

Geodia

Manuál - CZ

obsah:

Hra obsahuje	2
Příběh	4
Cíl hry	5
Příprava hry	6
Průběh hry	9
Fáze 1 – Začátek tahu	11
1. Těžba surovin a přiřazování hodnot.....	11
2. Bonusové kostky	11
3. Těžba drahokamů a určování hodnot z dolů.....	13
Fáze 2 – Hlavní fáze	15
1. Pohyb.....	15
2. Stavby.....	16
3. Detonace.....	17
4. Budovy v základně.....	17
5. Karty.....	19
6. Události.....	26
Fáze 3 – Bojová fáze	30
1. Výběr zbraní.....	30
2. Určení cílů.....	30
3. Aktivácia obrany.....	31
4. Posouzení škod.....	32
Boj s drakem	33
Fáze 4 – Závěrečná fáze	34
Vyhodnocení hry	34
Odkaz na aplikaci	35

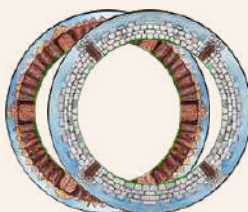
4 základne



86 žetónov



54 žetónov ciest



16 žetónov hradieb



2 žetóny vzducholodí



12 žetónov vylepšení



2 žetóny podzemných vrtov

Příběh

Barevné hory. Nově získané území Velmág Chamtikot. Magnát, dobyvatel, kapitalista a milovník všeho lesklého.

Země plná nekvalitnější železné rudy, zdravých sekvojových lesů a síry, jejíž oheň lze uhasit pouze vodou z místních pramenů. Chamtikovo srdce pocítilo euforii, ale pravá radost pro jeho chamtivou duši teprve měla přijít. Jeho věrní dělníci z národa krys vyslali své nejlepší geology, aby prozkoumali úskalí hor. Při prozkoumávání zákoutí a štěrbin jeden z děníků spadl do staré opuštěné šachty. To, co tam objevili, pětkrát překonalo jejich nejsladší sny s cukrovím. Drahokamy! Rubíny velké jako pěsti, safíry jasnější než zamrzlá jezera, citríny velikosti slepičích vajec a smaragdy zelenější než jarní příroda. Přinesli o něco méně radostnou zprávu pozůstalým a příbuzným zachráněného geologa, ale to je součástí jejich práce.

Povzbuzen touto zprávou vyslal Chamtikot další skupinu geologů na Dračí horu, nejvyšší z hor uprostřed Barevných hor, aby se tam podívali blíže. Skončili pod dračími zuby.

„Co si to mysleli? Že tomu říkáme Dračí hora, protože nám došly názvy?“ divili se místní obyvatelé.

Za malou cenu tří životů zkušených geologů (alespoň ušetří na důchodech) bylo potvrzeno, že drak nashromáždil svůj vlastní poklad, konkrétně pěknou hromadu diamantů.

Co dělat s takovým bohatstvím? Chamtivý, jak velí tradice kolonizátorů, se rozhodl přejmenovat Barevné hory a nazval tuto bohatou zemi Geodia – Bůh Země! Poté svolal čtyři renomované rudné magnáty, mistry horníků, a jako dobrý správce uspořádal veřejné výběrové řízení. Turnaj o správce Geodie! Který z rudobaronů nejlépe rozumí správě dolů? Platí pouze jedno pravidlo (plus několik dalších v manuálu). Na konci turnaje musíte odevzdat co nejvíce drahokamů.

Cíl hry

Geodia je kompetitivní tahová strategická hra, ve které je hlavním cílem hráčenebo týmu nasbírat do konce hry **co nejvíce drahokamů**. Hráči si vyberou postavu ze čtyř rudných baronů, buď na straně goblinů, nebo trpaslíků, přičemž každá stranase zaměřuje na jiný primární zdroj: goblini na dřevo a trpaslíci na železo. Hra nabízí funkce, jako je budování infrastruktury, odpalování polí a hledání drahokamových dolů, boj mezi hráči pomocí karet nebo boj s drakem. Průběh hry ovlivňují náhodné události, které se mění každé 2 kola.

Hra je určena pro 2–4 hráče.

Délka hry:

2 hráči - 45 min

3 hráči - 1:30h

4 hráči - 2:15h



Varianta týmové hry:

- spojenci mohou tvořit týmy z libovolných rudobaronů,
 - spojenci si mohou prohlížet navzájem své *karty*,
 - spojenci sdílejí infrastrukturu a mohou společně obsadit jedno herní pole
 - zároveň z něj mohou těžit základní suroviny / drahokamy nebo bránit pole před bezprostředním poškozením.
-
- spojenci si mezi sebou nemohou vyměňovat své *zdroje*, *karty* a *drahokamy*.
 - spojenci si mezi sebou nemohou provádět ani kombinovat platby.
 - spojenci nemohou mezi sebou používat *obléhačí stroje*.

