



**PRAVIDLA HRY**

**„TEĎ JSI POD MOU KONTROLOU,  
POZEMSKÝ ČERVE! ZVOLIL JSEM  
TĚ VELITELEM MNOU STVO-  
ŘENÝCH JEDNOTEK. BUDEŠ  
BOJOVAT PROTI MÝM PRA-  
DÁVNÝM NEPŘÁTELŮM.“**



# JAK SE MOZKOŽROUT HRAJE

1

## CÍL HRY

Ve hře **MOZKOŽROUT** budete přivolávat různé nestvůry a vysílat je do boje proti nestvůrám vašeho protivníka. Ale při přivolávání nestvůry si dávejte pozor: Protivník ji může ovládnout pomocí jednoho ze svých mozkožroutů. V této taktické bitvě se hráči snaží jeden druhého přelstít. A i když máte v ruce tu nejlepší kartu, zahrát ji ve špatný čas může mít smrtící následky.

2

## OBSAH HRY

V krabičce naleznete:

48 karet nestvůr



Pravidla hry



4 karty  
přehledu pravidel



2 počítadla životů



4 karty mozkožrouta



### Vyhodnocování efektů:

Při vyhodnocování efektu vždy vyhodnoťte všechny části efektu, které je možné splnit, a ty části, jež splnit možné není, ignorujte.

**Příklad:** Pokud máte důsledkem efektu odložit dvě karty, ale v ruce máte pouze jednu kartu, odložíte jednu kartu a požadavek na odložení druhé ignorujete.

Je-li součástí vyhodnocování efektu nějaká volba, provede ji vždy ten hráč, jemuž je efekt akce adresován, pokud není řečeno jinak.


**Příklad:** Pokud má některá z vašich karet schopnost „Poraz nepřátelskou nestvůru“, při vyhodnocování tohoto efektu rozhodujete vy, která nepřátelská nestvůra bude poražena, protože akce je adresována vám. Pokud má jiná vaše karta schopnost „Protivník odloží 1 kartu“, rozhoduje o tom, kterou kartu odloží, váš protivník, protože akce se týká jeho.

### Současně probíhající efekty:

Pokud probíhá více efektů současně (například pokud se dvě nestvůry porazí navzájem), rozhoduje o pořadí vyhodnocení efektů hráč, jenž je na tahu. Vždy dokončete vyhodnocování jednoho efektu předtím, než začnete vyhodnocovat další.

**Krok 1: Rozdejte mozkožrouty**

Každý hráč obdrží dvě karty *Mozkožrout* a umístí si je před sebe lícem nahoru.

 **Krok navíc v případě hry se sadou *Za hranice evoluce*:**

**Krok 2: Odložte stranou všechny karty vývoje**

Odložte stranou všechny oboustranné karty (karty s nestvůrami na rubu i líci). Tyto karty se nezamíchávají do dobíracího balíčku, ale přicházejí do hry pomocí efektu *Vyvíne se* na některých kartách.

**Krok 3: Zamíchejte a rozdejte karty**

Zamíchejte všech 48 karet nestvůr a rozdejte každému hráči 10 karet, ze kterých vytvoří svůj dobírací balíček. Vedle dobíracího balíčku si každý hráč ponechá místo na odkládací balíček.

**Krok 4: Doberte si karty do ruky**

Každý hráč si dobere do ruky 5 karet ze svého dobíracího balíčku. S těmito kartami začíná hru.

**Krok 5: Nastavte počty životů**

Každý hráč začíná hru se 3 životy – tuto hodnotu si nastaví na svém počítadle životů.

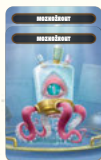
**Poznámka:** *K zaznamenání počtu životů lze libovolně použít i jiné prostředky (například žetony, mince, kostky nebo nepoužité karty nestvůr).*

