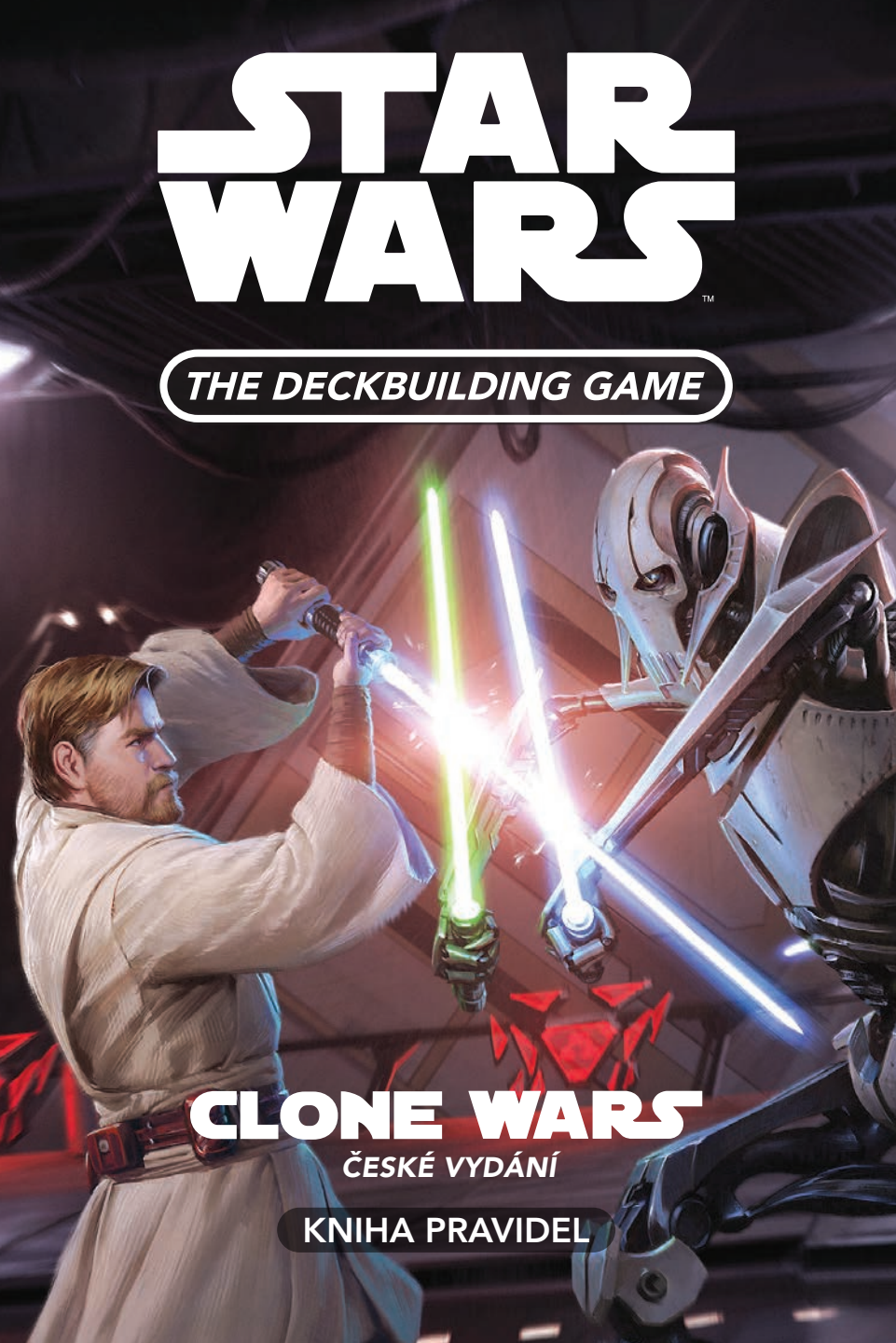


STAR WARS



THE DECKBUILDING GAME

CLONE WARS

ČESKÉ VYDÁNÍ

KNIHA PRAVIDEL

Válka! Objev droidích továren na Geonosis a rychlé nasazení Klonové armády zahájily Klonové války. Bezpočet droidích armád ve službách Separatistické konfederace je nebezpečným protivníkem i pro Jedie, ochránce Galaktické republiky. Osud Republiky je v sázce a celá galaxie se zatajeným dechem čeká, jak válka dopadne...

PŘEHLED HRY

„Začala Klonová válka.“ – Yoda

STAR WARS™: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS je kompetitivní hrou pro dva hráče, která na váš stůl přenesení válku mezi Galaktickou republikou a Separatistickou konfederací probíhající napříč celou galaxií. Vy a váš soupeř si vyberete mezi Republikou a separatisty. V průběhu hry budete svůj startovní balíček posilovat kupováním karet, které vám zajistí větší palebnou sílu a přidají vám zdroje, abyste mohli napadnout a zcela zničit nepřátelskou základnu. První hráč, který soupeři zničí tři základny, vyhrává hru!

EDICE KLONOVÉ VÁLKY

Edici **KLONOVÉ VÁLKY** lze hrát samostatně nebo zkombinovat s jinými hrami **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**. Pravidla v této edici jsou z větší části stejná jako u originálu, ale došlo k upravení pravidel Vykázání (viz strana 26). Pravidla pro kombinování této edice s originální hrou jsou vysvětlena v sekci Hra s více edicemi na straně 28.

NAUČTE SE HRÁT ONLINE!

Podívejte se na videonávod:
[Fantasyflightgames.Com/star-wars-the-deckbuilding-game](https://fantasyflightgames.com/star-wars-the-deckbuilding-game)

Toto výukové video vzniklo pro původní hru. Jak bylo zmíněno výše, s výjimkou menší úpravy Vykázání jsou pravidla téměř identická. Video vás naučí, jak se hra hraje, ale místo na Republiku a separatisty bude odkazovat na Impérium a povstalice. Video najdete pod záložkou „Gameplay Tutorial“. Zdroj je z youtube a u videa lze zapnout automatický překlad titulků do českého jazyka.