Příprava hry

Hráči umístí *desku Draka* do středu hrací plochy, na kterou položí *dračí poklady*, *figurku draka*, *dračí mince*, *figurku dynamitu* a herní kostky: *kostka pro Těžbu*, *kostka pro Bonusy* a *Kostka pro Události*.



Dračí figurka



Bonusová kostka



Těžební kostka



Dračí deska



Dračí poklady



Kostka Událostí



Figurka dynamitu

Kostka Událostí

Slouží k počítání kol ve hře. Hráči položí kostku na dračí pole tak, aby vrchní strana kostky ukazovala hodnotu 1. Po odhrání tahu všemi hráči se hodnota kostky zvýší o 1. Po odehrání 2 kol nastává nová *Událost*.
Zkušenějším hráčům doporučujeme 10 kol – 5 událostí.

Hráči si vyberou jednoho z následujících rudobaronů. Pole základny rudobarona také představuje základnu hráče. V závislosti na straně si hráč vybere svou základní kartu a zamíchaný balíček karet s odpovídajícím rudobaronem.

Goblini



Trpaslíci



Hráč si k příslušnému rudobarónovi vezme počáteční zdroje a 3 kostky drahokamů.



Rozložení hrací plochy

Hráči důkladně zamíchají dlaždice s obrázkem krajiny nahoře, aby hodnota dolů na druhé straně herních dlaždic zůstala **neznámá**. Poté je **Dračí deska** obklopena *herními dlaždicemi* od středu k okrajům, aby herní mapa dosáhla následujícího šestiúhelníkového tvaru

Příklad rozložení



Karty událostí

Z karet *událostí* se vybere karta *Turnaj* a náhodně určitý počet karet podle předem zvoleného počtu kol.

Při 8 kolech zakládáme 4 karty.

Při 10 kolech zakládáme 5 karet.

Karty se na sebe položí tak, aby byla karta *Turnaj* nahoře a ostatní byly pod ní položeny obrázkem dolů, aby jejich efekty zůstaly neznámé.



Průběh hry

Základní hra probíhá 8 kol, během nichž nastanou 4 *Události*: úvodní *Turnaj* a 3 náhodně zvolené. Každá *událost* má 2 kola, která hráči odehrají v předem zvoleném pořadí. Jedno *kolo* znamená, že všichni hráči v pořadí odehrají jeden *tah*. Hra začíná *Úvodním kolem*, které se do počtu kol nezapočítává.

Hrají-li 2 hráči, přidají si do hry o 2 cesty více.

Hrají-li 3 hráči, přidají si do hry o 1 cestu více.



Úvodní kolo

V *úvodním kole* si každý hráč podle zvoleného rudobaronu potáhne *karty* ze svého balíčku a následně může odhodit libovolný počet karet a potáhnout stejný počet karet. Odhozené karty se zamíchají do balíčku. Následně si vybere místo na okraji herní mapy, kam přiloží políčko s rudobaronem, které slouží jako **základna**. K základně přiloží *cesty* / *železnice* a rozmístí své figurky *pracovníků* a *inženýra* na políčka, z nichž chce vytěžit suroviny do začátku svého následujícího tahu.

Figurky mohou být umístěny pouze na políčka s cestami / železnicemi.

Příklad rozložení



Délka hry:

2 hráči - 45 min

3 hráči - 1:30 h

4 hráči - 2:15

Když poslední hráč v pořadí dokončí svůj tah, *úvodní kolo* končí a začíná první kolo *turnajové události*. Od tohoto okamžiku začnou hráči ve hře používat událostní kostku. Po odehrání 2 *kol* se odstraní karta *Turnaj*, odkryje se následující *karta události* a začnou se znovu odpočítávat 2 *kola*. Účinek nové *události* se uplatní od začátku tahu prvního hráče. Hráči pokračují tímto způsobem, dokud neodehrají všechny *události*.



Tah se skládá z následujících fází:

1. Začátek tahu: těžba surovin a drahokamů, vyhodnocení účinků pracovního týdne nebo karet.
2. Hlavní fáze: pohyb figurek, stavění, odpalování, využívání budov.
na základně, aktivace karet, využívání efektů událostí.
3. Bojová fáze: boj s protivníkem nebo drakem.
4. Závěrečná fáze: stejné funkce jako v hlavní fázi.



1 – Začátek tahu

Funkce mají přesně definované pořadí:

1. Těžba surovin a přiřazování hodnot
2. Bonusové kostky a těžba drahokamů
3. Přiřazování a určování hodnot z dolů

1. Těžba surovin a přiřazování hodnot

Hráč přiřadí suroviny z herních polí, kde má své *dělníky / inženýři* a *silnice* mezi základnou a polí je **nepřerušovaná!** V opačném případě o *suroviny* přichází.

