# Pravidla hry

# Obsah


Herní komponenty . . . . . 1

KAPITOLA I: ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Bitevní pole: Režim „Duel“ . . . . . 3
Rozbor karty . . . . . 4
Příprava hry . . . . . 5
Cíl hry: Režim „Duel“ . . . . . 5
Způsoby hraní karet . . . . . 5
Rozbor tahu . . . . . 6
Úder, držení pozic, podpora . . . . . 6
Spojenci a nepřátelé . . . . . 7
Akce, reakce a pořadí příkazů . . . . . 8
Využívání akcí k umisťování
a nasazování nestvůr . . . . . 9
Tvorba vlastních balíčků . . . . . 9
Vyhodnocování sporných situací . . . . . 9

KAPITOLA II: DALŠÍ HERNÍ REŽIMY

Bitevní pole: Režim „Obléhání“ . . . . . 11
Bitevní pole: Kooperativní režim . . . . . 16
Poslední vyhrává: Režim pro 3 a 4 hráče . . . . . 17

Glosář pojmů . . . . . 18
Rady, tipy a další poznámky . . . . . 20
Autoři . . . . . 21
Přehled hry . . . . . 22


# Co je *Siegestorm* zač?

*Siegestorm* je hra plná neustávajícího boje pro jednoho až čtyři hráče. Armády se vrhají proti sobě a střetávají se s nepřátelskými obránci ve snaze protivníka nadobro vyčerpat. Vy se stáváte veliteli před nimiž leží nelehká rozhodnutí. Každá karta ve vašem balíčku může být použita několika způsoby a rozhodnutí, který způsob zvolíte, bývá někdy riskantní, někdy bolestivé a někdy obojí. V Siegestormu neexistují žádné typy karet, žádná počítadla, kostky nebo čísla, která byste si museli zapamatovat. Žádná překombinovaná pravidla, která by odváděla vaši pozornost od toho nejdůležitějšího – zašlapat vašeho protivníka do země! Abyste v Siegestormu uspěli, musíte zdroje svého nepřítele vyčerpat dříve, než se to samé přihodí vám.

# Dovětek k základním pravidlům

Přidáním režimu „Obléhání“ jsme rozšířili Siegestorm o paletu dalších způsobů, jak hru hrát - sólo, kooperativně nebo v režimu „Poslední vyhrává“. Ať už jste v Siegestormu začátečníci, nebo veteráni, doporučujeme nejprve prostudovat přepracovaná základní pravidla pro režim „Duel“. Tato pravidla jsme opravili a vylepšili tak, aby se hratelnost Siegestormu skloubila s novými režimy. Pravidla pro nové režimy, které najdete v Kapitole 2 – „Další herní režimy“, doporučujeme prostudovat až poté, co budete mít přehled o základních pravidlech a mechanismech Siegestormu.

# Herní komponenty

**3 Karty bosse**
(střední, náročná, velmi náročná)

**1 Oboustranná deska bosse**

**1 Oboustranný ukazatel životů**

**4 desky bojiště**

**13 žetonů běsů**

**15 žetonů gangu**

**1 žeton posil**

**1 žeton hrozby**

**54 karet**
**frakce Yrsa**

**54 karet**
**frakce Čchun-laj**

**24 karet frakce Zloblínů**
**pro sólo a kooperativní hru**

**24 karet frakce Běsných šamanů**
**pro sólo a kooperativní hru**

# Kapitola I: Základní pravidla

Vítáme vás u hry *Siegestorm*! V následující kapitole vám představíme základní pravidla pro režim „Duel“. Hráči, kteří *Siegestorm* neznají, by měli začít číst právě tady. Ke klasické partii Siegestormu budete potřebovat dvojici hráčů, z nichž každý si připraví balíček skládající se z 34 karet. Každá frakce obsahuje předpřipravený začátečnický balíček, se kterým můžete odehrát prvních pár partií, než se vám pravidla *Siegestormu* dostanou pod kůži.

# Bitevní pole: Režim „Duel“

# Rozbor karty

Všechny karty v *Siegestormu* využívají následující strukturu a terminologii:

Voják

Veterán

Elita

Šampion

Karta z balíčku pro začátečníky

Karta ze základní hry

Karta z rozšiřujícího balíčku

## Zadní strany karet

Zadní strany karet v *Siegestormu* slouží k identifikaci toho, k jaké frakci daná karta patří. Protože je v *Siegestormu* možné „ukrást“ karty protihráči a použít je proti němu, doporučujeme pro kompetitivní hraní využít obaly na karty, které zadní stranu skryjí.

# Příprava hry

1. **Doprostřed herní oblasti připravte desku bojiště**. *(jednotlivé desky se navzájem liší pouze kosmeticky, jejich funkce je stejná).*
2. **Připravte svůj balíček zdrojů**. Každý z hráčů si připraví balíček skládající se z 34 karet jedné z frakcí *Siegestormu* (např. Yrsy, Čchun-laj, Serafie nebo Styxie). Balíček smí obsahovat maximálně čtyři stejné karty s hodností voják či veterán a maximálně dvě stejné karty s hodností elita a šampion. Nepoužité karty vraťte do krabice.
3. **Hráči zamíchají své balíčky a každý z nich táhne ze svého balíčku dvě karty**. Pokud chcete, můžete žádnou, jednu nebo obě tažené karty vyměnit – vraťte je naspod svého balíčku zdrojů a táhněte svrchu balíčku příslušný počet karet náhradních. Ty už si musíte v ruce ponechat.
4. **Rozhodněte o začínajícím hráči – například hodem mincí či kostkou** a nechť bitva započne!

*Začátečníkům doporučujeme využít karty z předpřipravených začátečnických balíčků označených zeleným symbolem v erbu naspodu karty. Karty s bílým symbolem nebo symbolem rozšiřujícího balíčku využijete při vytváření vlastních balíčků ve chvíli, kdy ovládnete základní pravidla hry.*

# Cíl hry: Režim „Duel“

V *Siegestormu* se snažíte svými kroky vyčerpat protivníkovy zdroje. Poraženým se stane ten hráč, který jako první nebude moci táhnout karty ve chvíli, kdy to po něm bude hra vyžadovat.

