

PLANETARY CONQUERORS

Planetary Conquerors je karetní hra, ve které se snažíte ovládnout planetu dříve než vaši protihráči. Na začátku hry nemáte nic jiného než pár karet v ruce a dva minery – Gold Minera a Collector of Cosmium. Odtamtud se však už musíte dostat sami. Vyložením dalších minerů budete získávat čím dál více materiálů, ale jen to k výhře stačit nebude. Vaši protivníci totiž již staví první budovy a chystají se zaútočit svými warriorry. Dokážete jejich útoky odrazit, zpomalit jejich postup a obsadit planetu pro sebe?

Cíl hry:

Vítězství ve hře Planetary Conquerors lze dosáhnout dvěma způsoby:

Jedním způsobem je vlastnit na planetě budovy s celkem 30 nebo více životů. Toho však nelze dosáhnout jen tak bez boje, protože vaši protihráči se budou snažit vaše budovy zbourat. V tom jim musíte za každou cenu zabránit, a to ať už pomocí vašich warriorů nebo pokládáním pastí. Když získáte 30 životů na svých budovách, hra končí a vy se stáváte jejím vítězem.

Druhý způsob spočívá v tom, že zbouráte doly vašich protivníků. Důl každého hráče má pouze 15 životů a vy na něj můžete útočit svými warriorry. Dosáhnout výhry ale nebude ani tak jednoduché – vaši protivníci si totiž budou snažit svůj důl za každou cenu ochránit. Abyste dosáhli svého cíle, budete se muset dostat jak přes nepřátelské warriorry, tak i přes zrádné pasti. Hráč, kterému byl zbourán důl prohrává.

Materiály hry:

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

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

Elektřina ⚡ – je materiál o něco složitější na získání než zlato a cosmium. Můžete jí vyrobit **jednou za kolo** během vaší hlavní fáze **za čtyři cosmia** nebo pomocí efektů určitých budov nebo warriorů.

Elektřina má však oproti ostatním materiálům velkou výhodu – **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.asdfghjkl

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, za které se hrají další karty. Pokud není řečeno jinak, těží materiály během vaší mining fáze. Vytěžené materiály se hned uloží do vašich úschoven materiálů – storage

Storage – jsou to vaše pomyslné úschovny materiálů.

Maximální počet materiálů v úschovněch zlata a cosmia je 6 a v úschovně elektriny 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.

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.

Důl (Mine) - je to vaše pomyslná základna, je před ní možné pokládat pasti a vaši protivníci na ní mohou útočit.

- Hru začínáte s **maximem** životů – 15 životů.
- Životy musí být znázorněny tak, aby každý hráč musí poznal, kolik jich má.
- Pokud je váš důl zničen, prohráli jste hru.

Buildingy (budovy)

Budovy jsou karty, které mají určitý počet životů. Ten je znázorněn v půlkruhu, dole na kartě.

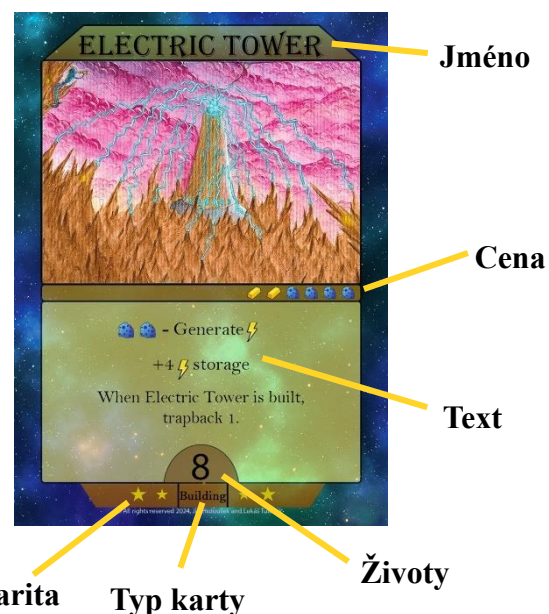
Pokud vlastníte budovy s celkovým počtem životů 30 nebo více, vyhráli jste.

Budovy mohou být cílem útoků warriorů, což jim udělí určité poškození (odebere nějaký počet životů). Poškození je trvalé, ale existují způsoby, jak ho opravit. **U každé poškozené karty se životy by mělo být znázorněno kolik má právě životů.**

Budova nemůže mít víc životů než tolik, kolik je na ní znázorněných. 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 warriorry, 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.