Na každém políčku sa nachádzajú 2 *suroviny* určené podľa farby na políčku.

Žltá = síra



Zelená = dřevo



červená = železo



Modrá = voda



Každý *pracovník / inženýr* těží po každé surovině zastoupené na políčku – 2 suroviny. Na jednom políčku mohou být maximálně 3 *pracovníci / inženýři* včetně pracovníků spoluhráče. Maximální počet ve skladu pro danou surovinu je 20, počet nad tuto hodnotu se nepřipisuje, ale ztrácí. Počet surovin a drahokamů je mezi hráči známý.

Počítadlo surovin.





Hráč mŕže pŕidávat pouze *suroviny* a *drahokamy* z herních polí, která má pod svou kontrolou a která jsou spojena **nepŕerušovanou silnicí** s jeho základnou. Výjimkou z tohoto pravidla jsou karty nástrojŕ (str. 20-21).

Hráč **poté** (pokud je to možné, pomocí karty *Ložisko drahokamŕ*, str. 22) pŕidá hodnoty z *kostky drahokamŕ* pod svou kontrolou do své základny a vezme *kostky* z dŕlního pole do své základny.



2. Bonusová kostka

Hráč hodí *bonusovou* a *těžební kostkou*. Hráč **nejprve vyhodnotí *bonusovou kostku***.



-hráč získá figurku *dělníka*



-hráč získá figurku *inženýra*



-hráč získá *kartu*



-hráč nezíská nic



-hráč provede *transakci / kartu*. Hráč vymění 1 drahokam za 3 libovolné suroviny nebo naopak. **Transakcia:**





3. Přiřazování a určování hodnot z dolů

Druhý hráč vyhodnotí hod kostkou pro *těžbu*. Poté umístí *truhly* s drahokamy do dolů nebo *drahokamy* přiřadí okamžitě, **pokud vybuodoval nepřerušenu železniční trasu** k základně. V opačném případě přidá drahokamy na začátku dalšího kola.

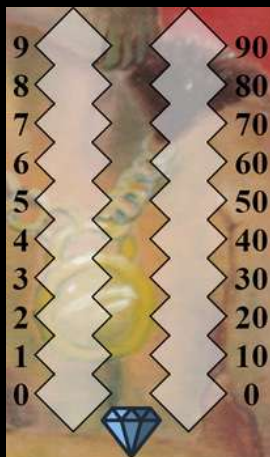
Železnice lze dokončit během tahu a okamžitě přidat drahokamy!

Doly se dělí na *jednorázové* a *klasické*.

Počítadlo drahokamů

Nachází se na pravé straně základny stejně jako počítadlo surovin na horní straně. Počet drahokamů není limitovaný (může být více než 99).

Hráči mají možnost pro počítání použít i aplikaci.



Jednorázové doly se žlutým diamantem. Hodnoty z dolů se vyhodnotí jednorázově ihned po detonaci. Následně se z políčka nedá nic těžít, ale dá se na něm nadále stát i přes něj přecházet.



Na důl se umístí *drahokamová kostka* s hodnotou 5. Při připsání hráč získá 5 drahokamů.

Klasické doly s červenými, zelenými nebo modrými diamanty. Ukazují kostky s hodnotou, při které se aktivují, a počet drahokamů, které hráč poté vytěží **za každého dělníka v dole** (max. 3 dělníci). **Pokud má hráč přímou a nepřerušovanou kontrolu nad železniční trasou k základně, označí drahokamovou kostkou počet dělníků**, kteří těžili na poli.



Při hodnotě 1,2 hráč získá 3 drahokamy na dělníka/inženýra.



Při hodnotě 2,4,6 hráč získá 2 drahokamy na dělníka/inženýra.



Při hodnotě 3,4 hráč získává 3 drahokamy dělníka/inženýra.



Při hodnotě 1,3,5 hráč získává 2 drahokamy dělníka/inženýra.



Při hodnotě 5,6 hráč získává 3 drahokamy dělníka/inženýra.



Při hodnotě 6 hráč získava 7 drahokamů za dělníka/inženýra.

Příklad: Hráč hodil *tažobnou kockou* hodnotu 5. Na bani pri hode sa nachádzali 2 pracovníci / inženýři. Hráč označí políčko drahokamovou kockou s hodnotou 2 za každého pracovníka / inženýra. Pri pripisovaní hráč ziska 6 drahokamů.



Fáze 2 – Hlavní fáze

Funkce **nemají** přesne stanovené pořadí:

1. Pohyb
2. Stavby
3. Detonance
4. Budovy v základně
5. Karty
6. Události

1. Pohyb

Během svého *tahu* mohou hráči pohybovat svými figurkami a používat je k získání kontroly nad herními poli.

