonat i několikrát, a navíc je zcela zdarma.

Nákup předmětu/lektvaru – Stojí-li hrdina na **poli s kupeckým stánkem**, smí utratit své a získat předměty a lektvary. Po získání předmětu nebo lektvaru ihned doplňte chybějící kartu z příslušného balíčku. Tuto akci můžete během jediného tahu vykonat i několikrát a kromě ceny zakoupeného předmětu/lektvaru je zdarma.

Použití předmětu/lektvaru – Máte-li předmět s vlastností uvozenou výrazem **„Použití“**, při jeho upotřebení musíte otočit danou kartu o 90 stupňů. Tímto způsobem smíte v jediném tahu použít i několik předmětů. Použité předměty nelze znovu upotřebit, dokud nedojde k jejich obnovení. Co se týče lektvarů, smíte je v jediném tahu použít v libovolném množství, každý z nich však musíte po použití ihned odhodit.

Využití schopnosti hrdiny – Někteří hrdinové mají schopnost „Jednou za tah“. Po vyhodnocení účinku takové schopnosti otočte svou kartu hrdiny o 90 stupňů. Tím naznačíte, že hrdina již v tomto tahu svou schopnost využil.

Nezapomeňte, že všechny schopnosti a předměty s vlastností uvozenou výrazem „Pasivní“ lze spojit s jinými akcemi.

Sloučení kostek a vytvoření symbolu – Máte-li ve své zásobě kostek 2 kostky se stejnými symboly, smíte je obě využít a prostřednictvím jejich sloučení vyhodnotit účinek jakéhokoli jiného symbolu. **Sloučení kostek smíte provést i za účelem nastavení své speciální kostky** *(dokonce i s využitím stávajícího symbolu na speciální kostce).*

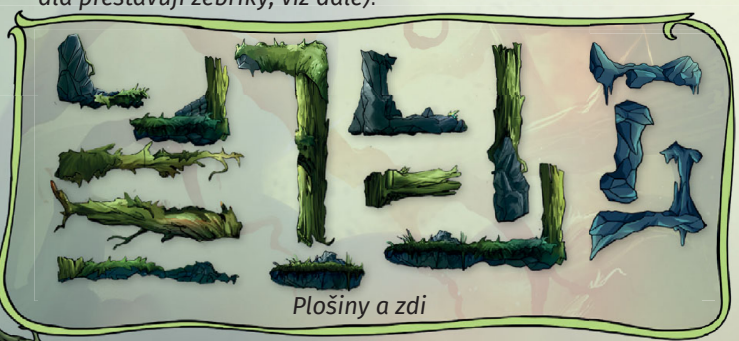
DALŠÍ PRAVIDLA

Sousední pole

Za běžných okolností by se všechna čtyři zvýrazněná pole *(nahoře, vpravo, dole a vlevo)*, v jejichž středu stojí hrdinka Slaďuše, považovala za sousední. Pole vlevo je však za zdí, a proto sousední není. Totéž platí i pro spodní pole, které se nachází pod plošinou. Přesunu na pole vpravo nebrání žádná překážka a horní pole je sice nad plošinou, ale s polem hrdinky ho propojuje žebřík. Za sousední se tedy považuje i toto pole.

Přesun

Plošiny a zdi – Všechny okraje polí tvořené plošinami a zdmi jsou neprůchozí. Nachází-li se mezi dvěma poli plošina nebo zeď, nepovažují se za sousední. Skrz zeď nebo plošinu nelze útočit ani se stát terčem útoku *(jedinou výjimku z tohoto pravidla přestavují žebříky; viz dále)*.



Plošiny a zdi

Nejnižší řada je plošinou – **Nejnižší řada mapy** *(v nejnižší odhalené úrovni)* se považuje za **plošinu**. Z mapy nelze vypadnout a v nejnižší řadě se mohou volně přesouvat i nepřátelé.

