

PŘÍRUČKA BOJOVNÍKA

*Bojovníci v této příručce jsou fiktivní postavy,
volně založené na výjimečných osobnostech
z historie, literatury a legend.*



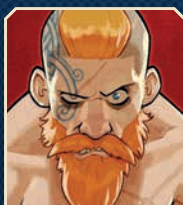
JONATHAN

str. 2



DIVOKÁ BANDA

str. 2



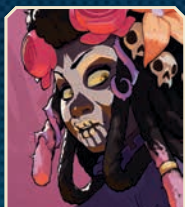
BŮDVAR

str. 3



SHANGO

str. 4



MAMAN BRIGITTE

str. 5



MEPHISTO

str. 5



VÍLÍ LID

str. 6



Mordres

str. 7



MILADY

str. 8



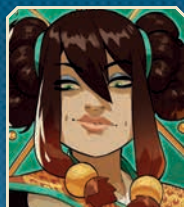
GOLEM

str. 10



WONG FEI-HUNG

str. 11



CHING SHIH

str. 12

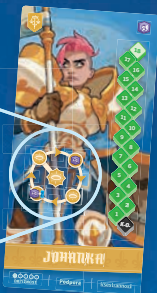


JOHANKA

Božský štit

— SPECIÁLNÍ STUPNICE —

Stupnice božího hlasu



— PŘÍPRAVA —



Umístěte 1 speciální ukazatel  na prostřední políčko svatozáře .

— HERNÍ STYL —



HLAS BOŽÍ

Když *Johanka* získá Hlas boží, posuňte speciální ukazatel  na stupnici o jedno políčko ve směru hodinových ručiček.

Když se ukazatel zastaví na pravém horním políčku, získáte 1 sílu; když skončí na levém dolním políčku, váš partner získá 1 sílu.



DIVOKÁ BANDA

PARTA ODPADLÍKŮ

SPECIÁLNÍ HERNÍ DÍL



Žeton šerifa

Tento zkorumpovaný šerif bude během boje měnit strany a ovlivňovat tak oba týmy. Budete si schopni šerifa udržet na své straně?



— PŘÍPRAVA —



Umístěte žeton šerifa  vedle desky bojovníka *Divoké bandy*.

— HERNÍ STYL —

ZRANĚNÍ A LÉČENÍ

Protože je každé políčko na stupnici zdraví *Divoké bandy* „stop“, ukazatel zdraví se vždy pohne jen o 1 políčko. Když se *Divoká banda* léčí současně se ztrátou BZ, tak pokud ztratí více BZ, než si vyléčí, posune se na své stupnici zdraví o 1 políčko dolů. Pokud si vyléčí více BZ, než kolik jich ztratí, posune se o 1 políčko nahoru.



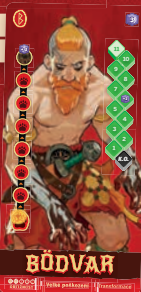


BÖDVAR

BERSERKER

PŘÍPRAVA

Bödvarova deska bojovníka je oboustranná. Během přípravy umístíte desku bojovníka **Bödvarovou** stranou vzhůru. Zároveň umístíte speciální ukazatel 🟡 na spodní políčko stupnice zuřivosti 🟡.



SPECIÁLNÍ KARTY

Některé **Bödvarovy** karty mají dvě sekce:

Jedna se používá, když je jeho deska bojovníka lidskou stranou vzhůru, a druhá, když je deska vzhůru stranou **Medvěda berserka**. Vyhodnocujte pouze efekty spojené s aktuální líčovou stranou desky bojovníka.



SPECIÁLNÍ STUPNICE



STUPNICE ZUŘIVOSTI



Když zahrajete kartu zvyšující zuřivost 🟡, posuňte speciální ukazatel 🟡 o jedno políčko vzhůru na stupnici zuřivosti



PŘEMĚNA

Když speciální ukazatel 🟡 dosáhne horního políčka 🟡, vyhodnoťte jeho efekt (+3 síly) a otočte desku bojovníka stranou **Medvěda berserka** vzhůru.



• V tahu, ve kterém se přemění, **Bödvar** ignoruje veškeré ztráty BZ, ale i léčení ze všech zdrojů.

