

STRUČNÝ NÁVOD KE KARETNÍ HŘE



Staň se i ty malířem příběhu, který se snaží svůj příběh dokončit jako první.

Princip a cíl hry

Hra je pro dva a více hráčů. Každý má vlastní balíček a počítadlo na body příběhu (Lore). Body získáváš vysláním bytostí na úkoly (Quest), které zahraješ za pomoci inkoustu (Ink). Soupeře porazíš, když jako první získáš 20 Lore, nebo pokud si soupeři již nemohou vzít (líznout) kartu ze svých balíčků.

Základní balíček

Standardní balíček obsahuje minimálně **60 karet**. Může obsahovat až **4 kopie** jedné karty a je tvořen ze **dvou barev Ink**.



Amber (zlatá) je obvykle podpůrného charakteru a často zahrnuje léčitelé a strážce.

Emerald (zelená) schopnosti zmást protihráče. Nutí vracet nebo odhazovat nepřátelské karty.

Sapphire (modrá) se zaměřuje na strategii a kreativní přemýšlení.

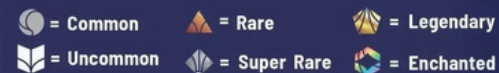
Amethyst (fialová) velmi silné karty, ale jejich používání není jednoduché a vyžadují kombinování s dalšími kartami.

Ruby (červená) přímočarý a útočný ink. Často umožňuje vyzvat protihráčovy hrdiny už v kole při vyvolání.

Steel (šedá) obsahuje hrdiny, kteří mají oproti ostatním mnohem lepší útok i obranu. Jsou skvělými obránci v nepřátelských výzvách.

Vzácnost karet

Karty se dělí podle jejich vzácnosti (rarity). Čím je karta vzácnější, tím menší je její výskyt v rozšiřujících balíčcích (booster). V Lorcane můžeš najít těchto šest různých rarit.



Popisky karty

- Cena (cost)** - tolik inkoustu potřebuješ pro zahrání této karty.
- Kalamář (Inkwell)** - pokud má karta kolem ceny tuto ikonu, můžeš ji použít do svého kalamáře (Inkwell).
- Název** - jméno a podtitul karty
- Inkoust (Ink)** - barevné označení inkoustu.
- Sběratelské číslo a jméno malíře**
- Vzácnost (Rarita)**
- Schopnosti a efekty**
- Body příběhu (Lore)** - ukazatel odměny Lore, které hráč získá za vyčerpání (vyslání Hrdiny na Quest - u Popelky je to 1 Lore)
- Druh** - může korespondovat s efekty některých karet
- Síla a odolnost** - počet bodů zranění, které je postava schopna udělit a vydržet.



Typy karet

Postavy (Charakter)

hlavním prvkem hry, pomocí kterého dosáhneš vítězství. Každý hrdina má svoji sílu a obranu, a často také pasivní a aktivní schopnosti, které může používat. Pokud jsi postavu zahrál v tomto kole, tak jí ještě „nezaschnul inkoust“, a proto se nemůže vyčerpat pro akce. V průběhu hry máš možnost plnit úkoly (Quest) a získat tak body příběhu (Lore), které jsou potřebné k vítězství.

Předměty (Item)

karty s efektem, který může být na jedno použití, opakovaný a/nebo dokonce přetrvávající. Karty zůstávají ve hře.

Akce (Action)

kouzlo s jednorázovým efektem. Karta se po zahrání přesune do odhazovacího balíčku.

Písnička (Song)

speciální druh kouzla, který může postava zazpívat jako akci. Lze je však zahrát zdarma nebo za nižší cenu inkoustu, a to díky Zpívajícím hrdinům. Pěvci a pěvkyně totiž mohou svou přítomností kartu zlevnit.

Příprava hry

- Zamíchej svůj balíček.
- Určete, kdo začne např. hodem kostkou.
- Dober (lízni) si **7 karet**. Pokud s nimi nejsi spokojený, můžeš dát libovolný počet na spodek balíčku a dobrat si stejný počet karet. Poté balíček opět zamíchej.
- Hráč, který hru zahajuje si v prvním kole nelíže kartu.
- V dalších hrách rozhoduje o tom, kdo bude zahajovat hráč, který prohrál.

Průběh hry

Hráči se střídají po jednotlivých kolech, které se skládá ze dvou fází.

- Počáteční fáze** obsahuje tři kroky, které probíhají v tomto pořadí.

- READY** - připrav (vrať do svislé polohy) všechny své vyčerpané (Exerted) karty ve hře. Takto je možné je znovu použít pro jejich akci v tomto kole.
- SET** - zkontroluj své karty, některé mohou spouštět na začátku kola různé efekty.
- DRAW** - vezmi si kartu z vršku svého balíčku (hráč, který začíná tenhle krok ve svém prvním kole přeskakuje)

- Hlavní fáze:** V této fázi si můžeš provést akce ze seznamu níže v libovolném množství a pořadí, dokud za ně umíš zaplatit inkoustem. Jedinou výjimkou je přidání karty do kalamáře (Inkwell), to lze udělat pouze jednou za kolo. Všechny akce provádíš pouze ve svém kole (pokud na kartě není napsáno jinak).