Přesun nahoru a gravitace – Během svého tahu se hrdinové mohou volně přesouvat směrem nahoru *(čili jinými slovy: skákat)*. Ke stoupání nepotřebujete žádný žebřík. Nahoru můžete vyskočit o 1 nebo i více polí – účinky gravitace se vyhodnocují až **na konci** hráčova tahu *(nebo poté, co se ji aktivní hráč rozhodne **spustit** prostřednictvím akce „Vyhodnocení gravitace“)*!

Při vyhodnocení gravitace začnou všichni nepřátelé a hrdinové, kteří nestojí na plošinách či žebřících *(nebo na jiných nepřátelích/hrdinech)*, padat dolů, dokud se nezarazí o plošinu nebo jiného hrdinu či nepřítele.

*Hráči, kteří následkem gravitace propadnou poli s pastmi, stále utrpí příslušná zranění (nepřátelé však na padající hrdiny **NEÚTOČÍ**). Drahokamy ani žetony zlaťáků v důsledku gravitace nepadají!*

Žebříky – Stojí-li **hrdina** na poli s žebříkem, účinky gravitace ignoruje (jeho hráč se však smí rozhodnout, že při vyhodnocení gravitace přece jen spadne). V případě, že **žebřík** prochází plošinou, pole nad touto plošinou i pod ní se považují za sousední – mezi těmito dvěma poli se lze přesouvat a je možné mezi nimi útočit nebo se stát terčem útoku.

***Nepřátelé** se nemohou chytit žebříků, aby ignorovali účinky gravitace, mohou se však **přesouvat** skrz plošiny za pomoci žebříků.*

Přesun hrdiny v sousedství nepřítele – Stojí-li **hrdina** na **poli v sousedství nepřítele** a poté se přesune, dotyčný nepřítel na něj zaútočí. Situaci si můžete představit tak, že se hrdina pohybuje uvnitř zóny kontrolované nepřítelem.

Na hrdiny padající následkem gravitace nepřátelé neútočí!

Postrčení – **Přesune-li se hrdina** na **pole** obsazené **jiným hrdinou** nebo nepřítelem, **postrčí** je – takového hrdinu nebo nepřítele umístěte na vámi zvolené **sousední pole** *(v jakémkoli směru; dokonce i na pole, z něhož se aktivní hrdina právě přesunul)*. Toto pole nesmí být obsazeno dalším hrdinou nebo nepřítelem.

Při pádu hrdiny následkem gravitace k postrčení nedojde.

Postrčí-li hrdina nepřítele, stane se terčem jeho útoku, neboť se předtím přesunul ze sousedního pole. Pokud hrdina během tohoto útoku upadne do mdlob, k postrčení nedojde!

Přesun nepřátel

Ve hře jsou 2 typy přesunu nepřátel: následkem hodu kostkou nepřátel a v důsledku účinků vyvolaných hráči.

Hod **kostkou nepřátel** může způsobit přesun nepřátel o 1 pole doprava nebo doleva. Nepřátelé se tímto způsobem nemohou přesunout na pole bez plošiny. Jinými slovy, sami od sebe z plošiny nikdy nesejdou. **Nepřátelé se nemohou přesunout ani tehdy, stojí-li jim v cestě zeď, jiný nepřítel nebo hrdina.**

Povšimněte si, že přesun nepřátel vyvolaný hodem kostkou nepřátel se odehrává souběžně – pokud vedle sebe stojí dva nepřátelé, oba se přesunou daným směrem, je-li to možné.

Přesun **vyvolaný hráčem** se většinou odehrává v důsledku využití symbolů . Hráč při něm smí přesunout jakéhokoli nepřítele *(bez ohledu na jeho vzdálenost od hrdiny)* libovolným směrem *(cílové pole však musí být v sousedství!)*, a dokonce jej může donutit sejít z plošiny nebo se přesunout nahoru na plošinu ve vyšší řadě.