• Jakýkoliv žeton připojený k **Bödvarovi** (jako třeba **Wong Fei-Hungův** žeton soustředění nebo **Shangovo** Vzplanutí!) bude přesměrován na **Medvěda berserka**.

MEDVĚD BERSERKER:

Když je deska bojovníka **Medvědem berserkem** vzhůru, jsou jeho počáteční HP rovny jeho síle. Spočítejte jeho kostičky síly a umístíte ukazatel zdraví na dané políčko na jeho stupnici zdraví. Při přeměně si ponechte všechny **Bödvarovy** kostičky síly, ale kostičky síly přesahující 15 se při umísťování ukazatele zdraví neberou v úvahu.



POZNÁMKA: Toto jsou počáteční BZ **Medvěda berserka**, nikoli maximální. Může se vyléčit až na 15 HP.

ČASTO KLADENÉ DOTAZY

• **Pokud Bödvar utrpí přímé zranění, když zahraje Duchovní trans, způsobí to přímé poškození navíc?**
Ne, zvláštní efekt je spuštěn pouze útokem.



• **Pokud je útok veden na Bödvarova partnera, když zahraje Duchovní trans, utrpí stále 2 přímé poškození?**
Ne, **Bödvar** utrpí přímé poškození jedině tehdy, je-li útok veden na něj.



SHANGO

STRÁŽCE OHNĚ
A HROMU

SPECIÁLNÍ HERNÍ DÍL



Žetony Vzplanutí! (x5)



PŘÍPRAVA



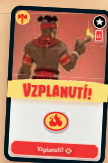
Umístěte 5 žetonů Vzplanutí! vedle Shangovy desky bojovníka.

HERNÍ STYL



AKCE VZPLANUTÍ!

Umístěte žeton Vzplanutí! na desku aktivního bojovníka druhého hráče. Jestli už na sobě tento bojovník nějaké žetony Vzplanutí! má, přidejte tento žeton k ostatním. Jestliže žádné žetony Vzplanutí! nemá, položte na něj jeden žeton, ale zároveň si také vezměte zpátky všechny žetony Vzplanutí! z desky bojovníka jeho partnera a umístěte je vedle **Shangovy** desky bojovníka. Umístit 5 žetonů Vzplanutí! na stejného bojovníka je těžší, než se může zdát! Akce Vzplanutí! sama o sobě nepůsobí žádné poškození a není považována za útok, takže ji nelze vykryt.



SEŽEHNUTÝ

Pokud má bojovník na své desce 5 žetonů Vzplanutí!, je sežehnutý a okamžitě prohrává boj! Je-li bojovník sežehnutý v rámci dvojitého K.O. (viz Konec hry na str. 16), není to považováno za remízu – tento hráč prostě prohrál!



DŮLEŽITÉ: Být sežehnutý neznamená ztrátu zdraví, takže se nespustí žádný efekt na stupnici zdraví. Bojovník prohrává bez ohledu na to, kolik měl v danou chvíli zdraví.



SÍLA OHNĚ



Kdykoliv **Shango** útočí, zaměřený bojovník ztrácí BZ ve výši rovné **Shangově** síle **plus** jeden BZ za každý žeton Vzplanutí! na desce tohoto bojovníka. Tento efekt je aktivní, i pokud je spuštěn Shangovým partnerem.



NAPŘÍKLAD: **Shango** zahraje **Oheňový dech** na **Bödvara**. **Shango** má 1 sílu a **Bödvar** už má na své desce bojovníka 2 žetony Vzplanutí! . To znamená, že síla **Shangova** útoku je rovna 3.

ČASTO Kladené DOTAZY

• **Když Shango začíná se silou 0, jsou jeho útoky přesto považovány za úspěšné, i když nevedou ke ztrátě BZ protivníka?**
Ano, jsou úspěšné.

• **Zruší vykrytí celý útok Úderem blesku?**
Ano, pro všechny bojovníky.