Figurky se mohou pohybovat pouze po **nepřerušovaných silnicích a železnicích**, bez ohledu na to, který hráč je postavil. Vzdálenost, o kterou se figurky mohou pohybovat, není omezena, ale na konci tahu mohou na jednom poli zůstat **maximálně 3 figurky**. Hráč může své figurky stáhnout z herního plánu do své *základny*.



Imunita – dvě pole před základnou mají imunitu. Ostatní hráči nesmí na tato pole vstupovat, s výjimkou spoluhráčů v týmové hře, a jsou imunní vůči poškození od ostatních hráčů. Pole draka má také imunitu pro pohyb.



Hráč ovládá pouze pole obsazená svými *figurkami*, *oblézacími stroji*, *vzducholodí* nebo *podzemním tunelem*. Hráč nesmí vstoupit na pole ovládaná protivníkem. Pokud hráč nemá přímou a nepřerušovanou kontrolu nad *silnicemi* / *železnicemi* z polí do své základny, nebudou mu připsány žádné *suroviny* ani *drahokamy*. Suroviny pro dané kolo propadají a drahokamy zůstávají na poli. Figurky se nemohou vrátit na základnu, ale mohou se pohybovat po jiných *silnicích* a *železnicích* v dosahu.

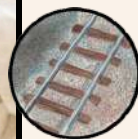


2. Stavby

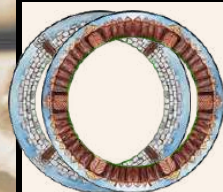
Stavby a jejich ceny jsou uvedeny na *základních kartách*, v dílně dílně (vpravo). Počet budov, které lze postavit během tahu, **není omezen**.



Silnice: 2 dřeva, 1 železo. Hráč může postavit *silnici* na políčku, které bezprostředně sousedí s políčkem pod jeho kontrolou nebo vedle jeho *základny*. Hráči mohou umísťovat figurky pouze na políčka se silnicí nebo železnicí.



Železnice: 2 železa. Aby mohl hráč postavit *železnici*, musí nejprve mít na daném poli postavenou *silnici*. Kromě přesunu figurek a okamžitého přidání drahokamů slouží také jako lepší obrana. Více v kapitole o fázi boje (**str. 30**).

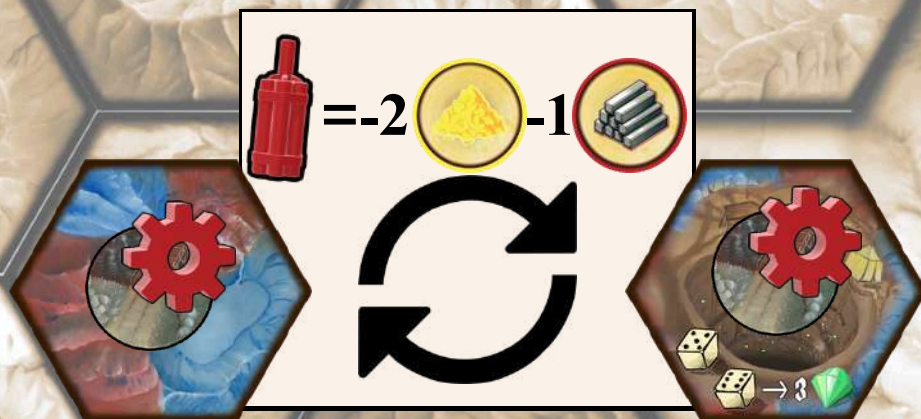


Zed: 1 dřeva, 1 železo. *Zdi* lze stavět pouze po vylepšení budovy dílny na poli ovládaném hráčem. *Zed* utrpí **přednostní** poškození, když je pole napadeno. Hráč může postavit **maximálně 4 zdi**.

Hasičské škody na poli s hradbou stojí o 1 vodu méně.

3. Detonace

Detonace: 2 síra, 1 železo. Hráč může *detonovat* pouze na políčkách, na která má přístup figurkami. Na políčku musí být postavena *cesta / železnice*. Po zaplacení ceny *detonace* hráč otočí políčko pomocí *detonační figurky*. Z políčka již není možné dále těžit *suroviny*. Všechny vybudované stavby a *obléhačí stroje* na políčku zůstávají. *Detonace* je **neomezená!**



4. Budovy v základně

Na kartě *základny* se nacházejí tři budovy s rozeepsanými funkcemi a jejich cenami. Budovy může hráč vylepšit na druhou úroveň. **Goblini a Trpaslíci mají rozdílné ceny za vylepšení budov.** Poplatek za vylepšení se uvádí v popisu funkcí každé budovy pod *žetonem vylepšení*.



Po vylepšení budovy hráč otočí žeton vylepšení na černé kladívko.



Následně může používat funkce uvedené na kartě *základny* pod žetonem.



Budova Vynálezce (vlevo)

Umožňuje hráčům nakupovat, vyměňovat a používat karty.

