

PRAVIDLA HRY
VERZE 1.1

MARVEL

DICE THRONE



usaopoly.



© MARVEL

autorská práva 2022 Dice Throne Inc.

Všechna práva vyhrazena.

Vyrobeno USAOPOLY Inc.

5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008



DICE THRONE

JAK HRA PROBÍHÁ

Dice Throne je rychlá napínavá hra, v níž jde o chytré využití efektů karet a ovlivňování hodů kostkou. Hraje se na několik kol a v každém z nich budeš až třikrát házet kostkami svého hrdiny. Kombinace symbolů na kostkách a čísel využiješ ke spouštění schopností svého hrdiny, kterými útočíš na soupeře.

JAK VYHRÁT

Poraz své soupeře snížením jejich zdraví na 0.

2

KINETICKÁ ENERGIE

Zvýhodňující stav Nejvyšší počet: 8

Zvyšuje zranění a při dosažení nejvyššího počtu vybuchne:

- Za každé 2 Kinetické energie zvýší zranění tvých útoků o 1. Ovlivnění útoku.
- Jakmile dosáhneš nejvyššího počtu Kinetické energie okamžitě odstraní všechny své žetony Kinetické energie. Poté získáš 2, dober si 2 a uděl 5 libovolnému soupeři jako samostatný zdroj neblokovaného zranění.

3

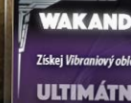
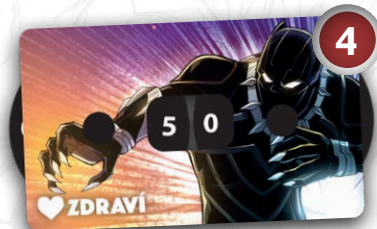
VIBRANIOVÝ OBLEK

Zvláštní stav Nejvyšší počet: 1

Zabraň hrozičím zranění:
Hráč s tímto žetonem jej může využít a zabránit 3 hrozičím zraněním. Tento žeton nelze žádným způsobem přesunout (ale lze jej odstranit).

1 DRÁPY
2 DRÁPY
3 DRÁPY
4 VIBRANIUM
5 VIBRANIUM
6 PANTER

8





**ODKLÁDACÍ
BALÍČEK**
(lícem vzhůru)

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč před sebe umístí všechny herní komponenty svého hrdiny:

- 1 DESKA HRDINY**
- 2 PŘEHLED HRDINY**
- 3 ŽETONY**
 - Žetony stavů a spojenců umístí na příslušná pole na svém přehledu hrdiny.
- 4 POČÍTADLO ZDRAVÍ**
 - Nastav si počáteční hodnotu zdraví na 50 (ve hře dvou hráčů).
- 5 POČÍTADLO BOJOVÝCH BODŮ BB**
 - Nastav si počet bojových bodů na 2.
- 6 BALÍČEK**
 - Zamíchej své karty, a vytvoř tak balíček.
 - Dober si vrchní 4 z balíčku. Tyto karty tvoří tvou počáteční ruku.
- 7 KOSTKY**
 - Hod 1 kostkou. Hráč s nejvyšším hodem se stává začínajícím hráčem a hraje jako první.
- 8 DODATEČNÁ PŘÍPRAVA**
 - Někteří hrdinové vyžadují zvláštní přípravu. Pokud je tomu tak, postup bude popsán na přehledu takového hrdiny.

FÁZE TAHU

Počínaje začínajícím hráčem se hráči střídají v tazích. Hráč, který je právě na tahu, je v pravidlech dále označován jako „aktivní hráč“. Tah aktivního hráče se skládá z následujících fází:

1 **FÁZE ÚDRŽBY:** Vyřeš veškeré akce označené jako *fáze údržby* (většinou se týkají stavů nebo stálých schopností **E**).

2 **FÁZE PŘÍJMU:** Získej 1 a dober si 1 z balíčku. Začínající hráč svou první *fázi příjmu* přeskočí.

3 **H HLAVNÍ FÁZE (1):** Utrat' BB za hrani karet vylepšení hrdiny a/nebo karet akce hlavní fáze. Prodej (odlož) nepotřebné karty, každou za 1 BB.

4 **FÁZE HODU NA ÚTOK:** Hod' všemi svými kostkami v až třech *bojových pokusech* a spust' jednu *útočnou schopnost*, jejíž požadavek spuštění odpovídá tvému výsledku hodu (viz **A** a **B**). V této fázi mohou všichni hráči hrát karty *akce fáze hodu*.

5 **FÁZE HODU NA ZACÍLENÍ:** Ve hře dvou hráčů tuto fázi přeskoč. Pokud hraje ve více než 2 hráčích, podívej se na stranu 11. V této fázi mohou všichni hráči hrát karty *akce fáze hodu*.

6 **FÁZE HODU NA OBRANU:** Pokud byl ve tvé *fázi hodu na útok* spuštěn *útok*, cíl útoku spustí svou *obranou schopnost* **H** jedním *bojovým pokusem*. V této fázi mohou všichni hráči hrát karty *akce fáze hodu*.

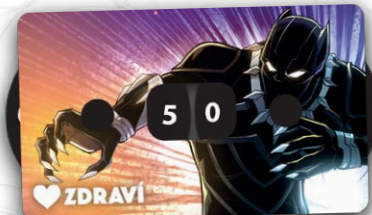
7 **H HLAVNÍ FÁZE (2):** Probíhá stejně jako *hlavní fáze (1)*.

8 **ODKLÁDACÍ FÁZE:** Prodávěj (odkládej) karty, každou za 1 BB, dokud v ruce nemáš 6 nebo méně.



ZDRAVÍ

- Hráč je poražen ve chvíli, kdy jeho zdraví klesne na 0.
- Pokud zdraví všech hráčů ve hře klesne na 0 ve stejnou chvíli, hra končí remízou (žádný z hráčů nemůže prohrát „více“ než jiný hráč).
- Můžeš se uzdravit nejvýše na hodnotu o 10 bodů zdraví vyšší, než je tvé počáteční zdraví.



BOJOVÉ BODY BB

- BB utrácíš zejména za hrani karet.
- Můžeš mít maximálně 15 BB. Pokud získáš BB, když už máš 15 BB, hodnotu svého počítadla dále nezvyšuj.
- Na začátku své *fáze příjmu* zvyš svůj počet BB o 1 BB.

Důležité: Začínající hráč přeskočí svou první *fázi příjmu*.



ÚTOČNÁ SCHOPNOST **A**

- Může být spuštěna na konci *fáze hodu na útok*.
- V rámci *fáze hodu na útok* můžeš aktivovat pouze jednu schopnost.