MAMAN BRIGITTE

NESMRTELNÁ ČARODĚJKA

IKONY NA STUPNICI ZDRAVÍ

NESMRTELNOST:

Maman Brigitte má 2 políčka K.O. Pokud se na konci tahu nachází její ukazatel zdraví na některém z těchto políček, je knokautována. Pokud se její ukazatel zdraví posune mimo tato políčka na políčko + 1 síly, vrátí se zpět k životu! Získá 1 sílu a na konci tahu se její ukazatel zdraví posune zpět na políčko 4 BZ!



POZNÁMKA: Jakmile ukazatel zdraví dosáhne posledního políčka na stupnici zdraví, Maman Brigitte už neztrácí žádné další BZ. Nepřidělené ztráty BZ se nepřenášejí, jakmile umístí ukazatel zdraví na políčko 4 BZ.

ČASTO KLADENÉ DOTAZY

- *Je-li Chili rum vykrytý, utrpí Maman Brigitte přesto 1 přímé zranění?*
Ano, utrpí.
- *Když Maman Brigitte zahraje kartu Věčné mládí, ale nepoužije léčení, získá přesto 2 síly?*
Ne, 2 síly získá jedině tehdy, když použije úspěšné léčení.
- *Způsobí karta Věčné mládí jenom zrušení akce léčení, nebo zruší všechny akce protivníkovy karty?*
Zrušena je pouze akce léčení, ostatní akce tato karta nezruší.
- *Když Johanka zahraje Boží zjevení aby vyléčila sebe nebo svého partnera, ukradne Věčné mládí OBĚ léčení, nebo jen to Johančino?*
Maman Brigitte pro sebe uzme veškeré přijímané BZ. Vyléčí si množství, které MĚLO BÝT aplikováno na aktivního bojovníka, plus jakékoliv léčení jeho partnera, je-li to možné.



MEPHISTO

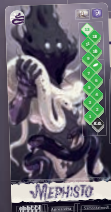
Agent temnoty

SPECIÁLNÍ HERNÍ DÍL



Žeton hada
(oboustranný)

PŘÍPRAVA



Vyhodte do vzduchu žeton hada a umístěte ho tou stranou vzhůru, která padla, vedle Mephistovy desky bojovníka.

SPECIÁLNÍ IKONA



Kdykoliv se Mephistův ukazatel zdraví zastaví nebo projde skrz toto políčko, okamžitě obraťte žeton hada druhou stranou vzhůru, aniž byste spustili jakýkoliv efekt.

ČASTO KLADENÉ DOTAZY

- *Mohu si vybrat stranu žetonu hada, kterou použiji?*
Ne, musíte použít tu stranu, která je zobrazena při hraní karty.
- *Pokud během svého tahu otočím žeton, mohu aktivovat efekt i na této straně žetonu?*
Ne.
- *Je Zloba prokletých ovlivněna ikonou „stop“? Spouští efekty ikon na stupnici zdraví?*
Jedná se o přímé poškození, takže ano.
- *Vyhrává Mephisto souboj, když je spálený ve stejný okamžik, kdy v tomto tahu hraje kartu Stáhnú tě do pekla?*
Ano.
- *Je-li Mephistův partner v tomto tahu knokautován když Mephisto zahrál Stáhnú tě do pekla, vítězí přesto ve hře?*
Ano! Prohrajete li souboj jakkoliv, vítězíte!



VÍLÍ LID

Národ lesních bytostí

SPECIÁLNÍ STUPNICE

Stupnice
duchů



PŘÍPRAVA

Umístěte speciální ukazatel  na spodní políčko stupnice duchů .

Umístěte ukazatel zdraví  na políčko s obrázkem každé ze 3 postav *Víliho lidu*.



ZVOLTE POSTAVU:

Než začnete hrát, musíte si vybrat postavu, za kterou chcete hrát jako první. Umístěte ukazatel zdraví na startovní políčko dané postavy a vyhodnoťte jeho efekt (buď získat 1 sílu, nebo dát 1 sílu svému partnerovi).



HERNÍ STYL

STUPNICE ZDRAVÍ

Víli lid má tři stupnice zdraví – jednu za každou postavu *Víliho lidu*. Pouze ta postava *Víliho lidu*, která má na své stupnici zdraví ukazatel zdraví, může ztratit nebo získat BZ.

Ikona na stupnici zdraví na startovním poli každé postavy funguje stejně jako všechny ostatní ikony stupnice zdraví, a proto ji lze v průběhu boje aktivovat vícekrát.

