

A Game of Thrones – základní pravidla

základní pravidla doplněná o update (verze 3.7) z 07/27/2004

úvod

A Game of Thrones je sběratelská karetní hra podle knižního fantasy cyklu Píseň ohně a ledu od G. R. R. Martina, ve které se vydáváte na cestu dobývání, válek, intrik a zrady. Každý hráč ve hře představuje jeden z pěti urozených rodů, které soupeří o nadvládu nad Železným trůnem a lidem Sedmi království.

Cílem hry je nashromáždit dostatek moci [**power**], kterou získáváte skrze výzvy [**challenge**] proti rodům protihráčů. Ve hře jsou tři typy výzev: vojenská, intriková a mocenská. Hráč, který nejdříve získá 15 bodů moci, vítězí.

obsah

Základní balení obsahuje 50 karet (minimálně 7 karet zápletek [**plot**] a postavy [**charakter**], míst [**location**], vybavení [**attachment**] a událostí [**event**]). Každý hráč potřebuje svůj hrací balíček a několik žetonů.

karty rodů a aliancí

Jedna z karet v základním balení je karta vašeho rodu [**house card**]. Je na ní uvedeno jméno vašeho rodu, jeho erb a posloupnost průběhu herního kola. Karty příslušející vašemu rodu obsahují váš rodový erb a mají shodnou barvu okraje jako karta vašeho rodu. Karty bez erbů, zbarvené do béžové, nepatří žádnému rodu a jsou neutrální. Kromě karet rodů jsou i karty aliancí, místo jména rodu mají uvedeno, že se jedná o alianci [**alliance**]. Tato karta symbolizuje spojení mezi dvěma rody. Kartu aliance můžete použít místo karty rodu. Ve fázi panování pak představujete oba rody současně.

důležité pojmy

zlaté pravidlo

Pokud pravidla na kartě jsou v rozporu s pravidly hry, platí pravidla na kartě.

klekání a vstávání

Pokud vložíte některou kartu do hry, umístíte ji před sebe na hrací plochu lícem vzhůru tak, aby byl text a obrázek na kartě správně natočený z vašeho pohledu. O takové kartě říkáme, že stojí [**standing**]. Pokud kartu k něčemu použijete (např. při výzvě) otočíte ji o 90 stupňů. Tomuto úkonu se říká kleknutí [**kneeling**]. Pouze stojící karty [**standing cards**] lze použít k akcím, které vyžadují kleknutí (např. útok - nelze útočit klečící postavou).

získávání moci

Pokud je řečeno, že získáváte X moci pro svůj rod [**"claim X power"**], vezměte si X žetonů z banku moci a položte je na kartu svého rodu [**house card**] (aliance). Pokud je řečeno, že vaše postava získává X moci, vezměte si X žetonů z banku moci a položte je na kartu této postavy.

karty

Ve hře A Game of Thrones je pět typů karet. Každá karta obsahuje název, kresbu a sběratelské číslo. Karty mají 4 stupně vzácnosti označené písmeny: F = fixní (nachází se pouze v základním balení), C (běžná), U (neobvyklá), R (vzácná). Vzácnost karty a její číslo naleznete vedle jména autora kresby.

karty zápletky [plot]

Tyto karty jsou v samostatném balíčku a představují vaši krátkodobou strategii. Na začátku každého kola si vybíráte jednu z karet ve svém balíčku zápletek, kterou budete v daném kole používat.

karty postav [charakter]

Postavy se podílejí na výzvách proti druhým rodům, ať už útočí nebo se brání. Každá postava má svou sílu (STR). Po vyložení zůstává karta ve hře.

karty míst [location]

Tyto karty mohou zvyšovat příjem nebo jinak napomáhat vašemu rodu v boji o moc. Po vyložení zůstává karta ve hře.

karty vybavení [attachment]

Karty vybavení hrajete na jiné karty (své či soupeřovy) ve hře, které tím modifikujete podle textu karty vybavení. Umíst'ujte je pod ně tak, aby byl vidět jejich plný název. Karta vybavení se odstraňuje ze hry, pokud je ze hry odstraněna karta, na kterou byla zahrána.

karty událostí [event]

Karty událostí hrajete ze své ruky s účinkem podle jejich textu. Jakmile provedete to, co je v textu uvedeno, kartu události vložte na svou hromádku vyřazených karet [**discard pile**]. Přestože události se často vztahují k určitému rodu, jsou vždy neutrální.