Odhalení a zrušení úrovní

Odhalení nové úrovně – Po vůbec prvním přesunu hrdiny do nejvyšší řady nejvyšší odhalené úrovně okamžitě odhalte novou úroveň. Karty žaláře (mapy) i kartu nepřítele položenou vedle této úrovně obraťte lícem nahoru, na pole, kde se objevují nepřátelé, umístěte žetony nepřátel a na odpovídající pole umístěte i všechny příslušné žetony zlaťáků a drahokamy. Aktivní hráč smí poté pokračovat ve svém tahu.

Zrušení nejnižší úrovně – K něčemu takovému může dojít na začátku hráčova tahu. Zahájí-li aktivní hrdina svůj tah alespoň **o 2 úrovně výše**, než je nejnižší odhalená úroveň, **tuto nejnižší úroveň zrušte**. Zároveň z této úrovně odstraňte i všechny žetony nepřátel, zlaťáků a drahokamy. Všichni hrdinové stojící na zrušené úrovni **upadnou do mdlob.** Karty žaláře této úrovně poté obraťte **lícem dolů.**

Způsobení zranění a poražení nepřátel

Způsobení zranění – Aby hrdina svého nepřítele porazil, musí mu v rámci jediné akce útoku způsobit pevně stanovený počet zranění odpovídající zásobě životů daného nepřítele. Nejzákladnější cestou ke způsobení zranění je využití akčních kostek se symboly , ty však mohou být dále ovlivněny některými předměty a drahokamy. Všechny zdroje zranění musí být součástí jediné akce *(ke způsobení 4 zranění můžete například využít 1 ze zásoby kostek, 1 ze speciální kostky, 1 , jimž posílíte jeden z vašich a předmět Vykupitel, jehož vlastnost uvádí, že váš následující útok způsobí 1 dodatečné zranění).*

*Nezapomeňte, že chcete-li porazit svého nepřítele, **musíte** mu způsobit zranění jedinou akcí. V opačném případě se nic nestane.*

Po porážce nepřítele odstraňte jeho žeton z mapy. Hrdina, který tohoto nepřítele porazil, získá kořist.

Utrpění zranění a upadnutí do mdlob

Utrpění zranění – Hrdinové většinou utrpí zranění v důsledku **útoků nepřátel** *(k nimž dochází buďto následkem hodu **kostkou nepřátel** či **přesunu** hrdinů v jejich sousedství)* nebo vstupu na **pole s pastí**.

Pokaždé když hrdina utrpí jedno zranění, odhoďte z jeho zásoby životů jeden žeton života (srdce). Po odhození posledního **žetonu života** hrdina **upadne do mdlob**.

Upadnutí do mdlob – Upadne-li hrdina do mdlob, odstraňte jeho žeton se stojánkem pryč z mapy, resetujte jeho speciální kostku, odhoďte všechny bossovy žetony, které má v držení a doplňte jeho zásobu životů do stavu uvedeného na kartě hrdiny (tzn. uzdravte ho). Pokud chce hráč znovu vstoupit na mapu, musí provést akci objevení se na mapě *(nezapomeňte, že tato akce má v úrovni s bossem jiná pravidla; viz strana 15).*

Je možné, že do mdlob upadnete i v průběhu vlastního tahu. Dojde-li k něčemu takovému, vyhodnoťte výše uvedené účinky. Objevit se na mapě můžete okamžitě, máte-li k dispozici potřebný symbol.

Využití drahokamů

Drahokamy lze odhodit výměnou za posílení akcí nebo účinku speciální kostky. Při využití symbolu můžete odhodit drahokam a zdvojnásobit tak jeho účinek *(1 a 1 drahokam vám například zajistí přesun o 2 pole)*. V případě jednoho symbolu můžete tento krok několikrát zopakovat, cena zaplacená v drahokamech se však pokaždé zvýší o 1; 2 dodatečné drahokamy účinek symbolu ztrojnásobí, další 3 drahokamy jej zčtyřnásobí a tak dále.