DUCHOVÉ

Stupnice zdraví postav *Víliho lidu* nemají políčko K.O. Místo toho po ztrátě všech svých BZ přesune dotčená postava svůj ukazatel životů na stupnici duchů. Taková postava se stává duchem.

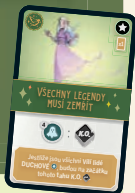
Zbytek kola probíhá normálně, ale postava *Víliho lidu* se nadále nemůže léčit.

Když se má na konci kola postava *Víliho lidu* stát duchem, musíte před otočením další karty provést následující kroky v tomto pořadí:

- Posuňte speciální ukazatel o jedno políčko na stupnici duchů.
- Zvolte, za kterou postavu *Víliho lidu* budete hrát jako další.
- Umístěte ukazatel zdraví této postavy na startovní políčko její stupnice zdraví a vyhodnoťte jeho efekt.

ZVLÁŠTNÍ PODMÍNKA PROHRY

Vilí lid není knokautován, když se stane duchy, je se všechny postavy pouze v případě, že se všechny postavy stanou duchy (speciální ukazatel je na vrchním políčku stupnice duchů) a je zahrána karta *Všechny legendy musí zemřít*.



ČASTO KLADENÉ DOTAZY

- Započítává se duch na začátku hry do vyhodnocení karet jako Bouře duší?**
Ano. **Vilí lid** začíná hru s 1 duchem. Jakmile se první postava promění v ducha, bude mít **Vilí lid** 2 duchy a tak dále.
- Když se postava Vilího lidu stane duchem, přenáší se nepřidělená ztráta BZ na další postavu?**
Ne. Novou postavu si vybíráte až na konci tahu. To také znamená, že se dvojité **Golemův** útok kartou **Oživení** nemůže týkat druhé postavy ve stejném tahu.
- Může Vilí lid stále provádět akce, i když jsou všichni duchové?**
Ano, mohou provádět akce na svých kartách, ale nemohou se léčit, ani ztratit další BZ.
- Když se moje poslední postava Vilího lidu stane duchem ve stejném tahu, kdy zahraju Všechny legendy musí zemřít, budou všechny K.O.?**
Ne, nebudou. Musí být všichni duchy na začátku kola, ve kterém je karta zahrána.
- Jestliže je karta Všechny legendy musí zemřít zrušena Maman Brigittinou kartou Černý pokout, když jsou všichni Vilí lidé duchové, jsou pořád knokautováni?**
Ne, karta byla zrušena! Prežili do dalšího tahu!
- Pokud je karta Všechny legendy musí zemřít odebrána z boje Wong Fei-Hungovým Mrzačícím dotykem, znamená to, že je Vilí lid nezranitelný?**
Ano, přesně tak.



PŘÍPRAVA A KOMPONENTY

Pro **Mordreda** není potřeba žádná speciální příprava ani komponenty.

ČASTO KLADENÉ DOTAZY

- Když Mordred zahraje Skrytou dýku, ale jeho protivník zahraje vykrytí, zaútočí i tak?**
Ano. Navíc tím aktivuje bonusovou akci vykrytí.
- Je Poprava přerušena ikonou „stop“ na stupnici zdraví?**
Ano, jde o přímé zranění, takže to aktivuje ikony stupnice zdraví.
- Když se postava Vilího lidu stane duchem ve stejném tahu, kdy zahraju Bouři duší nebo Vilí kruh, počítá se její duch do efektu karty?**
Ne, tyto karty zohledňují počet duchů ze začátku tahu.



KARTY VYVOLÁNÍ:

- Nahrazuje nová akce karty úplně starou akci?**
Ano.
- Mohu aktivovat novou akci, jakmile kartu otočím?**
Ne, do hry vstupuje až při dalším zahrání karty.
- Otočím se zpět, jakmile použiju novou akci?**
Ne, po otočení zůstane v nové orientaci po zbytek souboje.





MILADY

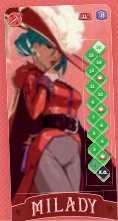
Kapí a dyka

SPECIÁLNÍ HERNÍ DÍL



Žetony Lsti (x11)

PŘÍPRAVA



Zamíchejte 11 žetonů Lsti a umístěte je lícem dolů do sloupce vedle desky bojovníka *Milady*.