popis karty

- 01- název karty [**title**] . Je-li před jménem karty zobrazena vlajka, jedná se o unikátní kartu.
- 02- rodový erb [**house shield**] – určuje, kterému rodu karta patří. Rodovou kartu lze rozeznat také podle barvy okraje karty. Neutrální karty nemají žádný erb.
- 03- příjem [**income**] – kolik zlata vaše karta zápletky produkuje v jednom kole.
- 04- cena [**gold cost**] – množství zlata z vašeho příjmu, které musíte utratit, abyste mohli zahrát tuto kartu.
- 05- iniciativa [**initiative**] – rozhoduje, kdo určuje prvního hráče pro dané kolo.
- 06- nárok [**claim value**] – velikost škody způsobujete, pokud vyhrajete výzvu jako útočník.
- 07- typ karty [**card type**] – zápletky, postavy, vybavení, místo nebo událost.
- 08- síla [**strength**] – určuje sílu postavy při výzvě
- 09- symbol typu výzvy [**challenge icon**] – určuje v jakých výzvách se postava může zapojit (jako útočník nebo obránce) . :
 - vojenská výzva [**military challenges**] (symbol sekery)
 - intriková výzva [**intrigue challenges**] (symbol oka)
 - mocenská výzva [**power challenges**] (symbol koruny)
- 10- označení [**traits**] – speciální označení, která nejsou přímo ovlivněna pravidly, ale mohou být ovlivněna texty jiných karet ve hře. (např. Lord, Lady, Knight, Maester)
- 11- pravidla [**rules text**] – zvláštní schopnosti vztahující se k dané kartě.
- 12- tématický text [**flavor text**] – úryvky z knižní série Píseň ohně a ledu, nemají žádný vliv na hru.

bonus k příjmu

Na některých kartách je zobrazen velká zlatá mince s hodnotou +X uvnitř. Tyto karty vám zajišťují (i pokud klečí) dodatečný příjem navíc k příjmu z vaší karty zápletky.

bonus k iniciativě

Na některých kartách je zobrazen měděný kosočtverec s hodnotou +X uvnitř. Tyto karty vám zvyšují (i pokud klečí) vaši hodnotu iniciativy, která je uvedena na vaší kartě zápletky.

pro vaší první hru

Ze svého základního balení si vezměte kartu svého rodu [**house card**], 7 karet zápletek [**plot**] a všechny karty, které jsou z vašeho rodu nebo neutrální. Rodovou kartu [**house card**], a karty zápletek [**plot**] dejte stranou.

příprava na hru - před každou hrou proveďte následující kroky :

-01- Oddělte svůj rodový balíček [**house deck**] od balíčku zápletek [**plot deck**].

Postavy [**characters**], místa [**locations**], vybavení [**attachments**] a události patří do vašeho rodového balíčku [**house deck**]. Balíček zápletek [**plot deck**] musí obsahovat přesně 7 různých karet zápletek [**plot**].

-02- Odhalte svou rodovou kartu [**house card**].

Položte před sebe kartu svého rodu [**house card**] nebo aliance [**alliance**]. Více hráčů může hrát za stejný rod nebo alianci.

-03- Zamíchejte svůj rodový balíček [**house deck**]

Zamíchejte svůj rodový balíček a dovolte ho soupeři sejmout.

-04- Nalízejte svou zahajovací ruku

Lízněte si 7 karet ze svého rodového balíčku [**house deck**]. Pokud nejste spokojeni se svou zahajovací rukou, můžete jednou vrátit svou zahajovací ruku do svého balíčku, znovu ho zamíchat a opět nalízat.

-05- Vyložte své zahajovací karty

Vyložte postavy [**characters**], a místa [**locations**] v celkové ceně 5 zlaťáků. Položte je před sebe, lícem dolů. Jakmile tak učiní všichni hráči, karty současně obraťte. V této fázi můžete vyložit pouze 1 kartu s omezením [**limited**] a nesmíte vykládat duplikáty svých unikátních karet. Karty z jiných rodů, než je váš váš stojí 2 zlaťáky navíc.

Takto vyložené karty nejsou zahrané [**played**], ale vloženy do hry [**put into play**]. Texty některých karet se na toto mohou odkazovat.

-06- Dolízněte svou zahajovací ruku

Lízněte si tolik karet, abyste opět měli v ruce 7 karet.