Před bojovníky je možné chránit budovy pastmi nebo blokovat útok nepřátelského warriora vlastním warriorem. Budovy můžete hrát pouze ve vaší hlavní fázi, pokud právě neprobíhá žádná herní akce. Vyložené budovy skládejte do řady před vaše minery.

Warrioři

Warrioři jsou karty, kterými můžete buď během vaší attack fáze útočit na budovy nebo doly nepřátel, či během jejich útoků chránit vaše vlastní budovy a důl. Warrioři mají určitý počet životů a útoků – ty určují, jaké poškození uděluje budovám, dolu 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 budov trvalá, ale také existují i způsoby, jak je doplnit.

Když warrior ztratí všechny životy zemře a je přesunut na smetiště.

Když bojovník vstoupí do hry a není řečeno jinak, může ihned to kolo blokovat.

Warriorry můžete hrát pouze ve vaší hlavní fázi, pokud právě neprobíhá žádná herní akce.



Trapky (pasti)

Pasti jako jediný typ karet nemají cenu – pasti se nehrají, ale pokládají.

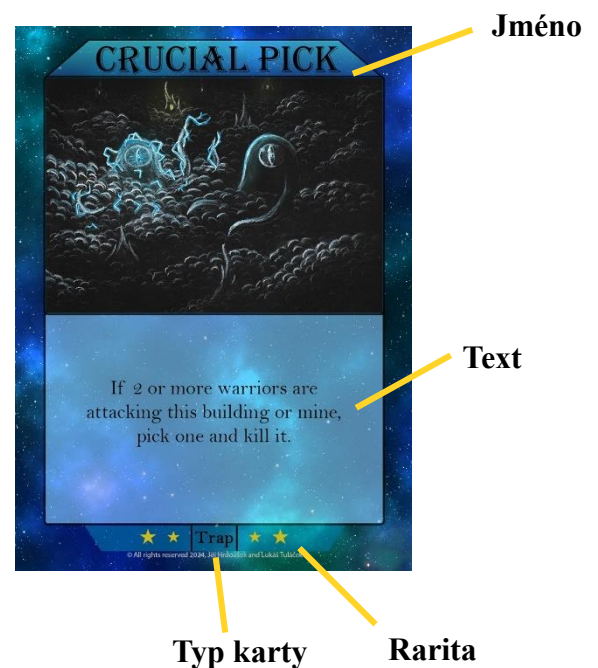
Položit past můžete pouze jednou za kolo, a to pouze v trap fázi. Když pokládáte past, vyberte jednu z vašich budov a umístíte ji lícem dolů před ni, aby protivníci nevěděli, o jakou past se jedná. Pokud před budovou, kam chcete past umístit, už jedna nebo více pastí je, musíte si vybrat na jakou pozici ji umístíte.

Pokládáte je do sloupečku, aby mohli být aktivovány postupně, jak jsou seřazeny (viz průběh hry).

Na své položené pasti se můžete kdykoli kouknout.

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

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



Spelly

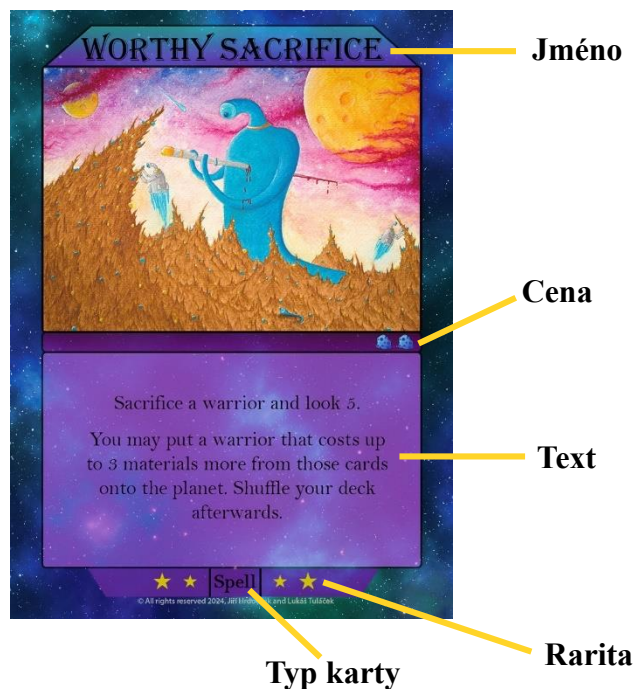
Spell je typ karty, který můžete zahrát nejen během vaší hlavní fáze, ale také **před udělením jakéhokoli damage** (před každou jednotlivou linií útočících warriorů nebo například před damagem z nějakého efektu) nebo kdykoliv jako reakce na **zahrání jakékoli karty, zaplacení efektu, přechodu do další fáze kola či aktivování pasti**.