HERNÍ STYL



PŘÍPRAVA LSTI

Když *Milady* připravuje lest, umístí vrchní žeton z hromádky Lsti stojící vedle její desky bojovníka lícem dolů nad desku bojovníka.

Když *Milady* žetony Lsti dojdou, není již schopná dále Lsti připravovat.



PROVEDENÍ LSTI

Lsti mohou být provedeny pomocí akce karty *Milady* nebo skrze její stupnici zdraví, když se ukazatel zastaví nebo projde skrz toto políčko její stupnice zdraví.

K provedení Lsti, otočte náhodnou připravenou lest (nad její deskou bojovníka) lícem vzhůru a efekt tohoto žetonu vyhodnoťte. Poté jej do konce boje odstraňte ze hry.



LSTI PROVEDENÉ JAKO AKCE KARTY

Když jsou Lsti prováděny jako akce karty (*Sachmat*, *Tak předvídatelný*, *Bodnutí s úsměvem*), jsou považovány za akci této karty. To znamená, že jejich akce jsou prováděny zároveň s akcí (akcemi) protivníkovy karty.

NAPŘÍKLAD: *Milady* zahraje *Bodnutí s úsměvem* zároveň s protivníkovým *Golem* a jeho *Pěstí z jilu*. Protože je na ni veden útok, provede lest. Před provedením útoku na své kartě otočí *Milady* lest. Je to útok na jejího protivníka a jeho partnera. Síla *Milady* je 2, takže síla útoku na jejího protivníka odpovídá 4 (2 za útok na kartě plus 2 za útok na Lsti), přičemž na protivníkovu partnera zaútočí silou 2 (jen za útok na Lsti).



IKONY NA STUPNICI ZDRAVÍ

Když jsou aktivovány ikony na Myladině stupnici zdraví, stane se tak poté, co byly vyhodnoceny všechny akce a efekty karty. Lsti ze stupnice zdraví se provádí v jakési „minifázi“ po vyhodnocení karet. To znamená, že ukazatele zdraví na ikoně „stop“ se mohou pomocí Lstí dále pohybovat.



PROVEDENÍ VÍCE LSTÍ NAJEDNOU

Provádíte-li během jednoho tahu více lstí, ujistěte se, že všechny provedené lsti byly otočeny lícem vzhůru (včetně lstí provedených pomocí  na žetonech lsti), takže máte přehled o všech akcích. Proveďte všechny útoky, přímá zranění, léčení a získání síly a pak **nakonec vyhodnoťte efekt otrávení** (popsaný na této stránce).



NAČASOVÁNÍ OTRAVY:
Otrava je vždy vyhodnocena až poté, co jsou provedeny všechny ostatní akce lsti.

Efekt otravy se na bojovníkových BZ projeví až po všech ostatních změnách z provedených lstí (ztráty z útoků a/nebo přímého zranění či jejich získání z léčení).

Pokud je ve stejném tahu provedeno více otrav, projeví se každý žeton otravy vždy na nové hodnotě BZ.

FAQ

• **Když Milady utrpí přímé zranění při hraní karty Bodnutí s úsměvem, provede lest?**
Ne, lest provede jen tehdy, je-li na ni veden útok.

• **Je-li veden útok na partnera Milady, když hraje kartu Bodnutí s úsměvem, provede lest?**
Ne, lest provede jen tehdy, je-li útok veden na ni.



EFEKTY IKON



Provedete lest a útok



Zaútočíte na oba protivníky



Vyléčíte partnerovi 6 BZ



VŠICHNI bojovníci utrpí 1 přímé zranění



Získáte 2 síly



Váš partner získá 2 síly



Provedete lest a váš partner získá 1 sílu



Vy i váš partner získáte každý 1 sílu



Otrava

Váš protivník utrpí přímé poškození rovné polovině jeho současných BZ. Je-li stav jeho BZ liché číslo, zaokrouhlete počet ztracených BZ dolů. (například stav 11 BZ povede ke ztrátě 5 BZ otravou). Díky tomu nemůže být bojovník otravou nikdy knokautován.