-07- Vytvořte bank moci [**power pool**]

Do banku dejte alespoň 15 žetonů na každého hráče ve hře. Tyto žetony reprezentují moc, kterou se vaše postavy a váš rod snaží v této hře získat. Pokud máte málo žetonů kdykoliv v průběhu hry, prostě přidejte další.

doporučené rozmístění hrací plochy :

- 01- odhalená karta zápletky [**revealed plot card**]
- 02- postavy ve hře [**characters in play**]
- 03- bank moci [**power pool**]
- 04- získaná moc [**claimed power**]
- 05- rodová karta [**house card**]
- 06- hromádka zabitých [**dead pile**]
- 07- balíček zápletek [**plot deck**]
- 08- místa ve hře [**location in play**]
- 09-rodový balíček [**house deck**]
- 10-hromádka vyřazených karet [**discard pile**]

unikátní karty

Některé karty mají před jménem symbol vlajky. Jsou to unikátní karty. Každý hráč může mít ve hře pouze jednu kopii dané unikátní karty. Pokud ve své hromádce zabitých máte unikátní postavu, nesmíte zahrát ani vyložit žádné kopie této karty v průběhu své fáze velení [**marshalling**] ani pomocí efektu nějaké karty.

duplikáty

Pokud máte v ruce kopii své unikátní karty (se stejným jménem), kterou už máte ve hře, můžete tuto druhou kartu přiložit ke své kartě ve hře. Toto můžete provést ve své fázi velení [**marshalling**] a takto přiložený duplikát nestojí žádné zlatáky.

Jakmile duplikát jednou zahrajete, považujte ho za kartu vybavení, bez jakéhokoliv textu, jména a označení. Duplikáty jsou výjimkou pro text [**"No attachments"**] (žádné vybavení), protože je lze zahrát na unikátní karty s tímto textem. Efekt, který odhazuje [**discard**] vybavení, může odhazovat i duplikáty. Duplikát je možné zahrát pouze na karty, které ovládáte.

Pokud vaší unikátní kartě hrozí zabití [**kill**] nebo odhození [**discard**], můžete odhodit její duplikát a zachránit ji tak [**save**] před zabitím nebo odhozením.

různé verze postav

Různé verze unikátních postav jsou považovány za stejné postavy. Postava má pouze ty vlastnosti, které jsou uvedené v textu dané karty. Duplikáty jsou pouze vybavení a jejich text se ignoruje. Nemůžete vyměnit postavu za její duplikát.

fáze herního kola

Hra se hraje několik kol, každé kolo se dělí na 6 fází. Většinu fází hrají všichni hráči záraz, kromě fázi velení a výzev. V těchto dvou fázích hrají hráči odděleně v pořadí, které určil hráč s největší iniciativou.

Toto jsou všechny fáze ve správném pořadí:

- 01- zápletky [**plot**]
- 02- lízání [**draw**]
- 03- velení [**marshalling**]
- 04- výzvy [**challenges**]
- 05- nadvláda [**dominance**]
- 06- postavení [**standing**]

-01- zápletky [plot]

Všichni hráči si najednou vyberou jednu kartu zápletky [plot] ze svého balíčku zápletek [plot deck] a položí ji lícem dolů na zápletku použitou v minulém kole. Pokud použijete poslední kartu zápletky ze svého balíčku, vraťte všechny ostatní použité karty zápletek do svého balíčku zápletek.

Hráč s nejvyšší hodnotou iniciativy vyhrává iniciativu. Pokud jsou hodnoty iniciativy stejné, vyhrává hráč s menším počtem moci (součet moci na rodové kartě a všech postavách). Pokud i počty moci jsou stejné, určete vítěze iniciativy náhodně los.

Vítěz iniciativy určí, kdo bude začínat s hraním ve všech následujících fázích tohoto kola.

-02- lízání [draw]

Ze svého rodového balíčku si lízněte 2 karty. Pokud už ve svém rodovém balíčku nemáte žádné karty, nemůžete lízat. V průběhu kola si díky efektům karet můžete dolíznout (kromě těchto 2 karet) maximálně 3 karty. Toto omezení se vztahuje na klíčové slovo ["draw"].

-03- velení [marshalling]

Nejprve určete svůj příjem pro toto kolo. Sečtete příjem z vaší karty zápletky a všechny bonusy z vámi ovládaných karet.

