



Geodia

Manuál - SK

obsah:

Hra obsahuje	2
Príbeh	4
Cieľ hry	5
Príprava hry	6
Priebeh hry	9
Fáza 1 - Začiatok ťahu	11
1. Ťažba surovín a pripisovanie hodnôt.....	11
2. Bonusová kocka.....	11
3. Ťažba drahokamov - pripisovanie a určovanie hodnôt z baní.....	13
Fáza 2 - Hlavná fáza	15
1. Pohyb.....	15
2. Stavby.....	16
3. Detonácia.....	17
4. Budovy v základni.....	17
5. Karty.....	19
6. Udalosti.....	26
Fáza 3 - Bojová fáza	30
1. Výber zbraní.....	30
2. Určenie cieľov.....	30
3. Aktivácia obrany.....	31
4. Vyhodnotenie škody.....	31
Boj s drakom	32
Fáza 4 - Záverečná fáza	33
Vyhodnotenie hry	34
Odkaz na aplikáciu	34

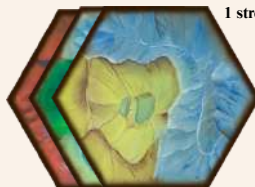
Hra obsahuje



112 kariet



4 políčka základní



1 stredné políčko

54 hexagonových políček



59 políček

77 figúrok



1x zelená, červená



1x modrá, žltá



12x zelená, červená,
modrá, žltá



3x zelená, červená,
modrá, žltá



3x modrá, žltá



3x zelená, červená



1x



Figurku draka

39 kostek



3x drahokamová kocka
(zelená, červená, modrá, žltá)



1 x kocka udalostí



1 x bonusová kocka



1 x ťažobná kocka



24 x kociek pre označenie zdrojov

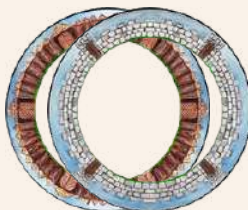
4 základne



86 žetónov



54 žetónov ciest



16 žetónov hradieb



2 žetóny vzducholodí



12 žetónov vylepšení



2 žetóny podzemných vrtov

Príbeh

Farebné hory. Novodobité územie Veľmága Chamtikota. Magnáta, dobyvateľa, kapitalistu a milovníka všetkého čo sa ligoce.

Krajina plná najkvalitnejšej železnej rudy, zdravých sekvojových lesov a síry, ktorej oheň uhasí len voda z miestnych prameňov. Aká eufória sa rozplávala v Chamtikotovom srdci. No tá pravá radosť pre jeho mamonárske srdce ešte len čakala.

Jeho verní pracovníci národa potkanieho vyslali svojich najlepších geológov prezrieť úskalía hôr. Pri skúmaní zákutí a úžlabín sa jeden pracovník prepadol do starej opustenej šachty. To, čo tam objavili, predčilo najsladšie sny päťkrát preliate čokoládou. Drahokamy! Rubíny ako päšť na oko, safíri žiarivejšie než zamrznuté plesá, citríny o veľkosti slepačích vajec a smaragdy zelenšie ako jarná príroda. O niečo menej radostnú správu priniesli pozostalým a príbuzenstvu ratovaného geológa, ale to už patrí k povolaniu.

Chamtikot povzbudený správami vyslal ďalší oddiel geológov do Dračej hory, najvyššej z hôr uprostred Farebného pohoria, nech sa jej pozrú na zúbok. I pod zúbkom draka skončili.

„Čo si mysleli? Že to voláme Dračia hora lebo nám došli názvy?“ čudovali sa miestni.

Za malú cenu troch životov geológov seniorov (aspoň sa ušetrí na dôchodkoch) sa potvrdilo, že drak má nahromadený vlastný poklad a to peknú kopy diamantov.

Čo s toľkým bohatstvom? Chamtikot, keďže tak káže tradícia kolonizátorov, sa rozhodol premenovať Farebné hory a nazval túto bohatú krajinu Geodia – Boh Zeme! Následne si nechal povolať štyroch vyhlásených rudobarónov, majstrov ťažiarov, a ako správny hospodár usporiadal verejné obstarávanie. Turnaj o správcu Geodie! Ktorý z rudobarónov vie najlepšie manažovať ťažbu? Pravidlo je len jedno (plus pár ďalších v manuáli). Na konci Turnaja treba predložiť čo najviac drahokamov.

Ciel hry

Geodia je kompetitívna ťahová stratégia, v ktorej hlavným cieľom pre hráča alebo tím je získať do konca hry **čo najviac drahokamov**. Hráči si vyberú postavu zo štyroch rudobarónov, za stranu Goblinov alebo Trpaslíkov, pričom každá strana je zameraná na inú primárnu surovinu: Goblini na drevo a Trpaslíci na železo.

Hra ponúka funkcie, ako je budovanie infraštruktúry, detonovanie poličok a hľadanie drahokamových baní, boj medzi hráčmi pomocou kariet alebo boj s drakom. Priebeh hry je ovplyvnený náhodnými udalosťami, ktoré sa obmieňajú každé 2 kolá.

Hra je určená pre 2 – 4 hráčov.