HERNÍ SOUČÁSTI



10 republikových
startovních karet



10 separatistických
startovních karet



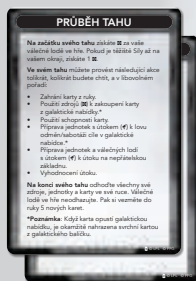
90 galaktických
karet



10 karet pilotů
z Vnějšího okraje



20 karet základen
(10 republikových
a 10 separatistických)



2 referenční
karty



1 ukazatel rovnováhy
Síly



50 kostek poškození
(fialové)



1 těžiště Síly (bílé)



20 kostek zdrojů
(žluté)



PŘÍPRAVA

Při přípravě hry vy i váš soupeř provedete následující kroky. (Když je vám řečeno, abyste v daném kroku něco udělali se svými základnami nebo startovním balíčkem, soupeř udělá to samé se svými základnami nebo balíčkem.)

1. Vyberte si frakci: Republika nebo separatisté
2. Najděte pět republikových základů a pět separatistických základů, které jsou vypsané níže. Tyto karty vytváří republikový balíček základů a separatistický balíček základů. (Zbývle základny nechte v krabici, ty se využijí jen při aplikaci rozšířených pravidel uvedených na straně 28.)



BALÍČEK REPUBLIKOVÝCH ZÁKLADEN

- Rishi (startovní základna)
- Anaxes
- Coruscant
- Kamino
- Ryloth



BALÍČEK SEPARATISTICKÝCH ZÁKLADEN

- Xorrn (startovní základna)
- Dac
- Felucia
- Geonosis
- Mygeeto

3. Svou startovní základnu umístíte otočenou lícem nahoru před sebe a zbývající karty základů umístíte pod ni (na pořadí nezáleží).
4. Oddělte od ostatních karet 10 republikových startovních karet a 10 separatistických startovních karet (karty jsou vypsané níže). Vezměte si karty, které odpovídají vaší frakci, a zamíchejte je dohromady. To bude hráčův balíček. Svůj lícem dolů otočený balíček umístíte vedle svého balíčku základů.



Označení startovního balíčku



STARTOVNÍ KARTY REPUBLIKY

- Republikový raketoplán x 7
- Klonovaný voják x 2
- Rytíř Jedi x 1



STARTOVNÍ KARTY SEPARATISTŮ

- Separatistický raketoplán x 7
- B1 bitevní droid x 2
- Agent temné strany x 1

5. Zamíchejte 90 galaktických karet dohromady a vytvořte tak galaktický balíček. Otočte šest karet a seřadte je vedle sebe, abyste vytvořili galaktickou nabídku. Republikové karty natočte směrem k republikovému hráči a separatistické karty natočte směrem k separatistickému hráči. Neutrální karty otočte bokem, aby je mohli přečíst oba hráči. Lícem dolů otočený galaktický balíček umístěte vedle jednoho konce galaktické nabídky.



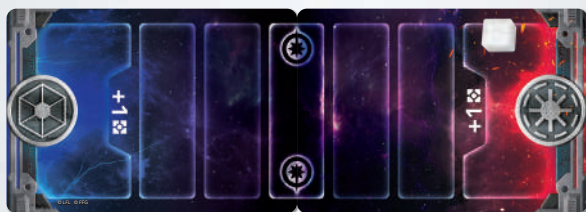
Galaktický balíček, galaktická nabídka a balíček pilotů z Vnějšího okraje

6. Na opačný konec galaktické nabídky umístěte lícem nahoru otočené karty pilotů z Vnějšího okraje. To bude balíček pilotů z Vnějšího okraje.



Kostky poškození (fialové), kostky zdrojů (žluté)

7. Umístěte kostky poškození a kostky zdrojů vedle galaktického balíčku, aby na ně oba hráči snadno dosáhli.
8. Rozložte ukazatel rovnováhy Síly a otočte ho nahoru stranou, kde se nachází symboly Republiky a separatistů. (Druhá strana se používá ve hře s více edicemi, která je popsána na straně 28). Položte ho vedle balíčku pilotů z Vnějšího okraje tak, aby republiková strana směřovala k republikovému hráči. Umístěte těžiště Síly na pole na úplném okraji republikové strany.



9. Vezměte si do ruky pět svrchních karet ze svého balíčku a jste připraveni hrát!

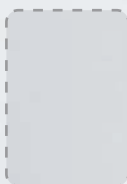
PŘÍKLAD PŘIPRAVENÉ HRY

Vykazovací
hromádka
republikového
hráče

Republiková
základna



Zásoba poškození



Galaktická
odhazovací
hromádka



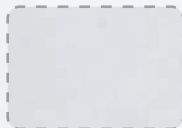
Galaktický
balíček



Galaktická nabídka



Zásoba zdrojů



Vykazovací
hromádka
separatistického
hráče



Odhazovací
hromádka
separatistického
hráče



Balíček
separatistického
hráče



HERNÍ OBLAST SEPARATISTŮ



HERNÍ OBLAST REPUBLIKY

Balíček republikového hráče



Odhazovací hromádka republikového hráče



Republiková vítězná hromádka



Galaktická nabídka

Balíček pilotů z Vnějšího okraje



Ukazatel rovnováhy Síly



Separatistická základna

Separatistická vítězná hromádka



KLÍČOVÉ KONCEPTY

Následující sekce obsahuje klíčové koncepty, které musíte znát, abyste mohli hrát **STAR WARS: The Deckbuilding Game – Clone Wars**.

VYTVÁŘENÍ BALÍČKU

„Velký skok vpřed často nejdřív vyžaduje dva krůčky vzad.“ – Obi-Wan Kenobi

V této hře vy a váš soupeř začínáte hru s vlastním balíčkem 10 karet. Tyto startovní balíčky nejsou moc silné a poskytují především zdroje. Na začátku hry tyto zdroje využijte k nakoupení nových karet a jejich přidání do svého balíčku. Jak se váš balíček bude zlepšovat, v následujících kolech bude generovat víc zdrojů a umožní vám silnější útoky.

Hlídejte si, jaké schopnosti zakoupené karty mají, aby se po přidání dobře doplňovaly s kartami v balíčku. A bedlivě sledujte, jaké karty kupuje soupeř, protože vám to pomůže s pochopením jeho strategie a vypracováním plánu, jak jeho strategii vzdorovat.

ROVNOVÁHA SÍLY

„Musíš cítit. Věřit instinktům.“ – Qui-Gon Jinn

Rovnováha Síly může boj mezi Republikou a separatisty výrazně ovlivnit. Během hry mohou různé účinky ovlivnit rovnováhu Síly a naklonit ji k jedné frakci. Ke sledování těchto změn se používá ukazatel rovnováhy Síly.