Poté můžete hrát karty ze své ruky nebo používat schopnosti karet, které vyžadují zaplacení zlatáků. Můžete tak činit, dokud neutratíte veškerý svůj příjem pro toto kolo nebo nechcete nic dalšího hrát. O všechny nevyužité zlatáky přijdete na konci této fáze. Zlatáky můžete utrácet pouze ve své části fáze velení [marshalling]. Pomyslně musíte platit i za karty s cenou 0, tudíž je můžete hrát pouze ve své části fáze velení.

V této fázi můžete také dávat zdarma duplikáty na své unikátní karty.

Pokud chcete zahrát postavu, lokaci nebo vybavení z jiného rodu, cena takové karty se zvyšuje o 2. Jedná se o tzv. cenový postih cizího rodu. Pokud hrajete za alianci, můžete hrát karty obou rodů bez tohoto cenového postihu.

V průběhu jednoho kola můžete zahrát pouze 1 kartu (nezáleží na typu) se slovem ["limited"].

-04- výzvy [challenges]

Nyní můžete provést jednu výzvu od každého typu – vojenskou, intrikovou a mocenskou, proti libovolnému soupeři, v libovolném pořadí. Vždy dokončete jednu výzvu, než začnete další.

Provádění výzev je detailněji popsáno níže. Jakmile jste provedli všechny výzvy, které jste chtěli provést, dostane váš soupeř možnost provést své výzvy.

-05- nadvláda [dominance]

Všichni hráči sečtou síly svých stojících postav. Hráč s nejvyšším součtem vyhrává nadvládu a získává 1 žeton moci pro svůj rod. Pokud nejvyšší součet má více než 1 hráč, nevyhrává nadvládu nikdo.

-06- postavení [standing]

Všichni hráči záraz postaví všechny své postavy, místa a vybavení. Jakmile všichni hráči ukončí fázi postavení, začíná nové kolo.

vítězství

Hra okamžitě končí, když jeden hráč získá celkem 15 nebo více moci na své rodové kartě a na svých postavách. Tento hráč se stává vítězem této hry.

Spousta karet má efekt, který postavám umožňuje získávat moc. Takto získaná moc se také bere z

banku moci, ale místo na rodovou kartu se dává na danou postavu. Moc na postavách se počítá do celkového počtu 15 potřebného k vítězství ve hře, ale nepovažuje se za moc na rodové kartě. Pokud je postava s mocí nějakým způsobem vyřazena ze hry, odstraňte žetony moci, které na sobě měla.

provádění výzev

Výzvy jsou tři typy konfliktů, ve které se váš rod může měřit s jinými rody. Všechny typy výzev se provádějí podle stejných pravidel, ale mají jiné možné následky.

- cílem vojenské výzvy je donutit nepřítele, aby zabil své postavy ve hře.
- cílem intrikové výzvy je donutit nepřítele odhodit náhodně vybrané karty z jeho ruky.
- cílem mocenské výzvy je připravit nepřítele o moc a získat ji pro svůj rod.

všechny výzvy mají tyto kroky :

- 01- určení útočníků
- 02- určení obránců
- 03- vyhodnocení

Mezi jednotlivými kroky můžete hrát karty a používat schopnosti, které je možné hrát ve fázi výzev.

krok 1: určení útočníků

Řekněte, jaký typ výzvy zahajujete (vojenská, intriková nebo mocenská) a proti jakému hráči. Poté klekněte libovolný počet vašich postav s příslušným symbolem typu výzvy, které chcete určit jako útočníky pro tuto výzvu. Již klečící postavy není možné určit za útočníky. Pro zahájení výzvy musíte kleknutím určit alespoň jednu vaši útočící postavu.

krok 2: určení obránců protivníkem

Protivník, proti kterému provádíte výzvu, kleknutím určí libovolný počet bránících postav s příslušným symbolem typu výzvy, aby se bránil proti vaší výzvě. Již klečící postavy není možné určit za obránce. Váš protivník musí určit alespoň 1 bránící postavu, aby se bránil proti vaší výzvě.

krok 3: vyhodnocení

Sečtete síly útočících postav. Součet je výsledná síla útoku. Potom sečtete síly bránících postav. Součet je výsledná síla obrany.