Dĺžka hry:

2 hráči - 45 min

3 hráči - 1:30 h

4 hráči - 2:15 h



Varianta tímovej hry:

- spojenci si môžu poskladať tímy z ľubovoľných rudobarónov.
- spojenci si môžu navzájom nahliadnúť do *kariet* na ruke.
- spojenci majú zdieľanú infraštruktúru a môžu spoločne okupovať jedno herné pole.
- zároveň z neho ťažiť základné suroviny / drahokamy prípadne brániť pole pred hroziacim poškodením.

- spojenci si nemôžu vymieňať svoje *suroviny*, *karty* a *drahokamy*.
- spojenci nemôžu navzájom realizovať a ani kombinovať svoje platby.
- spojenci si nemôžu navzájom používať *obliehacie stroje*.

Príprava hry

Hráči položia na stred plochy *Dračie políčko*, na ktoré sa položia *Dračie poklady*, *figúrka draka*, *Dračia minca*, *figúrka dynamitu* a herné kocky: *Ťažobná kocka*, *Bonusová kocka* a štvorstranná *Kocka udalostí*.



Figúrka draka



Bonusová kocka



Ťažobná kocka



Dračie políčko



Dračí poklady



Kocka Udalostí



Figúrka dynamitu

Kocka Udalostí

Služi na počítanie kôl v hre. Ak všetci hráči, odohrajú svoj ťah, kocka zmení ukazovanú hodnotu o 1 vyššie.

Ak hráči odohrajú 2 kolá, nastáva nová *Udalosť*.

Hrá trvá 8 kôl - 4 udalosti.

Pre skúsenejších hráčov odporúčame 10 kôl - 5 udalostí.

Hráči si vyberú jedného z nasledovných rudobarónov. *Políčko rudobaróna* zároveň reprezentuje hráčovú základňu. Podľa príslušnej strany si hráč vyberie svoju *kartu základne* a rozmiešaný balíček kariet s príslušným rudobarónom.

Goblini



Trpaslíci



K príslušnému rudobarónovi si hráč vezme **začiatocné zdroje** a 3 drahokamové kocky.



Rozloženie hernej plochy

Hráči dôkladne premiešajú polička s obrázkom krajiny na hor tak, aby hodnota baní na druhej strane herných poličok ostala **neznáma**. Následne sa **Dračie poličko** obloží *hernými poličkami* od stredu po kraje tak aby herná mapa dosiahla nasledovný šesť uholníkový tvar.

Príklad rozloženia



Karty udalostí

Z *Kariet udalostí* sa vyberie karta *Turnaj* a náhodne určitý počet kariet podľa vopred vybraného počtu kôl.

Pri 8 kolách zakladáme 4 karty.

Pri 10 kolách zakladáme 5 kariet.

Karty sa na seba uložia tak, aby bola karta *Turnaj* na vrchu a ostatné položené dolu obrázkom pod ňou, aby ich efekty ostali neznáme.



Priebeh hry

Základná hra prebieha 8 kôl, počas ktorých uplynú 4 *Udalosti*: úvodný *Turnaj* a 3 náhodne zvolené. Každá *udalosť* má 2 *kolá*, ktoré hráči odohrajú v dopredu zvolenom poradí. Jedno *kolo* znamená, že všetci hráči v poradí odohrajú jeden *ťah*. Hra začína *Úvodným kolom*, ktoré sa do počtu kôl nezaráta.

Ak hrajú **2 hráči** pridajú si k hre o 2 *cesty* viac.

Ak hrajú **3 hráči** pridajú si k hre o 1 *cestu* viac.



Úvodné kolo

V *úvodnom kole* si každý hráč podľa zvoleného rudobarána potiahne *karty* zo svojho balíčka a následne môže zahodiť ľubovoľný počet kariet a potiahnuť rovnaký počet kariet. Zahodené karty sa zamiešajú do balíka. Následne si vyberie miesto na okraji hernej mapy, kam priloží políčko s rudobaránom, ktoré slúži ako **základňa**. K základni priloží *cesty* / *železnice* a rozmiestri svoje figúrky *pracovníkov* a *inžiniera* na políčka, z ktorých chce vyťažiť suroviny do začiatku jeho nasledujúceho ťahu. **Figúrky môžu byť uložené len na políčka s cestami / železnicami.**

Príklad rozloženia



Dĺžka hry:

2 hráči - 45 min

3 hráči - 1:30 h

4 hráči - 2:15 h

Ak posledný hráč v poradí dokončí svoj ťah, *úvodné kolo* končí a začína prvé kolo z udalosti *Turnaj*. Od tohto momentu hráči začnú v hre používať *Kocku udalostí*. Po odohraní 2 *kôl* sa odstráni karta *Turnaj*, odokryje sa nasledujúca *karta udalosti*, a začnú sa nanovo odpočítavať 2 *kolá*. Efekt novej *udalosti* platí od začiatku ťahu prvého hráča. Takto hráči pokračujú v hre až dokým neodohrajú všetky *udalosti*.