Některé schopnosti karet používají frázi: „Pokud vás provází Síla“. Tyto schopnosti mohou být použity pouze tehdy, když je těžiště Síly na jednom ze tří polí na vaší straně ukazatele rovnováhy Síly.

- ★ Pokud je těžiště Síly na jednom ze tří světlých polí, pak Síla provází republikového hráče.
- ★ Pokud je těžiště Síly na jednom ze tří temných polí, pak Síla provází separatistického hráče.
- ★ Pokud je těžiště Síly na neutrálním poli uprostřed, Síla neprovází žádného hráče.

Když získáte Sílu (☉), posuňte těžiště Síly na ukazateli rovnováhy Síly o odpovídající počet polí směrem k sobě. Pokud je těžiště Síly na začátku vašeho tahu na poli na samém okraji vaší strany Síly, získáváte 1 dodatečný zdroj, který v tomto kole můžete použít.



Síla v tomto okamžiku provází republikového hráče, protože těžiště je na jednom ze tří světlých polí.

ANATOMIE KARTY

Ve **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME – KLONOVÉ VÁLKY** jsou tři druhy karet - jednotky, základny a válečné lodě. V této sekci najdete detailní popisy symbolů a informací uvedených na každé kartě.

ÚTOK

Poškození, jaké karta způsobuje

ZDROJE

Množství zdrojů, které tato karta generuje

SÍLA

Množství Síly, které tato karta generuje

NÁZEV

Jméno této karty

CENA

Množství zdrojů, které je nutné utratit, aby byla jednotka zakoupena z galaktické nabídky



OBRANA

Hodnota celkového poškození, které je nutné této kartě způsobit, aby byla poražena v galaktické nabídce

ODMĚNA

Odměna za poražení této jednotky v galaktické nabídce

UNIKÁKTNÍ SYMBOL

Upozornění, že karta je unikátní a mohou na ni odkazovat jiné karty

SYMBOL FRAKCE

Určuje, ke které frakci karta náleží

OZNAČENÍ

Upřesňující popis, na který mohou odkazovat jiné karty

SCHOPNOST

Speciální způsob, jakým může karta ovlivňovat hru

TYP KARTY

Určuje funkci, kterou tato karta zastává ve hře



ODOLNOST

Hodnota celkového poškození, které je nutné této kartě způsobit, aby byla zničena v hráčově oblasti



PŘÍSLUŠNOST K FRAKČÍM

*„Nebojujeme jen za Republiku, dnes bojujeme za naše bratry tam doma.“
– kapitán Rex*

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME – KLONOVÉ VÁLKY je bitva mezi dvěma frakcemi: Republikou a separatisty. Obě frakce mají své vlastní postavy, vozidla, lodě a základny, díky kterým má každá strana svůj vlastní Star Wars vizuální a herní styl. Jsou tu také neutrální karty zastupující lodě, vozidla a postavy, které jsou ochotné se k jedné z frakcí přidat... když jim zaplatí.

Každá karta v galaktickém balíčku je označena jako republiková, separatistická, nebo neutrální. Republikové karty si může koupit pouze republikový hráč a separatistické karty si může koupit pouze separatistický hráč. Neutrální karty si mohou koupit oba hráči. Karta, která patří k soupeřově frakci, je považována za nepřátelskou kartu.



Republikový symbol



Separatistický symbol

Tyto symboly označují dvě herní frakce.

Karta, na které žádný takový symbol není, je neutrální karta.



PRŮBĚH HRY



„Tak **tomu** říkám závody!“ – Anakin Skywalker

Hra se hraje na několik tahů. První tah odehrají separatisté, po něm Republika a obě strany se dál střídají, dokud jeden hráč nezničí tři soupeřovy základny a nestane se vítězem.

ZAČÁTEK TAHU

Následující proces proběhne na začátku každého tahu.

Nejprve, pokud nemáte základnu (protože soupeř vaši základnu v předchozím tahu zničil), se podívejte na své zbývající karty základen a vyberte si, kterou vyložíte jako svou novou základnu.

Poté, pokud je těžiště Síly na okraji vaší strany, získáte jeden zdroj. Vezměte si ho ze zásoby zdrojů a umístěte ho do své hrací oblasti.

Nakonec získáte zdroje za válečné lodě, které máte ve hře. (Na začátku hry žádné válečné lodě mít nebudete, a proto tento krok budete přeskakovat.)

- ✦ Zdroje za kartu získáte tak, že ze zásoby vezmete kostky zdrojů, jejichž počet odpovídá hodnotě zdrojů na kartě.
- ✦ Zdroje, které získáte během svého tahu, se stávají vaší osobní zásobou zdrojů.

TAH HRÁČE

Ve svém tahu můžete provést libovolný počet následujících akcí, ve vámi zvoleném pořadí, a každou akci smíte provést tolikrát, kolikrát můžete nebo chcete:

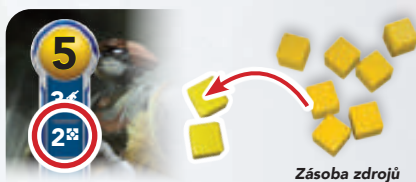
- + Zahrání karty
- + Zakoupení karty
- + Použití karty
- + Příprava útoku
- + Vyhodnocení útoku
- + Konec tahu

Každá z těchto možností je podrobněji vysvětlena v následujících sekcích.

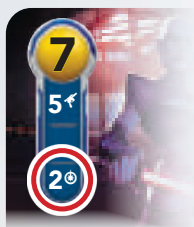
ZAHRÁNÍ KARTY

Kartu zahrajete tak, že ji vezmete z ruky a otočenou lícem nahoru ji umístíte do své hrací oblasti. Tato karta je nyní považována za kartu „ve hře“.

Po zahrání karty okamžitě získáte zdroje odpovídající hodnotě zdrojů na dané kartě.



Poté posuňte těžiště Síly o tolik polí, kolik je hodnota Síly na kartě, směrem ke své straně na ukazateli rovnováhy Síly.



Separatistický hráč zahraje Asaji Ventress, jednotku se 2 body Síly, a posune těžiště Síly o dvě pole směrem k separatistické straně, aby tím ukázal 2 získané body Síly.

Jakmile je karta ve hře, můžete používat její schopnosti a/nebo ji připravit k útoku (více v Příprava útoku na straně 17).

Karty jednotek zůstávají ve hře až do konce tahu (více v Konec tahu na straně 21). Každá vaše karta válečná loď zůstává ve hře, pokud na ní není stejné nebo větší poškození, než jaká je její odolnost (více ve Vyhodnocení útoku na straně 18).