# Způsoby hraní karet

Abyste mohli kartu ze své ruky zahrát, musíte nejprve zaplatit její cenu. Abyste zaplatili, odhoďte ze své ruky na vrch balíčku ztrát tolik karet, kolik činí cena karty, kterou se chystáte zahrát. Pro zaplacení karty můžete též využít svých záloh (viz „Zálohy“ na straně 7). Pokud nemáte k dispozici dost karet k zaplacení požadované ceny, danou kartu nemůžete zahrát. Poté, co cenu zaplatíte, ohlaste, jestli chcete kartu zahrát jako „akci“ nebo jako „nestvůru“.

**Zahrání akce** – Pokud kartu zahrajete jako akci, vyhodnoťte efekt popsaný v poli „akce“ na dané kartě a poté tuto kartu položte navrch svého balíčku ztrát. Ve svém tahu můžete zahrát tolik akcí, kolik chcete – pokud dokážete zaplatit jejich cenu.

**Zahrání nestvůry** – Zahrání karty jako nestvůry je nejčastějším způsobem, jak nasadit nestvůru do své armády. Takto zahranou kartu umístěte do své oblasti nasazování.

» Nestvůry můžete nasazovat pouze ve svém tahu a pouze za předpokladu, že je v danou chvíli vaše oblast nasazování prázdná.

» Za normálních okolností můžete nasadit pouze jednu nestvůru za tah. Výjimku ovšem představují akce či schopnosti umožňující nasazování (viz „Využívání akcí k umisťování a nasazování nestvůr“ na straně 9).

» Dokud je nestvůra součástí vaší armády, její schopnost je aktivní.

» Pokud máte ve své armádě a na bojišti více karet, jejichž schopnost má stejný efekt (např. +1 k ÚČ nebo -1 k OČ), jejich efekty se sčítají.

» Pokud má schopnost vaší nestvůry aktivační cenu (za kterou platíte kartami z ruky nebo využíváním záloh), můžete ji aktivovat kdykoli, dokud máte dostatek zdrojů na zaplacení aktivace – klidně i několikrát za tah.

# Rozbor tahu

Hráči se střídají v tazích. V každém tahu je třeba vyhodnotit několik kroků v následujícím pořadí.

1. **Příprava**
2. **Tažení karet**
3. **Postup armády**
4. **Nasazení nestvůry**
5. **Tah navíc**
6. **Konec tahu**

1. **Příprava** – Připravte všechny použité karty ve své oblasti záloh. Od této chvíle mohou být znovu použity.

2. **Tažení karet** – Táhněte dvě karty ze svého balíčku zdrojů. **POZOR: V prvním tahu hry táhne první hráč pouze jednu kartu namísto dvou!** Pokud nemáte dostatek zdrojů, abyste mohli táhnout 2 karty, hru okamžitě prohráváte! Ve své ruce můžete mít najednou maximálně 10 karet. Poté, co tohoto limitu dosáhnete, musíte každou další taženou kartu rovnou přesunout na svůj balíček ztrát.

3. **Postup armády** – Posuňte všechny nestvůry ve své armádě o jedno pole vpřed. Pokud se nestvůra posune z nejpřednější pozice v armádě, musí okamžitě buď udeřit, držet pozici nebo se přesunout do záloh (podpora).

4. **Nasazení nestvůry** – Je-li vaše oblast nasazování prázdná, můžete zahrát kartu jako nestvůru a umístit ji do oblasti nasazování. Je-li však obsazená, nemůžete další nestvůru nasadit, dokud se armáda nepohne a pozice se neuvolní. V základu můžete nasadit pouze jednu nestvůru za kolo, nicméně s pomocí některých akcí či schopností lze případně nasadit i další nestvůry (viz „Využívání akcí k umisťování a nasazování nestvůr“ na straně 9). V průběhu protivníkova tahu nelze nasazovat nestvůry.

5. **Tah navíc** – Zahrajete-li kartu s příslušnou schopností, smíte **jednou za tah** okamžitě vykonat celý další tah (a vyhodnotit všechny kroky znovu).

6. **Konec tahu**

# Úder, držení pozic, podpora

Ve chvíli, kdy se nestvůra dostane na čelo armády (na nejpřednější pozici v armádě), je připravena se vrhnout do bitvy. Ve svém příštím tahu, když vaše armáda postoupí a tato nestvůra opustí nejpřednější pozici, musí okamžitě vykonat jednu ze tří následujících variant – **úder**, **držení pozic** a nebo **podporu**.

## Úder

Vaše nestvůra udeří na protivníka – nejprve mu uštědří poškození a poté vykoná svoji akci. Nachází-li se v protivníkově zóně nasazování nějaká nestvůra, označujeme ji jako obránce. Odečtěte obranné číslo obránce od útočného čísla karty, kterou jste úder provedli – výsledné číslo označujeme jako **sílu útoku**. Poté si vyberte cíl:

**Cílem je nestvůra** – Při úderu můžete zacílit na protivníkovu kartu nacházející se na bojišti na jeho frontě nebo v zemi nikoho. Při úderu nesmíte nikdy cílit na nestvůry v protivníkově armádě! Je-li vaše síla útoku vyšší než obranné číslo karty, na kterou cílíte, je tato nestvůra **zničena**. Veškeré přebytečné poškození je vyplýtváno. *POZOR: Povšimněte si, že při úderu na nestvůru od ÚČ vaší karty nejprve odečítáte OČ obránce a poté ještě OČ karty, která je cílem úderu.*

nebo

**Cílem je protivník** – Můžete také přímo cílit na balíček zdrojů svého protivníka. V takovém případě musí váš protivník odhodit ze svého balíčku tolik karet, kolik činí vaše síla útoku.

Poté nezapomeňte vyhodnotit akci nestvůry, která úder prováděla, a případné další akce či schopnosti, které může úder spustit. Následně kartu, která právě udeřila, umístěte navrch svého balíčku ztrát.

*POZNÁMKA: Nestvůra provádějící úder se pro všechny účely pravidel považuje za součást vaší armády až do chvíle, kdy ji položíte na svůj balíček ztrát – až do toho momentu například zůstává v platnosti její schopnost.*

## Držení pozic

Umístěte danou nestvůru na svoji frontu nebo do země nikoho – pokud je dané pole neobsazené. Pokud je vaše fronta obsazená, můžete stávající kartu nahradit novou kartou – stávající kartu v takovém případě přesuňte na vrch svého balíčku ztrát. Karty protivníka v zemi nikoho takto nahradit nelze. Dokud se nestvůra nachází na frontě nebo v zemi nikoho, zůstává v platnosti její schopnost.