## PŘIPRAVENÁ HRA

▲  
Totožně pro druhého hráče



Počítadlo životů



Mozkožrouti

Herní oblast  
prvního hráče



Dobírací  
balíček

Odkládací  
balíček



Karty v ruce

5

## JAK SE HRA HRAJE

### Cíl hry

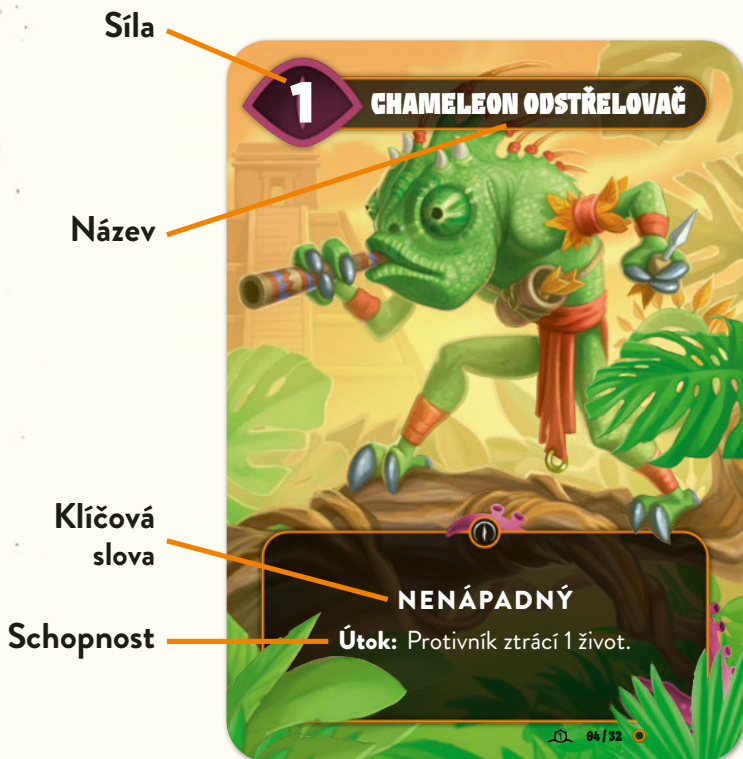
Ve hře zvítězíte okamžitě poté, co se vám podaří snížit počet protivníkových životů na 0.

### Životy

Hru začíná každý hráč se třemi životy. Kdykoli nějaký život získá či ztratí, upraví odpovídajícím způsobem stav svých životů na počítadle. Počet životů, které může hráč získat, není nijak omezen.

## Karty nestvůr

Každá karta představuje nestvůru. Každá nestvůra má název a sílu. Dále mohou na kartě být **KLÍČOVÁ SLOVA** (na prvním řádku v rámečku s textem) a **SCHOPNOST** (text pod klíčovými slovy).



**Poznámka:** Síla nestvůry nemůže mít nikdy nižší hodnotu než 1, a to ani v případě, že by některé efekty hodnotu síly upravovaly.

## Dobírání karet

Kdykoli se vám sníží počet karet v ruce pod 5 (například tím, že kartu vyložíte nebo odložíte), doberte si okamžitě ze svého dobíracího balíčku nové karty tak, abyste jich měli v ruce 5. Karty si dobírejte ihned, před tím, než se vyhodnotí jakékoli jiné efekty (například předtím, než vaši kartu napadne mozkožrout nebo se spustí efekt při příchodu karty). Pokud je váš dobírací balíček prázdný, žádné nové karty si už nedobíráte. Počet karet, které můžete mít v ruce, není nijak omezen.

## Tahy hráčů

Začínajícího hráče určíte tak, že si každý hráč náhodně vylosuje jednu kartu z hromádky nepoužitých karet nestvůr a poté si hráči porovnají sílu těchto karet. Hráč, jehož karta má vyšší hodnotu síly, bude začínajícím hráčem. V případě shody tento proces opakujte.

Hráči se ve svých tazích střídají. Ve svém tahu musí hráč provést jednu z následujících akcí. Pokud tak nemůže učinit, okamžitě **prohrává hru**.

### **Akce:**

#### **1. Vyložit kartu**

NEBO

#### **2. Zaútočit jednou nestvůrou**





## Vyložit kartu

Vyberte si kartu z ruky a umístěte ji lícem vzhůru na stůl. Umožněte protivníkovi, ať si kartu prohlédne (případně ji můžete dočasně obrátit směrem k němu pro lepší čtení jejího textu). Váš protivník má nyní dvě možnosti:

### **Možnost 1: Váš protivník odmítne použít mozkožrouta**

Pokaždé když vyložíte kartu z ruky, **může** váš protivník použít jednoho ze svých mozkožroutů a ovládnout vaši právě vyloženou kartu. Pokud protivník žádného mozkožrouta již nemá nebo jej nechce použít, pokračujte tím, že umístíte vyloženou kartu do své herní oblasti a poté vyhodnotíte všechny případné efekty její schopnosti *Příchod*. Poté váš tah končí a na řadě je váš protivník.