ZAKOUPENÍ KARTY

Karty v galaktické nabídce a v balíčku pilotů z Vnějšího okraje lze zakoupit.

- ✦ Republikový hráč může kupovat republikové a neutrální karty, ale nesmí kupovat separatistické karty.
- ✦ Separatistický hráč může kupovat separatistické a neutrální karty, ale nesmí kupovat republikové karty.

Když chcete koupit kartu, utraťte tolik zdrojů, kolik je cena karty. To uděláte tak, že odstraníte odpovídající množství zdrojů ze své zásoby a vrátíte je do hlavní zásoby zdrojů. Poté kartu odstraňte z galaktické nabídky (nebo z balíčku pilotů z Vnějšího okraje) a umístěte ji otočenou lícem nahoru navrch své odhazovací hromádky. Až svou odhazovací hromádku přistě zamícháte a vytvoříte z ní nový balíček, karta se stane součástí tohoto balíčku a vy ji budete moci použít, až ji v příštích tazích dostanete do ruky.

- ✦ Když je z galaktické nabídky odstraněna karta, okamžitě ji nahraďte otočením svrchní karty galaktického balíčku, kterou otočenou lícem nahoru umístíte na uvolněné místo v galaktické nabídce.



Osobní zásoba
zdrojů

Zásoba zdrojů

POUŽITÍ SCHOPNOSTI KARTY

„Nemusíte mít meč, abyste měl moc. Někdy je mnohem důležitější probudit odvahu v ostatních.“ – Ahsoka Tano

Když chcete použít schopnost karty ve hře, oznamte soupeři, kterou schopnost chcete použít, a vyřešte účinek této schopnosti.

- ✦ Používání schopností na kartách je dobrovolné.
 - ✦ Když řešíte schopnost, musíte uplatnit všechny její proveditelné účinky. Ignorujete pouze účinky, které provést nelze.
 - ✦ Schopnost každé karty ve hře můžete během svého tahu použít jen jednou.
- ◇ Schopnosti karet mohou být zahrány ve stejném tahu, kdy je zahrána karta.
 - ◇ Když použijete schopnost karty, nakloňte kartu lehce do strany jako připomínku, že schopnost již byla použita a v tomto tahu ji znovu použít nesmíte.

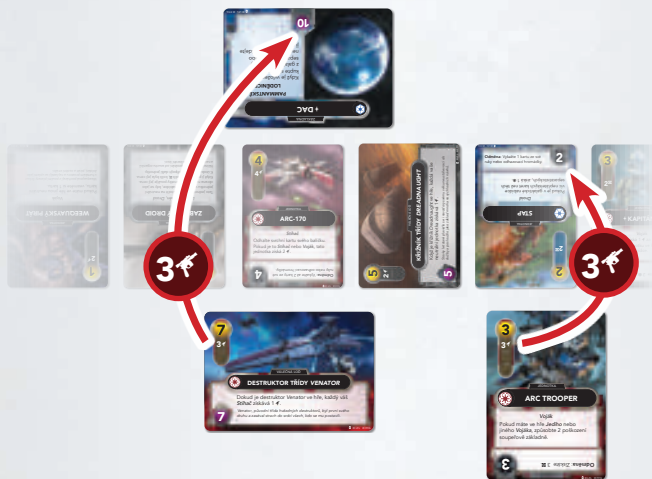


PŘÍPRAVA ÚTOKU

„A teď padneš. Jako jednou všichni Jediové.“ – Asajj Ventress

Své jednotky a válečné lodě můžete využít k útoku na soupeřovu základnu (ta může být chráněna válečnými loděmi, které má soupeř ve hře). Stejně tak můžete se svými jednotkami napadnout nepřátelské karty v galaktické nabídce. U Republiky takový útok nazýváme sabotáž a u separatistů lov odměn (více ve Lov odměn a sabotáž na straně 19).

Když chcete napadnout nepřátelskou základnu, vyberte karty, které budou útočit, a umístěte je pohromadě do vaší herní oblasti (někteří hráči je pokládají přímo před napadenou základnu). Když chcete provést sabotáž nebo vyslat lovce odměn, umístíte útočící karty před cílovou kartu v galaktické nabídce.



Destruktor Venator útočí na základnu separatistického hráče. ARC Trooper sabotuje STAP droida v galaktické nabídce.

Každá karta, kterou máte ve hře, může během tahu provést jen jeden útok. Když přesouváte kartu do útočné pozice, dejte si pozor na její naklonění, aby bylo jasné, jestli už použila svou schopnost. Díky tomu bude vaše herní oblast přehlednější a vy i váš soupeř své tahy odehrajete snáz!

Všimněte si, že příprava útoku nevede k jeho okamžitému vyhodnocení. Důvodem je, že k jednomu útoku se může připravit více jednotek, než se rozhodnete, že jejich společný útok provedete. Vyhodnocení útoku je popsáno v následující sekci.

VYHODNOCENÍ ÚTOKU

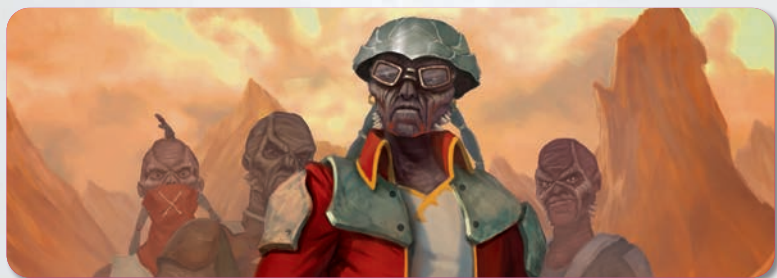
Útoky jsou namířené proti základně a lov odměn a sabotáže jsou namířené proti kartám v galaktické nabídce. Pravidla pro každý typ útoku jsou popsána níže.