Priebeh jedného ťahu sa skladá z nasledovne postupujúcich fáz:

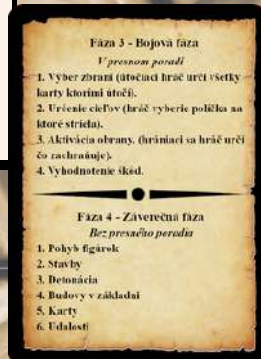
1. Začiatok ťahu: ťažba surovín a drahokamov, vyhodnotenie efektov pracovného týždňa alebo kariet.

2. Hlavná fáza: pohyb figúrok, stavby, detonácie, používanie budov.

v základni, aktivácia kariet, využívanie efektov udalosti.

3. Bojová Fáza: boj so súperom alebo s drakom.

4. Záverečná fáza: tie isté funkcie ako v Hlavnej fáze.



1. Začiatok ťahu

Funkcie majú presne stanovené poradie:

1. Ťažba surovín a pripisovanie hodnôt
2. Bonusová kocka a ťažba drahokamov
3. Pripisovanie a určovanie hodnôt z baní

1. Ťažba surovín a pripisovanie hodnôt

Hráč si pripíše *suroviny* z herných políčk, kde má rozložených svojich *pracovníkov / inžinierov* a trasa *ciest* medzi základňou a políčkami je **neprerušená!** V opačnom prípade *suroviny* prepadnú.

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

Žltá = sira



Zelená = drevo



červená = železo



Modrá = voda



Každý *pracovník / inžinier* ťaží po každej surovine zastúpenej na políčku - 2 *suroviny*. Na jednom políčku môžu byť maximálne 3 *pracovníci / inžinieri* vrátane pracovníkov spoluhráča. Maximálny počet v sklade na danú surovinu je 20, počet nad túto hodnotu sa nepripisuje ale stráca. Počet surovín a drahokamov je medzi hráčmi známi.

Počítadlo surovín.



Hráč si smie pripísať len *suroviny* a *drahokamy* z herných políčkok pod jeho kontrolou s **neprerušovanou** trasou ciest k jeho základni. Výnimku tvoria **karty nástrojov** (str. 20-21).



Hráč si **následne** (stíha sa využiť kartu *Nálezisko drahokamov*, str. 22) pripíše do základne hodnoty z *kocky drahokamov*, nachádzajúcich sa pod hráčovou kontrolou a *kocku* z políčka bane vezme do svojej základne.



2. Bonusová kocka

Hráč si hodí *bonusovou* a *ťažobnou kockou*. Ako prvú Hráč vyhodnotí *bonusovú kocku*.



-hráč získa figúrku pracovníka / kartu.



-hráč získa figúrku inžiniera / kartu.



-hráč získa 2 karty.



-hráč získa kartu alebo nič.



-hráč učiní *transakciu* / kartu. Hráč vymení 1 drahokam za 3 ľubovoľné suroviny alebo opačne. **Transakcia:**





3. Ťažba drahokamov - pripisovanie a určovanie hodnôt z baní

Ako druhé hráč vyhodnotí hod *ťažobnou kockou*. Následne si na bane uloží *truhlice drahokamov* alebo si *drahokamy pripíše okamžite, ak má vybudovanú neprerušenu trasu železníc* k základni. V opačnom prípade si pripíše drahokamy až na začiatku ďalšieho kola.

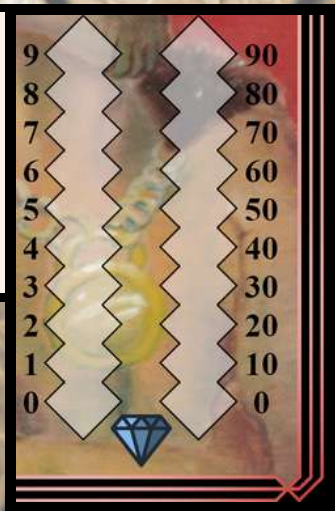
Železnice je možné si dobudovať počas ťahu a následne si okamžite pripísať drahokamy!

Bane sa delia sa na *Jednorazové* a *Klasické*.

Počítadlo drahokamov

Nachádza sa na pravej strane základne tak ako počítadlo surovín na vrchnej. Počet drahokamov nie je limitovaný (môže byť viac ako 99).

Hráči majú možnosť na počítanie použiť aj aplikáciu.



Jednorazové bane so žltým diamantom. Hodnoty z baní sa vyhodnotia jednorázovo hneď po detonácii. Následne sa z políčka nedá nič ťažiť ale dá sa na ňom naďalej stáť a aj cez neho prechádzať.



Na baňu sa uloží *drahokamová kocka* s hodnotou 5. Pri pripisovaní hráč získa 5 *drahokamov*.

Klasické bane s červeným, zeleným alebo modrým diamantom. Majú zobrazené kocky s hodnotou pri ktorej sa aktivujú a počet drahokamov, ktoré hráč následne vyťaží **za každého pracovníka / inžiniera v bani** (max. 3). Ak má hráč **priamu a neprerušujúcu kontrolu nad železničnou trasou k základni**, označí **drahokamovou kockou počet pracovníkov / inžinierov**, ktorí ťažili na poli.



Pri hodnote 1,2 hráč získa 3 drahokamy za pracovníka/inžiniera.



Pri hodnote 2,4,6 hráč získa 2 drahokamy za pracovníka/inžiniera.