Hráč, jehož výsledná síla je vyšší, se stává vítězem této výzvy. Nerozhodný výsledek znamená vítězství útočníka, pokud jeho výsledná síla útoku je alespoň 1. Výzvu nemůže vyhrát ani útočník ani obránce, pokud jejich výsledná síla není alespoň 1 a pokud nemají v době vyhodnocení žádnou účastnící se postavu.

Pokud vyhrajete výzvu jako útočník, dojde k následujícímu podle typu výzvy:

- **vojenská výzva** - bránící hráč si musí vybrat a zabít tolik ze svých postav ve hře, kolik je hodnota nároku na kartě současné zápletky útočícího hráče (nemusí to být postavy, které se zapojily do výzvy).

Pokud obránce prohraje výzvu s nárokem 2 a více, musí vybrat a zabít požadovaný počet různých postav. Není tedy možné vybrat několikrát pro zabití stejnou postavu.

Zabitou postavu vždy dejte na hromádku zabitých hráče, kterému postava patří. Pokud máte ve své hromádce mrtvých unikátní postavu, nemůžete ve fázi velení ani pomocí efektů karet zahrát další kopii této postavy.

- **intriková výzva** - bránící hráč musí odhodit tolik náhodně vybraných karet ze své ruky, kolik je

hodnota nároku na kartě současné zápletky útočícího hráče.

- **mocenská výzva** - bránící hráč odebere ze své rodové karty tolik žetonů moci, kolik je hodnota nároku na kartě současné zápletky útočícího hráče, a vloží je na rodovou kartu útočícího hráče.

Pokud výzvu vyhraje bránící hráč, nic se nestane (kromě efektů, které jsou podmíněny hráčovým vyhráním výzvy – winning a challenge). Podařilo se mu úspěšně se ubránit soupeřově výzvě.

nebráněná výzva

Pokud jakoukoliv výzvu vyhraje útočící hráč a bránící hráč má výslednou sílu 0 nebo nemá žádné bránící postavy, útočící hráč získává 1 žeton moci z banku moci pro svůj rod. Tento bonus je navíc k jakémukoliv dalšímu efektu způsobenému vítězstvím ve výzvě.

účastníci se postavy

Bránící nebo útočící postava ve výzvě se označuje jako účastníci se postava [**participating character**].

klíčová slova

Některé karty mají ve svých textech klíčová slova. Vždy jsou na začátku textu na samostatném řádku. Jednotlivá klíčová slova jsou popsána níže.

- [limited]

V průběhu jednoho kola můžete zahrát pouze jednu omezenou kartu (nezáleží na typu) s klíčovým slovem "Limited".

- [renown]

Pokud vyhraje výzvu, každá z vašich účastníků se postav s klíčovým slovem "Renown" získá po vyhodnocení výzvy 1 žeton moci.

- [no attachments]

Karta s klíčovým slovem "No Attachments" nemůže na sobě mít žádnou kartu vybavení. Na unikátní kartu s klíčovým slovem "No Attachments" můžete zahrát duplikát.

- [stealth]

Za každou svou útočící postavu s klíčovým slovem "Stealth" můžete vybrat jednu postavu soupeře bez klíčového slova "Stealth", která nemůže bránit v průběhu této výzvy. Tuto volbu provádějte těsně před částí určení obránců.

pokročilá pravidla

Postavy, místa, vybavení a události, které stojí zlatáky, můžete hrát pouze ve své fázi velení. Události a schopnosti karet můžete zahrát kdykoliv v průběhu fáze, která je uvedena v jejich textu. Pokud má některá karta napsané každá fáze [**any phase**], lze ji použít kdykoliv v průběhu hry.

akce a pasivní schopnosti

Zahrání akce je definováno jako zahrání karty (i ve fázi velení) nebo použití schopnosti karty, která už je ve hře (včetně odezvy – [**response**]). Účinky akce jsou vyhodnoceny okamžitě po jejím oznámení. Jakmile je jedna akce kompletně vyhodnocena, je možné zahrát další akci. Akce můžete hrát i v průběhu soupeřovy fáze velení nebo výzev.