- Cena karty je 1 *drahokam*.
- Během jednoho *tahu*, může hráč nakoupit maximálně 3 *karty*.
- Hráč může neomezeně odhodit 2 *karty* ze své ruky na odhazovací balíček
- a potáhnout si 1 kartu z balíčku do ruky.
- Hráč může mít v ruce maximálně 4 *karty*.

Na úrovni 2:

- Hráč může mít v ruce maximálně 6 *karet*.
- Hráč může hrát *karty obléhacích strojů*.



Budova Náboru (uprostřed)

Umožňuje hráčům nakupovat dělníky.

- Cena *dělníka* je 2 *drahokamy*.
- Hráč může vlastnit maximálně 9 *dělníků*.

Na úrovni 2:

- Hráč může vlastnit maximálně 12 *dělníků*.



Budova Dělny (vpravo)

Umožňuje hráčům nákup *inženýrů*, *staveb a detonací*.

- Cena *inženýra* jsou 3 *drahokamy*.
- Hráč může vlastnit maximálně 3 *inženýry*.

Na úrovni 2:

- k dispozici je stavba *Zdí*.
(hráč může postavit max. 4 *zdi*)



5. Karty

Karty ve hře jsou rozděleny do 3 skupin:
obléhačích stroje, nástroje a situační karty.

Hráč může během svého tahu zahrát **neomezený** počet karet ze své ruky. Po zahrání nebo zničení karty hráč umístí kartu na hromádku *spálených karet* s obrázkem rudobaronu na spodní straně. Pokud hráč nemá ve svém balíčku žádné karty, které by mohl tahat, zamíchá karty z hromádky *spálených karet* a vytvoří *nový balíček*.

Oblehací stroje

Tyto stroje se používají jako útočné zbraně ve fázi boje. Více informací o jejich použití najdete na **straně 29** v části věnované *fázi boje*.

Hráč hraje karty *obléhačích strojů* tak, že zaplatí částku uvedenou v horním řádku popisu karty a poté kartu umístí vedle základny.



Hráč poté vybere příslušnou *figurku* a umístí ji na pole, kde

se nachází jeho inženýr. Na jednom poli může být maximálně **1 obléhačí stroj** s výjimkou *Železničního dělostřelectva*. *Figurka Železničního dělostřelectva* se může pohybovat po železnici maximálně o 2 pole za tah.



Goblini: 3x *Gobliní balista* a 1x *Trebuchet*.

Trpaslíci: 3x *Trpasličí věž* a 1x *Železniční dělostřelectvo*.

Těžební nástroje

Slouží ke zvýšení příjmu *surovin* a *drahokamů*. Jejich účinek se vždy vyhodnocuje na začátku tahu, kdy se připisují základní *suroviny*.

Hráč hraje karty nástrojů tak, že zaplatí částku uvedenou v horním řádku popisu karty a poté kartu umístí vedle základny.



Goblini: 1x *Lesní dron*, 1x *Motorová pila*, 1x *Drahokamový laser* a 1x *Vodní čerpadlo*

Trpaslíci: 1x *Horský dron*, 1x *Sbiječka*, 1x *Drahokamový laser* a 1x *Vodní čerpadlo*



Lesní
dron

Cena: 2 *drahokamy*, 2 *dřeva*,
2 *síry*

Hráč si na začátku svojho
ťahu pripočíta +1 *drevo* a +1 *síru*.

Motorová
pila

Cena: 4 *dřeva*, 2 *drahokamy*

Na začátku svého tahu
hráč přidá +2 *dřeva*.





Horšký dron

Cena: 2 drahokamy, 2 železa, 2 síry

Na začátku svého tahu hráč přidá +1 železo a +1 síru.

Sbíječka

Cena: 4 dřeva, 2 drahokamy

Na začátku svého tahu hráč přidá +2 železa.



Drahokamový laser

Cena: 2 drahokamy, 2 železa, 2 síry

Na začátku svého tahu přidá hráč +1 drahokam.



Vodní čerpadlo

Cena: 2 drahokamy, 1 voda

Na začátku svého tahu přidá hráč +1 vodu.



Situační karty

Tyto karty mají okamžitý účinek a po zahrání se odloží na *spálené karty*.

Každý hráč má ve svém balíčku následující situační karty:

Všechny strany: 1x *Ložisko drahých kamenů*, 1x *Nářadí*, 1x *Infrastruktura*, 1x *Vylepšení budovy*, 1x *KA-BOOM*, 2x *Geolog*, 2x *Sabotér* a 2x *Munice*.

Goblini: 5x *Raketa* a 1x *Vzducholoď*.

Trpaslíci: 5x *Výbušný dron* a 1x *Podzemní vrták*.



Ložisko drahých kamenů

Cena: 2 dřeva, 2 železa a 3 síry.

Před přidáním *drahokamů* z konkrétního pole hráč zdvojnásobí počet *drahokamů* a poté je přidá. Kartu lze také zahrát na ukradené *drahokamy* a *dračí poklady*.

