



© Supercell Oy

ZJISTĚTE VÍC:



**SUP
ERC
ELL**

MAESTRO
MEDIA

ÚVOD

K počtěééé... zbraň! Tak poslouchejte! Musíme zbudovat hradby, vycvičit vojáky a naplánovat nájezdy! Ve hře Clash of Clans: Epický nájezd se musej zapojit úplně všichni. Není čas na spaní, smrtka nám drtí palce, tak se chopte kladiv, bomb a do toho! Sešikujte jednotky, náčelníci... nepřítel nečeká!

Doved'te svůj klan k vítězství vylepšováním své radnice, budováním vesnice a nájezdy na vesnice soupeřů. Za všechny tyto akce budete body v podobě hvězd ★ a náčelník, který těch ★ nashromáždí nejvíc, bude nejslavnějším vojevůdcem (a vítězem hry)!

HERNÍ SOUČÁSTI



Herní plán

Jednotky*



6 barbarů 6 lučištníci 2 mágové 2 bourači 2 obři

2 P.E.K.K.A. 1 královna lučištník 1 drak 3 balóny 1 král barbarů

Karty těžebních budov



4 karty radnice



14 karet zlatého dolu



14 karet elixírové studny



4 dílky vylepšení radnice úrovně 2 a 3



4 dílky vylepšení radnice úrovně 4 a 5



4 hráčské desky

Hlavní balíček



Rub karet



22 karet budovy



18 karet jednotek



Žeton začínajícího hráče



4 bodovací žetony (1 pro každého)



12 stavitelů (3 pro každého)



4 mistři stavitelů (1 pro každého)

Obranné stavby

Palebné stavby



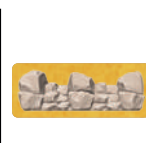
14 děl



8 střelny



8 věží mágů



45 hradeb



20 zlatáků



20 elixírů



20 drahokamů



14 žetonů slevy



25 žetonů požáru



5 zlatáků x5 5 elixírů x5



5 útočných kostek



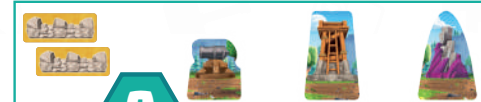
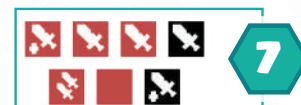
2 obranné kostky



Máte rádi banány? My ano! Pokud jich najdete všech 16, sdílejte fotku na sociálních sítích s hashtagem #TheEpicRaidBananas a označte @TheMaestroTeam

PŘÍPRAVA HRY - společné prvky

- 1** Položte herní plán doprostřed stolu.
- 2** Všechny figurky jednotek položte poblíž plánu.
- 3** Všechny zlaté doly a všechny elixírové studny položte na odpovídající pole herního plánu.
- 4** Zamíchejte hlavní balíček (budovy i jednotky) dohromady a položte ho lícem dolů poblíž herního plánu.
- 5** Vyplňte pole na herním plánu u akce VYBUDUJ NEBO NAJMI kartami z tohoto balíčku. **Vyplňte pouze pole označená správným počtem hráčů** (na obrázku níže je vyznačena příprava hry ve dvou).
- 6** Všechny žetony  drahokamů,  elixírů,  zlatáků a  slev vyložte k hernímu plánu, kde tvoří bank.
- 7** Připravte poblíž plánu 5  útočných kostek i 2  obranné kostky.
- 8** Položte poblíž plánu všechny  žetony požáru.
- 9** Položte palebné stavby (děla, střelny a věže mágů) i hradby poblíž oblastí obranných staveb vyznačené na herním plánu.
- 10** Předejte žeton začínajícího hráče  tomu, kdo naposled dělal noční nájezdy na ledničku.