Útok na nepřátelskou základnu

Když řešíte útok proti soupeřově základně, sečtete hodnotu útoku všech jednotek a válečných lodí, které jste k útoku připravili. Vezměte si ze zásoby odpovídající počet kostek poškození. Ty jsou celkovým poškozením, které jste soupeřovi způsobili. Toto poškození musí být rozděleno následujícím způsobem:

- ✦ Každá válečná loď, kterou má soupeř ve hře, musí být zničena, než může být poškození umístěno na jeho základnu.
 - ◇ Když je poškození válečné lodě stejné nebo větší než její odolnost, je zničena a odhozena na odhazovací hromádku svého vlastníka.
 - ◇ Pokud má váš soupeř víc jak jednu válečnou loď, vy rozhodnete, jak bude poškození mezi tyto lodě rozděleno.
- ✦ Pokud vám po zničení všech soupeřových válečných lodí ve hře zůstanou kostky poškození, umístíte je na jeho základnu.
 - ◇ Kostky poškození na základně (nebo válečné lodi) zůstávají, dokud není poškození opraveno schopností karty.
- ✦ Když je poškození základny stejné nebo větší než její odolnost, základna je zničena.
 - ◇ Když je soupeřova základna zničena, umístíte ji vedle svého okraje ukazatele rovnováhy Síly. To je vaše vítězná hromádka. Všechna poškození z této základny vraťte do zásoby.
 - ◇ Když je hráčova základna zničena, na začátku svého dalšího tahu si ze svých zbývajících karet základen vybere novou.
 - ◇ Poškození převyšující odolnost základny se vrací do zásoby. Na novou základnu se nepřenáší.

Po vyhodnocení útoku na soupeřovu základnu nechte útočící karty pohromadě na stejném místě až do konce svého tahu. Je to připomínka, že karty už účily, a proto se nemohou účastnit druhého útoku.



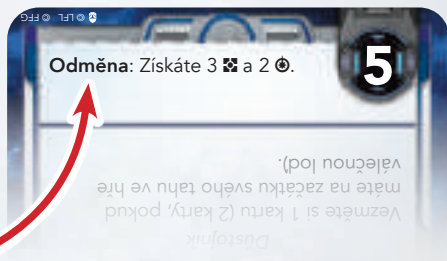
Lov odměn a sabotáže

„Přijmu jakékoli džob... za správnou cenu.“ – Cad Bane

Lov odměn a sabotáže jsou tématická označení stejného typu útoku.

Každá republiková i separatistická jednotka v galaktické nabídce má na kartě uvedenou obranu a ve spodní části popsanou odměnu. Tento text je napsaný vzhůru nohama, aby si soupeř, který chce kartu napadnout, mohl vše potřebné snadno přečíst, když je karta v galaktické nabídce umístěna správným způsobem.

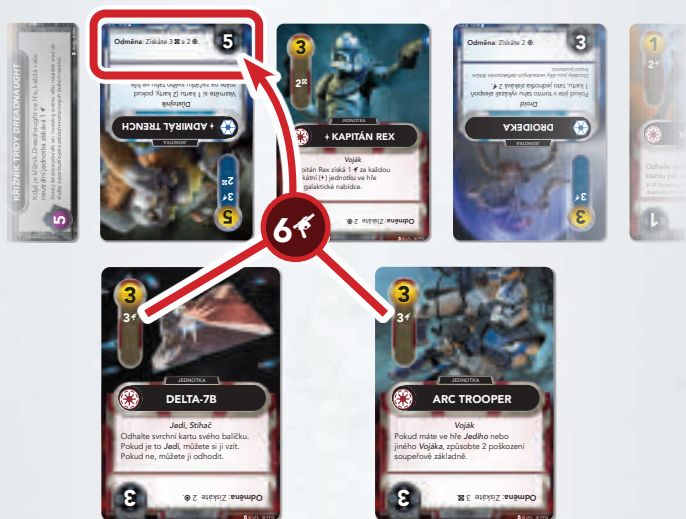
Pokud chcete provést akci lov odměn (separatisté) nebo sabotáž (Republika), nejprve si v galaktické nabídce vyberte kartu z nepřátelské frakce. Poté sečtete útočnou sílu všech jednotek, které jste připravili k útoku. Pokud je součet rovný nebo vyšší než obrana napadené karty, útok je úspěšný. Odstraňte poraženou kartu z galaktické nabídky (a odhod'te ji na galaktickou odhazovací hromádku) a nahraďte ji svrchní kartou galaktického balíčku. Nakonec můžete získat odměnu, která byla uvedena na poražené kartě.



Admirál Trench má obranu 5 a odměnou za jeho poražení jsou 3 zdroje a 2 body Síly.

Na lov odměn a sabotáže se vztahují ještě následující pravidla:

- ✦ Válečné lodě nemohou být cílem lovu odměn a sabotáží.
- ✦ Přebytná útočná síla je ztracena.
- ✦ Na karty zaměřené lovem odměn a sabotážemi se neumísťují kostky poškození. Pokud je celková útočná síla nižší než obrana cíle, nic se nestane.



Republikový hráč vyšle Deltu-7B a ARC Troopera, aby provedli sabotáž. Jejich celkový útok je šest. Útok je vyšší než obrana admirála Trenche, a proto je karta Admirál Trench odhozena na galaktickou odhazovací hromádku a nahrazena svrchní kartou z galaktického balíčku. Republikový hráč se rozhodne přijmout odměnu za admirála Trenche a získá 3 zdroje a 2 body Síly, které můžete v tomto tahu použít.

Po vyhodnocení lovu odměn nebo sabotáže nechte útočící karty pohromadě na stejném místě až do konce svého tahu. Je to připomínka, že karty už útočily, a proto se nemohou účastnit dalšího útoku.

KONEC VAŠEHO TAHU

Když uděláte vše, co můžete (nebo chcete), řekněte soupeři, že váš tah končí.

Když ukončujete svůj tah, udělejte následující:

- ✦ Nejprve ze hry odstraňte všechny své jednotky.
- ✦ Poté narovnejte svou základnu a všechny své válečné lodě ve hře a vraťte je na jejich místo ve své herní oblasti.
- ✦ Pak odhodte všechny karty, které vám zůstaly v ruce, a vraťte zdroje, které zůstaly ve vaší osobní zásobě, do hlavní zásoby.
- ✦ Nakonec si vezměte pět karet ze svého balíčku. Pokud v balíčku došly karty a vy si ještě potřebujete nějakou vzít, zamíchejte odhazovací hromádku, vytvořte z ní nový balíček a karty si doberte z něj.

Příklad: Na konci tahu vám v balíčku zůstaly tři karty. Vezměte si tyto tři karty do ruky a pak zamíchejte odhazovací hromádku. Z nového balíčku si doberte zbývající dvě karty, abyste měli v ruce celkem pět karet.