POŽADAVEK NA SPUŠTĚNÍ **B**

Výsledek hodu nutný ke spuštění *útočné schopnosti*.

- *Útočné schopnosti* většinou vyžadují ke spuštění kombinaci určitých symbolů **B**:



- Schopnosti **malé postupy** **C** vyžadují jakákoli 4 na sebe navazující čísla (např. 2-3-4-5) a jsou naznačeny čtyřmi zvětšujícími se kostkami:



- Schopnosti **velké postupy** **D** vyžadují jakýchkoli 5 na sebe navazujících čísel (např. 1-2-3-4-5) a jsou naznačeny pěti zvětšujícími se kostkami:



TVÁ DESKA HRDINY

KLÁVĚNÉ DRÁPY

Uděj 3 zranění.

Uděj 5 zranění.

Uděj 6 zranění.

ÚTOK ZE ZÁLONY

Uděj 3 neblokované zranění.

POHLICENÍ ENERGIE

STÁLÁ

Kdykoli ti je úspěšně uděleno zranění (s výjimkou ultimátní), získáš Kinetickou energii.

SRDČITÁ BYLINA

Získáš Vibranový oblék a 3 Kinetické energie.

BLACK PANTHER

„Jsem bojovník, ne spášitel.“

WAKANDA NECHT ŽÍJE!

Získáš Vibranový oblék a 3 Kinetické energie. Poté uděl 11 zranění.

ULTIMÁTNÍ

Je možné spustit vybledlé hody, aby bylo zohledněno spuštění této schopnosti. Pokud už žádnou hodu nemůžeš hrát žádné akce, dokud nebudeš přání vyřezána.

METEORICKÝ ÚDER

MALÁ POSTUPKA

Získáš Kinetickou energii.

Poté uděl 6 zranění.

VELIKÁ POSTUPKA

Získáš 2 Kinetické energie.

Poté uděl 8 zranění.

SÍLA PŘEDKŮ

Získáš Vibranový oblék.

Získáš 2 Kinetické energie.

Poté uděl 4 zranění.

TROJITÁ HROZBA

Uděj 6 zranění a hod 2 ☉.

Přidej 1 × zranění.

Za získáš 2 Kinetické energie.

Za si dober!

BA'NHENGOVA ČEST

OBRANNÝ HOD 3

Uděj 1 × zranění.

POPIS SCHOPNOSTI G

- Vyřeš tyto efekty, jakmile je schopnost spuštěna.
- Kostky hozené v rámci efektu schopnosti mohou být pro potřeby řešení různých částí schopnosti využity vícekrát.

OBRANNÁ SCHOPNOST H

- Spustí se, když na tebe soupeř *zaútočí*.
- Máš-li na výběr z více *obránných schopností*, zvol si jednu z nich, než hodíš kostkami.
- *Obranné schopnosti* se nespustí, pokud ti hrozí *neblokovatelné, čisté* či *plošné* zranění nebo zranění způsobené soupeřovou *ultimátní schopností* (viz „Typy zranění“ na straně 10).

OBRANNÉ KOSTKY I

- Počet kostek, kterými házíš po spuštění své *obránné schopnosti*.
- Například **OBRANNÝ HOD 3** znamená, že Black Panther hodí ve *fázi hodu na obranu* třemi kostkami.
- Těmito kostkami házíš pouze *jedenkrát*.

STÁLÁ SCHOPNOST E

- Je trvale spuštěná nebo je možné ji spustit kdykoli.

ULTIMÁTNÍ SCHOPNOST F

Nejsilnější útok tvého hrdiny!
Pokud ji spustíš, nelze jí nijak zabránit.

DŮLEŽITÉ: Zranění a efekty *ultimátní schopnosti* mohou být vylepšeny, ale nemohou být oslabeny, nelze jim zabránit, vyhnout se jim, reagovat na ně ani je přerušit **žádným efektem** (tedy kartami, stavy, spojení atd.). Soupeři nemohou provádět žádné akce od chvíle, kdy je schopnost spuštěna, až do konce *fáze hodu*. Jediným způsobem, jak zabránit spuštění *ultimátní schopnosti*, je ovlivnit kostky **před** jejím spuštěním.

TVŮJ PŘEHLED HRDINY

TAJNÁ OPERACE

Zvláštní stav Nejvyšší počet: 3

Využij k prohlédnutí či přeuspořádání karet: Tento žeton můžeš využít jednou za tah ve své hlavní fázi, a spustit tak jeden z následujících efektů:

- Zdarma zahraj jedno vylepšení hrdiny z ruky.
- Podivej se na 3 vrchní karty ve svém balíčku:
 - Pokud žádná z nich není vylepšení hrdiny, můžeš tyto karty ukázat soupeřům, najít ve svém balíčku libovolné vylepšení hrdiny, ukázat jej soupeřům a vrátit si je do ruky. Poté balíček zamíchej.
 - V opačném případě je vrát zpět seřazené v pořadí podle své volby.

Tento žeton není mojí žádným způsobem přesunut ani odstraněn.

MRŠTNOST

Zvýhodňující stav Nejvyšší počet: 2

Využij – hodíš-li 1–3, vyhni se 13 zranění: Je-li hráč s tímto žetonek uděleno zranění, může tento žeton využít a hodit 1 13. Pokud padne 1–3, zabráni 13 hrozícího zranění (zadržela ho nahoru).

ČASOVANÁ BOMBA

Znevýhodňující stav Nejvyšší počet: 2

Pro zneškodnění bomby zkus hodit 6. Pokud ti dojde čas, dostaneš 4 zranění: Pokud máš ve chvíli, kdy přichytíš tento žeton, ve hře alespoň 6 vylepšení hrdiny, umísti jej 6 stranou nahoru. V opačném případě ji umísti 6 stranou nahoru. Hráč, kterému byl žeton přidělen, musí ve své fázi udržet by hodit 1 6:

- Za 1–5 posune čas na Časovaná bombě 6.
- Za 6 žeton bez efektu odstraní.

Kdykoli je posunut čas na Časované bombě 6:

- Pokud je žeton na 6 straně, otoč jej na 6 stranu.
- Pokud je žeton na 6 straně, hráč s tímto žetonek jej odstraní a jsou mu udělena 4 zranění coby samostatný zdroj neobklopatelného zranění.

STAVY A SPOJENCI

A Pravidla pro stavy a spojence tvého hrdiny.

VYSVĚTLENÍ SYMBOLŮ

B Symboly na všech stranách kostek tvého hrdiny.