Nářadí

Cena: 1 voda, 1 *drahokam*

Před přidáním *surovin* si hráč vybere pole, ze kterého pak přidá dvojnásobek hodnoty *surovin*.





Infrastruktúra

Cena: 2 železa

Během hlavní nebo závěrečné fáze hráč vylepší 3 silnice na 3 železnice.

Uylepšenie budovy

Cena: 3 drahokamy

Hráč si vybere budovu ve své základně a vylepší ji na úroveň 2.



Ka-boom

Cena: 2 dřeva, 2 železa, 4 síry a 8 drahokamů.

Hráč si vybere pole na herním plánu, s výjimkou polí s imunitou. Všechny figurky, satvby a pokladnice drahokamů z tohoto pole jsou okamžitě zničeny a odstraněny z pole. **Kartu lze použít pouze během bojové fáze.**





Geolog

Cena: Zdarma

Hráč si prohlédne opačnou stranu libovolného políčka a následně ho vrátí zpět. Informaci o dole nemusí sdílet s ostatními hráči.

Sabotér



Cena: 2 drahokamů.

Hráč zničí vybranou kartu těžebního nástroje.

Nebo

Cena: 3 drahokamy

Hráč zničí vybranou kartu obléhacího stroje.



Munice

Cena: 3 drahokamy

Hráč **nemusí** platit za suroviny potřebné k udělení poškození. Platí to pro všechny obléhací stroje a rakety / drony útočící během bojové fáze.

Výbušný dron

Raketa



Výbušný dron - Cena: 1 železo, 1 síra

Raketa - Cena: 1 drevo, 1 síra

Karta má dostrel 3 políčka a udělí 1 poškození. Viac v bojovej fáze na strane 29.

Vzducholod' - Cena: 3 drahokamy,
2 dřeva

Podzemní vrták - Cena: 3 drahokamy,
2 železa

Hráč si vybere volné nebo obsazené políčko na herní mapě a umístí na něj žeton Vzducholodi / Podzemního vrtáku. Pokud se na tomto políčku nachází silnice nebo železnice, hráč je odstraní a nahradí je žetonem. Zeď na políčku zůstává. Hráč může přesunout figurky ze své základny na políčko s Vzducholodí / Podzemním vrtákem, včetně figurky

Železničního dělostřelectva.

Za tento pohyb ze základny k žetonu Podzemního vrtáku se počítá 1 tah. Má funkci železnice a soupeř na něj **nemůže** umístit své figurky. Hráč umístí kartu vedle základny a po zničení žetonu kartu odhodí na hromádku spálených karet.

Funkce evakuace, cena: X drahokamů

2. **Během fáze útoku soupeře** může hráč zahrát kartu Vzducholodě / Podzemního vrtáku ze své ruky a **po zaplacení X drahokamů stáhnout X figurek a truhel s drahokamy z jednoho pole** do své základny. Hráč poté kartu odhodí na hromádku karet k spálení.

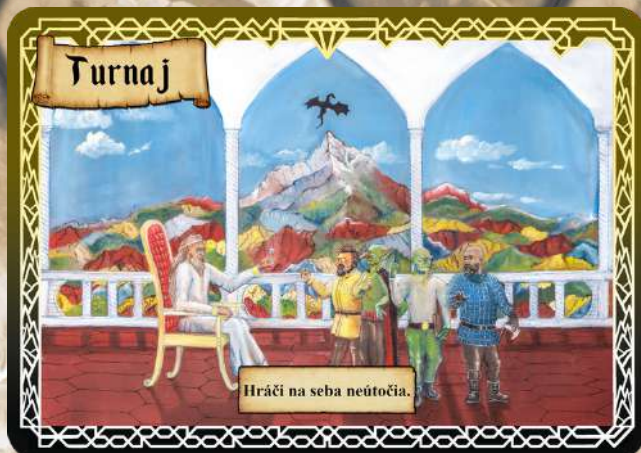
Nelze použít pro figurky obléhacích strojů. **Lze použít** také proti kartě

KA-BOOM. Lze zachránit také spoluhráče.



6. Události

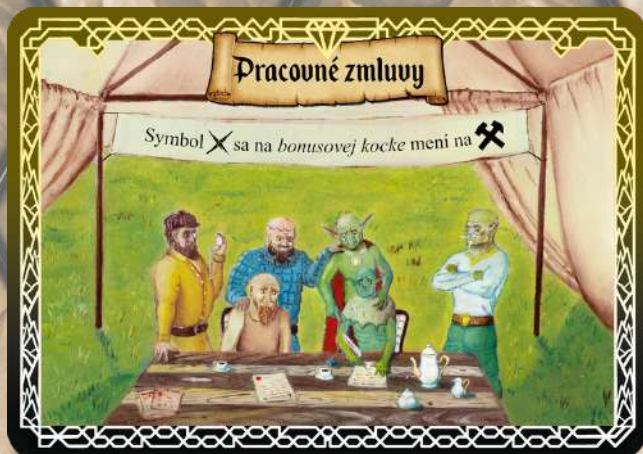
Hra obsahuje 8 *událostí*, 4 s pozitivními účinky a 4 s negativními účinky. Účinky mohou být situační (hráč provede transakci během svého tahu) nebo trvalé (hráči nepoužívají účinek železnic během události *Blizzard*). Každá událost trvá 2 kola a poté je nahrazena jinou *událostí*.