## Podpora

Umístěte nestvůru lícem dolů do své oblasti záloh. Od této chvíle je tato nestvůra vaší zálohou. Jednou za tah ji můžete použít, aby vám pomohla zaplatit cenu libovolné nestvůry, akce či schopnosti. Použití karty naznačte jejím pootočením o 90 stupňů (tzv. tapnutím) a následně odečtěte 1 z ceny nestvůry, akce či schopnosti, kterou chcete zahrát. Ve své oblasti záloh můžete mít neomezený počet záloh, každou zálohu však lze zpravidla použít pouze jednou za tah.

*POZNÁMKA: Zálohu můžete použít okamžitě po jejím umístění do zóny záloh. Do zóny záloh se karta umisťuje připravená.*

# Spojenci a nepřátelé

Mnoho z efektů karet v *Siegestormu* cílí na spojence či nepřátele – všeobecně se jedná o rozlišení vašich a protivníkových karet. Je tu ovšem několik výjimek. **Nestvůra není nikdy považována za spojence při vyhodnocování její vlastní akce či schopnosti.**

## Nestvůry v armádách

Všechny nestvůry ve vaší armádě jsou považovány za spojence. Všechny nestvůry v protivníkově armádě jsou považovány za nepřátele.

## Nestvůry na bojišti

Nestvůry nacházející se na frontách nebo v zemi nikoho nejsou nikdy považovány za spojence či nepřátele a nemohou být proto cílem akcí a schopností, které na spojence či nepřátele cílí. Cílit na karty na frontě či v zemi nikoho lze pouze s pomocí *úderu*.

# Akce, reakce a pořadí příkazů

V průběhu vašeho tahu má váš protivník vždy poté, co zahrajete jednu či více akcí z ruky či využijete efektů schopností karet ve své armádě, možnost reagovat s pomocí některé ze svých akcí či schopností. Stejnou možnost reakce pak máte vy v průběhu tahu vašeho protivníka.

Okamžitě poté, co zahrajete nějakou kartu (či aktivujete schopnost) jako reakci na svého protivníka, musíte zaplatit příslušnou cenu. Za každou akci či schopnost zahranou protivníkem smíte zahrát pouze jednu akci či schopnost jako svoji reakci. Pokud může hráč zaplatit příslušnou cenu, lze reagovat i na karty zahrané jako reakce a reakce tímto způsobem řetězit. POZOR: Efekty zahrané jako reakce nemusí přímo souviset s efektem zahraným protihráčem! Není proto nutné se při reakcích omezovat pouze na rušení efektů tahů protivníka.

Dojde-li k řetězení několika reakcí, je potřeba vyhodnotit pořadí příkazů. Ve chvíli, kdy je pořadí příkazů kompletní (tj. některý z hráčů se rozhodne na poslední krok protivníka nereagovat), vyhodnoťte jednotlivé efekty, a to **od posledního zahraného**. Ve chvíli, kdy vyhodnocování zahájíte, již nelze dále měnit akce či schopnosti v pořadí nebo na ně reagovat.

***PŘÍKLAD POŘADÍ PŘÍKAZŮ:***

*Karel zahraje akci, která mu umožní umístit nestvůru na jeho frontu. Jiřina zareaguje zahráním akce „Znič 1“ (nestvůru). Karel na to zareaguje aktivací schopnosti jiné nestvůry, která říká: „Do konce tvého tahu nemohou být tvoje karty cílem akcí či schopností.“ Jiřina uznává, že na to již zareagovat nemůže – pořadí příkazů je tedy v tuto chvíli kompletní.*

*Nyní přistoupí hráči k vyhodnocení pořadí příkazů, a to počínaje posledním zahraným příkazem:*

*Nejprve Karel ochrání všechny své karty za pomoci zmíněné schopnosti. Poté se vyhodnotí Jiřinina akce, ale protože v tuto chvíli nemá platný cíl, nedojde k žádnému efektu. Jiřina položí svoji zahranou kartu na vrch balíčku ztrát a nakonec Karel položí původně zahranou kartu na svoji frontu.*

*POZNÁMKA: Hráči musí zaplatit cenu akce či schopnosti i v případě, že protihráč její efekt zruší nebo mu zabrání ve spuštění.*

# Využívání akcí k umisťování a nasazování nestvůr

Některé akce či schopnosti vám mohou umožnit umístit nestvůry na bojiště nebo nasadit nestvůry do armády mimo krok „Nasazování nestvůr“. Pokud je vaše oblast nasazování volná a vy máte dostatek zdrojů na zaplacení ceny akce či schopnosti, můžete takto umístit či nasadit neomezený počet nestvůr.

***PŘÍKLADY AKCÍ UMÍSTĚNÍ/NASAZENÍ:***

***Akce** velkovezíra Ikeeho vám umožňuje umístit libovolnou kartu ze své ruky na svoji frontu.*
***Schopnost** prastarého draka vám umožňuje nasadit do své oblasti nasazovací vrchní kartu z vašeho balíčku ztrát.*

# Tvorba vlastních balíčků

Po několika zápasech se začátečnickými balíčky budete chtít patrně vyzkoušet tvorbu vlastních balíčků. Vlastní balíček skládejte ze 34 karet jedné frakce. Balíček nesmí obsahovat více než čtyři stejné karty s hodnotí vojáka či veterána a více než dvě stejné karty s hodnotí šampiona či elity.

# Vyhodnocování sporných situací

Může se stát, že text na kartě bude popírat některé z pravidel uvedené v těchto pravidlech. V takových případech má vždy přednost text uvedený na kartě. Může se také stát, že bude v jednu chvíli spuštěno více efektů, čímž mohou vzniknout pochybnosti o tom, který efekt se vyhodnocuje jako první. Pokud máte pochybnosti o tom, který efekt má přednost, vyhodnocujte je v následujícím pořadí:

**AKCE > SCHOPNOSTI > ZÁKLADNÍ PRAVIDLA**

***PŘÍKLAD SPORNÝCH SITUACÍ:***

*Váš vysloužilý mistr udeří. Jeho **schopnost** říká, abyste jej poté, co udeří, přesunuli mezi své zálohy. Ve své armádě ale máte také obrněného jaka, jehož **schopnost** říká, abyste karty, kterými udeříte, brali zpět do své ruky.*

*V tuto chvíli nemá žádná **schopnost** přednost – obě jsou v pořadí vyhodnocování na stejné pozici. Proto se můžete rozhodnout vyhodnotit libovolnou z nich: buď si vezmete vysloužilého mistra zpět do ruky, nebo jej přesunete mezi své zálohy.*

# Kapitola II: Další herní režimy

Při hraní režimu „Obléhání“ využijete speciální balíčky určené pro „umělou inteligenci“, díky kterým je možné hrát *Siegestorm* i sólo. Procvičte své schopnosti a zabavte se při snaze porazit různé bosse, z nichž každý má k dispozici odlišné schopnosti a balíčky karet, které důkladně prozkouší i ty nejzkušenější hráče *Siegestormu*. Kromě toho máte k dispozici i kooperativní režim pro dva hráče a režim „Poslední vyhrává“ určený třem či čtyřem hráčům.