• **Co když zahrají akci přípravy lsti, ale nemám dostatek žetonů? Mohu použít odhozené použité žetony?**

Ne, když vám žetony lsti dojdou, nemůžete dále provádět lsti. Provedené lsti jsou vždy odstraněny ze hry.



GOLEM

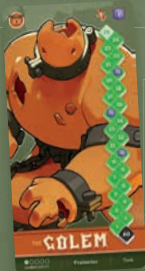
KOLOSÁLNÍ OCHRÁNCE

SPECIÁLNÍ HERNÍ DÍL



Žeton přítomnosti Golema

PŘÍPRAVA



Umístěte žeton přítomnosti Golema vedle *Golemovy* desky bojovníka.

HERNÍ STYL

Použití žetonu přítomnosti Golema:

Jestliže má *Golemův* partner na své desce bojovníka žeton přítomnosti golema a je na něj úspěšně vedený útok (není vykrytý), neztrácí žádné BZ a *Golem* si vezme žeton přítomnosti golema zpět.

Žeton přítomnosti golema chrání bojovníky pouze před útoky. Nechrání je před přímým zraněním nebo jakýmkoliv dalším efektem vedoucím ke ztrátě BZ.



POZNÁMKA: Když předáváte žeton přítomnosti Golema svému partnerovi, umístěte ho na jeho stupnici zdraví na políčko těsně pod ukazatelem zdraví. Takhle na něj nezapomenete, když budete vyhodnocovat ztrátu BZ.

ČASTO Kladené DOTAZY

Chrání žeton přítomnosti Golema Golema samotného, když má u sebe žeton?
Ne, chrání jen *Golemova* partnera.

Je útok, který odstraňuje žeton přítomnosti Golema, považován za vykrytý, nebo za úspěšný?
Jde o úspěšný útok. Sice nezpůsobil ztrátu BZ, ale nebyl vykrytý.

Když Shango zahraje Ohnivý dech na bojovníka s žetonem přítomnosti Golema, přidělí mu přesto žeton Vzplanutí?

Ano, všechny žetony doprovázející úspěšný útok jsou stále přiděleny bojovníkovi s žetonem přítomnosti Golema.

Když je Ochránce nevinných zahraný ve stejném kole, kdy je vedený útok na Golemova partnera, chrání jej stále žeton?

Ne, žeton je přidělen poté, co partner utrpí ztrátu BZ, a vstoupí v platnost až na začátku dalšího tahu.

OŽIVENÍ:

Karta následující po *Oživení* je vyhodnocena dvakrát. První vyhodnocení probíhá normálně, ale druhé probíhá, jako by pro daného bojovníka začínalo nové kolo (ale ne pro jeho protivníka).



To znamená, že akce dané karty jsou prováděny vůči novému stavu tohoto bojovníka a jeho protivníků.

- Pokud byly žetony přiděleny během „hlavní“ části tahu, budou zohledněny při novém vyhodnocení.

NAPŘÍKLAD: Pokud *Golem* reaktivuje svou kartu *Ochránce nevinných*, což při prvním vyhodnocení přidělí žeton jeho partnerovi, nyní při druhém vyhodnocení karty zaúčtí na svého protivníka.



WONG FEI-HUNG

STARÝ MISTR

SPECIÁLNÍ HERNÍ DÍL



Žetony
soustředění (x2)

PŘÍPRAVA

Umístěte 2 žetony soustředění
vedle desky bojovníka
Wong Fei-Hunga.



ČASTO KLADENÉ DOTAZY

- *Vezme si Wong Fei-Hung svůj žeton zpět, i když je jeho útok kartou ... tím tvrdší pád vykrytý?*
Ano.
- *Pokud má soupeř Wong Fei-Hunga méně kostiček síly než on, útočí stále s nižším počtem kostiček síly, když zahraje ...Tím tvrdší pád?*
Ano, má, i když je to méně než jeho síla.
- *Když Wong Fei-Hung zahraje kartu ...Tím tvrdší pád a Maman Brigitte změní Wong Fei-Hungův cíl tím, že zahraje kartu Jsi můj, použije ještě sílu Maman Brigitte, nebo sílu nového cíle?*
Stále používá sílu Maman Brijit, která byla jeho původním cílem.
- *Pokud má Wong Fei-Hungův partner méně kostiček síly než on, změní se jeho síla na tuto hodnotu i tehdy, když zahraje Rovnováhu Ging?*
Ano, změní.