Pri hodnote 3,4 hráč získa 3 drahokamy za pracovníka/inžiniera.



Pri hodnote 1,3,5 hráč získa 2 drahokamy za pracovníka/inžiniera.



Pri hodnote 5,6 hráč získa 3 drahokamy za pracovníka/inžiniera.



Pri hodnote 6 hráč získa 7 drahokamov za pracovníka/inžiniera.

Príklad: Hráč hodil *ťažobnou kockou* hodnotu 5. Na bani pri hode sa nachádzali 2 pracovníci / inžinieri. Hráč označí políčko drahokamovou kockou s hodnotou 2 za každého pracovníka / inžiniera. Pri pripisovaní hráč získa 6 drahokamov.



2. Hlavná fáza

Funkcie **nemajú** presne stanovené poradie:

1. Pohyb
2. Stavby
3. Detonácia
4. Budovy v základni
5. Karty
6. Udalosti

1. Pohyb

Hráč počas svojho *tahu* môže pohybovať svojimi figúrkami a pomocou nich získavať kontrolu nad hernými políčkami.

Figúrky sa môžu pohybovať iba po **neprerušených cestách a železniciach**, bez ohľadu na to, ktorý z hráčov ich vybudoval. Vzdialenosť pohybu figúrok nie je limitovaná ale na jednom políčku môžu na konci ťahu ostať **max. iba 3 figúrky**. Hráč môže z hernej mapy stiahnuť svoje figúrky do svojej *základni*.



Imunita - dve predsunuté políčka pred základňou majú imunitu. Ostatní hráči na tieto políčka nesmú vstupovať s výnimkou spoluhráča v tímovej hre a sú imúnne voči poškodeniu od iných hráčov. Imunitu pre pohyb má aj dračie pole.



Hráč má pod kontrolou len tie políčka, ktoré má obsadené svojimi *figúrkami*, *obliehacími strojmi*, *vzducholodňou* alebo *podzemným vrtom*.

Hráč nesmie vstupovať na políčka ktoré má pod kontrolou súper. Ak hráč nemá priamu a neprerušenu kontrolu nad *cestami* / *železnicami* z polí do svojej základne, nezíska z nich žiadne *suroviny* ani *drahokamy*. Suroviny dané kolo prepadnú a diamanty ostanú na políčku. Figúrky sa tiež nemôžu vrátiť do základne ale môžu sa pohybovať po ostatných *cestách* a *železniaciach* na ktoré majú dosah.

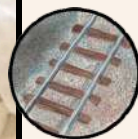


2. Stavby

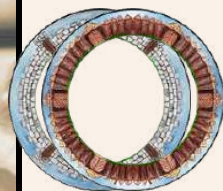
Stavby a ich ceny sa nachádzajú na *kartách základní*, v budove dielne (napravo). Limit stavieb je počas kola **neobmedzený**.



Cesta: 2 dreva, 1 železo. Hráč môže postaviť *cestu* na políčko, ktoré je hneď vedľa políčka pod jeho kontrolou, prípadne vedľa *základne*. Hráči môžu uložiť figúrky iba na políčka s cestou alebo koľajnicou.



Železnica: 2 železá. Na vybudovanie *železnice* musí mať hráč najprv vybudovanú *cestu* na danom políčku. Okrem pohybu figúrok a okamžitého pripísania drahokamov slúži aj na lepšiu obranu. Viac v kapitole Bojovej fáze (str. 30).

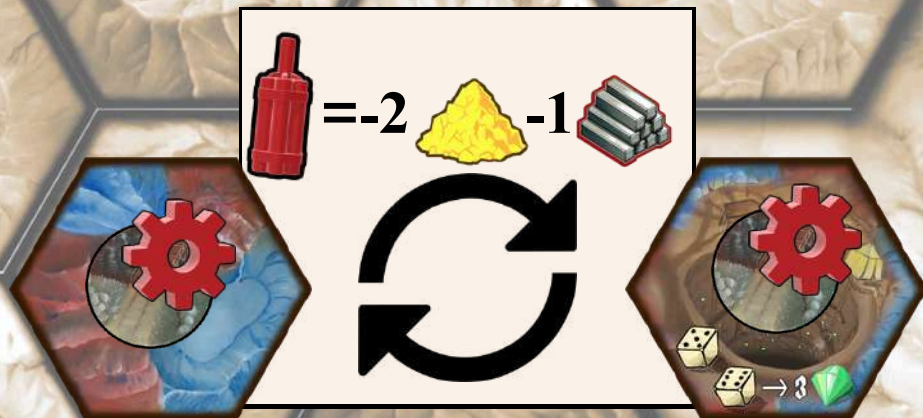


Hradba: 1 drevo, 1 železo. *Hradby* je možné postaviť až po vylepšení budovy dielne na hráčom ovládanom políčku. *Hradba* **prioritne** dostáva poškodenie pri útoku na políčko. Hráč môže vybudovať **maximálne 4 hradby**.

Uhasenie poškodenia na políčku s hradbou stojí o 1 vodu menej.