VÍTĚZSTVÍ

„Teď to ukončím jednou provždy.“ – Mace Windu

První hráč, který zničí tři soupeřovy základny, vyhrává hru! Hra okamžitě končí, když je zničena třetí základna jednoho hráče. Pak už nemohou být zahrány nebo vyřešeny další karty nebo schopnosti.



PŘÍKLAD PROBÍHAJÍCÍ HRY

Vykazovací
hromádka
republikového
hráče

Republiková
základna



Zásoba poškození



Válečné lodě



Galaktická
odhazovací
hromádka



Galaktický
balíček



Galaktická nabídka



Zásoba zdrojů



Vykazovací
hromádka
separatistického
hráče



Odhazovací
hromádka
separatistického
hráče



Balíček
separatistického
hráče



HERNÍ OBLAST SEPARATISTŮ



HERNÍ OBLAST REPUBLIKY

Balíček republikového hráče



Odhazovací hromádka republikového hráče



Republiková vítězná hromádka



Galaktická nabídka

Balíček pilotů z Vnějšího okraje



Ukazatel rovnováhy Síly



Válečné lodě



Separatistická základna



Separatistická vítězná hromádka

DODATEČNÁ PRAVIDLA

„To není možné. Třeba v archivech nejsou údaje.“ – Obi-Wan Kenobi

Tato sekce obsahuje pravidla pro důležité termíny a situace, na které můžete během hraní narazit.

SCHOPNOSTI

Některé karty mají schopnosti, které můžete ve svém tahu použít. Text na kartě popisuje, kdy a jak mohou být schopnosti použity.

- ✦ Schopnosti, které nespecifikují, kdy mají být použity, mohou být během vašeho tahu použity kdykoliv, kdy je karta ve hře.
 - ◇ Každá z těchto schopností může být použita jen jednou za tah.
- ✦ Používání schopností na kartách je dobrovolné.
- ✦ Když používáte schopnost, musíte uplatnit všechny proveditelné účinky.
 - ◇ Například, pokud schopnost říká, že máte opravit tři poškození na své základně, ale na vaší základně jsou jen dvě, opravíte dvě.

VÝBĚR

Některé karty vám nabízejí možnost vybrat si z více možností. Když se rozhodujete, jakou možnost si ve svém tahu vyberete, můžete si vybrat jen tu proveditelnou. Nemůžete si vybrat schopnost, u které nelze uplatnit účinek.

ZPŮSOBENÍ POŠKOZENÍ

Některé schopnosti vám umožňují poškodit základnu. Toto poškození je způsobeno přímo základně a ignoruje válečné lodě.

ZNIČENÍ

Některé schopnosti vám umožní zničit soupeřovu válečnou loď, která je ve hře nebo v galaktické nabídce. Zničené válečné lodě jsou okamžitě odhozeny na odpovídající odhazovací hromádku. .

- ✦ Když zničíte válečnou loď v soupeřově hrací oblasti, karta je odhozena na jeho odhazovací hromádku
- ✦ Když zničíte válečnou loď v galaktické nabídce, karta je odhozena na galaktickou odhazovací hromádku.

ODHOZENÍ

Některé schopnosti umožňují odstranění karty z vaší ruky, soupeřovy ruky nebo z galaktické nabídky.

- ✦ Když odhazujete kartu ze své ruky, vybíráte kartu, která má být odhozena, pokud schopnost karty výslovně nenařídí náhodné odhození.
- ✦ Tyto karty jsou okamžitě odhozeny na odpovídající odhazovací hromádku.
 - ◇ Když je karta odhozena z vaší ruky, skončí na vaší odhazovací hromádce.
 - ◇ Když je karta odhozena ze soupeřovy ruky, skončí na jeho odhazovací hromádce.
 - ◇ Když je karta odhozena z galaktické nabídky, skončí na galaktické odhazovací hromádce.
- ✦ Když je karta z galaktické nabídky odstraněna odhozením, nezískáte na kartě uvedenou odměnu.

ZÍSKÁNÍ

Některé schopnosti vám umožňují získat silnější útok, zdroje nebo body Síly. Okolnosti, za jakých mohou být získány, jsou specifikovány v popisu schopnosti.

- ✦ Každá hodnota na kartě může být použita jen jednou za tah.



Huttský stíhač může získat silnější útok.

POKUD

Některé popisy schopností obsahují slovo „pokud“. Takovým schopnostem říkáme podmíněné schopnosti, protože jejich použití vyžaduje splnění jejich podmínky. Například, některé schopnosti karet začínají frází „Pokud vás provází Síla...“ Ty pak mohou být použity jen tehdy, když je těžiště Síly na vaší straně ukazatele Rovnováhy síly.

MUSET

Některé schopnosti používají slovo „musíte“. Pokud je taková karta ve hře, použití její schopnosti není dobrovolné..

VYKÁZÁNÍ

Některé schopnosti vám umožní vykázat karty. Díky tomu můžete ze svého balíčku odstranit slabé karty a zvýšit šanci, že si z balíčku později vezmete silnou kartu. Vykázané karty jsou odhozeny na vaši osobní vykazovací hromádku, což je hromádka mimo herní oblast, odkud byste si jinak mohli karty znovu brát.

Separatistický hráč má přístup k několika schopnostem, které mu umožňují vykazovat karty ze své ruky, ze své odhazovací hromádky, a dokonce i z galaktické nabídky. Navíc má i další schopnosti, které mu umožňují získat karty z jeho vykazovací hromádky. Pochopení, jak nejlépe využívat svou vykazovací hromádku, je pro separatistického hráče životně důležité.

- ✦ Když zahrajete kartu, která má schopnost vykázat samu sebe, můžete nejprve použít útok, Sílu a zdroje na kartě, než ji vykážete.
- ✦ Když vám schopnost karty nařizuje vykázat kartu ze své ruky nebo odhazovací hromádky, vybraná karta musí být ve chvíli řešení schopnosti ve vaší ruce nebo v odhazovací hromádce.
- ◊ Když vykazujete kartu ze své ruky, nemůžete ji v tomto tahu zahrát.
- ✦ Karty ve vykazovacích hromádkách nejsou považovány za karty ve hře a z pohledu schopností karet nejsou v odhazovacích hromádkách. Karty ve vykazovacích hromádkách mohou být ovlivňovány jen schopnostmi, které výslovně odkazují na vykázané karty.
- ◊ Každý hráč má svou vlastní vykazovací hromádku a některé schopnosti jim umožňují manipulovat se svými vlastními vykázanými kartami.
- ✦ Vykazovací hromádku si můžete kdykoliv prohlédnout.