### **Možnost 2: Váš protivník použije mozkožrouta**

Pokud se váš protivník rozhodne použít mozkožrouta, okamžitě ovládne vámi právě vyloženou nestvůru a přijde o jednu ze svých karet *Mozkožrout*, kterou obrátí lícem dolů, aby tak znázornil, že byla použita. Nestvůru, již ovládl, si protivník umístí do své herní oblasti a poté vyhodnotí všechny případné efekty její schopnosti *Příchod* tak, jako by kartu vyložil z ruky on.

Poté váš tah končí, ale **okamžitě jste na tahu znovu** (a musíte buď znovu vyložit kartu, nebo zaútočit jednou nestvůrou).

**Poznámka:** Dostane-li se karta do hry jiným způsobem než vyložením z ruky hráče (například použitím efektu jiné karty), není ji možné ovládnout použitím mozkožrouta.

**Poznámka:** Není možné použít mozkožrouta k ovládnutí karty, která se již nachází ve hře. Není ani možné použít mozkožrouta na nestvůru, kterou již ovládl použitím svého mozkožrouta váš protivník.

**Poznámka:** Pokud je nestvůra, na niž byl použit mozkožrout, poražena, odloží se na odkládací balíček hráče, který ji ovládal. Tento hráč také vyhodnotí případný efekt **Porážky**.

**Příklad:** Alice vyloží z ruky kartu **Doktor mlok** a dobere si ihned do pěti karet v ruce. Robert má ještě k dispozici oba mozkožrouty. Rozhodne se jednoho z nich použít, umístí **Doktora mloka** do své herní oblasti a vyhodnotí jeho efekt **Příchodu** (získá 2 životy). Alicin tah končí, ale okamžitě je na tahu znovu. Využije jej tak, že vyloží **Hladovou bečku** a dobere si do pěti karet. Robert má k dispozici ještě jednoho mozkožrouta a mohl by jej použít k ovládnutí **Hladové bečky**. Ale rozhodne se, že si mozkožrouta ještě nechá na později, a Alice tedy umístí **Hladovou bečku** do své herní oblasti.

## Zaútočit jednou nestvůrou

Vyberte si jednu nestvůru, kterou máte vyloženou ve své herní oblasti (spojenecká nestvůra) a s níž chcete zaútočit. Váš protivník si poté **může** vybrat jednu nestvůru ze své herní oblasti (nepřátelská nestvůra), jež bude útok bránit. Pokud se rozhodne, že útok bránit nebude, ztrácí 1 život. Pokud je útok bráněn, porovnájí se síly obou nestvůr. Nestvůra s nižší silou je poražena a odloží se na odkládací balíček hráče, kterému patří. Pokud mají nestvůry shodnou sílu, jsou poraženy obě.

Hráči si mohou kdykoli prohlížet kterýkoli odkládací balíček.

**Příklad:** Alice útočí **Gorilvem** majícím sílu 10. Robert má ve své oblasti vyloženého **Vosvěda** se silou 8. Mohl by se s ním útok bránit. V takovém případě by neztratil žádný život, ale **Vosvěd** by byl poražen a odložen na odkládací balíček. Rozhodne se, že útok bránit nebude, a ztratí 1 život.

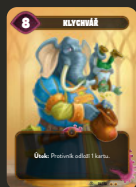


## Klíčová slova

Na kartách nestvůr se může vyskytovat jedno nebo více klíčových slov. Klíčové slovo je slovo, které zde slouží jako připomínka podrobnějšího textu pravidel vysvětlujícího, jaký má daná karta efekt.

**JEDOVATÝ:** Při vyhodnocení útoku, jehož se účastní jedovatá nestvůra, je protivníková nestvůra vždy poražena.

**Poznámka:** Pokud je síla protivníkovy nestvůry stejná nebo vyšší, než je síla jedovaté nestvůry, je poražena i jedovatá nestvůra.