3. Detonácia

Detonácia: 2 síra, 1 železo. Hráč môže *detonovať* len na políčkach, na ktoré má prístup figúrkami. Na políčku musí byť postavená *cesta / železnica*. Po zaplatení ceny *detonácie* hráč otočí políčku pomocou *detonačnej figúrky*. Z políčka už nie je viac možné ťažiť *suroviny*. Všetky vybudované stavby a *obliehacie stroje* na políčku ostávajú. *Detonácia* je **neobmedzená!**



4. Budovy v základni

Na *karte základne* sa nachádzajú tri budovy s rozpísanými funkciami a ich cenami. Budovy môže hráč vylepšiť na druhú úroveň. **Goblini a Trpaslíci majú rozličné ceny za vylepšenie budov.** Poplatok za vylepšenie sa uvádza v popise funkcií každej budovy pod *žetónom vylepšenia*.



Po vylepšení budovy, hráč otočí žetón vylepšenia na čierne kladivko.



Následne môže používať funkcie uvedené na *karte základne* pod žetónom.



Budova Vynálezca (naľavo)

Poskytuje hráčom nákup, výmenu a používanie *kariet*.

- Cena *karty* je 1 *drahokam*.
- Počas jedného *tahu*, hráč môže nakúpiť maximálne 3 *karty*.
- Hráč môže neobmedzene viackrát z ruky odhodiť 2 *karty* na vrch kôpky spáleniska a potiahne si 1 *kartu* z balíčka na ruku.
- Hráč môže držať na ruke najviac 6 *kariet*.

Na úrovni 2:

- Hráč môže zahrať *karty obliehacích strojov*.



Budova Náborár (v strede)

Poskytuje hráčom nákup pracovníkov.

- Cena *pracovníka* je 2 *drahokamy*.
- Hráč môže vlastniť maximálne 9 pracovníkov.

Na úrovni 2:

- Hráč môže vlastniť maximálne 12 *pracovníkov*.



Budova Dielňa (napravo)

Poskytuje hráčom nákup *inžinierov*, *stavieb* a *detonácií*.

- Cena *inžiniera* sú 3 *drahokamy*.
- Hráč môže vlastniť maximálne 3 *inžinierov*.

Na úrovni 2:

- Dostupná je stavba *Hradieb*.
(hráč môže postaviť max. 4 *hradby*)



5. Karty

Karty sa v hre delia na 3 skupiny:

Obliehacie stroje, Nástroje a Situačné karty.

Hráč môže zahráť **neobmedzený** počet kariet z ruky počas svojho kola. Po zahrnutí alebo zničení karty hráč uloží kartu na kôpku *spáleniska kariet* s obrázkom rudobaróna na dol. V prípade ak hráč už nemá žiadnu kartu v balíku, ktorú by si potiahol, zamieša karty zo *spáleniska* vytvorí nový balík kariet.

Obliehacie stroje

Slúžia ako útočné prostriedky v bojovej fáze. Viac o ich využití sa nachádza na strane 29 vo funkcií *bojová fáza*.

Hráč zahrá karty *obliehacích strojov* zaplatením sumy nachádzajúcej sa na vrchnom riadku v popise karty a následným vyložením karty vedľa základne.



Následne hráč vyberie príslušnú *figúrku* a položí ju na políčko, na ktorom sa nachádza jeho inžinier. Na jednom poli môže byť max. **1 obliehací stroj** s výnimkou *Železničnej artilérie*. *Figúrka Železničná artiléria* sa môže pohybovať na železniciach maximálne o 2 políčka za ťah.



Goblini: 3x *Balista* a 1x *Trebušet*.

Trpaslíci: 3x *Trpasličia veža* a 1x *Železničná artiléria*.

Ťažobné nástroje

Slúžia pre zvýšenie príjmu *surovín* a *drahokamov*. Ich efekt sa vyhodnotí vždy na začiatku ťahu pri pripisovaní základných *surovín*.

Hráč zahrá karty Nástrojov zaplatením sumy nachádzajúcej sa na vrchnom riadku v popise karty a následným vyložením karty vedľa základne.



Goblini: 1x *Lesný dron*, 1x *Motorová píla*, 1x *Lasér na drahokamy* a 1x *Vodná pumpa*

Trpaslíci: 1x *Horský dron*, 1x *Zbijačka*, 1x *Lasér na drahokamy* a 1x *Vodná pumpa*



Cena: 1 *síru*, 1 *drevo*, 1 *drahokam*
Hráč si na začiatku svojho ťahu pripočíta +1 *drevo* a +1 *síru*.



Cena: 2 *drevá*, 1 *drahokam*
Hráč si na začiatku svojho ťahu pripočíta +2 *drevá*.





Horšký dron

Cena: 1 síru, 1 železo, 2 drahokamy

Hráč si na začiatku svojho ťahu pripočíta +1 železo a +1 síru.

Zbijačka

Cena: 2 železá, 1 drahokam

Hráč si na začiatku svojho ťahu pripočíta +2 železá.



Brúsič drahokamov

Cena: 1 síru, 1 vodu, 1 drahokam

Hráč si na začiatku svojho ťahu pripočíta +1 drahokam.

Vodná pumpa

Cena: 1 vodu, 1 drahokam

Hráč si na začiatku svojho ťahu pripočíta +1 vodu.