SLOŽITOST

C Hodnota mezi 1 a 6, která udává, jak těžké je za hrdinu hrát. U složitějších hrdinů může trvat déle, než přijdeš na to, jak za ně hrát, a vyžadují dobrou strategii.

KOMPONENTY

D Seznam všech komponentů, které hrdina využívá.

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL

E Odpovědi na otázky týkající se složitějších pravidel pro tohoto hrdinu.

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL

Přesunutí Časovaná bomby 6: Pokud je Časovaná bomba 6 přisunutá, žeton umísti stejnou stranou nahoru, na jaké se nachází před přesunutím.

Zabráníš kartej pomocí vylepšení státě schopnost: Pokud spartiš svoji ultimátní schopnost a jedno z vylepšení, které z tvého je Vynik a Zruč karmany 1, nemůžeš si dobrat kartu za zabránění dalšího vylepšení. Vzhledem vylepšení dojde ke tvému vítězství (části). Můžeš jen jakkoliv další způsobem zabránit vylepšení hrdiny efekt Vynik a Zruč karmany 1 kartej.

Vyhodnotení Mrštnosti 13: Mrštnost 13 můžeš využít kdykoli a proti jakémukoli typu zranění v rámci svého ultimátního.

Zabráníš zranění díky Mrštnosti 13: Pokud zabrániš 13 zranění obrátek, zabrániš tak vyláskovanu zranění. Je to díky tomu, že tvé vylepšení zranění a zabránění zranění počítá vyláskovanu za každé fázi hru.

Pokud zabrániš 13 zranění a také 13 zranění díky své obrátce, nedivíš se, že časovaná zranění 13 a ještě zabrániš 13 ve zbytku (obklopatelného zranění).

Hrani vylepšení hrdiny ve fázi hru: Můžeš zabránit vylepšení hrdiny pomocí přídělení, ale časovaná zranění 13 spustí. Nemůžeš soupat s 13 tak možnost upravit výsledek svého hodu po zabránění vylepšení, čímž ti může ve spáření dále schopnosti zabránit.

KOMPONENTY

1 kamek • 1 počítadlo zranění • 1 počítačové bojových bodů (BB) • 1 kábel hrdiny • 1 počítač hrdiny • 32 karetní hrdiny • 1 karta potíže • 3 karta spouštěč • 3 karta hrozba • 4 Časovaná bomby 6 • 1 karmany žeton hrdiny

Zadní strana přehledu

STAVY

Každý hrdina má několik stavů **A**, které jsou ve hře představovány žetony. Pokud potřebuješ více žetonů, než jich ve hře je, použij vhodnou náhradu.

Zvýhodňující a **znevýhodňující** stavy mohou být získány nebo přiděleny sobě či jinými hráčům. Stavy jsou většinou získány nebo přiděleny skrze karty či schopnosti.

Kdykoli získáš nebo někomu přidělíš nějaký stav, vezmi ze svého přehledu hrdiny odpovídající žeton a umísti jej na střed desky hrdiny **F** hráče, který stav získal. Tento stav je nyní „ve hře“. Pokud je hráč poražen, stavy, které způsobil jiným hráčům, zůstávají ve hře.

ODSTRANĚNÍ STAVŮ

Kdykoli je stav odstraněn, vrať žeton na odpovídající místo na přehledu hrdiny. Kdykoli použiješ karty nebo schopnosti, které odstraňují určitý počet stavů, odstraň odpovídající počet žetonů.

VYUŽÍVÁNÍ STAVŮ

Některé stavy jsou odstraněny tím, že je využiješ. Pokud není řečeno jinak, můžeš je využít v kterékoli fázi tahu kteréhokoli hráče a související efekty jsou vyhodnoceny okamžitě.

PŘETRVÁVÁJÍCÍ STAVY

Stav označený jako „*přetrvávající*“ zůstává ve hře až do jejího konce, nebo dokud není odstraněn kartou či schopností.



Přední strana přehledu

NEJVYŠŠÍ POČET

Mnoho stavů může být hrdinovi přiděleno vícekrát. Nejvyšší počet **G** udává nejvyšší počet žetonů určitého stavu, který se může nacházet na desce jednoho hrdiny v jakékoli chvíli (tedy stav s nejvyšším počtem 2 může být na desce každého hráče zastoupen nanejvýše 2 žetony).

ZVÝŠENÍ NEJVYŠŠÍHO POČTU

Pokud hráč **zvýší** nejvyšší počet stavu, zvýšení se týká pouze tohoto hráče a trvá do konce hry.

ZVLÁŠTNÍ STAVY

Tyto stavy porušují běžná pravidla stavů (což dovysvětluje jejich popis). Žetony zvláštních stavů mají většinou jedinečný tvar a/nebo velikost **I**.



PŘERUŠENÍ EFEKTU STAVU

Pokud je stav využit, vyhodnocení jeho efektu nemůže být ničím přerušeno. Pro více informací viz „Kolize v načasování“ na straně 15.

SPOJENCI

Někteří hrdinové mají spojence, kteří jsou představováni žetony, počítadly nebo jinými speciálními komponenty. Spojenci nejsou stavy a neplatí na ně tedy karty či schopnosti, které ovlivňují stavy (jako třeba **K**).

Chování spojenců popisují zvláštní pravidla na přehledu hrdiny **A**. Nelze je odstranit, přesunout ani zničit, pokud to není uvedeno v pravidlech pro ně.



KARTY HRDINY

Existují dva typy karet: Karty *vylepšení hrdiny* a karty *akcí*.

Ve své *fázi příjmu* si vždy dobíráš **1** ze svého balíčku. Pokud si máš dobrot kartu, ale tvůj balíček je prázdný, zamíchej svůj odkládací balíček, a vytvoř tak nový dobírací balíček.


Zahrání karet stojí bojové body (**BB**). Cena každé karty je uvedena na její levé straně. Karty s cenou **0** můžeš zahrát zdarma.

Odkládací fázi musíš ukončit s nanejvýše **6** v ruce. Pokud se do *odkládací fáze* dostaneš ve chvíli, kdy máš v ruce karet více, musíš je prodávat, dokud nemáš v ruce **6** nebo méně. Kartu prodáš tak, že ji odložíš na odkládací balíček a na počítadle **BB** si přidáš **1 BB** (všechny karty prodáváš za **1 BB**, nehlédě na jejich cenu za zahraničí).

Fáze, v níž lze kartu zahrát, je uvedena na levé straně karty **J**.