Pro tyto nové režimy platí pravidla popsaná v Kapitole I: Základní pravidla – ovšem s několika důležitými výjimkami. I pokud se domníváte, že základní pravidla máte v malíku, doporučujeme si je ještě jednou pročíst, než se pustíte do hraní alternativních herních režimů – na následujících stránkách budeme totiž popisovat pouze odlišnosti nových režimů od režimu „Duel“. Při čtení se držte důležitého pravidla – není-li řečeno jinak, platí základní pravidla hry.

# Bitevní pole: Režim „Obléhání“

## BOSS

## HRÁČ

# Rozbor karty (karty bosse)

V režimu „Obléhání“ se střetnete s mocným a záludným bossem a hordou jeho služebníků. Boss přináší tři možné úrovně obtížnosti – střední, náročnou a velmi náročnou. Každý boss před hráče postaví jiné výzvy, jimž bude třeba čelit. Při přípravě komponent bosse na začátku hry se řiďte symboly na zadní straně karty bosse.

## PŘEDNÍ STRANA

**Podmínky vítězství –** *zde zjistíte, co je třeba učinit, abyste bosse porazili a v partii zvítězili.*

**Zvyšování hrozby –** *zde zjistíte, jak a kdy budete zvyšovat úroveň hrozby.*

**Úroveň obtížnosti –** *střední, náročná či velmi náročná.*

**Počet karet v ruce bosse –** *zde zjistíte, kolik karet boss táhne v každém svém tahu.*

## ZADNÍ STRANA

*Počáteční úroveň hrozby*

*Počet základních karet v bossově balíčku zdrojů*

*Počet pokročilých karet v bossově balíčku zdrojů*

*Počáteční počet životů bosse*

*Při hře v režimu „Obléhání“*

*Při hře v kooperativním režimu*

# Příprava hry

1. Na základě požadované obtížnosti **vyberte kartu bosse** a položte ji lícem dolů na desku bosse. Pro 2. až 4. krok přípravy se řiďte symboly a hodnotami na zadní straně karty bosse.
2. **Umístěte žeton hrozby** na desku bosse na pole odpovídající počáteční úrovni hrozby.
3. Na ukazateli životů **nastavte počáteční počet životů bosse**.
4. **Připravte bossův balíček zdrojů** tak, že vyberete jeden základní balíček frakce pro sólo/kooperativní hru (např. Zlobliny) a jeden pokročilý balíček frakce pro sólo/kooperativní hru (např. Běsné šamany). Každý balíček zvlášť zamíchejte a táhněte z každého balíčku tolik karet, kolik určuje karta bosse. Poté tažené karty zamíchejte dohromady a umístěte takto vytvořený balíček poblíž desky bosse. U desky bosse zároveň ponechte prostor pro aktivní karty bosse a bossovy balíčky ztrát a posil.
5. **Umístěte žeton posil vedle oblasti určené pro balíček posil**. Žeton záloh vám bude připomínat, jestli boss použil své zálohy.
6. **Doprostřed herní oblasti položte jednu desku bojiště**.
7. **Připravte svůj balíček zdrojů**. Svůj balíček vytvořte ze 34 karet jedné z hráčských frakcí *Siegestormu*. Balíček zamíchejte a položte jej na svoji stranu bojiště. Ponechte prostor pro svůj balíček ztrát a svoji oblast záloh.
8. **Ze svého balíčku zdrojů táhněte dvě karty**. Žádnou, jednu nebo obě karty můžete vyměnit – vraťte je dospod balíčku zdrojů a táhněte náhradní z vrchu balíčku. Nově tažené karty už si musíte ponechat.
9. **Otočte kartu bosse lícem vzhůru**. Hru vždy začíná boss, a to právě teď!

# Cíl hry: Režim „Obléhání“

V průběhu hry se budete s bossem střídat ve svých tazích, dokud nebude naplněna jedna z následujících podmínek konce hry:

» Pokud boss nemůže táhnout požadovaný počet karet ze svého balíčku zdrojů a nebo ze svého balíčku posil, vyhráváte hru!

» Pokud ve svém balíčku nemáte dostatek karet, které byste mohli táhnout, když vás k tomu hra vyzve, prohráváte.

» Pokud splníte nějakou z dalších podmínek vítězství uvedených na kartě bosse, jako je například snížení počtu jeho životů na 0, vyhráváte hru.

# Způsoby hraní karet

V režimu „Obléhání“ se řiďte stejnými pravidly pro hraní karet a placení požadovaných zdrojů jako v základní hře.

## Způsoby hraní karet bosse

Boss může zahrát pouze ty ze svých karet v ruce, jejichž cena je rovná současné úrovni hrozby nebo nižší. Boss za hraní karet nikdy neplatí (úroveň hrozby se tedy tímto nesnižuje) a nikdy se nerozhodne nezahrát kartu, kterou by zahrát mohl (jinými slovy – zahraje všechny karty, které mu pravidla zahrát dovolují). Může-li boss zahrát jednu či více akcí, zahraje tolik akcí, kolik může. *Vždy ale zahraje kartu s nejvyšší v danou chvíli dostupnou cenou!*

## Zvýšení úrovně hrozby

Nemůže-li boss po tažení karet zahrát žádnou ze svých karet v ruce (protože každá z nich stojí více, než je současná úroveň hrozby), zvyšte úroveň hrozby o 1. Pokud pak boss může hrát nějaké karty, zahraje je. Pokud stále karty zahrát nemůže, vynechává tah.