Situačné karty

Majú okamžitý efekt a po zahraní sa odkladajú na vrch kôpky *spáleniska*.

Každý hráč má v balíčku nasledovné situačné karty:

Všetky strany: 1x *Nálezisko drahokamov*, 1x *Pracovné nástroje*, 1x *Infraštruktúra*,
1x *Vylepšenie budovy*, 1x *KA-BOOM*, 2x *Geológ*, 2x *Sabotér* a 2x *Munícia*.

Goblini: 5x *Raketa* a 1x *Vzducholod'*.

Trpaslíci: 5x *Výbušný dron* a 1x *Podzemný vrt*.



Nálezisko drahokamov

Cena: 2 drevá, 2 železá a 3 síry.

Hráč pred pripísaním *drahokamov* z určitého políčka zdvojnásobí počet *drahokamov* a následne si ich pripíše. Kartu možno zahrať aj na ukradnuté *drahokamy* a *dračie poklady*.

Pracovné nástroje

Cena: 1 *drahokam*

Pred pripísaním *surovín* hráč určí políčko, z ktorého si následne pripíše dvojnásobnú hodnotu *surovín*.





Infraštruktúra

Cena: 2 železá

Hráč počas svojej hlavnej alebo záverečnej fázy vylepší 3 cesty na 3 železnice.

Uylepšenie

Cena: 3 drahokamy

Hráč určí budovu vo svojej základni a vylepší ju na úroveň 2.



Ka-boom

Cena: 2 dreva, 2 železá, 4 síry a 6 drahokamov.

Hráč určí políčko na hernej ploche s výnimkou políčok s imunitou. Všetky figúrky, stavby a drahokamové truhlice z daného políčka sú okamžite zničené a odstránené z políčka. **Kartu je možné použiť iba počas bojovej fázy.**



Geológ

Cena: **Zadarmo**

Hráč si pozrie opačnú stranu ľubovoľného políčka a následne vráti políčko naspäť. Informáciu o bani nemusí zdieľať s ostatnými hráčmi.

Sabotér



Cena: 2 *drahokamy*

Hráč zničí vybranú kartu *ťažobného nástroja*.

Alebo

Cena: 3 *drahokamy*

Hráč zničí vybranú kartu *obliehacieho stroja*.



Munícia

Cena: 3 *drahokamy*

Hráč **nemusí** zaplatiť za suroviny potrebné na udelenie poškodenia. Platí to pre všetky *obliehacie stroje* a *rakety / drony* útočiace počas bojovej fázy.

Výbušný dron

Raketa



Výbušný dron - Cena: 1 železo, 1 síra
Raketa - Cena: 1 drevo, 1 síra

Karta má dostrel 3 políčka a udelí 1 poškodenie. Viac v bojovej fáze na strane 29.

Vzducholoď - Cena: 3 drahokamy,
2 drevá

Podzemný vrt - Cena: 3 drahokamy,
2 železá

Hráč určí nikým alebo sebou obsadené políčko na hernej mape a položí naň žetón

Vzcholoď / Podzemný vrt. Ak sa na danom políčku nachádza cesta alebo železnica, hráč ju odstráni a nahrádza daným žetónom. Hradba na políčku ostáva. Hráč dokáže zo svojej základne presúvať figúrky na políčko so Vzducholoďou/ Podzemným vrtom vrátane figúrky Železničná artiléria.

Pre ňu sa ráta presun zo základne na žetón Podzemný vrt ako 1 ťah. Má funkciu železnice a súper na ňu **nemôže** položiť svoje figúrky. Hráč vyloží kartu vedľa základne a po zničení žetónu odhodí kartu na vrch kôpky *spáleniska*.

Funkcia evakuácie, cena: X drahokamov

2. Hráč počas **protivníkovej útočnej fázy** môže kartu Vzducholoď / Podzemný vrt zahrať z ruky a **po zaplatení X drahokamov stiahnuť do základne X figúrok a drahokamových truhlíc z jedného políčka**. Následne hráč odhodí kartu na vrch kôpky *spáleniska*.

Nemožno použiť pre figúrky obliehacích strojov. **Možno** použiť aj voči karte *KA-BOOM*. **Možno** zachrániť aj spoluhráča.



Podzemný vrt

Vzducholoď



6. Udalosti

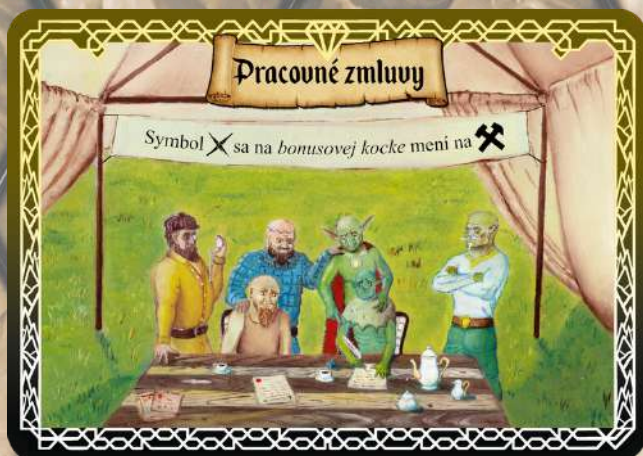
Hra obsahuje 8 *udalostí*, z toho 4 s pozitívnym a 4 s negatívnym efektom. Efekty môžu byť situačné (hráč vykoná počas svojho ťahu transakciu) alebo permanentné (hráči počas udalosti *Blizzard* nevyužívajú efekt železníc). Každá udalosť trvá 2 *kolá* a následne sa nahradí ďalšou *udalosťou*.