Názorným příkladem je následující tabulka *(je zde pouze pro představu; drahokamy lze využít s jakýmkoli symbolem)*.

1 kostka se symbolem vám umožní:

Drahokamy	Pole
Odhozené	Přesun
0	1
1	2
3	3
6	4
10	5

Takto lze posílit i několik kostek najednou.
Pro lepší představu a potřebný kontext si prostudujte tento příklad:
Hráč vlastní 9 drahokamů.

Případ 1: Hráči padly 2 meče. K jedné ze svých kostek může přiřadit 6 drahokamů, zatímco druhou posílí 3. Celkový počet jím způsobených zranění je roven 7.

Případ 2: Hráči padly 4 meče. Ke každé ze svých kostek může přiřadit 1 drahokam. Se zbývajícími 5 drahokamy dokáže dále posílit 2 kostky, k nimž přidá po 2 drahokamech. Jeden z drahokamů přiřadit nelze. Celkový počet jím způsobených zranění je roven 10.

Povšimněte si, že drahokamy jsou v tomto příkladu rozloženy ve vrstvách – takovým způsobem je opravdu snadné si představit a spočítat, kolik dokážete celkem získat.

Drahokamy lze využít i k posílení a symbolů, které jsou výsledkem sloučení kostek!

SOUBOJ S BOSSEM

Poznámka: Chystáte-li se hrát svou první hru, můžete ji začít a k této části pravidel se vrátit až po odhalení úrovně s bossem.

Kdo je boss?

Boss je v *Plošinovce* vaším hlavním protivníkem. Jeho porážka vám přinese vítězství ve hře! Je však třeba podotknout, že boss se zároveň považuje za **nepřítele**, a kdykoli nějaký herní účinek odkazuje k „nepříteli“, vztahuje se i na bosse!

Odhalení úrovně s bossem

Úroveň s bossem se odhaluje podle stejných pravidel jako každá jiná úroveň – vstoupí-li hrdina do nejvyšší řady nejvyšší odhalené úrovně. Odhalte příslušné karty mapy a umístěte na ně žetony a . Poté vyhodnoťte část věnovanou přípravě na zadní straně velké karty bosse.

Herní materiál bosse

Karty úrovně s bossem

1. **Zvláštní symbol** – Toto pole se u každého bosse chová jinak. Podrobnosti naleznete na velkých kartách bossů.
2. **Pole, kde se objevuje boss** – Boss se objeví na jednom z těchto polí.
3. **Postup do úrovně s bossem** – Přesun skrz tyto plošiny je možný, avšak pouze ze spodní úrovně do úrovně s bossem. Opačným směrem, tj. dolů, se hráči **nikdy** přesouvat nesmí!

Velká karta bosse

Líc *Rub*

1. **Pravidla pro tah bosse** – Tuto část vyhodnoťte poté, co hrdina ukončí svůj tah v úrovni s bossem.
2. **Zvláštní pravidla** – Popis jedinečných důsledků hráčovy interakce s bossem nebo informace o pomocnících, které boss přivolává.
3. **Zranění způsobené bossem** – Počet , které hráč ztratí při útoku tohoto nepřítele.
4. **Zásoba životů bosse** – Vzorec pro výpočet zásoby životů. Běžná hra obsahuje 4 úrovně, a bossova zásoba životů se proto bude rovnat 8. **To znamená, že chce-li hráč bosse porazit, potřebuje mu v rámci jediné akce způsobit 8 zranění.**

Povšimněte si, že k porážce bosse je většinou nutné využít drahokamy.

5. **Zásoba životů bosse**
6. **Příprava bosse** – Tuto část si po **odhalení** úrovně s bossem přečtěte jako první.