*POZNÁMKA: Dosáhne-li žeton hrozby úrovně “5+”, smí boss hrát libovolné karty ze svého balíčku, včetně těch s cenou 6 a vyšší.*

## Rozkazy a speciální akce

Bossovy **rozkazy**, jako je třeba nasazení nebo vůdce, jsou uvedené pod názvem každé karty z jeho balíčku. Počínaje nejdražší kartou, kterou boss může zahrát, vyhodnoťte rozkazy v následujícím pořadí:

**NASAZENÍ > VŮDCE > ZVLÁŠTNÍ AKCE > AKCE**

Má-li boss v ruce více karet obsahujících stejný rozkaz, zahraje vždy kartu s nejvyšší cenou. Pokud mají dvě nebo více karet stejnou prioritu i cenu, rozhodne aktivní hráč o tom, kterou kartu boss zahraje.

**Zvláštní akce**, jako je *Štít* či *Běs*, jsou zobrazeny symboly na líci karty připomínajícími vám, jaké zvláštní efekty se vážou k této nestvůře v průběhu hry.

**Rozkazy** – *určují, jak danou kartu zahrát.*

**Zvláštní akce** – *připomínají déletrvající zvláštní efekty, které se k této kartě vážou, dokud je ve hře.*

**Erby** – *určují, jestli se jedná o kartu ze základního nebo pokročilého balíčku.*

**Základní balíček** **Pokročilý balíček**

## Rozkazy

| SYMBOL | NÁZEV | AKCE |
|---|---|---|
| | *Nasazení* | *Nasaďte tuto nestvůru do bossovy oblasti nasazení.* |
| | *Vůdce* | *Umístěte tuto nestvůru na bossovu frontu nebo do země nikoho.* |
| | *Akce* | *Tuto kartu lze zahrát pouze jako akci. Nemůže být nasazena či umístěna jako nestvůra.* |

## Zvláštní akce

| SYMBOL | NÁZEV | ZVLÁŠTNÍ EFEKT |
|---|---|---|
| | *Štít* | *Nestvůra je imunní vůči efektům všech protivníkových akcí a schopností.* |
| | *Běs* | *Umístěte jeden žeton běsů na každou kartu totemu nacházející se ve hře (na bojišti či v bossově armádě) a okamžitě vyhodnoťte schopnost totemu.* |
| | *Gang* | *Umístěte na všechny karty spojenců žeton gangu a tuto kartu odhoďte. Každý žeton gangu přidává dané kartě +1 k ÚČ.* |
| | *Totem* | *Kdykoli je na tuto kartu umístěn žeton běsů, vyhodnoťte její schopnost.* |

***PŘÍKLAD HRANÍ BOSSOVÝCH KARET:***

*Aktuální úroveň hrozby je 3 a boss táhl zloblinního vůdce, zloblinního lučištníka, pečeť spěchu, šamana-berserka a povzneseného šamana. První karta, kterou musí zahrát, je šaman-berserk (který má cenu 2), neboť se jedná o nejdražší kartu, kterou zahrát může. Vyhodnotí rozkaz „Nasazení" a umístí šamana-berserka do své oblasti nasazování. Poté zahraje zloblinního vůdce, protože jeho rozkaz „Vůdce" následuje v pořadí vyhodnocování. Umístí jej na svoji frontu či do země nikoho. Následně zahraje zloblinního lučištníka, který má zvláštní akci „Gang". Umístí žeton gangu na kartu šamana-berserka (čímž zvýší jeho ÚČ o 1) a kartu lučištníka poté odhodí (na vrch svého balíčku ztrát). Potom zahraje pečeť spěchu jako akci a posune svoji armádu o 1 pozici vpřed. Pečeť spěchu má navíc symbol běsů, takže navíc umístí žeton běsů na všechny karty spojenců obsahující symbol totem a aktivuje jejich schopnost. Povzneseného šamana zahrát nemůže, protože jeho cena (která činí 4) převyšuje aktuální úroveň hrozby. Na začátku svého příštího tahu odloží boss kartu povzneseného šamana do svého balíčku posil a táhne nové karty.*

# Rozbor tahu bosse

1. **Odložení karet do balíčku posil**
2. **Postup armády**
3. **Tažení karet**
4. **Hraní akcí:**
   - » 1. Nasazení
   - » 2. Vůdce
   - » 3. Zvláštní akce
   - » 4. Akce
5. **Tah navíc**

1. **Odložte všechny nepoužité karty z minulého kola do balíčku bossových posil** *(tento krok v prvním kole přeskočte).*
2. **Postup armády.** Pokud některá z karet bosse opustí nejpřednější pole jeho armády, udeří na vás! Máte-li ve své armádě obránce, vyhodnoťte konečnou sílu útoku karty, která udeřila, a poté vyberte cíl úderu. Bossovy karty provádějící úder vždy v první řadě cílí na nejdražší karty, které mohou zničit, na vaší frontě nebo v zemi nikoho. Pokud nemůže zničit žádnou vaši kartu na frontě nebo v zemi nikoho, udeří přímo na vaše zdroje – ze svého balíčku zdrojů musíte odhodit do ztrát tolik karet, kolik je konečná síla útoku. Po vyhodnocení schopností a akcí, které mohl úder spustit, odhoďte kartu, která úder prováděla, do bossova balíčku ztrát.
3. **Tažení karet**. Z bossova balíčku zdrojů táhněte tolik karet, kolik je znázorněno na přední straně karty bosse, a umístěte je do oblasti určené pro karty v ruce bosse.
4. **Vyhodnoťte akce v pořadí daném jejich prioritou**, počínaje nejdražší kartou, kterou může boss zahrát. Cena každé zahrané karty musí být rovná aktuální úrovni hrozby nebo nižší.
5. V případě, že to bossovi některá ze zahraných karet umožnila, **vyhodnoťte tah navíc**.

# Nejdůležitější změny v pravidlech (režim „Obléhání“)

Při hraní režimu „Obléhání“ platí všechna základní pravidla s následujícími výjimkami:

**Karty ovlivňující zálohy** – Boss v režimu „Obléhání“ žádné zálohy nemá. Když zahrajete akci, která by měla zálohy nějakým způsobem ovlivnit, ovlivní namísto toho úroveň hrozby.

***PŘÍKLAD VYHODNOCENÍ KARET OVLIVŇUJÍCÍCH ZÁLOHY:***

*Schopnost nájemného vraha „Znič 1 protivníkovu zálohu“ snižuje úroveň hrozby o 1.*

*Čističova akce „Za každou zálohu tvého protivníka uštědři 2 DMG“ uštědří bossovi 2 DMG za každou jednotku úrovně hrozby – tedy až 10 DMG v případě, že je úroveň hrozby „5+“!*

**Zvyšování hrozby** – Sekce „Zvyšování hrozby“ na lícové straně katy bosse určuje další způsoby, s jejichž pomocí se může v průběhu hry měnit úroveň hrozby.