Pasivní schopnost je schopnost karty ve hře, která je aktivována automaticky bez možnosti volby na straně hráče. Akce a pasivní schopnosti nejsou zaměnitelné. Pokud karta má pasivní schopnost, nejedná se o hraní akce.

aktivní a první hráč

Hráč určený vítězem iniciativy je první hráč [**first player**]. V průběhu fáze velení a výzev se právě hrající hráč (t.j. hráč na tahu) nazývá aktivní hráč [**active player**].

odezva] Response]

Některé karty událostí a schopností karet jsou místo toho, aby uváděly fázi, ve které je možné je hrát, označeny slovem [**“Response:”**]. Tyto karty a schopnosti mohou být použity pouze v situaci, která je na nich popsána. Jako v případě akcí, odezvy jsou vyhodnoceny před zahráním další akce. Odezvy nejsou automatické, hráč si vždy může vybrat jestli danou odezvu použije nebo ne.

záchrana [save] a zrušení [cancel]

Když hráč zahraje akci (hraním karty nebo aktivací schopnosti), je tato akce vyhodnocena dříve než je možné zahrát další akci. Je tomu tak vždy kromě případů, kdy následující akce je odezva se slovem záchrana [**save**] nebo zrušení [**cancel**]. Zrušení a záchrana mají speciální podmínky a odlišné načasování, které ruší efekt právě prováděné akce (ale až poté, co je zaplácena případná cena rušeného efektu).

trvalé efekty

Většina efektů trvá pouze po dobu akce (okamžitě po jejich aktivaci), ale některé efekty trvají delší dobu nebo dokonce neomezeně. Efekty trvající déle než jednu akci se označují jako trvalé efekty [**lasting effects**]. Více trvalých efektů může mít naráz vliv na jednu kartu ve hře. Pořadí v jakém se trvalé efekty vyhodnocují není rozhodující, vždy se bere dílčí “součet” jejich efektů.

Pokud nějaký efekt způsobí, že síla postavy by byla menší než 0, je síla postavy zvýšena na 0. Pokud nějaký efekt znovu ovlivní sílu, počítá se s nezměněnou hodnotou a ta se případně upraví po uplatnění tohoto efektu.

konflikty načasování

Každý hráč musí po zahrání akce (včetně odezvy) dát prostor protihráčům pro zahrání jejich akcí (možných v dané situaci). Pokud protihráči nemají zájem zahrát žádnou akci, může hráč pokračovat hraním další akce. Po této další akci mají protihráči opět možnost zahrát svou akci.

V průběhu fáze velení a výzev má aktivní hráč právo hrát první akci. V jiných fázích má právo hrát první akci první hráč.

Další konflikt může nastat při aktivaci pasivních schopností, pokud jsou dvě pasivní schopnosti aktivovány naráz stejným efektem. V takových situacích je právem prvního hráče rozhodnout o tom, v jakém pořadí budou dané pasivní schopnosti aktivovány.

odhazovací hromádka a hromádka mrtvých

Pořadí karet v těchto hromádkách nesmíte měnit. Kdykoliv v průběhu hry se můžete každému hráči podívat do libovolné z těchto hromádek.

zabití a odhození

Pokud je nějaká postava zaráz zabita i odhozena, hráč, který ji ovládá, rozhodne o tom, v jakém pořadí se tyto efekty vyhodnotí.

slovo nesmí [cannot]

Pokud nějaký efekt obsahuje slovo **“cannot”** ve svém popisu, není možné tento efekt zvrátit (např. **“cannot be saved”**).

symbols

- (nekonečno) – tento symbol připomíná, že daná karta může být za uvedených podmínek vrácena z odhazovací hromádky nebo hromádky mrtvých.
- (lebka) – karty s tímto symbolem není možné používat na turnaji, jedná se o speciální promo karty.

pravidla tvorby balíčku

- v balíčku zápletek musí být přesně 7 karet , žádná ze zápletek tam nesmí být obsažena více než jednou
- rodový balíček musí obsahovat alespoň 60 karet, nesmí obsahovat více než 3 kopie od jedné karty (můžete mít pouze 3 kopie postavy i v různých verzích). Maximální počet karet v balíčku není omezen.
- některé karty jsou omezené pouze pro určitý rod [**“House Stark only”**]. Váš rodový balíček a balíček zápletek nesmí obsahovat žádné takové karty, na kterých je uvedeno omezení na jiný rod než je váš rod. V případě aliance není možné hrát žádné takovéto karty.

poděkování

Tímto bych chtěl poděkovat Michalu “Shaddymu” Vítovy z jehož překladu jsem částečně čerpal, dále pak osazenstvu herny Outpost za jejich komentáře a připomínky.

Zdeněk “Vezickyyy” Hrnčíř