Je vždy prvou udalosťou v hre. Počas *Turnaja* hráči na seba nemôžu útočiť. Na draka sa útočiť môže. Hráči zahajujú túto udalosť *Úvodným* kolom a po ňom 2 klasické kolá.



Všetky platby počas tejto udalosti stoja o 1 *vodu* menej vrátane kariet, vylepšení, stavieb a hasenia.



Symbol -  sa pri hode *bonusovou kockou* mení na symbol - 

Hráči majú vyššiu šancu získať figúrku *pracovníka* bezplatne.

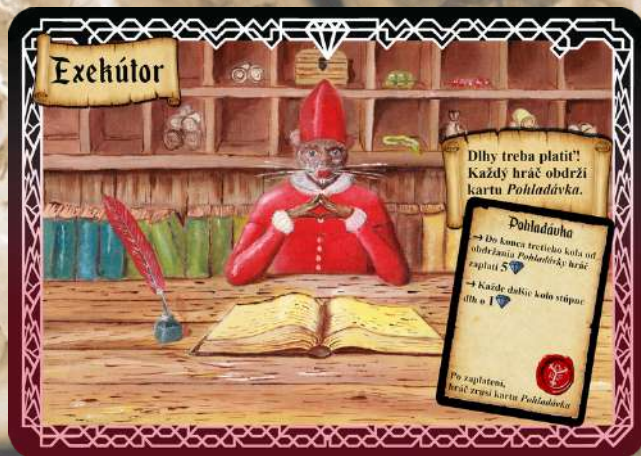


Hráč počas *hlavnej a záverečnej fázy* môžu uplatniť jednu *transakciu*. V prípade aktivovania *transakcie z bonusovej kocky*, môže hráč uskutočniť maximálne až dve *transakcie* za svoj ťah.





Efekt železníc nefunguje pre rýchly presun *drahokamov* do základne. *Drahokamy* musia ostať na políčkach jedno kolo. Ak je *Blizzard* záverečnou udalosťou, za posledné kolo sa nestihnú pripísať drahokamy.



Každý hráč si vezme kartu *Pohľadávka*. Hráč musí do 3 kôl zaplatiť 5 drahokamov. Každé ďalšie kolo stúpne dlh o 1 drahokam. Po zaplatení dlhu hráč odstráni kartu *Pohľadávka*.



Iba 5 pracovníci prešli kontrolou. Na konci 3 kola od začiatku udalosti **Inšpektorát práce** hráč zaplatí 1 drahokom za každého ďalšieho pracovníka. Hráč príde o každého pracovníka, za ktorého nezaplatil.



Prvý hráč v poradí **na začiatku každého kola pred svojim ťahom** hodí ťažobnou kockou. Výsledná hodnota hodu platí pre všetky bane so súhlasnou hodnotou ilustrácie kocky na poličkach baní. Hráči, ktorí majú dané bane **obsadené figúrkou**, sa následne musia ubrániť pred červami jedným výstrelom pre každú ohrozenú baňu. Na ohrozenú baňu musí byť možný dostrel z hráčových zbraní. V prípade neubránenia bane, hráč odstráni z hry ním zvolenú jednu svoju figúrku nachádzajúcu sa na danej bani. Na záchranu jednotiek hráči môžu aktivovať kartu *Vzduchodol' / Podzemný Vrt*.

3. Bojová fáza

Funkcie majú presne stanovené poradie:

1. Výber zbraní
2. Určenie cieľov
3. Aktivácia obrany
4. Vyhodnotenie škody

1. Výber zbraní

V tejto funkcii hráči používajú nasledovné zbrane:

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

Trpaslíci: *Výbušný dron, Delová veža, Železničná artiléria, KA-BOOM,*

Karty *Rakiet* a *Výbušných dronov* je možné použiť neobmedzene. Na ich aktiváciu je potrebný *Inžinier*. Hráč presunie svojich *inžinierov* na políčka z ktorých chce útočiť a následne deklaruje ciele útoku.

2. Určenie cieľov

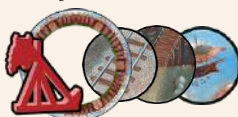
Hráč si vyberá z nasledovných cieľov: *Figúrky, Infraštruktúra, Drahokamová kocka* a *Drače poklady*. Útočník si môže vybrať viac rôznych cieľov a **všetky ciele musí uviesť naraz**. Každá zbraň môže vystreliť počas bojovej fáze len 1x. Všetky zbrane majú rozsah dostrelu 1–3 políčka s výnimkou zbrane *Trebuchet* s dostrelom 1–4 políčka. Rozsah výstrelu sa uvádza na kartách jednotlivých zbraní.