PŘÍPRAVA HRY - osobní prvky

- 11** Každý si **vyberte barvu** a vezměte si **tyto komponenty** dané barvy:

 - 1 hráčskou desku
 - 3 stavitele
 - 1 mistra stavitele
 - 1 bodovací žeton

Kromě toho si vezměte:

 - 1 kartu zlatého dolu
 - 1 kartu elixírové studny
 - 1 kartu radnice
 - 2 dílky vylepšení radnice
 - 4 hradby
 - 1 dělo

12 Umístěte oba dílky vylepšení radnice (úroveň 2/3 a úroveň 4/5) vedle své hráčské desky. Poté umístěte následující součásti na vyobrazená políčka vylepšení radnice na hráčské desce: Dělo na úroveň 2, 2 hradby na úroveň 3 a 5, mistra stavitele na úroveň 4.

13 Umístěte do řady kartu zlatého dolu, kartu radnice a kartu elixírové studny, jak je vyobrazeno v příkladu.

14 Vezměte si 1 barbara a 1 lučištníci a postavte je na příslušná políčka své hráčské desky.

15 Každý hráč si vezme 1 drahokam  a položí jej na svou desku jako na obrázku.

16 Položte svůj bodovací žeton pod nápis Start na začátku bodovací stupnice.

Kromě toho si vezměte:

- 1 kartu zlatého dolu
- 1 kartu elixírové studny
- 1 kartu radnice
- 2 dílky vylepšení radnice
- 4 hradby
- 1 dělo

PRŮBĚH HRY

Clash of Clans: Epický nájezd se hraje na kola. Každé kolo sestává z 5 fází:

1. Těžba
2. Akce stavitelů
3. Bodování vesnice
4. Hašení a návrat
5. Slevy a doplnění

Takto hra pokračuje, dokud některý hráč nemá na konci fáze **bodování vesnice** 40 nebo více hvězd ★. Poté hra končí a vítězí hráč, který dosáhl nejvyššího počtu hvězd.

1. Těžba

Ve fázi těžby získá každý hráč suroviny v závislosti na počtu **zlatých dolů**, **elixírových studní** a dalších budov s nadpisem **TĚŽBA**, které má ve své vesnici. Tuto fázi mohou vyhodnocovat všichni hráči současně.

Ve hře jsou 3 suroviny:

-  **Zlaťáky:** za ně se pořizují nové budovy.
-  **Elixíry:** za ně se pořizují jednotky a vylepšuje radnice.
-  **Drahokamy:** žolíky, které lze využít jako zlaťáky  či elixíry .

Poznámka: Každý hráč začíná hru s jednou elixírovou studnou a jedním zlatým dolem, takže už v prvním kole vytěží 1 elixír  a 1 zlaťák .

2. Akce stavitelů

Během této fáze se budete střídat v tazích počínaje začínajícím hráčem. Tahem je umístění jednoho ze svých stavitelů na neobsazené akční políčko na herním plánu.

Nelze umísťovat stavitele na políčko obsazené jiným stavitelem či označená vyšším počtem hráčů, než kolik se zúčastní partie. **Mistr stavitel může být umístěn na políčko obsazené jiným stavitelem – každý hráč si však musí svého mistra stavitele v průběhu hry zpřístupnit.**

Po umístění stavitele je na tahu váš soupeř po levici. Takto se střídáte, dokud každý neumístí všechny své stavitele. Hráč, kterému už stavitel nezbývají, je vynecháván, dokud všichni neumístí všechny své dostupné stavitele.

Akční políčka se dělí následovně:

- A** **Vybuduj nebo najmi** (budovu či jednotku)
- B** **Budeš začínat**
- C** **Vylepši svou radnici**
- D** **Postav obranné stavby**
- E** **Epický nájezd / nájezd**

Okamžitě po umístění svého stavitele příslušnou akci vyhodnoťte.



VYBUDUJ NEBO NAJMI

Pořídte si kartu umístěním svého stavitele na políčko do sloupce, kde karta leží, a zaplatte cenu karty (zlaťáky  či elixýr .



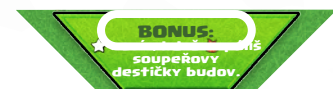
Lze si pořídít dva typy karet: budovy či jednotky.