Vždy se jedná o první událost ve hře. **Během *Turnaje* se hráči nemohou navzájem napadat.** Drak může být napaden. Hráči začínají tuto událost *Úvodním* kolem, po kterém následují 2 klasická kola.



Všechny platby během této události stojí o 1 *vodu* méně, včetně karet, vylepšení, budov a hašení požárů.



Symbol -  se změní na symbol když je hozena *bonusová kostka*. - 

Hráči mají vyšší šanci získat žeton *dělníka* zdarma.



Hráči mohou provést jednu *transakci* během *hlavní a závěrečné fáze*. Pokud je *transakce* aktivována z *bonusové kostky*, může hráč provést maximálně dvě *transakce* za tah.





Efekt železnice nefunguje pro rychlý přenos *drahokamů* do základny. Drahokamy musí zůstat na polích po dobu jednoho kola. Pokud je Blizzard poslední událostí, drahokamy nebudou připsány za poslední kolo.



Každý hráč si vezme kartu *Pohľadávka*. Hráč musí do 3 kol zaplatiť 5 drahokamů. Každé ďalšie kolo stoupne dluh o 1 drahokam. Po zaplacení dluhu hráč odstraní kartu *Pohľadávka*.



Pouze 5 pracovníků prošlo kontrolou. Na konci 3 kola od začátku události **Inšpektorát práce** hráč zaplatí 1 drahokam za každého dalšího pracovníka. Hráč přijde o každého pracovníka, za kterého nezaplatil.



První hráč v pořadí **na začátku každého kola** hodí *těžební* kostkou, než přijde na řadu. Výsledná hodnota hodu se vztahuje na všechny doly s odpovídající hodnotou vyobrazenou na kostkách na důlních polích. Hráči, kteří tyto doly **obsadili figurkami**, se pak musí bránit proti červům jedním výstřelem za každý ohrožený důl. Ohrožený důl musí být v dosahu zbraní hráče. Pokud důl není bráněn, hráč odstraní jednu ze svých figurek umístěných na tomto dole ze hry. Aby zachránili své jednotky, mohou hráči aktivovat kartu *Vzducholoď / Podzemního vrtáku*.

Fáze 3 – Bojová fáze

Funkce mají přesně definované pořadí:

1. Výběr zbraně
2. Určení cíle
3. Aktivace obrany
4. Vyhodnocení škod

1. Výběr zbraní

V této funkci hráči používají následující zbraně:

Goblini: *Raketa*, *Balista*, *Trebušet*, *KA-BOOM*,

Trpaslíci: *Výbušný dron*, *Dělová věž*, *Železniční artilerie*, *KA-BOOM*,

Karty *Raket* a *Výbušných dronů* lze použít neomezeně. K jejich aktivaci je potřeba *Inženýr*. Hráč přesune své *inženýry* na políčka, z nichž chce útočit, a následně deklaruje cíle útoku.

2. Určení cílů

Hráč si vybírá z následujících cílů: *Figurky*, *Infrastruktura*, *Drahokamové kostky* a *Dračí poklady*. Útočník si může vybrat více různých cílů a musí uvést **všechny cíle najednou**. Každá zbraň může během bojové fáze vystřelit pouze jednou. Všechny zbraně mají dosah 1–3 polí, s výjimkou *Trebuchetu*, který má dosah 1–4 polí. Dosah střelby je uveden na jednotlivých kartách.

Figurky



Infrastruktúra



*Drahokamové
kocky*



Dračí poklady



Po zamíření útočník zaplatí náklady na střelbu za každou zbraň, jak je uvedeno na kartě.

Karty *Raketa* a *Výbušný dron* způsobují **1 bod poškození**.