Hráč 1

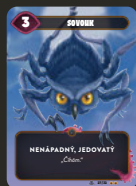
1

Hráč 1 útočí  
s Klychvářem.



2

Hráč 2 musí  
odložit 1 kartu.  
*Schopnost Klychváře*



Hráč 2

3

Hráč 2 určí jako  
obránce Sovouka.

4

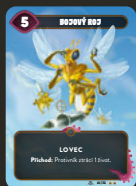
Klychvář porazí  
Sovouka, protože  
má větší sílu, ale je  
sám také poražen,  
protože Sovouk je  
**JEDOVATÝ.**

**LOVEC:** Pokud útočíte s lovcem, **můžete** svému protivníkovi určit nestvůru, s níž se bude útoku bránit.

**Poznámka:** Můžete k obraně určit i nestvůru, která by jinak tento útok bránit nemohla. Použití této vlastnosti je dobrovolné, ale pokud ji použijete, nelze ji využít k přímému útoku na hráče.

1

Hráč 1 útočí  
s **Bojovým rojem**.



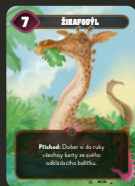
Hráč 1

2

Hráč 1 určí, že útok  
bude bránit **Dračí  
kompostér**.



Hráč 2



3

**Dračí kompostér**  
má menší sílu,  
a tak je poražen.

4

Hráč 2 o tom, kdo  
bude útok bránit,  
nerozhoduje.

**NENÁPADNÝ:** Tuto nestvůru mohou bránit jen nestvůry, které jsou rovněž nenápadné.

**Poznámka:** Nenápadná nestvůra může bránit útoky protivníkových nestvůr běžným způsobem.



Hráč 1

1

Hráč 1 útočí se **Sovoukem** (nestvůra s klíčovým slovem **NENÁPADNÝ**).



Hráč 2



2

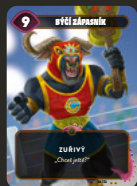
Hráč 2 má ve své herní oblasti dvě nestvůry, jako obránce může ale určit jen **Vevertygra** (neboť má klíčové slovo **NENÁPADNÝ**).

**ODOLNÝ:** Má-li být tato nestvůra poražena a není-li ještě unavena, je místo poražení pouze „unavena“ (nezáleží, zda je nestvůra poražena v boji nebo pomocí nějakého efektu). „Unavit“ příšeru znamená otočit ji naležato jako připomínku toho, že klíčové slovo **ODOLNÝ** bylo již využito. To, že je nestvůra unavena, nemá žádný vliv na její využití (stále může útočit, bránit i používat své schopnosti).

**Poznámka:** *Odolná nestvůra je pouze unavena (ne poražena) i v případě, že bojuje s jedovatou nestvůrou, která má sílu stejnou či vyšší než ona.*



**ZUŘIVÝ:** Tato nestvůra **může** v každém tahu zaútočit dvakrát, pokud je po prvním útoku stále ve hře.



Hráč 1



Hráč 2

1

Hráč 1  
útočí s **Býčím  
zápasníkem**.

4

**Býčí zápasník** může  
podruhé zaútočit,  
protože je **ZUŘIVÝ**  
a je stále ve hře.

3

**Klychvář** má nižší sílu,  
a tak je poražen a odložen  
na odkládací balíček.

2

Hráč 2 se rozhodne  
bránit **Klychvářem**.

5

Hráč 2 ztratí život,  
protože se už nemá  
kým bránit.




## SCHOPNOSTI A JEJICH VYHODNOCOVÁNÍ

Většina schopností nestvůr se vyhodnocuje ve chvíli, kdy je splněna nějaká konkrétní podmínka. Efekt se vztahuje vždy k hráči, který danou nestvůru ovládá. Na kartách můžete nalézt tyto podmínky pro vyhodnocení efektu:

**Příchod:** Tento efekt se vyhodnotí v okamžiku, kdy je nestvůra vyložena do hry. Efekt proběhne v každém případě nezávisle na tom, jakým způsobem se nestvůra do hry dostane (například i pokud vám nějaký efekt umožní vyložit do hry kartu z vašeho odkládacího balíčku). Pokud váš protivník použije mozkožrouta na kartu, kterou jste vyložili vy, efekt schopnosti *Příchod* provede on a ne vy.