Karty útoku bosse

1. **Účinek útoku** – Tyto účinky vždy vyhodnoťte v uvedeném pořadí. Není-li možné některý z účinků karty vyhodnotit *(tj. aktivní hrdina upadl do mdlob)*, nevyhodnocujte jej.
2. **Dosah útoku** – Určuje jej příslušný symbol. **Bossové při svém útoku ignorují zdi i plošiny.**
3. **Symboly určující bossův útok** – Při určování, které z karet jsou vyhodnoceny, používá každý boss mírně odlišná pravidla. Podrobnosti naleznete v textu vpravo.

Dosah útoku bosse

– Postiženi jsou všichni hrdinové ve stejné řadě jako boss.

– Postiženi jsou všichni hrdinové na polích v sousedství s bossem.

– Postiženi jsou všichni hrdinové na 8 polích kolem bosse.

– Postiženi jsou všichni hrdinové na stejné kartě mapy jako boss.

– Neexistuje žádné omezení dosahu. Cíl útoku je vždy zasažen.

Podrobnosti vyhodnocení útoku bosse

Medúza – Pokaždé když hráč ukončí svůj tah v úrovni s bossem, musí hodit kostkou nepřátel. Z balíčku karet Medúzina útoku si poté vezme vrchní kartu. Má-li tato karta ve své spodní části odpovídající symbol, její účinky musí být vyhodnoceny. V opačném případě ji odhodí, vezme si další a tento proces opakuje, dokud nenajde kartu s odpovídajícím symbolem. **Medúza vždy vyhodnocuje jednu kartu útoku.** Kdykoli si musíte vzít kartu a dobírací balíček je prázdný, zamíchejte odhazovací balíček.

Daimjó Banzaj – Pokaždé když hráč ukončí svůj tah v úrovni s bossem, z balíčku Banzajových karet útoku si vezme vrchní dvě karty. Poté vyhodnotí účinek karty se symbolem, který mu v daném tahu na jeho akčních kostkách padl v největším počtu. Nezáleží na tom, zda tyto kostky jako aktivní hráč použil, či ne – musí zkontrolovat všech 5 akčních kostek. **To znamená, že po hodu kostkami (a jejich případném využití) byste je neměli přetáčet,** protože Banzaj má tendenci reagovat na výsledek vašeho počátečního hodu!

Objeví-li se symboly z karet ve stejném počtu (jeden z nich je například , *další je* *a hráč hodil 1* *a 1*), vyhodnoťte v **náhodném pořadí** obě karty. Totéž se stane i tehdy, vezmete-li si 2 karty útoku s – vyhodnotíte obě dvě (protože mezi nimi vždy bude remíza). **V rámci každého bossova tahu musí Banzaj vyhodnotit alespoň 1 kartu útoku.** Obě karty jsou poté odhozeny.

***Bossovy žetony** – Hráči je získávají na polích nebo je sbírají v důsledku účinků bossových útoků.*
Má-li hráč obdržet bossův žeton, který se již nachází v jeho vlastnictví, utrpí místo něj 1 zranění.

Bossova porážka a konec hry

Chcete-li bosse porazit, musíte mu způsobit pevně stanovený počet zranění *(minimálně 8)*. Něco takového však není možné pouze za využití vašich akčních kostek. Budete potřebovat i **drahokamy** a **předměty** *(viz Využití drahokamů, strana 12)*. Po bossově porážce hra okamžitě končí a hráč, jemuž se takový kousek podařil, se stává vítězem!

Další pravidla pro úroveň s bossem

Vstup do úrovně s bossem – Všechna pole nejnižší řady úrovně s bossem mají plošiny. Přesun skrz tyto plošiny je sice povolen, pouze však ve směru naznačeném šipkami – ze spodní úrovně do úrovně s bossem.