**Balíček posil** – Je-li bossův balíček zdrojů prázdný, vezměte všechny karty z balíčku posil, zamíchejte je a vytvořte tak nový balíček zdrojů bosse. Boss může tímto způsobem obnovit své zdroje pouze jednou za hru. Jakmile tak učiní, odstraňte ze hry žeton posil jako připomínku toho, že boss již svůj balíček obnovil.

**Reakce a pořadí příkazů** – ve svém tahu můžete zahrát libovolné dostupné akce či schopnosti – boss na vámi zahrané efekty nikdy nereaguje. Jedinou reakcí, kterou můžete zahrát v průběhu tahu bosse, je „Zruš akci či schopnost“.

**Efekt „Odhoď“** – Hráči mohou využít efekt „Odhoď“, aby odhodili karty z bossovy ruky, pokud mu nějaké zbyly.

**Poškození** – Za každý bod poškození (DMG), který boss utrží, snižte počet jeho životů na ukazateli životů o 1.

# Bitevní pole: Kooperativní režim

## BOSS

HRÁČ 1

HRÁČ 2

# Nejdůležitější změny v pravidlech: Kooperativní režim

Při hraní kooperativního režimu platí všechna základní pravidla s následujícími výjimkami:

**Pořadí tahů hráčů** – Oba hráči hrají najednou. Mohou hrát karty a posunovat své armády v libovolném pořadí.

**Spojenci** – Za spojence se považuje libovolná karta ve vaší a spoluhráčově armádě.

**Akce a schopnosti** – Schopnosti nestvůr v libovolné armádě ovlivňují oba hráče. Oba hráči mohou zaplatit, aby použili schopnost libovolné nestvůry v libovolné hráčské armádě. Oproti tomu akci smí zaplatit a vyhodnotit pouze ten z hráčů, který ji zahrál.

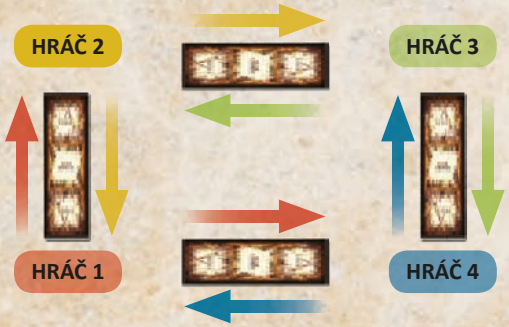
**Tah navíc** – Tah navíc smí vykonat pouze hráč, který zahrál akci či schopnost propůjčující tento efekt.

**Bojiště** – Na frontu či zemi nikoho na bojišti vašeho spoluhráče nesmíte žádným způsobem umisťovat své karty.

**Určování cíle a obránci** – Provádí-li bossova karta úder, cílí na oba hráče zároveň plnou silou (jinými slovy – ÚČ karty se nedělí). Každý hráč se brání proti nestvůře provádějící úder za pomoci svého vlastního obránce, je-li přítomen.

**Poškození** – Pokud boss zahraje akci, která přímo udílí poškození protivníkovi, hráči se rozhodnou, který z nich poškození utrží (poškození nelze dělit). Pokud boss zahraje akci, která říká „Každý hráč utrží X poškození“, utrží dané poškození v plné výši oba hráči.

# Poslední vyhrává: Režim pro 3 a 4 hráče




## Příprava hry

**Umístěte po jedné desce bojiště mezi sebe a svého oponenta po levici a po pravici**. Každý hráč bude mít jednu armádu vzdorující protivníkovi po levici a jednu armádu vzdorující protivníkovi po pravici.

## Nejdůležitější změny v pravidlech

Při hraní režimu „Poslední vyhrává“ platí všechna základní pravidla s následujícími výjimkami:

**Příprava hry** – Každý hráč (včetně prvního hráče) táhne 2 karty ze svého balíčku zdrojů.

**Tažení karet** – V kroku „Tažení karet“ táhne aktivní hráč 3 karty.

**Akce a schopnosti** – Akce a schopnosti ovlivňují pouze armádu, ve které jsou zahrány. Neovlivňují vaši druhou armádu. Karty poskytující schopnosti ovlivňující přímo hráče, jako například „Ve svém kroku ‚Tažení karet‘ táhni 1 kartu navíc“, platí z libovolné armády.

**Vyřazení hráče** – Kdykoli je nějaký hráč poražen, odstraňte všechny jeho karty ze hry. Karty protivníků poraženého hráče nacházející se v armádách, které se s poraženým hráčem střetávaly, či na bojištích společných s poraženým hráčem, přesuňte na vrch balíčku ztrát jejich vlastníků. Následně jednu desku bojiště odstraňte. Poté pokračujte ve hře. Abyste zvítězili, musíte přežít všechny své protivníky!

# Glosář pojmů

**Akce** – efekt popsaný v červeně orámovaném poli na kartě. Akce jsou vyhodnocovány okamžitě poté, co hráč kartu zahraje a zaplatí příslušnou cenu.

**Aktivační cena** – dodatečná cena (nejčastěji další karty) vyžadovaná pro aktivaci schopnosti karty nacházející se v armádě nebo na bojišti.

**Armáda** – karty umístěné po stranách bojiště. Armáda má tři pozice, z nichž ta nejzazší se označuje jako oblast nasazování a z té nejpřednější mohou nestvůry udeřit, držet pozice či se přesunout do záloh. Armáda se zpravidla jednou za tah pohybuje o jednu pozici vpřed.

**Bitevní pole** – termín označující celou herní oblast Siegestormu.

**Bojiště** – deska obsahující fronty a zemi nikoho. Karty umístěné na bojiště nejsou pro účely pravidel považovány za spojence ani nepřátele.

**Cena** – Číslo v levém horním rohu karty určující, kolik karet musí hráč odhodit z ruky, aby tuto kartu mohl zahrát.

**Deska bosse** – komponenta, s jejíž pomocí můžete sledovat statistiky a úroveň hrozby bosse.

**Držení pozic** – přesuňte kartu z nejpřednější pozice své armády na volné pole své fronty nebo země nikoho, abyste tak udržel v platnosti její schopnost.

**Karta** – jakákoli karta, která je zahrána, nachází se v armádě, na bojišti nebo v zálohách hráčů.

**Léčení (Vyleč X)** – přesuň X karet ze svého balíčku ztrát na nový balíček léčení. Kdykoli utrpíte poškození, odhazujte karty nejprve z balíčku léčení a teprve až dojde, tak z balíčku zdrojů. Pokud nemáte ve svém balíčku ztrát žádné karty, nemůžete léčení použít.