- Budovy:** Kartu musíte položit vedle existující karty ve své vesnici, rovnou hranu k rovné hraně. *Budovy se dělí do tří typů: těžební, bonusové a bodovací.*

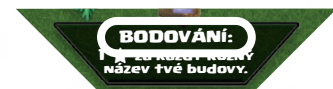
Těžební budovy vám umožní ve fázi těžby získat více surovin.



Bonusové budovy vám udílí bonus, který posiluje jednotky či jiné budovy.



Bodovací budovy přinášejí hvězdy  ve fázi bodování.



- Jednotky:** kartu umístíte do sekce jednotek své hráčské desky. Vezměte si i figurku odpovídající jednotky a postavte ji na kartu. **Můžete mít neomezený počet karet jednotek.**



BUDEŠ ZAČÍNAT

Vezměte si 1 drahokam  a také žeton zač. hráče . V příští fázi stavitelů budete začínat vy. Toto políčko může v každém kole obsadit (a akci provést) jen jeden hráč – ani mistr stavitel sem nemůže, je-li políčko již obsazeno.



VYLEPŠÍ SVOU RADNICI

Každé vylepšení radnice zvýší její obranu  a také počet hvězd , které radnice přinese ve fázi bodování vesnice. Vylepšení může přinést i další odměny uvedené na hráčské desce.



Za vylepšení radnice musíte zaplatit cenu příští úrovně v daném počtu elixýrů . Ceny jsou uvedené na vaší hráčské desce pro každou úroveň zvlášť.

Jakmile vylepšíte svou radnici, **okamžitě** získáte odměny odpovídající právě postavené úrovni. V okamžiku vylepšení radnice na úroveň 4 si zpřístupníte svou figurku mistra stavitele, kterou můžete využít ještě během aktuální fáze stavitelů (a samozřejmě i všech následujících).



OBRANNÉ STAVBY



Postavte 2 hradby a 1 libovolnou palebnou stavbu.



- Hradby:** Vytváří bariéru mezi dvěma kartami budov ve vesnici. Při provádění této akce vždy postavíte 2 hradby.

Palebné stavby se dělí do 3 typů:



- Dělo:** Staví se zdarma. Může cílit jen na pozemní jednotky.



- Střílna:** Stojí 1 zlaťák . Může cílit na všechny jednotky.



- Věž mágů:** Stojí 2 zlaťáky . Každý výsledek hodu  za věž mágů se počítá jako 2 zásahy a hod kostkou navíc. Může cílit jen na pozemní jednotky.

Hradby i palebné stavby pomáhají chránit vaši vesnici před nájezdy i epickými nájezdy jednotek soupeřů. Chce-li se soupeřova jednotka dostat do vaší budovy, musí předtím podpálit  hradbu, která budovu brání ze strany, přes kterou chce jednotku vyslat. Palebné stavby udělují zásahy jednotkám provádějícím nájezd, díky čemuž můžete nájezdníky zničit dříve, než podpálí  vaše budovy.

Poznámka: Pokud v obecné zásobě dojdou figurky některého typu palebné stavby, po zbytek hry ji není možné postavit.

UMÍSŤOVÁNÍ OBRANNÝCH STAVEB



Hradby lze umístit k libovolné straně karty budovy.

Palebné stavby lze umístit k rohovým výřezům karet budov či do kruhového výřezu tvořeného více spojenými kartami. Při nájezdu na radnici by si obránce házel 2 obrannými kostkami  (za dělo a za střílnu).

NÁJEZD ČI EPICKÝ NÁJEZD

Během nájezdů mohou hráči útočit a podpalovat vesnice soupeřů, aby získali suroviny, hvězdy a zhoršili soupeři bodování vesnice.

Provádíte-li epický nájezd, získáte bonus 1 elixír či 1 zlaták **před** začátkem nájezdu (tento úvodní bonus je jediný rozdíl mezi běžným a epickým nájezdem).