**Porážka:** Tento efekt se vyhodnotí v okamžiku, kdy je nestvůra s touto schopností poražena, tedy odstraněna ze hry a odložena na odkládací balíček. Nestvůra může být poražena v boji nebo v důsledku některých efektů. Pamatujte, že tento efekt se nevyhodnotí, ovládne-li váš protivník tuto kartu pomocí mozkožrouta, pokud je karta s tímto efektem z ruky odložena na odkládací balíček, vrácena zpět do vaší ruky nebo je místo porážení pouze unavena.


**Útok:** Tento efekt se vyhodnotí v okamžiku, kdy nestvůra s touto schopností zaútočí, ale ještě předtím, než se protivník rozhodne, zda se bude útoku bránit.

 V případě hry se sadou **Za hranice evoluce:**

**Akce:** Máte-li ve hře nestvůru s tímto efektem, **můžete** ve svém tahu tento efekt vyhodnotit místo toho, abyste provedli akci *Vyložit kartu* nebo *Zaútočit jednou nestvůrou*. Pokud by však efekt neměl žádný vliv na hru, nemůžete jej aktivovat.

### Další schopnosti

**Stálé schopnosti:** Pokud není popis schopnosti uveden slo-  
vem, které určuje okamžik vyhodnocení dané schopnosti  
(*Příchod*, *Útok*, *Porážka* nebo *Akce*), jedná se o takzvanou  
stálou schopnost, jež platí po celou dobu, kdy je karta ve  
hře, pokud jsou splněny případné další podmínky popsané  
na kartě.

 V případě hry se sadou **Za hranice věčnosti:**

**V odkládacím balíčku:** Jedná se o speciální druh stálé  
schopnosti, jež platí po celou dobu, kdy je karta s touto  
schopností umístěna ve vašem odkládacím balíčku. Tyto  
karty mají ve své horní části navíc rámeček s textem. Po-  
kud je taková karta umístěna do vašeho odkládacího ba-  
líčku (důsledkem souboje či efektu), nechte její horní část  
z balíčku částečně vyčnívat, aby byl text efektu viditelný,  
a všichni hráči tak byli upozorněni, že efekt nyní platí.

## PŘÍKLAD

**V odkládacím balíčku:** Nepřátelské nestvůry se silou 7 či vyšší nemohou útočit ani bránit útokům.


**3**

**POŽEHNANÝ VEVERTYGR**



**NENÁPADNÝ**

 06/32 

 *V případě hry se sadou **Za hranice věčnosti**:*

**V odkládacím balíčku:** Tento efekt platí, pokud je tato karta ve vašem odkládacím balíčku.


Zde jsou v abecedním pořadí seřazeny pojmy, s nimiž se můžete při hraní setkat.

**Odložit:** Odložením karty je míněno umístění karty z ruky na odkládací balíček. Pokud vás efekt nutí odložit víc karet, než máte v ruce, odložte tolik karet, kolik můžete, a zbývající část požadavku ignorujte.

**Ovládnout nestvůru:** Pokud vám efekt umožňuje ovládnout nestvůru, umístěte ji do své herní oblasti. Po ovládnutí se stav nestvůry nemění, zůstává v takovém stavu, v jakém se nacházela před svým ovládnutím (například unavená). Efekt schopnosti *Příchod* se již znovu nevyhodnocuje.


**Spojenecká nestvůra / nepřátelská nestvůra:** Karty nestvůr ve vaší herní oblasti se nazývají **spojenecké nestvůry**. Nestvůry v protivníkově oblasti se nazývají **nepřátelské nestvůry**. Pokud jsou cílem nějakého efektu spojenecké i nepřátelské nestvůry, hovoří se prostě o **nestvůrách**. O nestvůrách v ruce nebo v odkládacím balíčku se hovoří jako o **kartách**.

**Ukrást:** Pokud vám efekt umožňuje ukrást kartu, vezměte si náhodně kartu z ruky svého protivníka a přidejte si ji mezi karty ve své ruce.