Úroveň s bossem lze opustit pouze jediným způsobem – poražením bosse a ukončením hry. **Žádným jiným způsobem úroveň s bossem opustit nelze.**

Při vstupu do úrovně s bossem z nižší úrovně je možné postrčit jiného hrdinu nebo nepřítele. Dojde-li k tomu, vyhodnoťte útok nepřítele jako za běžných okolností.

Ve chvíli, kdy do úrovně s bossem vstoupí poslední z hrdinů, zrušte všechny ostatní úrovně a odstraňte je ze hry. Nebude jich dále zapotřebí.

Úroveň s bossem je uzavřená – Hráči, kteří nejsou v úrovni s bossem, nesmí ovlivňovat to, co se v ní odehrává. Proti bossovi nebo jeho pomocníkům nemohou využívat ani na ně útočit. Totéž platí i opačně: Hrdinové v úrovni s bossem nemohou zasahovat do dění v nižších úrovních.

Nezapomeňte, že účinky kostky nepřátel se vždy vztahují na všechny nepřátele bez ohledu na to, kde se nacházejí. Důvodem této skutečnosti je, že kostka nepřátel představuje akce nepřátel, které jsou na akcích hráčů nezávislé.

Upadání do mdlob a objevování se na mapě v úrovni s bossem – V úrovni s bossem se mění pravidla pro hrdiny a jejich objevování se na mapě. Pokud hrdina **upadne do mdlob** v **úrovni s bossem**, smí se **objevit na mapě** pouze na **polích s kupeckými krámky** v **úrovni s bossem**. Jsou-li všechna pole s kupeckými krámky obsazena, může se objevit na mapě na poli, které leží co nejblíže jednomu z nich.

Bossovi pomocníci – Někteří bossové si do boje povolávají své spojence. Pomocníci se chovají podle pravidel platných pro běžné nepřátele a mají své vlastní žetony nepřátel. Má-li boss povolat jednoho ze svých pomocníků, ale všechny jejich žetony jsou již na mapě nebo jsou všechna pole, kde se objevují, obsazena, tento účinek ignorujte.

PŘÍKLADY TAHU HRÁČŮ

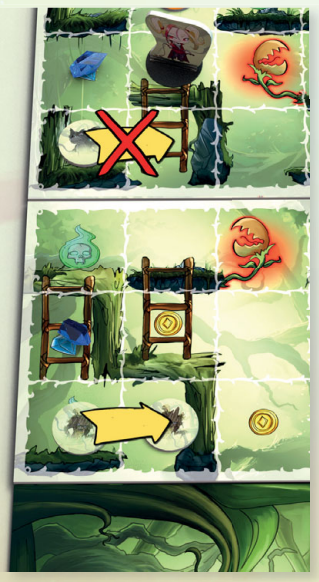
Na tomto místě následují příklady průběhu hry. Jedná se o hru 2 hráčů, hrajících za Slaďuši a Bivoje *(viditelná je pouze část mapy)*. Jako první je na tahu Slaďuše, po ní hraje Bivoj.

Slaďušin tah

1. **Zrušení úrovně** – Protože Slaďuše začíná svůj tah o 2 úrovně výše než je nejnižší odhalená úroveň, tato nejnižší úroveň je zrušena. Karty žaláře jsou obráceny lícem dolů a všichni nepřátelé i ostatní žetony jsou odhozeni. Hrdina Bivoj upadne do mdlob – jeho žeton hrdiny se stojánkem je odstraněn z mapy, speciální kostka je resetována a dojde i k doplnění jeho zásoby životů (tzn. úplnému uzdravení).

2. **Obnovení karet** – Slaďušin předmět Rychlé boty je obnoven.
3. **Hoď kostkami** – Slaďuše hodí , 2 , , . Kostka nepřátel – . Kromě toho má Slaďuše na své speciální kostce .