VYLEPŠENÍ HRDINY

Karty *vylepšení hrdiny* (označené symbolem  na levé straně karty) až do konce hry vylepší pole se stejným názvem na desce hrdiny.

Vylepšení *útočných schopností*  mají bílý okraj, vylepšení *obraných schopností*  zelený okraj a vylepšení *stálých schopností*  fialový okraj.

Karty *vylepšení hrdiny*:

- Můžeš zahrát pouze ve své *hlavní fázi* (1) nebo *hlavní fázi* (2).
- Nemůžeš prodat poté, co byly zahrány.
- Můžeš vylepšit přímo na úroveň III. Pokud vylepšuješ již vylepšenou schopnost (tedy z úrovně II na úroveň III), novou kartu vylož na předchozí *vylepšení hrdiny* a zaplat' pouze rozdíl  oproti předchozímu vylepšení.



Vylepšení
útočné schopnosti




Vylepšení
obrané schopnosti



Vylepšení
stálé schopnosti

JAK ZAHRÁT KARTU VYLEPŠENÍ HRDINY


- 1 Utrať odpovídající počet  (uvedený na levé straně karty).
- 2 Umístí kartu na pole se stejným názvem na desce svého hrdiny.





KARTY AKCÍ

Karty *akcí* (označené symbolem ) jsou jednorázové pomocné karty. Karty *akcí* lze hrát v různých fázích dle jejich barvy.

JAK ZAHRÁT KARTU AKCE

- 1 Utrať odpovídající počet  (uvedený na levé straně karty).
- 2 Proveď popsanou akci a poté kartu umístí na svůj odkládací balíček.

KARTY „OKAMŽITÁ AKCE“ !

- Jsou označeny **červeným okrajem** a symbolem .
- Mohou být zahrány kdykoli v tahu kteréhokoli hráče (na což upozorňuje symbol  na levé straně karty).
- Mohou přerušit akce a schopnosti (s výjimkou jiných karet *okamžitých akcí*) a řeší se okamžitě. Přerušená akce nebo schopnost se poté dokončí (viz „Kolize v načasování“ na straně 15).
- Karty *okamžitých akcí* nelze přerušit.





KARTY „AKCE HLAVNÍ FÁZE“

- Jsou označeny **modrým okrajem** a symbolem .
- Mohou být zahrány pouze v **hlavní fázi (1) nebo hlavní fázi (2)** svého vlastníka (což značí symbol na levé straně karty).

KARTY „AKCE FÁZE HODU“

- Jsou označeny **oranžovým okrajem** a symbolem .
- Mohou být zahrány pouze ve **fázi hodů na útok, fázi hodů na obranu nebo fázi hodů na zacílení** (což značí symbol na levé straně karty).
- Mohou být zahrány v tahu kteréhokoliv hráče.



VYHODNOCENÍ TEXTU

„HOĎ [X]“

Hoď uvedeným počtem kostek najednou a poté vyřeš související efekty. K vyřešení uvedených efektů nelze použít dříve hozené kostky.

„ZA [SYMBOL]“

Pokud tvůj hod obsahuje zobrazený symbol , získáš uvedené výhody . Nicméně tyto výhody získáš *pouze jednou*, nehlédě na to, kolik takových symbolů ti padlo.



NÁSOBENÍ (např. „1 x“)

Výsledek získáš vynásobením uvedeného čísla počtem kostek, na nichž padl symbol .

„POTÉ“

Ve chvíli, kdy narazíš na text začínající slovem „poté“, můžeš utrácet žetony stavů a zahrát karty *okamžitá akce* nebo *akce fáze hodů*. Efekty následující po slově „poté“ jsou zahrány po dokončení předcházejících efektů.



„NEBO“

Pokud jsou možnosti oddělené slovem „NEBO“, můžeš vyhodnotit jenom jednu z nich.



„SEBER“

Vezmi uvedený zdroj soupeři – získáváš jej ty.

Když sebereš zdraví , zvýš hodnotu na svém počítadle zdraví a soupeř si stejný počet odečte.

Pokud soupeř nemá dostatečný počet, seber tolik, kolik můžeš.

Seber 3 zdraví.

TYPY ZRANĚNÍ

Momentální počet zranění, které má být uděleno hráči, se nazývá „hrozící zranění“.

Existuje 5 typů zranění: běžné, *neblokovatelné*, *čisté*, *plošné* a *ultimátní*.

VLASTNOSTI TYPŮ ZRANĚNÍ

Každý typ zranění má jednu nebo více následujících vlastností:

- **Blokovatelné** – Pokud je zranění výsledkem *útočné schopnosti* tvého soupeře, můžeš použít *obranou schopnost*.
- **Vyhnutelné** – Lze se mu vyhnout, přerušit jej, oslabit jej nebo mu předejít díky kartám a/nebo stavům.
- **Ovlivnitelné** – Lze jej změnit *ovlivněním útoku*.
- **Zvláštní pravidla pro zacílení** – Hráč, kterému bude zranění přiděleno, je uveden v popisu. V tomto případě se nevyhodnocuje *fáze hodu na zacílení*.

BĚŽNÉ ZRANĚNÍ

- Nejčastěji se vyskytující typ zranění je značen černým kroužkem s číslem (tedy např. 5) následovaným slovem „zranění“.
- Blokovatelné, vyhnutelné a ovlivnitelné.
- Bez zvláštních pravidel na zacílení.

NEBLOKOVATELNÉ ZRANĚNÍ

- Další častý typ zranění je značen červeným kroužkem s číslem (tedy např. 2) následovaným slovy „*neblokovatelné zranění*“.
- Neblokovatelné, ale vyhnutelné.
- Ovlivnitelné.
- Bez zvláštních pravidel na zacílení.

ČISTÉ ZRANĚNÍ

- Tento zvláštní typ *neblokovatelného zranění* je značen červeným kroužkem s číslem (tedy např. 2) následovaným slovy „*čisté zranění*“.
- Neblokovatelné, ale vyhnutelné.
- Neovlivnitelné.
- Bez zvláštních pravidel na zacílení.

PLOŠNÉ ZRANĚNÍ

- Tento zvláštní typ *neblokovatelného zranění* je značen červeným kroužkem s číslem (tedy např. 2) následovaným slovy „*plošné zranění*“.
- Neblokovatelné, ale vyhnutelné.
- Neovlivnitelné.
- Se zvláštními pravidly na zacílení (uvedenými na schopnosti/kartě).
- Nepočítá se jako „útok“, jelikož necílí přímo.
- Pokud je současně uděleno více hrdinům ze stejného týmu, snížíte týmové počítadlo zdraví o součet přiděleného zranění.