Příklad: Separatistický hráč během hry využije několik schopností, aby s nimi vykázal karty. Tyto karty jsou odstraněny ze hry a umístěny na vykazovací hromádku separatistického hráče. Nyní má separatistický hráč ve hře Droidí kontrolní loď, a proto se může podívat do své vykazovací hromádky a koupit v ní jednoho Droida.



OPRAVENÍ

Některé schopnosti umožňují opravit poškození na vaší základně. Když opravujete základnu, odstraňte z ní tolik kostek poškození, kolik je napsáno v popisu opravovací schopnosti.

ODHALENÍ

Některé schopnosti vám umožňují odhalit svrchní kartu galaktického balíčku. Když kartu odhalíte, otočte ji tak, aby ji všichni viděli. Pokud není výslovně řečeno, že máte kartu odhodit, vraťte ji otočenou lícem dolů navrch galaktického balíčku.

KDYŽ

Některé schopnosti používají slovo „když“. Tyto schopnosti se nazývají spouštěné schopnosti, protože je spustí určitý moment. Například některé základny začínají frází: „Když je vyložena...“ Tyto schopnosti jsou použity jen ve chvíli, kdy je karta přidána do hry.

- + Spouštěné schopnosti nejsou omezené jedním použitím za tah. Mohou být použity pokaždé, když je splněna jejich časová podmínka.
- + Pokud je „když“ schopnost v konfliktu s vyřešením schopnosti v odměně, vyřešte nejdřív odměnu.

DOKUD

Některé schopnosti používají slovo „dokud“. Tyto schopnosti se nazývají trvalé schopnosti, protože zůstávají aktivní, dokud trvá jejich specifikovaná podmínka. Když karta s trvalou schopností opustí hru, její účinek okamžitě končí.

Příklad: Dokud máte ve hře Křížník Dreadnaught, poskytuje vašim neutrálním jednotkám bonus k útoku. Toto posílení skončí hned, jak karta opustí hru.

PRÁZDNÝ BALÍČEK

Pokud v balíčku někdy dojdou karty, když si z něj máte nějakou vzít, zamíchejte odpovídající odhazovací hromádku a vytvořte z ní nový balíček.

- + Nevytvářejte nový balíček hned, jak ve starém dojdou karty. Počkejte, dokud si z něj nemáte vzít kartu.
 - ◇ Pokud je hráčův balíček prázdný, počkejte, dokud si nebudete potřebovat vzít kartu, než zamícháte odhazovací hromádku.
 - ◇ Pokud je galaktický balíček prázdný, počkejte, dokud není třeba doplnit galaktickou nabídku, než zamícháte galaktickou odhazovací hromádku.

POKROČILÉ HERNÍ VARIANTY

„Není to příběh pro Jedie.“ – císař Palpatine

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS obsahuje 10 separatistických a 10 republikových základů. V přípravných pokynech na straně 4 však stojí, že má každý hráč v základní hře vrátit 5 základů do krabice. Až si osvojíte základy hry, budete připraveni hrát pokročilejší herní varianty uvedené níže.

CELÁ GALAXIE

Takhle by se hra měla správně hrát. Ve všech ohledech je stejná jako základní hra, liší se jen v tom, že vy a váš soupeř máte v balíčku základů všech 10 základů. Když si v této variantě vybíráte novou základnu, máte více možností a budete moci svou strategii lépe přizpůsobit současně situaci ve hře.

- ✦ Když hrajete variantu Celá galaxie, doporučujeme zvýšit počet základů potřebných k vítězství na čtyři, jak je uvedeno ve volitelných pravidlech na straně 29.

HRA S VÍCE EDICEMI

Pokud máte i předchozí hru s frakcemi Impérium a povstalci, můžete ji zkombinovat s touto edicí. Nejprve rozdělte galaktické balíčky jednotlivých edicí podle frakcí. Výsledkem bude šest balíčků po 30 kartách: imperiální, povstalecký, republikový, separatistický a 2 balíčky neutrálních karet z jednotlivých edicí.

Vy a váš soupeř si vyberete různé frakce a spolu s nimi odpovídající základnu a startovní balíčky. Vyberte si jeden ze dvou neutrálních balíčků - cíleně nebo náhodně, když se nemůžete rozhodnout. Zamíchejte tento balíček s galaktickými balíčky vybraných frakcí a vytvořte tak nový galaktický balíček. Stejně jako v obvyklé hře v něm bude 90 karet: 30 pro každou frakci a 30 neutrálních. Pak v přípravě postupujte jako obvykle, vyberte jeden z balíčků pilotů z Vnějšího okraje a použijte šedou stranu ukazatele rovnováhy Síly. Náhodně určete prvního hráče. Druhý hráč začne hru s těžištěm Síly na svém okraji ukazatele.

HRA DVA NA DVA

Varianta dva na dva je bitvou dvou dvojic hráčů o nadvládu nad galaxií a vyžaduje dvě sady **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**, abyste ji mohli hrát. Mohou to být dvě kopie stejné edice. Veškerá pravidla a diagramy potřebné ke hraní této varianty naleznete na stránce: FantasyFlightGames.com/star-wars-the-deckbuilding-game

VOLITELNÁ PRAVIDLA

„Můj pane, je to... legální?“ – Nute Gunray

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS je navržena, abyste si mohli upravovat pravidla tak, jak vám to vyhovuje. Jedno a více volitelných pravidel můžete zkombinovat s herními variantami tak, aby vám hra nabídla nejlepší zážitek.

ÚPRAVA DÉLKY HRY

V základní hře vítězí hráč, který jako první zničí tři soupeřovy základny. Toto číslo může být upraveno, abyste zkrátili nebo prodloužili hru. Hráči, kteří touží po hlubší strategii a delším ladění balíčku, mohou vítěznou podmínku zvýšit na čtyři nebo pět základen. Hráči, kteří dávají přednost rychlé hře, ji zase mohou snížit na dvě základny. Hráči by se na počtu základen, které musí být zničeny, měli dohodnout už na začátku hry.

VYPLÁCENÍ NEUTRÁLNÍCH KARET

„Ti zrádci. Chátra! Jsem tak pyšnej... ale i zrazenej.“ – Hondo Ohnaka

Neutrální karty v galaktické nabídce nemohou být cílem lovců odměn nebo sabotáží, ale s tímto volitelným pravidlem je můžete vyplatit. Abyste vyplatili kartu v galaktické nabídce, utraťte počet zdrojů odpovídající ceně karty a pak kartu odhodte na galaktickou odhazovací hromádku. Tak můžete z galaktické nabídky odstranit nechtěné neutrální karty, aniž byste je museli přidávat do svého balíčku.