4. **Vyhodnocení účinku kostky nepřátel** – Dolní vlkodlak ve třetí úrovni se nemůže přesunout, protože nesmí sejít z plošiny, na níž stojí. Horní vlkodlak se nemůže přesunout, protože se nachází na okraji mapy. Ent v druhé úrovni se však přesune o 1 pole doprava. Třebaže zde není žádná viditelná plošina, nejnižší řada se za ni vždy považuje.



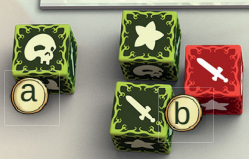
5. Provedení akcí

a. Slaďuše nejprve využije posílenou její schopností hrdiny, aby horního vlkodlaka přesunula o 2 pole. Nezapomeňte, že může nepřítele donutit sejít z plošiny.

b. Slaďuše poté využije svou , a k poražení vlkodlaka a získání kořisti.

c. Jako další krok Slaďuše použije své Boty spěchu a přesune se o 1 pole doleva, kde z mapy získá .

d. Její hráč se následně rozhodne ukončit svůj krok provedení akcí se dvěma nevyužitými v zásobě kostek.



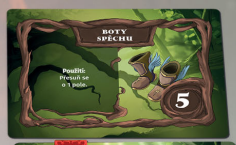
6. Nastavení speciální kostky – Slaďuše využije 2 ze své zásoby kostek a sloučí je do . Speciální kostku poté přetočí na stranu s .

7. Vyhodnocení gravitace – Dojde k vyhodnocení účinků gravitace. Všichni nepřátelé jsou však na plošinách a Slaďuše stojí na vlkodlakovi, tento krok tudíž proběhne bez jakékoli změny na mapě.

8. Konec tahu

K vyhodnocení bossova tahu nedojde, protože Slaďuše není v úrovni s bossem.

Bivojův tah



1. Zrušení úrovně – Tento krok je vynechán, protože se Bivoj nenachází na mapě.

2. Obnovení karet – Bivoj nemá žádné předměty, a proto je vynechán i tento krok.

3. Hod kostkami – Bivoj hodí 2 , , , . Kostka nepřátel – .

Na Bivojově speciální kostce není žádný symbol, protože ve chvíli, kdy Bivoj upadl do mdlob, došlo k jejímu resetování.

4. **Vyhodnocení účinku kostky nepřátel** – Slaďuše stojí na vlkodlakovi, a proto se stane terčem útoku. Odhodí 3 a její speciální kostka je následkem vlkodlakovy schopnosti resetována.

5. **Provedení akcí**
   a. Protože se Bivoj nenachází na mapě, jedinou akcí, kterou v této chvíli smí provést, je objevení se na mapě. Jeho hráč se rozhodne využít a objevit se na poli v sousedství enta. Povšimněte si, že tento krok nespouští entovu schopnost. Nejedná se totiž o přesun.
   b. Bivoj využije 2 k poražení enta a získá kořist. Povšimněte si, že Bivoj získá díky své vlastnosti hrdiny 1 navíc.
   c. Bivoj poté využije , aby vlkodlaka přesunul o 1 pole doprava a donutil ho sejít z plošiny.
   d. Jako další krok Bivoj využije k přesunu o 1 pole nahoru. Bivoj získává .

6. **Nastavení speciální kostky** – Bivojovi nezbývají žádné nevyužité symboly v zásobě kostek, a svou speciální kostku tudíž nastavit nemůže.

7. **Vyhodnocení gravitace** – Bivoj zůstane na místě, protože se jeho hráč rozhodne chytit žebříku. Nepřátele však žebříky neudrží a vlkodlak spadne o 1 pole dolů. Totéž platí i pro Slaďuši, protože nepřítel, na němž stála, mezitím zmizel.

8. **Konec tahu.**

K vyhodnocení bossova tahu nedojde, protože Bivoj není v úrovni s bossem.