ULTIMÁTNÍ ZRANĚNÍ

- Zvláštní typ *neblokovatelného zranění* způsobeného tvou *ultimátní schopností*.
- Je značeno červeným kroužkem s číslem (tedy např. 2).
- Neblokovatelné a nevyhnutelné.
- Pokud je ovlivněno, může být pouze navýšeno, ne sníženo.
- Bez zvláštních pravidel na zacílení.



Ultimátní schopnost Black Panthera

TABULKA TYPŮ ZRANĚNÍ

	Blokovatelné	Vyhnutelné	Ovlivnitelné	Zvláštní pravidla pro zacílení
BĚŽNÉ	✓	✓	✓	✗
NEBLOKOVATELNÉ	✗	✓	✓	✗
ČISTÉ	✗	✓	✗	✗
PLOŠNÉ	✗	✓	✗	✓
ULTIMÁTNÍ	✗	✗	✓	✗

OVlivNĚNÍ ÚTOKU

Jakékoli karty nebo stavy, které ovlivňují *útok*, jsou považovány za „ovlivnění útoku“.

Lze je zahrát před spuštěním *obrnané schopnosti* nebo po něm.

Zranění přidané ovlivněním útoku je stejného typu jako původní zranění.

Ovlivnění útoku lze použít pouze na *útoky* (tedy na *útočnou schopnost*, která cílí na soupeře a má mu udělit alespoň 1 zranění).

Poznámka: *Ovlivnění útoku* mohou být zahrána pouze na *útok*, který spouštíš ve svém tahu (pokud není uvedeno jinak).

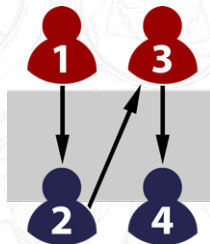


HRA VE 4 HRÁČÍCH

TÝMOVÁ HRA 2 PROTI 2

Pokud hrajete ve čtyřech hráčích, pravidla se mění následovně:

- Hra se hraje v dvoučlenných týmech.
- Spoluhráči sedí vedle sebe a je jim doporučeno dívat se navzájem do karet a taktizovat.
- Hodem zvolte začínajícího hráče.
- Hráči se střídají tak, aby jeden tým nikdy nehrál dvakrát po sobě.
- Spoluhráči sdílejí jedno počítadlo zdraví začínající na hodnotě 50.
- Začínající hráč ve svém prvním tahu přeskakuje *fázi příjmu*.
- Pokud je hrdinovi uděleno zranění, sniž sdílené počítadlo zdraví týmu o odpovídající počet. Pokud je zranění současně uděleno oběma hrdinům ze stejného týmu, sniž sdílené počítadlo zdraví týmu o součet uděleného zranění.
- Spoluhráči mají každý svoje počítadlo BB. Své BB může hráč použít pouze na své karty a schopnosti.
- Hráči nemohou snížit zranění hroící jejich spoluhráči, pokud to přímo neuvádí karta nebo stav (např. karta „To teda ne!“ může být zahrána na spoluhráče, protože je na ní uvedeno „zvolený hráč“).
- Hráč může upravit výsledek hodů kostkami, aby zabránil tomu, že jeho spoluhráči bude uděleno zranění, nebo aby zlepšil výsledek jeho hodů.



HRA VE 3 HRÁČÍCH

KRÁL NA TRŮNU

Pokud hrajete ve třech hráčích, pravidla se mění následovně:

- Každý hráč začíná hru se zdravím na hodnotě 35.
- Hodem zvolte začínajícího hráče.
- Hráči se střídají po směru hodinových ručiček.
- Hráč s nejvíce zdravím je považován za *krále*. Pokud je takovýto hráč více, jsou za *krále* považováni všichni z nich.
- Pokud zacílíš *krále útokem*, okamžitě si dober 1 ze svého balíčku; stane se tak hned po zvolení cíle, ještě před vyhodnocením jakýchkoliv efektů.
- Pokud *zaútočíš* na soupeře v situaci, kdy jste oba *králové* (například máte oba 30), máš taktéž nárok na bonusovou kartu.
- Pokud jsi jediným *králem* (tedy máš sám nejvíce zdraví), nemůžeš získat bonusovou kartu.

DALŠÍ VARIANTY HRY

Dice Throne můžete hrát až v 6 hráčích. Nicméně **důrazně doporučujeme zkusit to až poté, co je celá skupina dobře seznámena se základní hrou**. Partie v 5–6 hráčích jsou pro zkušené hráče zábavné a intenzivní, ale pokud budete hrát s nováčky, může se taková partie dost protáhnout.

Plná pravidla pro hru v 5–6 hráčích (a další herní varianty) najdete v angličtině na: <http://variants.dicethrone.com>.

POPIS TAHU

V tuto chvíli už víš dost na to, aby sis hru vyzkoušel zahrát ve dvou hráčích. Doporučujeme se sem vrátit, budeš-li mít nějaké otázky.



Následuje detailní popis všech fází tahu.

1. FÁZE ÚDRŽBY

- 1 Zkontroluj, jestli disponuješ stavy nebo schopnostmi, které se aktivují ve *fázi údržby*. Pokud ano, vyhodnoť je. (Poznámka: Na začátku hry se toto většiny hrdinů netýká.)
- 2 Pokud je je v této fázi potřeba vyhodnotit více efektů, pořadí jejich vyhodnocení zvolí aktivní hráč.
- 3 Veškerá zranění a léčení se sečtou a udělí naráz na konci této fáze.



2. FÁZE PŘÍJMU

Důležité: Začínající hráč tuto fázi ve svém prvním tahu přeskočí.

- 1 Navyš svoje počítadlo BB o 1 BB (přeskoč, pokud už máš maximum, tedy 15 BB).
- 2 Dober si do ruky 1 svrchu svého balíčku. Pokud je tvůj balíček prázdný, zamíchej svůj odkládací balíček, a vytvoř tak nový dobírací balíček.



3. HLAVNÍ FÁZE (1)

Prováděj následující akce, v jakémkoli pořadí a kolikrát chceš:

- A Prodej jakoukoli kartu**
 - 1 ze své ruky umístí na svůj odkládací balíček.
 - Zvyš svoje počítadlo BB o 1 BB (všechny karty mají při prodeji cenu 1 BB, nehlédě na svou cenu za zahrání).
- B Zahraj kartu akce hlavní fáze**
 - Sniž svoje počítadlo BB o počet BB zobrazený na levé straně karty.
 - Proveď popsané akce.
 - Umístí kartu na svůj odkládací balíček.
- C Zahraj kartu vylepšení hrdiny**
 - Sniž svoje počítadlo BB o počet BB zobrazený na levé straně karty.
 - Pokud vylepšuješ z úrovně II na úroveň III, doplať pouze rozdíl v ceně.
 - Umístí kartu na odpovídající místo na své desce hrdiny.