- přidej kartu do Inkwell – **pouze jednou za kolo**
- zahraj kartu – postava, akce, písnička nebo předmět
- použij schopnost předmětu
- použij schopnost postavy, která nevyžaduje vyčerpání (Exert)

Také postavy, které již byly ve hře během **Počáteční fáze** a jsou připraveny (ve svislé poloze) mohou udělat jednu z těchto akcí:

- vrazit plnit úkol (Quest)
- vyzvat soupeřovu vyčerpanou (Exerted) postavu
- použít schopnost postavy, která vyžaduje její vyčerpání (Exert)

*grafické znázornění herní plochy naleznete na druhé straně

První kolo začínajícího hráče

Může zahrát kartu do Inkwell = do Inkwell vyložíš kartu z ruky obsahující ikonu Inkwell (🌀) rubem (zadní stranou) směrem nahoru (zahraješ ji jako inkoust místo hrdiny, předmětu nebo akce). Tyto karty se mohou unavit pro zaplacení jednoho inkoustu. Pokud máš na ruce kartu, která vyžaduje jeden inkoust, tak ji můžeš zahrát.

První kolo soupeře

Lízne kartu, může položit kartu do Inkwell. Následně může zahrát kartu.

Druhé kolo začínajícího hráče

Připravíš si své unavené karty a lízneš kartu. Následně můžeš zahrát další kartu do Inkwell. Pokud máš dostatek inkoustu (na zaplacení jejich ceny), tak můžeš hrát karty z ruky. Pokud jsi v prvním kole zahrál kartu postavy, tak v tomto kole již může být vyslána na Quest atd.

Takto pokračujete. Střídejte se v kolech, dokud jeden z malířů nedokončí svůj příběh.

Zakončení hry

Hráč, který jako první získá 20 příběhových bodů (Lore), vyhrává hru. Pokud v tvém balíčku nezůstaly žádné karty, prohráváš ve chvíli, kdy si máš nějakou kartu dobat.

V případě turnajů, kde bývá časové omezení na hru (zpravidla 50 minut na kolo) se po uplynutí časového limitu vítězem stává hráč, který sesbíral více odměn.

Základní schopnosti Bytostí

Bodyguard – postava s touto schopností musí být vyzvána přednostně, pokud to lze.

Challenger X – postava dostane při útoku +X k poškození jiné postavy.

Evasive – na postavu může útočit pouze jiná postava s Evasive.

Resist +X – postavě je při každé výzvě uděleno o X méně poškození.

Reckless – postava nemůže být vyslána na úkol (Quest) a musí vždy útočit, pokud může.

Rush – postava může vyzvat (Challenge) jinou postavu v tom samém kole, co byla zahrána, ale nemůže být vyslána na úkol (Quest).



Shift X – alternativní cena, kdy můžeš postavu zahrát za X místo její běžné ceny a položíš ji na jinou postavu stejného základního jména (*Stitch nahradí Stitche*). Na postavě však stále zůstávají případné žetony zranění z dřívějšíka a pokud je zahrána nebo vrácena zpět do ruky, odchází tam i postava pod ní (*nahradí Stitche*).

Singer X – pokud by postava měla zazpívat písničku, počítá se místo její skutečné hodnoty právě X.

Support – když je postava s touto schopností poslána na úkol (Quest), tak do konce kola může přidat její sílu jiné postavě.

Ward – tuto postavu lze vyzvat (Challenge), ale jinak nemůže být cílem žádných schopností ze strany karet soupeře.

Speciální schopnosti postav

- Výzva (Challenge)** – postava se vyčerpá, aby vyzvala jinou postavu na souboj. Obě postavy si navzájem udělí tolik poškození, kolik je jejich síla. Poškození na postavách zůstává. Pokud poškození kdykoliv přesáhne výdrž (životy) postavy, je zahnána (Banished) a ihned odchází do odhazovacího balíčku (Discard).
- Úkol (Quest)** – postava se vyčerpá a hráč, který ji poslal na úkol (Quest), si přidá tolik příběhových bodů (Lore), kolik se nachází znaků na pravé straně textu postavy.
- Zpívání (Sing)** – postava se vyčerpá, aby zazpívala písničku (Action - Song). V takovém případě k zahrání tohoto druhu akce nepotřebuješ žádný inkoust.



Kolo

1. Počáteční fáze

- Připrav karty a pokud to nějaké vyžadují, proved' jejich efekty.
- Dober si kartu ze svého balíčku.

2. Hlavní fáze

- Polož do svého kalamáře (Inkwell) kartu z ruky (pokud ji máš a chceš to udělat)
- Zahraj jednu nebo více karet (pokud máš dostupný inkoust).
- Použij akce/schopnosti tvých karet

3. Konec kola

Slovníček

- Ink (Inkoust)** – základní platidlo
- Exhaust (Vyčerpání)** – karta, která je otočena o 90 stupňů, tím se označuje, že karta v tomhle kole udělala nějakou akci/efekt. Vyzvat lze pouze vyčerpané postavy.
- Ready (Připravená)** – karta ve svislé poloze, která může provádět akce. Připravené postavy nelze vyzvat.
- Lore (Příběh)** – příběhové body/žetony, které se hráči v průběhu hry snaží získat, aby vyhráli.
- Inkwell (Kalamář)** – část herní plochy na kterou se pokládá karty, které vytváří inkoust.
- Quest (Úkol)** – postavy jsou vysílány na úkol (Quest), aby pro tebe získaly příběhové body (Lore).