Karty *Dělové věže*, *Železničního dělostřelectva*, *balisty* a

Trebuchetu způsobují **2 body poškození** a cena za výstřel je 2 dřeva a 2 síry pro gobliny a 2 železa a 2 síry pro trpaslíky. **Po určení cílů může hráč místo placení surovin za všechny výstřely zahrát kartu munice.**



3. Aktivace obrany

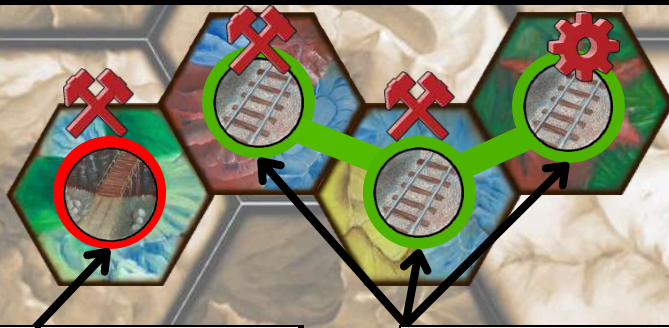
Hráč nebo spoluhráč brání pomocí figurky *inženýra*. Hráč umístí *inženýry* na pole, která chce bránit, před ukončením svého tahu. **Během obrany nemůže bránící hráč pohybovat figurkami.**

Inženýr *hasí* požáry za cenu 3 vody = -1 *poškození*.



Pokud je *inženýr* na *železnici*, může také *hasit* jiné čtverce, pokud jsou propojeny **nepřerušovanou** sítí železnic. Inženýr se při *hašení* požárů **nepohybuje** po *železnici*.

Na čtvercích se *zdí se k hašení požáru spotřebuje o 1 méně vody*.



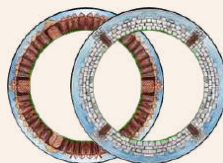
Dlaždice není chráněna inženýrem.

Políčka jsou chráněna inženýrem díky železniční síti.

4. Vyhodnotenie škody

Každý cíl má **1 život**: *cesta, železnica, hradba, obliehací stroj, inžinier, pracovník a drahokamová truhlica*.

Brániaci sa Hráč určí čo prežije. Výnimkou je **Hradba**, ktorá **vždy** obdrží prvé poškodenie.



Cestu / Vzduchold' / Podzemný vrt je možné zničiť ako **poslednú**.



 *Drahokamovú kocku* je **možné ukradnúť**, ak na políčku je osamotená bez kontroly iného hráča.



Príklad obrany

1. pole: Modrý hráč *způsobí* dělníkovi 1 bod *poškození* pomocí karty *Výbušný dron*. Pole **není chráněno inženýrem** a *dělník* je zničen.

2. pole: Modrý hráč *způsobí* dělníkovi 1 bod *poškození* pomocí karty *Výbušný dron*. Pole **je chráněno inženýrem pomocí železnice z pole číslo 3**. Díky *zdi* stojí *uhasení* požáru na dlaždici o 1 vodu méně.

3. dlaždice: Modrý hráč *způsobí* 1 *poškození* pomocí karty *Výbušný dron* *inženýrovi*. *Uhasení* požáru na dlaždici stojí 3 vody.

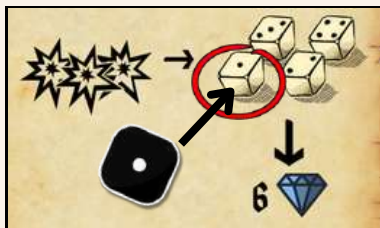
4. pole: Modrý hráč *způsobí* 2 *poškození* pomocí figurky *Trpasličí věže*. Toto pole **není chráněno inženýrem**. První *škoda* vždy zasáhne *zed'* a zničí ji. Druhá *škoda* zničí *dělníka*. **Dělníci nejsou zničeni, ale musí být přesunuti zpět do základny.**

5. pole: Modrý hráč *uděluje* 2 *poškození* pomocí figurky *Trpasličí věž*. Toto políčko není chráněno *inženýrem*. Obě *poškození* ničí figurku *pracovníka* i *drahokamovou truhlici*.

Boj s drakem

Hráč si zvolí jeden z dračích pokladů. Během bojové fáze může zaútočit pouze na jeden z nich.

Na dračích pokladech je zobrazeno potřebné poškození.



Pokud hráč udělí potřebné poškození, hodí si těžební kostkou. Pokud výsledná hodnota odpovídá kartě dračího pokladu, hráč získává drahokamy zobrazené na kartě. Následně hráč odstraní danou kartu dračího pokladu z dračí plochy.



Fáze 4 – Závěrečná fáze

V této fázi hráči mohou zopakovat funkce z 2. hlavní fáze.

Vyhodnocení hry

Po skončení posledního kola a vyhodnocení posledního efektu události, **každý hráč přidá 5 drahokamů za každou drahokamovou kostku, kterou má pod kontrolou.**

Pokud hráč do konce hry nezaplatil kartu *Dluh*, odečte se mu tolik drahokamů, kolik byla hodnota *Pohledávky* v posledním kole hry. Hráč nebo tým s větším počtem drahokamů vyhrál hru!

The background of the page is a topographic map showing terrain elevation in shades of brown and tan. A dark grey hexagonal grid is overlaid on the map, creating a pattern of hexagons across the entire page.

<https://www.geodiagame.sk/>

QR code