Když dojde na některou z těchto 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. (Reagovat se dá zahráním spellu, karty s elektřinou v ceně či zaplacením efektu).

Když reagujete na jakoukoli z daných situací, vždy se reakce stane před věcí, na kterou se reaguje. Po proběhnutí všech reakcí může daná herní akce pokračovat. Až potom hráči například vybírají cíle.

Abyste mohli zahrát spell, který vyžaduje nějaký cíl, musí při zahrání daného spellu, alespoň jeden takový cíl existovat.

Pokud po reakcích nemá cílený efekt nebo spell žádný legální cíl, neproběhne.



Efekty

Existují dva typy 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. Karta s placeným efektem se sama znovu dobije na začátku vašeho tahu a můžete ji aktivovat znovu. Pokud jde o efekt vyžadující cíl, musí existovat alespoň jeden takový cíl, když efekt zaplatíte. Když po reakcích takový cíl neexistuje, efekt neproběhne.

Spuštěný efekt – Jedná se o efekt, který se stane v okamžiku, kdy je splněna nějaká podmínka nebo dojde na určený čas. Karty s těmito efekty používají slova „when“, „whenever“ nebo například frázi „at the start/end of...“.

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 budou probíhat si vybírá právě aktivní hráč (hráč, v jehož kole se tato situace stala).

V případě, že by měl být efekt spuštěn ve chvíli, kdy probíhá jiný efekt nebo se vyhodnocuje spell, je spuštěný efekt pozastaven a stane se hned poté, co daný efekt proběhne či se daný spell vyhodnotí.

Mezi karty se spuštěnými efekty patří i mineři nebo budovy, které přidávají materiály (používají slova adds nebo generates). Je tomu tak, protože přidávání materiálů probíhá během mining fáze.

Stejně tak se do spuštěných efektů počítají i efekty trapek, protože se jejich efekt stane ve chvíli, kdy jsou aktivované.

Spuštěný výměnný efekt – vzácný typ efektu, který nahrazuje jednu věc jinou. Používá slovo „instead“.

Když je splněná podmínka, která tento efekt spouští, efekt proběhne i když probíhá jiný efekt nebo se vyhodnocuje spell – v tomto případě je pozastaven probíhající efekt či vyhodnocování zbytku spellu a první proběhne replacement efekt. (Například když zahrajete Worthy Sacrifice na Topdeckera).

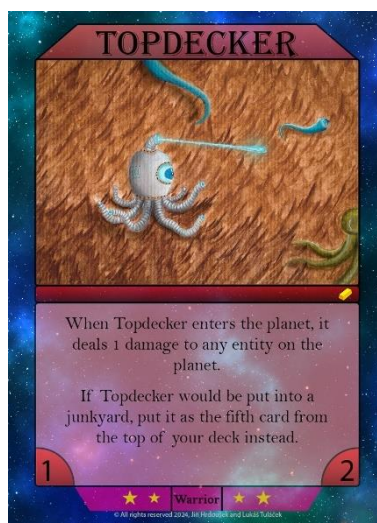


Různé karty se spuštěným efektem

Karta s placeným efektem



Karta se spuštěným výměnným efektem



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 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 různých karet.

Dobijí se vaše budovy s placenými efekty a vaši warrioři, kteří byli exhaustlí jsou opět battle ready

2. Fáze – Mining fáze:

V této fázi kola probíhá primárně vybírání materiálů. Každá vaše vyložená karta, která používá slova adds nebo generates a která nemá specifikováno, že vám přidává materiály někdy jindy, než v mining fázi vám přidá vytěžené materiály.

Vybrané materiály se vám automaticky přidají do storage. Pokud by se však již měl přeplnit maximální počet (ze začátku 6 od obou základních materiálů a 3 od elektřiny), tak se přidají jen ty, co se do úschovny vejdou.

3. Fáze – Kuk fáze:

Na začátku této fáze **kuknete 1** – koukněte se na vrchní kartu svého balíčku, pokud se vám nehodí můžete ji dát dospodu balíčku, poté lízněte 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, rozdělte je na útočníky a na obránce. Každý útočník bude muset toto kolo útočit na nějakou budovu nebo důl protivráče. Ochránce budete smět do dalšího rozdělení používat na obranu vašich budov nebo dolů.