Figúrky



Infraštruktúra



Drahokamové kocky



Drače



Po zameraní cieľov, útočník zaplatí poplatok za výstrel z každej zbrane podľa popisu na karte.

Karty *Raketa* a *Výbušný dron* udeľujú **1 poškodenie**.



Karty *Delová veža, Železničná artiléria, Balista* a *Trebušet*, udeľujú **vždy 2 poškodenia** a cena výstrelu je u goblinov 2 *drevá* a 2 *síry*, a u trpaslíkov



2 *železá* a 2 *síry*. **Po uvedení cieľov môže hráč zahrať kartu *munícia* miesto zaplataenia *surovín* za všetky výstrely.**

3. Aktivácia obrany

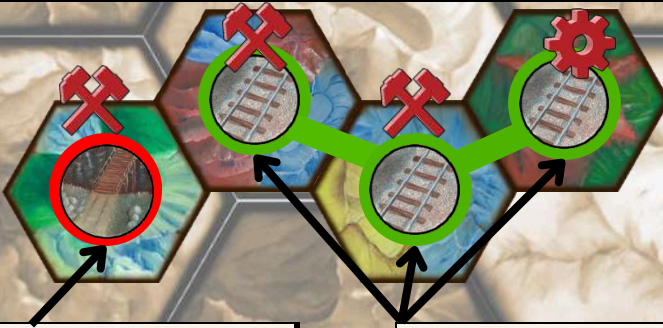
Hráč alebo spoluhráč sa bráni pomocou figurky *inžiniera*. Hráč rozloží *inžinierov* na políčka, ktoré chce brániť pred ukončením svojho ťahu. **Počas obrany brániaci hráč nemôže presúvať figurky.**

Inžinier *hasí* za cenu 3 vody = -1 *poškodenie*.



Ak sa *inžinier* nachádza na *železnici*, dokáže *hasiť* aj ostatné políčka ak sú prepojené **nepretrúšanou** sieťou *železníc*. *Inžinier* sa pri *hasení* **nepresúva** po *železniciach*.

Na políčkach s *hradbou* sa *hasí* o 1 **vodu** menej.



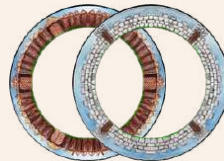
Políčko nie je chránené inžinierom.

Políčka sú chránené inžinierom vďaka sieti železníc.

4. Vyhodnotenie škody

Každý cieľ 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. políčko: Modrý hráč udeľuje 1 *poškodenie* pomocou karty *Výbušný dron* na *pracovníka*. Políčko **nie je chránené inžinierom** a *pracovník* je zničený.

2. políčko: Modrý hráč udeľuje 1 *poškodenie* pomocou karty *Výbušný dron* na *pracovníka*. Políčko **je chránené cez železnice inžinierom z políčka číslo 3**. Vďaka *hradbe* stojí *hasenie* na políčku o 1 vodu menej.

3. políčko: Modrý hráč udeľuje 1 *poškodenie* pomocou karty *Výbušný dron* na *inžiniera*. *Hansenie* na políčku stojí 3 vody.

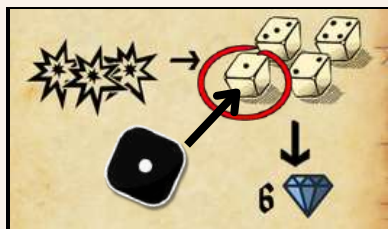
4. políčko: Modrý hráč udeľuje 2 *poškodenia* pomocou figúrky *Trpasličia veža*. Toto políčko **nie je chránené inžinierom**. Prvé *poškodenie* ide vždy do *hradby* a ničí ju. Druhé *poškodenie* ničí *pracovníka*.

5. políčko: Modrý hráč udeľuje 2 *poškodenia* pomocou figúrky *Trpasličia veža*. Toto políčko nie je chránené *inžinierom*. Obidve *poškodenia* ničia figúrku *pracovníka* a aj *drahokamovú truhlicu*.

Boj s drahom

Hráč si zvolí jeden z dračích pokladov. Počas bojovej fázy môže zaútočiť len na jeden z nich.

Na dračích pokladoch je zobrazené potrebné poškodenie.



Ak hráč udelí potrebné poškodenie, hodí si ťažobnou kockou. Ak výsledná hodnota súhlasí na karte dračieho pokladu, hráč získava drahokamy zobrazené na karte. Následne hráč odoberie danú kartu dračieho pokladu z dračej plochy.



4. Závěrečná fáze

V tejto fáze hráči môžu zopakovať funkcie z 2. Hlavnej fázy.

Vyhodnotenie hry

Po ukončení posledného *kola* a vyhodnotení posledného efektu udalosti, **každý hráč si pripočíta 5 drahokamov za každú kocku drahokamov pod jeho kontrolou.**

Ak hráč do konca hry nezaplátil *Pohľadávku*, odpočíta sa mu toľko *drahokamov*, koľko bola hodnota *Pohľadávky* v poslednom kole hry. Hráč alebo tím s väčším počtom drahokamov vyhral hru!

The background of the page is a topographic map showing terrain contours 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