Po zahájení nájezdu začíná bitva v několika vlnách, a to dle následujícího postupu:

1. Vyberte si vesnici soupeře, kterou napadnete.
2. Vyberte si 1 typ jednotky (barbar, drak atd.). Máte-li více jednotek tohoto typu, můžete je vyslat do útoku současně, čímž zvýšíte šance, že přežijí obranu napadené vesnice – a také tím zvýšíte počet svých útočných kostek .
3. Postavte vybranou jednotku/y na **nechráněnou** budovu či hradbu, kterou chcete napadnout.

Budova či hradba je **nechráněná**, pokud její přímá hrana leží na okraji vesnice, nebo k její přímé hraně vede od okraje vesnice cesta složená z:

- podpalených budov a hradeb a/nebo
- budov či hradeb, na nichž stojí neporažená jednotka.



Příklad vyslání útočníka



Zlatá socha je před útočníky chráněna hradbami.

Elixírová studna je podpalená , takže skrz ni mohou útočníci proniknout k radnici (vylepšené na úroveň 2).

Příklad - obrana



Za dělo padl 1 . Útočící barbar má obranu 1 , takže je poražen. Za střelnu napadený hráč na obranu nehází, protože střelna nesousedí s budovou, jež je cílem nájezdu.

Obranná kostka

	prázdná = žádný zásah
	= 1 zásah
	= 1 zásah a obránce hodí další kostkou obrany .

5. Útočnickovy jednotky, které zůstaly po obraně neporaženy, se nyní pokusí podpálit kartu budovy či hradbu, kterou napadly (některé jednotky mohou zaměřit útok na palebné stavby stojící v rozích karet budov).

• **Útočíte-li více jednotkami téhož typu, všemi jejich útočnými kostkami hod'te současně.**

- Za každý výsledek hodu hod'te další útočnou kostkou .

- Napadená hradba či budova utrpí 1 zásah za každý symbol , který útočníkovi padl.

- Je-li hradbě či budově uděleno stejně nebo více zásahů, než je její obrana , byla úspěšně podpálena . Stejně jako v případě jednotek platí, že na částečné poškození se nehraje – nedokáže-li jeden útok dorovnat či převýšit hodnotu obrany hradby nebo budovy, ta nebude podpálena .

- **Pokud útočník podpálí budovu nebo hradbu, umístí na ní žeton požáru a získá 1 hvězdu .** Pokud podpálil těžební budovu, ihned si z obecné zásoby vezme surovinu odpovídající její produkci.

- Podpalené budovy se v tomto kole zcela ignorují během fáze bodování vesnice – nepočítají se do bonusů jiných budov a samy také hvězdy nepřinášejí.

6. Neporažené jednotky útočníka nechte stát na budovách či hradbách, na něž zaútočily. Pomáhají dalším vlnám útoku – způsobují, že další budovy „hlouběji“ ve vesnici jsou nechráněné.
7. Zbývají-li útočníkovi na hráčské desce jednotky, které během tohoto nájezdu neútočily, může se vrátit k bodu 2 a vybrat si nový typ jednotek, který zahájí další vlnu útoku na tutéž vesnici. Útočník může pokračovat v útočných vlnách, dokud mu na hráčské desce nedojdou jednotky.

Další příklady – viz str. 8.

Útočná kostka

	prázdná = žádný zásah
	= 1 zásah
	= 1 zásah a útočník hodí další kostkou útoku .
	= 2 zásahy



3. Bodování vesnice

Během této fáze získá každý hráč hvězdy ★ na základě budov ve svojí vesnici, které **nejsou** podpáleny 🔥. Dva typy budov přinášejí hvězdy ★:

- **Radnice:** Hráč získá 1 ★ za každou úroveň svojí radnice.

Podpálená radnice nepřináší žádné hvězdy .

- **Bodovací budovy:** Bodovací budovy mají unikátní bodovací podmínky popsané přímo na kartě. Získáte hvězdy ★ za každou bodovací budovu, kde je uvedená podmínka splněná.

Podpálené bodovací budovy nepřinášejí žádné hvězdy .

Kontrola konce HRY

Hra pokračuje, dokud některý hráč (nebo hráči) nemá na konci fáze bodování vesnice alespoň 40 hvězd ★. Pokud má, hra končí a vítězí hráč, který dosáhl nejvyššího počtu hvězd ★.