- **Pokud aktivní hráč nemá 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 z nich vyberte jednu nepřátelskou budovu nebo důl, kam bude útočit.

Pokud chcete, aby jich více útočilo na jednu budovu nebo důl, musíte vybrat **v jakém pořadí** budou útočit.

- Když je zvolen cíl útoku každého warriora, všichni útočníci se stávají útočícími. V tuto chvíli proběhnou případné spuštěné efekty warriorů, které se spouštějí, když daný warrior zaútočí.
- Označte útočící warriorry, tím, že je otočíte bokem – stanou se exhaustlými.

Postupný damage:

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

- Warrioři, kteří útočí na každou z budov anebo dolů jako první v pořadí, jsou v první linii. Druzí warrioři v pořadí jsou v druhé linii, třetí v třetí atd.

Postupně se řeší jednotlivé linie útočících warriorů:

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

Pokud se rozhodne blokovat, zvolí, jakého konkrétního warriora, který na něj útočí, jaký jeho warrior zablokuje.

- Může blokovat pouze warriorry, kteří blokovat mohou (ti, co nejsou exhaustlí.)

- Nemůže jednoho warriora blokovat více než jedním svým warriorem.

Po vyhlášení blokujících warriorů, warriori v dané linii dávají damage případně aktivují trapky nebo bojují s blokujícími bojovníky. Postupuje se takto:

- 1) Když je útočník bloklý, tak útočící a blokující warrior dají damage 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 trapky útočící warrior stále žije a nebyl dodatečně bloknut, tak stále postupuje v útoku dál.
 - 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.
- 3) Když warrior stále postupuje v útoku, dá damage do budovy nebo dolu, na který 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 lízněte kartu. Následně můžete vyložit jednu trap kartu z ruky:

- vyberte jednu ze svých budov nebo důl a umístěte past lícem dolů před ni, aby protihráči nevěděli, o jakou past se jedná
- Pokud před budovou, kam chcete past umístit, už jedna nebo více pastí je, musíte si vybrat na jakou pozici ji umístíte. Pokládejte je do sloupečku, aby mohli být aktivovány postupně, jak jsou seřazeny.

Dále v trap fázi můžete také jednu past přesunout – vybere jednu ze svých pastí před jednou z vašich budov nebo dolem a přesuňte jí před jinou svou budovu nebo před důl.

7. Fáze – Konec kola:

V této fázi probíhají hlavně spuštěné efekty.

- 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 získáte celkem 30 nebo víc životů, čímž úspěšně obsadíte planetu pro sebe a stáváte se vítězem hry.

Nějakému hráči byl zničen důl:

Pokud nějakému hráči byl zničen důl, hráč, jehož důl to byl, prohrává. Jestli poté ve hře zůstanou alespoň dva hráči, ve hře dále pokračují.

Nějakému hráči došly karty v balíčku:

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

ČASTO POUŽÍVANÁ SLOVA A FRÁZE

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

Destroys – označuje okamžik, kdy je buildinga zničena – je přesunuta z planety do junkyardu.

Look x – koukněte se na x karet z vrchu vašeho balíčku.

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

Kuk x – koukněte se na x karet z vrchu vašeho balíčku, můžete jich kolik chcete dát na spod vašeho balíčku, poté lízněte x karet.

Entity – každá věc, která má stanovený počet životů – warriori, buildingy a doly

Trapback x – položte až x pastí z vašeho jukyardu a před své budovy nebo důl.

Shielding x – zruší prvních x damage daných do karty s touto schopností z každého zdroje poškození v každém tahu.

Final hit – když je warrior s final hitem zabit blokujícím warriorem, dá do něj svůj damage ještě jednou.

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

Selfdestroy x – na konci vašeho kola se této entitě ubere x životů.

Sacrifice – přemístěte jednu z vašich karet daného typu do junkyardu.

Illusion – pokud by iluze měla přejít z planety do jiné herní zóny, místo toho zmizí.

- To je důležité hlavně proto, že když by iluze měla zemřít, tak **nespouští žádné dies efekty**.

Místo toho, aby šla do junkyardu, zmizí. Vlastně tedy ani neumřou.

Herní akce – zahrání jakéhokoli typu karty, pokládání pastí, aktivování pastí, udělování damage, placený efekt, spuštěný efekt a přechod do další fáze kola.

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

STAVĚNÍ 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.

2* karta