Když používáte toto volitelné pravidlo, oba hráči mohou utratit své zdroje, aby z galaktické nabídky odstranili Nákladní loď Aurory a Zabíjáckého droida.

ČASTO KLADENÉ OTÁZKY

Zde jsou odpovědi na některé často kladené otázky ohledně pravidel
STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS.

Musím zahrát každou kartu v ruce?

Ne. Můžete si vybrat, které karty zahrajete a které ne, ale nezahrané karty budou na konci vašeho tahu vždy odhozeny.

Musím schopnost karty použít hned po jejím zahrnutí?

Ne. Vy rozhodujete, kdy schopnost karty zahrajete, pokud její popis nezačíná slovem „Když“ (více v sekci Když na straně 27).

Musím používat schopnosti základna a karet, které jsem zahrál?

Ne. Použití schopností je dobrovolné.

Mohu schopnost použít jen částečně?

Ne. Když se rozhodnete použít schopnost, musíte maximálně uplatnit všechny proveditelné účinky.

Mohu použít schopnost, která umožňuje vykázat separatistickou kartu z galaktické nabídky, i když nemohu schopnost vyřešit úplně?

Ano. U schopnosti je nutné uplatnit všechny proveditelné účinky, a proto můžete kartu vykázat, i když nelze vyřešit zbytek schopnosti. Například můžete použít schopnost karty Tri-Fighter, i když ve hře není žádná nepřátelská válečná loď.

Když schopnost karty říká, že mohu vykázat karty ze své ruky nebo odhazovací hromádky, mohu je vykázat z obojího?

Ano. Můžete vykázat karty ze své ruky, z odhazovací hromádky nebo kombinaci předchozích možností.

Musím si brát odměnu, když porazím kartu v galaktické nabídce?

Ne. Odměny jsou dobrovolné.

Když budu chtít, mohu si prohlédnout libovolnou odhazovací nebo vykazovací hromádku?

Ano. Všechny tři odhazovací hromádky a obě vykazovací hromádky jsou veřejné informace, ale při prohlížení odhazovacích hromádek nesmíte měnit pořadí karet. Pořadí karet ve vykazovacích hromádkách však měnit můžete.

Když je soupeřova základna zničena schopností karty, mohu pak napadnout jeho válečné lodě?

Ano. Proti soupeřově základně můžete podniknout útok, i když už byla zničena. Takto budete moci poškodit válečné lodě, které zůstaly ve hře. Poškození, které by pak mělo být uplatněno na již zničenou základnu, je ztraceno.

Pokud je mou základnou Geonosis, mohu utratit 0 zdrojů, abych si koupil kartu s cenou 0 zdrojů?

Ano. Můžete si koupit Droida ze své vykazovací hromádky, který má cenu 0, utracením 0 zdrojů, například B1 bitevního droida.

Pokud je zničeno Mygeeto, budu muset vrátit neutracené body ve své osobní zásobě?

Ne okamžitě. Mygeeto bránilo, abyste své zdroje vraceli do zásoby na konci vašeho tahu, a proto je můžete v následujícím tahu utratit.

AUTOŘI

Herní design a vývoj: Frank Brooks

Design původní hry: Caleb Grace

Producent: Molly Glover

Editace: B.D. Flory

Korektury: Alexis Dykema

Specialista přes herní pravidla: Alex Werner

Produkční manažer: Chris Winebrenner-Palo

Manažer herního designu: Kate Morgan

Grafický designer edice: Laurence Smith

Manažer grafického designu: Mercedes Ophem

Ilustrace na obalu: Darren Tan

Vnitřní ilustrace: Andrius Anezin, Jacob Atienza, Tiziano Baracchi, Arden Beckwith, Marius Bota, Colin Boyer, Joshua Cairos, JB Casacop, Anthony Devine, Guillaume Ducos, Aurore Folny, Mariusz Gandzel, Michele Giorgi, Sergey Glushakov, Audrey Hotte, Lukasz Jaskolski, Jason Juta, Romana Kendalic, Alex Kim, Kate Laird, Adam Lane, Chris Metcalf, Mark Molnar, Ameen Naksewee, David Nash, Paulo Eduardo de Oliveira Torres Filho, Borja Pindado, Vlad Ricean, Emilio Rodriguez, Martin Diego Sadaba, Stephen Somers, Darren Tan, Andreia Ugrai, Ryan Valle, Andrea Zafiratos a Ben Zweifel

Umělecký ředitel: Jeff Lee Johnson

Výkonný umělecký ředitel: Tony Bradt

Koordinátor kvality: Zach Tewalthomas

Licenční koordinátoři: Kira Hartke a Kaitlin Souza

Licenční manažer: Dana Cartwright

Produkční manažeři: Justin Anger a Austin Litzler

Kreativní vizuální ředitel: Brian Schomburg

Operační ředitel studia: John Franz-Wichlacz

Ředitel produkční strategie: Jim Cartwright

Výkonný herní designer: Nate French

Šéf studia: Chris Gerber

LUCASFILM LIMITED

Licenční dohled: Lawrence Cruz a Brian Merten

TESTOVÁNÍ

Daniel Batistuzzo, Ryan Billington, Michael Burr, Michael Carney, Rafa Cerrato, Michelle Christensen, Siymon Coleman, Tony Fanchi, Eric Fersten, Cassiano Gallina, Chad Garlinghouse, Alfredo Gómez, Paul Grimes, Jonatan Harold, Rafa Hernández, Grace Holdinghaus, Sean Illg, Renato Maimone, Pedro "Pato" Martins, Jeffrey Northman, Cliff Orme, Spencer Palmer, Colin Phelps, James Phillips, Lori Redman, Stephen Redman, Aaron Robertson, Heidi Robertson, Michael Roth, Brandt Sanderson, Rico Sennrich, Eric Stanton, Xander Tabler, Kevin Van Sloun a Egoitz Uribeetxebarria

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Gamerock Studio, s. r. o.

Překlad: Jakub Mařík • **Editor:** Michal Ekrt

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games a FFG logo jsou © of Fantasy Flight Games.
Fantasy Flight Games sídlí na 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113,
USA, 651-639-1905. Skutečné herní součásti se od těch zobrazených mohou lišit.