Pokud žádný hráč nemá alespoň 40 ★ hvězd, vyhodnoťte zbylé dvě fáze tohoto kola a poté zahajte kolo nové.

4. Hašení a návrat

Během této fáze odhodíte všechny žetony požáru 🔥 ze všech vesnic (z budov, hradeb i palebných staveb).

Poté si každý hráč vezme k sobě všechny své stavitele (i mistra) z herního plánu a všechny své figurky jednotek stojící či ležící ve vesnicích soupeřů.

5. Slevy a doplnění nabídky

Položte 1 žeton slevy  na každou kartu budovy (vyjma základních těžebních ve sloupcích vlevo) a na každou kartu jednotky na herním plánu. Tyto karty budou příští kolo levnější – sleva je 1 zlaťák  či 1 elixír  za každý žeton slevy  ležící na kartě, a to do nulové ceny.

Po rozmístění žetonů slev doplňte prázdná políčka budov/jednotek na herním plánu novými kartami z dobíracího balíčku. Doplňujte pouze karty na políčka označená dle počtu hráčů, kteří se účastní partie. Poté může začít nové kolo.



Autoři:

Maestro Team: Javon Frazier, Eric Bertrand, Will Foster, Ryan Lumax, Cody Underwood, Charlie Gill, Troy Thompson, Peter Wocken

Supercell Team: Patrick Almgren, Jennifer Sandberg, Suji Noh, Cindy Spotts, Lauren Yu a Kevin Turner

Autoři hry: Eric M. Lang, Ken Gruhl

Vývoj hry: Nate Weisman

Vedoucí projektu: Will Foster

Grafický design: Peter Wocken

Redakce: Allysha Tulk, Kyle Coghill

3D modely: Big Child Creative, Game Trayz, Francesco Orru

Testující hráči: Jacob Parikh, Bryan Muller, Allison Lee Muller, Nicolette Muller, Lindsey Rosenthal Weisman, Ryan Schapals, Sarah Jo White, Mike Foster, Rachel Peck , Anders Peck, Diana Erwin, Jason Erwin, Tiffany O'Brien

SUPERCCELL

Supercell

©2026 Supercell Oy. SUPERCELL, CLASH, and CLASH OF CLANS are trademarks of Supercell Oy. All rights reserved.

MAESTRO 
MEDICAL

Maestro Media Ventures
15243 La Cruz Drive #1114
Pacific Palisades, CA 90272
www.maestromedia.com

PŘÍRUČKA JEDNOTEK



Lučištnice 2 2 2

Může útočit na obranné stavby. Při vyslání lučištnice může útočník oznámit, že lučištnice bude mířit na sousedící palebnou stavbu či hradbu – **namísto** budovy, na kterou byla vyslána.



Královna lučištnic 6 3 2

Každá lučištnice útočníka může provést 1 útok navíc. Jakmile lučištnice dokončí útok a není poražena, může zahájit útok nový: útočník ji znovu vyšle do téže vesnice na kterékoli nechráněné místo. Královna lučištnic se nepočítá jako lučištnice. Tento efekt platí pro daného hráče, i když je královna lučištnic poražena.



Balón 3 3 1

Létá (může se hýbat přes hradby a nemůže být cílem útoku děl ani věží mágů). Má-li být vyslán na budovu obklopenou jinými budovami, i pro balón platí, že alespoň jedna obklopující budova musí být podpálena 🔥 či na ní musí stát jednotka.



Barbar 1 2 1

Základní barbar. Je vybaven mužným knírem.



Král barbarů 6 3 2

Každý barbar útočníka získává +1 🧱 útočnou kostku. Všichni barbari si budou házet 3 🧱 namísto 2 🧱. Král barbarů se nepočítá jako barbar. Tento efekt platí pro daného hráče, i když je král barbarů poražen.