- Jestliže je opětovně vyhodnocovanou kartou útok, považuje se za 2 oddělené útoky. Pokud byl první útok přerušen pomocí „stop“, znamená to, že druhý útok pohne ukazatelem zdraví znovu.
- Jestliže je opětovně vyhodnocovanou kartou útok a protivník zahrál vykrytí, oba útoky budou vykryté. Bonusová akce však bude přidělena jen jednou (protože hráč, který zahrál vykrytí, má pořád jen jeden tah).
- Jestliže je opětovně vyhodnocovanou kartou vykrytí, které bylo už při první aktivaci úspěšné, bude bonusová akce přidělena znovu v okamžiku druhého vyhodnocení karty.
- Jestliže opětovně vyhodnocovaná karta obdrží efekt od jiného bojovníka (např. karta *Věčné mládí Maman Brigitte*), vyhodnotí jej dvakrát.
- Jestliže některá karta změní stav během prvního vyhodnocení (jako například vyvolávací karty *Vilího lidu*), je během druhého vyhodnocení zohledněn jejich nový stav.
- Síla získaná během prvního vyhodnocení může být použita během druhého vyhodnocení.

OŽIVENÍ A MRZAČÍCÍ DOTYK:

- Když *Mrzačící dotyk* odebere *Oživení*, stále platí efekt dvojího vyhodnocení následujících karty.
- Pokud *Mrzačící dotyk* odebere kartu ovlivněnou *Oživením*, tato karta bude přesto vyhodnocena dvakrát, než bude odebrána.
- *Oživení* nemá žádný vliv na kartu následující po té odebrané pomocí *Mrzačícího dotyku*.
- *Mrzačící dotyk* nemůže být zdvojen *Oživením*, protože je po použití zničen.





CHING SHIH

Pirátská královna

SPECIÁLNÍ STUPNICE

Stupnice flotily



PŘÍPRAVA

Umístěte 1 speciální ukazatel  na políčko lodí .



HERNÍ STYL



STUPNICE FLOTILY

Když **Ching Shih** získá loď , posuňte speciální ukazatel  o odpovídající počet políček. Jakákoliv loď nabytá po dosažení políčka 20 je ignorována. Počet lodí na stupnici flotily ovlivňuje některé karty **Ching Shih**. Mějte to na paměti!



FAQ

EFEKT 20 LODÍ: POSTRACH MOŘÍ

- **Spustí to efekt ikon na stupnici zdraví?**
Ano, spustí. Jde o přímé zranění, takže jej navíc není možné vykrýt.
- **Když má bojovník (jako Vilí lid) víc než 1 stupnici zdraví, sníží je efekt 20 lodí Postrachu moří všechny na 1?**
Ne, na 1 se sníží pouze ta aktuálně aktivní.
- **Co se stane, když Maman Brigitte zahraje Chili rum ve stejném tahu jako Ching Shih zahraje efekt 20 lodí Postrachu moří?**
Maman Brigitte sníží své BZ na 1, zaútočí na Ching Shih, ale neutrpí 1 přímé zranění, jak by jinak měla.
- **Když Milady provede lest, která způsobí 1 přímé zranění všem bojovníkům ve stejném kole, kdy byly její BZ sníženy na 1 pomocí Postrachu moří, utrpí stále ona i její partner přímé zranění? Co když provede lest, která vyléčí jejího partnera? Milady a její partner přímé zranění ignorují, ale Ching Shih a její partner utrpí každý 1. Lest s léčením je v tomto případě ignorována.**
- **Co se stane, když Ching Shih zahraje Postrach moří s 16-19 loděmi?**
Nic se nestane, připravuje se na svůj ultimátní útok 20 loděmi.



POMSTA FLOTILY RUDÉHO PRAPORU

- **Když Ching Shih zahraje Pomstu flotily rudého praporu, uplatní její partner pro svůj útok případné modifikátory (například Shango Sílu ohně)?**
Ano, uplatní.