 **V případě hry se sadou *Za hranice věčnosti*:**

**Posil tuto nestvůru X kartami:** Můžete vzít celkem až X karet z libovolných odkládacích balíčků a umístit je lícem dolů pod tuto nestvůru. Za každou takto umístěnou kartu (označovanou jako karta posílení) získá nestvůra +1 ke své síle. Pokud takto posílená nestvůra opustí hru (pokud je například odložena do odkládacího balíčku nebo vrácena do vaší ruky), přesuňte všechny karty posílení, které se pod touto nestvůrou nacházely, do svého odkládacího balíčku. Hráči si během hry mohou kdykoli prohlížet libovolné karty posílení umístěné pod nestvůrami.

**Posil libovolnou nestvůru X kartami:** Podobné jako výše, ale karty posílení můžete umístit pod libovolnou nestvůru.

 **V případě hry se sadou *Za hranice evoluce*:**

**Vyvine se:** Některé nestvůry se mohou vyvíjet. Každá vývojová linie obsahuje trojici nestvůr. První z nich je součástí dobíracího balíčku při přípravě hry. Tato karta má běžný rub jako ostatní karty. Říká se jí „fáze 1“ a je označena římskou číslicí I v pravém horním rohu karty. Nestvůry „fáze 2“ a „fáze 3“ jsou vytištěny vždy na líci a rubu samostatných karet, které jsou při přípravě hry dány stranou.

Pokud dojde k vývoji nestvůry z fáze 1 do fáze 2, vezměte odpovídající oboustrannou kartu a umístěte ji navrch karty fáze 1 stranou s fází 2 vzhůru.

Pokud dojde k vývoji nestvůry z fáze 2 do fáze 3, prostě obraťte oboustrannou kartu stranou s fází 3 vzhůru.


Nestvůra, u níž došlo k vývoji, je stále považována za tožnou nestvůru. Stav, v němž se nacházela (například únava či posílení), si zachovává i po vývoji do další fáze a nespouští efekt schopnosti *Příchod*.

Pokud má opustit hru nestvůra fáze 2 či 3 (je například umístěna do odkládacího balíčku nebo vrácena do vaší ruky), odložte nejprve stranou oboustrannou kartu s fázemi 2 a 3 a teprve poté nestvůra opustí hru. Pokud se nestvůra fáze 1 vrátí později znovu do hry, je možné ji opět běžným způsobem vyvíjet.



## PŘÍKLAD



 V případě hry se sadou **Za hranice věčnosti**:

**Posílá X kartami tuto nestvůru:** Můžete vzít celkem až X karet z libovolných odkládacích balíčků a umístit je lícem dolů pod tuto nestvůru. Za každou takovou kartu získá nestvůra +1 ke své síle.

- Vždy když se chystáte vyložit z ruky novou kartu do hry, ujistěte se, že se proti ní budete schopni bránit, pokud na ni váš protivník použije mozkožrouta.
- Vždy když vyložíte novou kartu z ruky, umožněte protivníkovi, ať si ji prohlédne, a případně ji dočasně obraťte směrem k němu, ať si může přečíst její text a rozhodnout se, zda na ni chce použít mozkožrouta.
- Nezapomeňte, že když váš protivník použije mozkožrouta, jste po skončení svého tahu okamžitě znovu na tahu.
- Od začátku hry máte k dispozici pouze dva mozkožrouty, dbejte tedy na to, abyste je použili ve správný čas. Dávejte pozor, abyste protivníkovi nesesdli na lep a zkuste poznat, kdy blafuje. Bez mozkožroutů jste mnohem zranitelnější.
- Nestvůru s klíčovým slovem **NENÁPADNÝ** není těžké porazit. Můžete ji bránit s vaší nestvůrou mající také klíčové slovo **NENÁPADNÝ** (případně s pomocí *Mumiochobotnicokrabožralokopsa*). Nebo ji můžete porazit pomocí nestvůry s klíčovým slovem **LOVEC** či pomocí některé schopnosti (např. *Klokanosaurus Rex*, *Žabouch* nebo *Krkavčí matka*). Můžete také využít nestvůry s klíčovým slovem **ZUŘIVÝ** a vyhrát na rychlost díky tomu, že útočí v každém tahu dvakrát.