FÁZE HODU

Pojem „fáze hodu“ se vztahuje ke kombinaci těchto tří součástí: fáze hodu na útok, fáze hodu na zacílení a fáze hodu na obranu.

4. FÁZE HODU NA ÚTOK


V této fázi může libovolný hráč zahrát karty *akce fáze hodu* po kterémkoli z následujících kroků:



- 1 Proveď až tři bojové pokusy:**
 - Hod' všemi svými pěti kostkami.
 - Případně: Přehod' libovolný počet kostek.
 - Případně: Znovu přehod' libovolný počet kostek.
- 2 Jakkmile ti výsledek vyhovuje, můžeš být:**
 - Oznamit *útočnou schopnost*, kterou chceš spustit (tvůj výsledek hodu musí splňovat požadavek na její spuštění). Zeptej se soupeřů, jestli chtějí výsledek hodu nějak upravit nebo tě nechají schopnost spustit.
 - Oznamit, že nevyužiješ žádnou *útočnou schopnost*.
 - **Tip:** Spuštění slabé *útočné schopnosti* proti soupeři se silnou *obranou schopností* se nemusí vždy vyplatit.
- 3 Pokud jste ty nebo tvůj soupeř či spoluhráč jakkoli upravili výsledek hodu (například někdo zahrál „Jedna změna nestačí“), můžeš si zvolit:**
 - Oznamit jinou *útočnou schopnost* podle nového výsledku hodu.
 - Vrátit se do kroku 1 *fáze hodu na útok* a využít případné zbývající možnosti přehození.
- 4 Aktivuj *útočnou schopnost* (pokud jsi nějakou zvolil):**
 - Vyhodnoť všechny související podmínky (některé schopnosti vyžadují provedení dalších kroků, aby byl určen jejich plný efekt).
 - Vyhodnoť jakékoli efekty nevyžadující zacílení (například zisk *Mrštnosti* , *Záře* , uzdrav si 5, atd.).

5. FÁZE HODU NA ZACÍLENÍ

Pokud máš více soupeřů, musíš určit svůj cíl.

Poznámka: Zacílení soupeře platí, i když spustíš schopnost, která nepřiděluje zranění, ale má efekty stavů, které musí být vyřešeny (například: Vrh pavučinou přidělí soupeři *Pavučinu* ).



Ve variantě Král na trůnu si prostě zvol cíl *útoku* (viz Král na trůnu na straně 11).

Ve hře 2 vs. 2 určí obránce takto:

1 Hod'1 kostkou.

Výsledek tohoto hodu může být ovlivněn kartami, pokud se nejedná o *útok ultimátní schopností*. Před spuštěním *ultimátní schopnosti* je možné měnit výsledek hodu, ale pokud již dojde k jejímu spuštění, je potřeba určit její cíl.



2 Urči obránce, tedy cíl tvého útoku, na základě výsledku:



- **1 nebo 2** – cílem je soupeř po levici.
- **3 nebo 4** – cílem je soupeř po pravici.
- **5** – soupeři zvolí, kdo z nich bude cílem.
- **6** – zvol, kdo bude cílem.

Poznámka: Pro pravidla cílení v jiných variantách hry navštiv: <http://variants.dicethrone.com> (stránka je v angličtině).





6. FÁZE HODU NA OBRANU


Pokud je výsledkem *fáze hodu na útok* aktivního hráče *útok*, obránce musí vyhodnotit *fázi hodu na obranu*.



- 1 Vyřeš všechny efekty *útočné schopnosti*, které vyžadují cíl, ale nevztahují se ke zranění (například *ziskej Pytel problémů* , přiděl *Pavučinu*  atd.).
- 2 Pokud *útočná schopnost* vyústí v *útok*, jehož typ zranění je blokovatelný, obránce může spustit svoji *obrannou schopnost*.

Poznámka: Většina hrdinů má pouze jednu *obrannou schopnost*. Nicméně pokud jich má více, musí si v tuto chvíli zvolit jednu z nich.




- 3 Obránce má jeden *bojový pokus*, který provádí uvedeným počtem kostek (např. **OBRANNÝ HOD 1**  znamená „hod'1 kostkou“).
- 4 Na základě výsledku svého hodu vyhodnotí obránce všechny efekty netýkající se zranění (např. *ziskej Jiskření* , přiděl *Časovanou bombu* , dober si , atd.).
- 5 V tuto chvíli dostanou všichni hráči poslední příležitost využít stavy nebo zahrát karty.
- 6 V posledním kroku této fáze sečti veškerá udělená zranění, obranu a léčení a uprav hodnoty zdraví hráčů o příslušné součty.

Poznámka: Pokud zdraví všech hráčů, zbývajících ve hře, klesne současně na , hra končí remízou.

7. HLAVNÍ FÁZE (2)

Její průběh je stejný jako průběh *hlavní fáze (1)*.

8. ODKLÁDACÍ FÁZE

- 1 Prodávěj karty z ruky, dokud jich nemáš 6 či méně. 
- 2 Za každou prodanou kartu si přičti  na svém počítadle BB (všechny karty prodáš pouze za ).
- 3 Všechny prodané karty umístí na svůj odkládací balíček.



ODKLÁDACÍ BALÍČEK

(lícem vzhůru)

Následující 2 strany jsou určeny pro pokročilé hráče a turnaje. Znalost těchto pravidel není důležitá pro běžné hraní.



KONEČNÝ POČET ZRANĚNÍ

Někdy se může stát, že se výpočet konečného součtu zranění (počet, o který snížíš hodnotu na svém počítadle zdraví na konci fáze hodu) kvůli tvé *obraně schopnosti* a kartám a stavům zahraným tebou a tvým soupeřem zkomplikuje.

Naštěstí můžeš tento součet jednoduše spočítat následováním níže popsaných kroků v uvedeném pořadí, a to poté, co oba hráči dokončí své akce:

1. URČI HROZÍCÍ ZRANĚNÍ

Hrozící zranění je počet zranění, který ti má být udělen kdykoli během hry. Nejčastěji jsou zdrojem zranění *útočné* a *obraně schopnosti*, ale *hrozící zranění* mohou způsobit i stavy jako třeba *Časovaná bomba* (C) Black Widow nebo *Lokihův Pytel problémů* (L).