**Nasadit (Nasaď)** – umístěte nestvůru do příslušné oblasti nasazování.

**Nepřítel** – libovolná karta v armádě vašeho protivníka.

**Nestvůra** – karty umístětné na bojišti či v armádě.

**Oběť (Obětuj X)** – vyberte nestvůru ve své armádě a zničte ji.

**Oblast nasazování** – první pozice v armádě. Je-li nestvůra nasazena, umisťuje se právě sem.

**Obnovení (Obnov X)** – zvyšte bossův počet životů o X, maximálně však na úroveň počáteční úrovně životů.

**Obránce** – nestvůra, která se aktuálně nachází v oblasti nasazování a slouží jako obrana proti útokům cílícím na hráče a jeho nestvůry na bojišti.

**Obranné číslo (OČ)** – číslo v pravém dolním rohu karty určující obrannou sílu nestvůry.

**Odhodit (Odhoď X)** – odhoď karty z ruky lícem vzhůru na vrch příslušného balíčku ztrát.

**Oživení (Oživ X)** – vezměte si do ruky vrchní kartu (karty) z protivníkova balíčku ztrát. Tyto karty jsou až do konce hry považovány za vaše.

**Podpora** – postup karty z nejpřednější pozice armády, po kterém je přesunuta do oblasti záloh.

**Pořadí příkazů** – pořadí akcí a reakcí jednotlivých hráčů, které se vyhodnocuje od poslední zahrané k první.

**Posily** – karty v bossově ruce, které nemůže zahrát, neboť jejich cena přesahuje aktuální úroveň hrozby. V průběhu prvního kroku bossova tahu jsou tyto karty odhazovány do balíčku posil.

**Postup armády** – posuňte všechny karty ve své armádě o 1 pole vpřed.

**Poškození (DMG)** – Poškození uštědřené přímo protivníkovi ústící v odhození karet z jeho balíčku zdrojů na vrch balíčku ztrát.

**Použít zálohy** – použití karty v zálohách k zaplacení ceny právě zahrané karty. Použitá karta záloh je pootočena o devadesát stupňů (tapnuta).

**Proměna** – zaplaťte aktivační cenu a vezměte si tuto nestvůru s touto schopností zpět do ruky. Zdarma ji nahraďte libovolnou kartou z vaší ruky.

**Připravit (Připrav)** – pootočte použitou kartu záloh zpět do „připravené“ polohy. Tuto kartu můžete okamžitě znovu použít.

**Reakce** – zahrání akce či schopnosti v odpovědi na akci či schopnost protivníka. Reakce se mohou řetězit a vytvářet tak pořadí příkazů.

**Rozkaz** – bossova akce, například „Nasazení“ nebo „Vůdce“, uvedená pod názvem karty určující, jak a kdy tuto kartu zahrát.

**Rozšiřující balíček** – karty obsahující bílý symbol, používané k vytváření vlastních balíčků.

**Schopnost** – efekt popsaný v modře orámovaném poli na kartě, který je v platnosti, pokud se hra nachází v armádě, na bojišti nebo provádí úder.

**Síla útoku** – útočné číslo nestvůry provádějící úder snížené o obranné číslo obránce. Určuje celkové poškození způsobené úderem.

**Spojenec** – libovolná karta ve vaší armádě.

**Tažení (Táhni X)** – vezměte si do ruky svrchní kartu z vašeho balíčku zdrojů.

**Úder (Udeř)** – postup karty z nejpřednější pozice armády, po kterém zaútočí na protivníkovy zdroje či nestvůry na frontě nebo v zemi nikoho a vyhodnotí svoji akci.

**Ukazatel životů** – s pomocí ukazatele životů budete zaznamenávat poškození udělené přímo bossovi.

**Ukrást (Ukradni X)** – vezměte si z protivníkovy ruky do své ruky náhodnou kartu. Ukradené karty jsou až do konce hry považovány za vaše.

**Úroveň hrozby** – určuje, které karty ze své ruky může boss zahrát. Boss může zahrát jenom karty, které mají cenu rovnouaktuální úrovni hrozby nebo nižší.

**Útočné číslo (ÚČ)** – číslo v levém dolním rohu karty určující její základní sílu útoku před aplikací modifikátorů.

**Vize X** – táhněte X karet, jednu si ponechte v ruce a zbytek umístěte naspod vašeho balíčku zdrojů v libovolném pořadí.

**Zálohy** – karty v oblasti záloh, s jejichž pomocí lze platit ceny karet či aktivací schopností.

**Zdroje** – balíček 34 karet, které má hráč v průběhu hry k dispozici.

**Zlikvidovat (Zlikviduj)** – natrvalo odstraňte kartu (karty) ze hry.

**Zničení (Znič X)** – Přesuňte nestvůru na vrch protivníkova balíčku ztrát. Řiďte se specifikacemi na kartě (např. „Znič 1 nepřítele“). Pokud není cíl specifikovaný, můžete cílit na libovolnou kartu ve hře (v obou armádách, na bojišti a obou oblastích záloh).

**Zrušit (Zruš)** – zrušte efekt akce či schopnosti. Cena za zrušený efekt musí být i tak zaplacena.

**Ztráty** - karty, které byly utraceny při placení za jiné karty nebo zničeny protivníkem.

**Zvláštní akce** – akce bosse, například „Štít“ či „Běs“, označená symbolem na kartě z balíčku bosse, který připomíná déletrvající efekty vážící se k této kartě, dokud je ve hře.

# Rady, tipy a další poznámky

## Chcete tipy, jak se stát mistrem *Siegestormu*?

» **Nepřehánějte to s tažením a hraním karet**. Příliš rychle byste vyčerpali své zdroje.

» **Nebuďte chamtiví**. Pokud máte v úvodních fázích hry v ruce silnou, ale velmi drahou kartu, může být rozumnější se jí zbavit a raději obsadit bojiště lacinějšími kartami.

» **Každá trocha poškození se hodí**. Sebrat nepříteli dvě karty se možná nezdá jako kdovíco, když mu jich zbude 30, ale *Siegestorm* je jako přetahovaná. Mít dvě karty náskok se může na konci sakra hodit!

» **Pokuste se co nejdříve obsadit svoji frontu a zemi nikoho**. Větší množství schopností ve hře může vést k významné výhodě.