**Autoři hry:** Christian Kudahl, Marvin Hegen, Richard Garfield, Skaff Elias

**Ilustrace:** Denis Martynets ([www.denism.com.ua](http://www.denism.com.ua))

**Grafická úprava:** Maximilian Gotthold ([www.maxgotthold.de](http://www.maxgotthold.de))

**Testeři:** Alexandre Guignard, Anders Klarskov Knudsen, Andreas Skjellerup Iversen, Baptiste Lotigier, Bo Stentebjerg-Hansen, Cheesus, Daniela Hegen, Daniel Herbert, Emil Grubak Schmalfeldt, Garrot Kole, Guksung An, Henrik Larsson, Jared Patterson, Jens Balcerek, Jeppe Due Hunsdahl, Jocelyn Mouden, Joshua Raynack, Kasper Meyer, Koni Garfield, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Laura Kudahl, Linus Hegen, Łukasz Włodarczyk, Manuel Smak, Marcel Auclair, Markus Peschina, Max Randall, Nicola Preda, Óliver „Nerliot“ Benavente, Pascal Bogensperger, Phu Vinh Nguyen, Romain Lapostolle, Schuyler Garfield, Sebastian Nickel, Simon Dupuis, Søren Juul Larsen, Steffen Klein, Stephan Heim, Yoann Leorier

**Úprava pravidel:** Alexandre Guignard

**Překlad:** Jan Březina

**Grafická úprava:** Vladimír Smolík & Black Light Studio

**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

**Redakce překladu:** Martin Hrabálek, Jan Březina a Ondřej Kurka





### KLÍČOVÁ SLOVA

**JEDOVATÝ:** Při vyhodnocení útoku, jehož se účastní jedovatá nestvůra, je protivníková nestvůra vždy poražena.

**LOVEC:** Pokud útočíte s lovcem, můžete svému protivníkovi určit nestvůru, s níž bude útoku bránit.

**NENÁPADNÝ:** Tuto nestvůru mohou bránit jen nestvůry, které jsou rovněž **NENÁPADNÉ**.

**ODOLNÝ:** Má-li být tato nestvůra poražena a není-li ještě unavena, je místo porážení pouze unavena (otočena naležato).

**ZUŘIVÝ:** Tato nestvůra může v každém tahu zaútočit dvakrát, pokud je po prvním útoku stále ve hře.

### SCHOPNOSTI



**Příchod:** Vyhodnotí se v okamžiku, kdy je karta vyložena do hry. Pokud váš protivník použije mozkožrouta, tento efekt provede on a ne vy.

**Útok:** Vyhodnotí se v okamžiku, kdy nestvůra s touto schopností zaútočí, ale ještě předtím, než se protivník rozhodne, zda bude útoku bránit.




**Porážka:** Vyhodnotí se v okamžiku, kdy je nestvůra s touto schopností odstraněna ze hry a odložena na odkládací balíček (zpravidla při porážce v boji nebo v důsledku některých efektů).





## PŘEHLED PRAVIDEL

-  **Akce:** Máte-li ve hře nestvůru s tímto efektem, můžete ve svém tahu tento efekt vyhodnotit místo toho, abyste provedli akci *Vyložit kartu* nebo *Zaútočit jednou nestvůrou*.
-  **V odkládacím balíčku:** Tento efekt platí, pokud je tato karta ve vašem odkládacím balíčku.

## HERNÍ POJMY

-  **Posil tuto nestvůru X kartami:** Můžete vzít celkem až X karet z libovolných odkládacích balíčků a umístit je lícem dolů pod tuto nestvůru. Za každou takovou kartu získá nestvůra +1 ke své síle.
-  **Posil libovolnou nestvůru X kartami:** Podobné jako výše, ale karty posílení můžete umístit pod libovolnou nestvůru.
-  **Vyvine se v X:** Nahrďte tuto nestvůru za X tím, že odpovídající kartu umístíte navrch této nestvůry (pokud se jedná o fázi 2) nebo již dříve umístěnou kartu obrátíte (pokud se jedná o fázi 3).

 *pouze při hraní se sadou **Za hranice evoluce***

 *pouze při hraní se sadou **Za hranice věčnosti***