2. SEČTI A ODEČTI (MEZISOUČET)

Nyní započítej všechny efekty, které k hrozícímu zranění něco přičítají či od něj něco odčítají. V tomto kroku se započítávají *obraně schopnosti*, stavy a karty, které mohou odečíst (zabránit) nebo přičíst **konkrétní** počet zranění. Výsledek se nazývá „mezisoučet hrozícího zranění“.

3. NÁSOB A DĚL (KONEČNÝ VÝSLEDEK)

Nakonec započítej vše, co používá k úpravě hrozícího zranění násobení a dělení. Veškeré násobení a dělení se **započítává na konci** neohledně na pořadí, v němž byly efekty jednotlivých karet, stavů nebo *obraně schopností* spuštěny.

V případě, že musíš započítat více než jedno násobení nebo dělení, každé se počítá zvlášť z původního průběžného výsledku získaného v kroku 2.

V tuto chvíli se také započítá vše, co k násobení a dělení využívá *hrozící zranění* (například stav *Mrštnost* (M) Black Widow).

PŘÍKLAD

(DOCTOR STRANGE VS. BLACK WIDOW):

Níže je popsána posloupnost událostí, které nastanou ve *fázích hodu na útok* a *obranu* při souboji Doctora Strange (útočník) a Black Widow (obránce).

1. Doctor Strange spustí svoji *útočnou schopnost* *Mystické výboje*, která udělí 9 zranění a dovolí mu seslat *Kouzlo*.
2. Doctor Strange sešle *Kouzlo*, které přidá 3 zranění.
3. Black Widow využije svůj stav *Mrštnost* a úspěšně hodí 1, čímž zabrání 1/2 hrozícího zranění.
4. Black Widow spustí svoji *obranou schopnost* *Sabatáž II*, která zabrání 2 zraněním a udělí 2 zranění.
5. Doctor Strange zahraje svou kartu ovlivnění útoku *Mrazivé úponky*, která přidá 1 zranění a dovolí mu seslat další *Kouzlo*.
6. Doctor Strange sešle *Kouzlo*, které přidá 4 zranění.
7. Black Widow využije svůj druhý stav *Mrštnost* a úspěšně hodí 1, čímž opět zabrání 1/2 hrozícího zranění.

Stalo se toho teď dost. Spočítejme tedy zranění:

1. URČI HROZÍCÍ ZRANĚNÍ

9 hrozících zranění z *Mystických výbojů Doctora Strange* (událost 1, viz výše).

2. SEČTI A ODEČTI (MEZISOUČET)

9 hrozících zranění (událost 1 – *Mystické výboje*)

+ 3 zranění (událost 2 – *Kouzlo*)

- 2 zranění (událost 4 – *Sabatáž II*)

+ 1 zranění (událost 5 – *Mrazivé úponky*)

+ 4 zranění (událost 6 – *Kouzlo*)

15 hrozících zranění (mezisoučet)

3. NÁSOB A DĚL (KONEČNÝ VÝSLEDEK)

Urči hodnotu všech násobení a dělení naráz a nezávisle na sobě. (Poznámka: Veškeré dělení v *Dice Throne* se vždy zaokrouhluje nahoru):

Událost 3 (*Mrštnost*) = 15 (mezisoučet) ÷ 2 = 8

Událost 7 (*Mrštnost*) = 15 (mezisoučet) ÷ 2 = 8

Poté veškeré kroky aplikuj na mezisoučet:

15 hrozících zranění - 8 - 8 = -1 hrozící zranění

Dvojitým použitím *Mrštnosti* Black Widow zabráníla veškerému zranění, což znamená, že konečný počet zranění, které jí uděleno, je 0.

Navíc Doctor Strange utrpí 2 zranění díky *obraně schopnosti* Black Widow (událost 4).

KOLIZE V NAČASOVÁNÍ

Pokud více hráčů zahraje *okamžitou akci* a není jasné, která z nich by měla být vyřešena jako první, nejprve se vyřeší akce aktivního hráče, a to neohledně na pořadí, v jakém byly jednotlivé akce zahrány. A nezapomeň, že využití žetonu stavu se považuje za *okamžitou akci*.

Například pokud se tvůj soupeř chce vyhnout části zranění z tvého útoku využitím *Mířnosti* a ty poté zahraješ *Čus bus!* (karta typu *okamžitá akce*), tvá karta se vyřeší dříve, jelikož jde o tvůj tah.

Naopak pokud má soupeř žeton *Jiskření*, ve chvíli, kdy na tebe *zaútočí*, a ty se pokusíš zahrát kartu *Čus bus!* a odstranit jej, soupeř může žeton *Jiskření* využít a spustit jeho efekt (protože probíhá jeho tah), a tento žeton tedy zahráním své karty *Čus bus!* neodstraníš.

Aktivní hráč má přednost neohledně na to, kolik *okamžitých akcí* se kdo rozhodne zahrát.

Karty/schopnosti, které nejsou považovány za „okamžité“, jsou přerušitelné. Například když zahraješ kartu *Jaký že stavý?*, tvůj soupeř může využít platné žetony stavů (např. *Elektrokinéze*) dříve, než budou vyřešeny efekty karty.

Poznámka: Když hraje ve více než dvou hráčích, nejprve se řeší akce aktivního hráče, poté akce dalších hráčů v pořadí hry. Poté, co jsou vyřešena všechna přerušeni, hra pokračuje normálně.



AUTOŘI

Design hry: Nate Chatellier, Manny Trembley, Gavan Brown

Vývoj hry: Nate Chatellier, John Heidrich

Grafika: Gavan Brown, Gui Landgraf

Ilustrace: Manny Trembley, Nick Malara, Damien Mammoliti

Produkce: Aaron Waltmann

MARVEL produktový design: Brian Ng

OP tým: Amanda McKee, Casey Sershon, Maggie Matthews, Adam Sblendorio, Bridgette Reuther, Jake Davis

Insert a skladování: TrayForge, GameTrayz

Hlavní editoři pravidel: Simon Rourke, Aaron Hein, John Heidrich a mnoho dalších, kteří pomáhali

Playtestéři v době vydání: John Heidrich, Kevin Heidrich, Rick May, Jonathan Herrera-Thomas, Nick Lem, Brandt Arganbright, Dino Pathoummahong, Thomas Dreves, Colin Weir, Daniel Dar, Drake Finney, Patrick Slyman, Javid Isayev, Jeff Hoyt, Jeffrey Jacobson, Michael Cox, Tomer Rosenbaum, Joel Smart, Niels Ehlen a všichni z Beta Teamu.