Drak 8 3 2

Létá (může se hýbat přes hradby a nemůže být cílem útoku děl ani věží mágů). Za každý 🦋, který padne na jeho útok, udělí zásah všem budovám v přímé linii. Zásahy, které při útoku padnou, se uplatní na všechny karty budov v jedné libovolné přímé linii počínaje budovou či hradbou, na kterou byl drak vyslán. Každá budova dostane zásah v plné výši, takže drakovy 3 zásahy podpálí 🔥 každou budovu s hodnotou obrany 3 🛡️ nebo nižší v dané linii. Drakovy útoky nikdy nepodpálí hradby.



Obr 5 3 2

Útočí na **VŠECHNY** sousedící obranné stavby (hradby i palebné stavby). Zásahy udělené obrem můžete libovolně rozdělit mezi kartu budovy, kam byl vyslán, a všechny sousedící obranné stavby. Příklad: padnou-li při obrovu útoku 4 zásahy, může podpálit budovu s obranou 2 🛡️, na níž stojí, a 2 sousedící děla.



P.E.K.K.A. 6 3 6

Útočí dvakrát, není-li poražena palebnými stavbami.

Není-li P.E.K.K.A. poražena po útoku obránce, může ji útočník znovu vyslat na nechráněnou budovu či hradbu v téže vesnici. Místo, kam byla P.E.K.K.A. vyslána podruhé, nemusí sousedit s místem, kde útočila poprvé.



Bourač 3 2 1

Před útokem podpálí 🔥 jednu hradbu. Před vysláním bourače může útočník podpálit 🔥 libovolnou nechráněnou hradbu v cílené vesnici. Toto podpálení není útok (takže neaktivuje sousedící palebné stavby). Bourač poté může zaútočit na libovolnou nechráněnou budovu či hradbu – nemusí se jednat o budovu sousedící s hradbou podpálenou díky bouračově schopnosti.



Mág 4 3 2

Má bonus +1 🧱 za každou věž mágů ve vesnici ÚTOČNÍKA.



NÁJEZD JE HOTOV RAZ, DVA... TŘI

1 Příklad vyslání útočníka



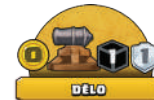
Zlatá socha je před útočníky chráněna hradbami.

Elixírová studna je podpálená, takže skrz ni mohou útočníci proniknout k radnici (vylepšené na úrovni 2).

2 Příklad obrany



Za dělo padl 1. Útočící barbar má obranu 1, takže je poražen. Za střilnu napadený hráč na obranu nehází, protože střilna nesousedí s budovou, jež je cílem nájezdu.



Obranné stavby

- Hradby:** Vytváří bariéru mezi dvěma kartami budov ve vesnici.
- Dělo:** Může cílit jen na pozemní jednotky.
- Střilna:** Může cílit na všechny jednotky.
- Věž mágů:** Každý výsledek hodu za věž mágů se počítá jako 2 zásahy a hod kostkou navíc. Může cílit jen na pozemní jednotky.

3



1 barbar zaútočí na hradbu, která má obranu 1, a hráči padne. Barbar hradbu podpálí, což útočníkovi přinese 1.

Další příklad útoku



Dále útočník vyšle P.E.K.K.A ke zlaté soše. Obránce za střilnu hodí, může tedy házet ještě jednou kostkou. Na té padne čímž obránce udělí celkem 2 zásahy, což na P.E.K.K.A nestačí – má obranu 3.



Útočník za P.E.K.K.A hodí, takže zlatou sochu podpálí a získá 1.



Schopnost P.E.K.K.A jí umožní být vyslána do útoku dvakrát po sobě. Přesune se k radnici na úrovni 2. Obránce za dělo a střilnu k jeho směle padne. P.E.K.K.A je stále neporažena a útočník může házet na její útok.



Padne mu, podpálí radnici na úrovni 2 a získá za to 1.

Útočná kostka



prázdný = žádný zásah

1 = 1 zásah

1 + = 1 zásah a útočník hodí další kostkou útoku

2 = 2 zásahy

Obranná kostka



prázdný = žádný zásah

1 = 1 zásah

1 + = 1 zásah a obránce hodí další kostkou obrany