HERNÍ VARIANTY

Artefakty

Chcete-li svá dobrodružství ve světě *Plošinovky* obohatit o další prvky, můžete do hry zapojit karty artefaktů. Při přípravě hry zamíchejte balíček artefaktů a vezměte z něj 2 náhodně vybrané karty. Tyto artefakty budete používat během hry. Uvedené 2 karty umístěte v dosahu hráčů. Zbytek karet artefaktů vraťte zpět do krabice.

Pravidla artefaktů

Pro artefakty platí podobná pravidla jako v případě předmětů. Jejich účinky jsou buďto pasivní, nebo spouštěné použitím. Hlavním rozdílem je, že karty artefaktů často mění svého majitele.

1. **Podmínka** – Splní-li hráč podmínku daného artefaktu, příslušnou kartu si okamžitě vezme k sobě *(dokonce i od jiného hráče)*. Nově získané karty artefaktů hráč pokaždé obdrží jako **obnovené** a může je ihned použít.
2. **Účinek artefaktu** – Řídí se stejnými pravidly jako karty předmětů.

Větší mapa

Přejete-li si hrát delší hru, svůj žalář můžete prodloužit o 1 dodatečnou úroveň. Pokud tak učiníte, v horních úrovních použijte 2 karty nepřátel 3. úrovně (III).

Hra pro jednoho hráče

Sólo varianta se hraje na mapě standardní velikosti a její cíl je v podstatě stejný jako při běžné hře – porazit bosse. Hráč je však omezen časovým limitem. Nezvítězíte-li ve 12 tazích, prohráváte. Pokud však hru vyhrajete, spočítejte si své skóre.

Události

Hra pro jednoho hráče využívá karty událostí. Při přípravě hry vezměte všech 12 karet událostí, zamíchejte je a vytvořte balíček karet událostí. Ve hře pak do sekvence tahu přidejte před „Zrušení úrovně" další krok:

Vyhodnocení události – V rámci tohoto kroku odhalte vrchní kartu z balíčku karet událostí a **lícem nahoru** ji umístěte vedle balíčku. Některé události mají platnost během celého tahu, jiné se mohou spustit na konci tahu – v takovém případě jejich účinky vyhodnoťte v průběhu kroku „Konec tahu hráče".

Karty událostí neodhazujte. Po odhalení nové karty události tuto kartu jednoduše umístěte na předchozí (již odhalenou) kartu události.

Výhra a prohra ve hře pro jednoho hráče

Hru můžete prohrát ve dvou případech:

1. Po **upadnutí do mdlob.**
2. Pokud se ve chvíli, kdy dospějete ke kroku „Vyhodnocení události", nenacházejí v **balíčku karet událostí** žádné karty.

Podaří-li se vám porazit bosse, spočítejte si dosažené skóre:

- **3 body** za každou kartu zbývající v balíčku karet událostí.
- **2 body** za každého poraženého nepřítele.
- **2 body** za každé zranění, které jste způsobili bossovi nad rámec jeho zásoby životů.
- **1 bod** za každý , který vám zbývá *(nezapomeňte, že drahokamy po jejich využití odhazujete!).*
- **1 bod** za každé 3 – v závislosti na vašem celkovém majetku. Sečtěte ceny všech předmětů a lektvarů, které vlastníte. K nim přidejte svou hotovost a výsledek vydělte 3 *(zaokrouhleno dolů).*

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví"!

Autoři hry: Łukasz Włodarczyk, Artur ‚Bishop' Lutyński
Ilustrace: Krzysztof Piasek
Grafika: Michał Lechowski
DTP: Angelika Wierzba
Sazba CZ verze: Michal Peichl
Vývoj hry: Łukasz Krawiec, Kamil 'Sanex' Cieśla, Tomasz Zawadzki, Filip Tomaszewski
Pravidla: Łukasz Krawiec, Tomasz Zawadzki, Filip Tomaszewski
Překlad CZ verze: Petr Šťastný
Produkce CZ verze: David Rozsíval

© 2022 Awaken Realms Lite.
Všechna práva vyhrazena.