Zvláštní poděkování: Kira Anne Peavley, Jeffrey Jacobson, JP Décosse, Paul Saxberg, Aaron Hein, Blake Royall, Drake Finney, Jonathan Herrera-Thomas, Rick May, George Georgeadis, Thomas Chretien, Somatone, Coded Cardboard a všem ostatním, které jsme zde nezmínili a kteří pomohli k úspěšnému dokončení Dice Throne.

A NEJVĚTŠÍ díky patří tobě za zakoupení této hry – pomáháš nám tak se splněním našeho snu, tedy tvorbou Dice Throne.

Autoři jednotlivých hrdinů jsou uvedeni na přehledech těchto hrdinů.

ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad: Lukáš Wiesner

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Ondřej Kurka, Vladimír Smolík a Jan Březina



RYCHLÝ PŘEHLED

2/3/4/5 stejných: Když se na kostkách objeví stejné číslo (ne symbol) 2/3/4/5krát.

Bojové body BB: Utrácej je za hraní karet a spuštění schopností z desky hrdiny. Hráči mohou mít nanejvýše 15BB. Hráč získá 1BB na začátku svého tahu (s výjimkou prvního tahu začínajícího hráče).

Bojový pokus: Hod kostkami provedený hráčem za účelem spuštění *útočné* či *obránné schopnosti*.

Čisté zranění: *Neblokovatelné* zranění, které nemůže být ovlivněno, ale je možné se mu vyhnout.

Fáze hodu: Pokud schopnost udává „na konci fáze hodu“, efekt nastane těsně před začátkem *hlavní fáze* (2).

Hod [X]: Hod' daným počtem kostek a získaj popisné efekty.

Hrozící zranění: Hrozící zranění je momentální počet zranění, které čeká na to, že bude uděleno hráči.

Karta „akce fáze hodu“: Karta *akce*, kterou může zahrát ve fázi hodu na *útok/zacilení/obranu*. Tyto karty mohou přerušit průběh hry (ale ne využitelné stavy ANI jiné karty *okamžitě akce / akce fáze hodu*).

Karta „akce hlavní fáze“: Karta *akce*, která může být zahrána v *hlavní fázi* (1) nebo *hlavní fázi* (2) aktivního hráče.

Karta „okamžitá akce“: Karta *akce*, která může být zahrána kdykoli v tahu kteréhokoliv hráče. Tyto karty mohou přerušit průběh hry (ale ne využití stavu ANI jiné karty *okamžitá akce / akce ve fázi hodu*).

Konečný výsledek: Výsledek hodu tvými pěti kostkami po všech přehozeních a dokončení úprav kostek.

Malá postupka: Čtyři kostky ukazující sekvenci čísel (tedy 1-2-3-4 nebo 2-3-4-5 nebo 3-4-5-6).

Navíc: Text následující po slově „navíc“ vyřeš až po dříve vpsaných efektech.

Neblokovatelné zranění: Zranění, proti kterému hráč nemůže spustit *obránnou schopnost*. Takovému zranění se ale může vyhnout, snížit jej nebo zvýšit.

Nebo: Pokud jsou možnosti odděleny slovem „nebo“, můžeš vyhodnotit jen jednu z nich.

Nejvyšší počet: Udává, kolik žetonů stejného typu se může nacházet na desce jednoho hrdiny v jakékoli chvíli hry.

Obránc: Hráč zacílený *útokem*.

Ovlivnění útoku: Stav nebo karta, která přidává efekt k *útoku* a/nebo upravuje jeho zranění.

Spojenec: Je definován pro konkrétního hrdinu na jeho desce (viz „Spojenci“ na straně 7).

Plošné zranění: Zranění, které nemá cíl, a tím pádem není považováno za *útok*. Není blokovatelné, ale je možné se mu vyhnout. Nemůže být ovlivněno.

Poté: Text začínající slovem „poté“ přerušuje hru – v takovou chvíli mohou hráči zahrát karty *okamžitá akce* nebo *akce fáze hodu* a využívat stavy. Text následující slovo „poté“ vyřeš vždy až po textu, který tomuto slovu předchází.

Prodej: Ve své *hlavní fázi* můžeš z ruky odložit kteroukoli kartu na svůj odkládací balíček a zvýšit si počítadlo BB o 1BB.

Přetrvávající stavy: Stavy, které zůstávají ve hře, dokud je nějaká karta nebo schopnost neodstraní.

Příděl: Vezmi odpovídající žeton stavu a umísti jej doprostřed desky cílového hráče.

Samostatné zranění: Zranění, které je uděleno okamžitě a kterému lze zabránit nebo se mu vyhnout pouze coby samostatnému zdroji zranění.

Seber: Vezmi odpovídající počet zdrojů soupeři a přidej jej sobě. Pokud soupeř nemá dostatečný počet, seber tolik, kolik má.

Ultimátní schopnost: Dokud není ultimátní schopnost vyřešena, soupeři NEMOHOU DĚLAT VŮBEC NIC. To zahrnuje snižování, zabraňování, reakci nebo přerušování souvisejícího zranění a efektů. Tato schopnost navíc ignoruje všechny stavy, které by snižovaly její výsledek. Nicméně tato schopnost může být vylepšena. Jediný způsob, jak předejít zranění z *ultimátní schopnosti*, je upravit výsledky hodu kostkou tak, aby jí vůbec nebylo možné spustit.

Útok: *Útočná schopnost*, která uděluje alespoň 1 zranění a cílí na soupeře (ne *plošné zranění*).

Velká postupka: Pět kostek ukazujících sekvenci čísel (tedy 1-2-3-4-5 nebo 2-3-4-5-6).

Využitelné stavy: Stavy, které zůstávají ve hře, dokud se je nerozhodneš využít.

Využití/využij: Pokud využiješ stav, odlož jeho žeton a získaj výhodu. Využití stavu nestojí BB. Žeton využitého stavu můžeš během hry opět získat.

Ziskej: V případě stavu si vezmi odpovídající žeton a umísti jej do středu své desky hráče. V případě zdraví nebo BB zvýš svoji počítadlo BB nebo zdraví o odpovídající počet.

Za [symbol]: Pokud tvůj hod obsahuje požadovaný symbol či symboly, získáš výhodu. I když tvůj hod obsahuje více těchto symbolů, výhodu získáš pouze jednou.

Zvláštní stavy: Stavy, jejichž pravidla porušují běžná pravidla stavů.