» **Co nejdříve vybudujte zálohy**, ať je můžete využívat co nejdéle.

» Ve hře je celá řada silných **kombinací akcí a schopností**. Dávejte si na ně pozor a využijte jich!

» Když nevíte jak dál, je často dobrou cestou **vytvářet nátlak na svého protivníka**. Až na výjimky by vaše armáda nikdy neměla zet prázdnotou!

## BONUS: Režim „Divočina“

„Divočina“ je režim určený těm nejpokročilejším hráčům. Při hraní „Divočiny“ totiž můžete vytvořit svůj balíček z libovolných karet z různých frakcí!

» Balíček musí nadále obsahovat pouze 34 karet.

» Od každé karty s hodností šampion/elita smíte mít v balíčku pouze 2 kopie, od každé karty s hodností voják/veterán pouze 4 kopie.

» Pro turnajovou hru (pokud bude hrát „Divočina“) doporučujeme použít obaly, které zakryjí ruby karet.

## Speciální a promokarty

Karty se symbolem $ a Kickstarter exkluzivní „Velikonoční vajíčka“ nelze použít v oficiální turnajích a hodnocených hrách. Pokud vám to ale soupeř dovolí, smíte je používat v přátelských střetnutích!

## Přidejte se ke komunitě *Siegestormu*!

Fanoušci *Siegestormu*, pozor! Pro aktuality ze světa *Siegestormu*, odpovědi na často kladené dotazy, opravy pravidel a karet, hledání soupeřů, turnajů, hráčská hodnocení a další strategie, jak znemožnit své protivníky, navštivte: **www.siegestorm.com.**

Pro souhrnný seznam všech oficiálních karet všech frakcí, které jsou v současnosti k dispozici, navštivte *Siegestorm* Wiki:

**http://siegestorm.wikia.com/wiki/**

Zapojte se do české Siegestorm ligy o hodnotné a exkluzivní ceny! Seznam turnajů, pravidla a způsoby, jak se přihlásit, naleznete na adrese:

**www.albi.cz/blog/hry-a-zabava/siegestorm-liga/**

## Autoři

**Návrh hry**: Kamil Cieśla, Marcin Świerkot

**Výkonný producent**: Marcin Świerkot

**Manažer projektu**: Kamil Cieśla

**Ilustrace**: Krzysztof Piasek, Wacław Wysocki, Ewa Labak, Dagmara Gąska, Dawid Niczewski-Milaniak, Jakub Fajtanowski, Marzena Nereida Piwowar, Sergiy Kucher, Piotr Kwiatkowski, Patryk Jędraszek

**Výtvarné zpracování**: Adrian Radziun, Michał Lechowski, Andrzej Półtanaros, J. J. Navarrete

**Zpracování pravidel**: J. J. Navarrete

**Korektury**: J. J. Navarrete, Łukasz Krawiec

**Testeři**: Franciszek Ostojski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Łukasz Włodarczyk, Jimmy Durden, Andrzej Kaczor, Paweł Samborski, Katarzyna Młynek

**Řízení výroby**: Michał Matłosz, Mateusz Wolski

**Odborný konzultant**: Michał Oracz

**Ten, kdo zplodil „Goblina Maria“**: Adrian Radziun

**Duchovní podpora**: Aleksandra Wójcik

**Jordan & Spojenci (zvláštní poděkování)**: Jordan Luminais, Ken Cunningham, Maciej Cabaj, Łukasz Orwat, Krzysztof Piskorski

**CZ překlad:** David Rozsíval

**Korektury CZ verze:** Jan Šembera, Jan Cízner, Michal Šmíd

**DTP CZ verze:** Jiří Trojánek, Michal Peichl

# Tah hráče:

1. **Příprava**
2. **Tažení karet**
3. **Postup armády**
4. **Nasazení nestvůry**
5. **Tah navíc**
6. **Konec tahu**

# Tah bosse:

1. **Odhození karet do balíčku posil**
2. **Postup armády**
3. **Tažení karet**
4. **Hraní akcí:**
   - » 1. Nasazení
   - » 2. Vůdce
   - » 3. Zvláštní akce
   - » 4. Akce
5. **Tah navíc**

# Rozkazy

**NASAZENÍ > VŮDCE > ZVLÁŠTNÍ AKCE > AKCE**

## Rozkazy

| SYMBOL | NÁZEV | AKCE |
|---|---|---|
| | *Nasazení* | *Nasaďte tuto nestvůru do bossovy oblasti nasazení.* |
| | *Vůdce* | *Umístěte tuto nestvůru na bossovu frontu nebo do země nikoho.* |
| | *Akce* | *Tuto kartu lze zahrát pouze jako akci. Nemůže být nasazena či umístěna jako nestvůra.* |

## Zvláštní akce

| SYMBOL | NÁZEV | ZVLÁŠTNÍ EFEKT |
|---|---|---|
| | *Štít* | *Nestvůra je imunní vůči efektům všech protivníkových akcí a schopností.* |
| | *Běs* | *Umístěte jeden žeton běsů na každou kartu totemu nacházející se ve hře (na bojišti či v bossově armádě) a okamžitě vyhodnoťte schopnost totemu.* |
| | *Gang* | *Umístěte na všechny karty spojenců žeton gangu a tuto kartu odhoďte. Každý žeton gangu přidává dané kartě +1 k ÚČ.* |
| | *Totem* | *Kdykoli je na tuto kartu umístěn žeton běsů, vyhodnoťte její schopnost.* |

# Nejdůležitější pravidla

- » Své počáteční karty si smíte vyměnit pouze jednou!
- » Hráč smí mít v ruce maximálně 10 karet najednou.
- » V průběhu svého tahu můžete kdykoli zahrát jednu či více akcí z vaší ruky či schopností karet na bojišti či ve své armádě.
- » Dokud se nestvůra nachází v armádě, její schopnost zůstává v platnosti.
- » Když nestvůra udeří, uštědří poškození a vyhodnotí svoji akci.
- » Nestvůry na frontě či v zemi nikoho nejsou považovány ani za spojence, ani za nepřátele. Mohou na ně cílit nestvůry provádějící úder.
- » Nestvůry v zemi nikoho nemohou být nahrazeny za pomoci držení pozic.
- » Zálohu můžete použít okamžitě poté, co je přesunuta do vaší oblasti záloh.
- » Boss nikdy nevynechá možnost vyhodnotit efekt karty a vždy zahraje kartu s nejvyšší dostupnou cenou.