

Obecně o hře

Úvod

Jedná se o strategickou deskovou stolní hru pro dva hráče ze světa pokémonů, jejíž principy a herní mechanismus byl inspirován počítačovou hrou Heroes of Might and Magic. Jakožto autor hry se domnívám, že hra je středně těžká a vhodná pro lidi starší 10 let. Průměrná hra zabere asi 60 minut času, z čehož asi 15 minut zabere příprava na hru.

Poděkování

S vymýšlením, tvorbou a testováním hry mi pomáhalo mnoho lidí (Lišák VUK, Scyther, Beholder, Morx, Sanky, ...), každému z nich bych tímto rád poděkoval. Bez nich by možná ani hra nevznikla – a pokud ano, její vytvoření by trvalo déle a hra by asi byla méně vyvážená a méně kvalitní. Také chci poděkovat všem, kteří mi nosili na 3P srazy víčka, z nichž jsem následně vyráběl poké-figurky.

Hru jsem bez nároku na odměnu vytvořil pro komunitu lidí na PJZ – jedinou odměnou mi je, pokud hra lidi bude bavit a pokud díky ní stráví s poké-kamarády příjemné chvíle. Kompletní pravidla hry jsou volně na PJZ ke stažení.

Samotná hra a její cíl

Oba hráči dostanou na výběr z 16 exemplářů pokémonů* a vyberou si z nich pětičlenný pokémonní tým** a rozestaví si ho na hrací plochu***. Hráči s pokémony podle jistých pravidel táhnou**** a v tazích se střídají*****.

Úkolem je porazit všechny soupeřovy pokémony. Pokud se to některému z hráčů povede, daný hráč se stává vítězem a hra končí. Může se stát, že pokémoni obou týmů jsou poraženi současně (například po útoku Selfdestruct pokémona Voltorba), popřípadě sice oba týmy jsou schopné pokračovat, ale nebyly by se schopní navzájem vyřadit (například zbydou-li ve hře dvě proti sobě bojující Chansey). V takovém případě skončí hra jako remíza.

* jednotliví pokémoni a jejich vlastnosti jsou detailně popsáni v kapitole *Pokémoni*

** pravidla pro výběr týmu viz kapitola *Výběr pokémonů*

*** pravidla pro rozestavění na hrací plochu viz kapitola *Příprava na hru*

**** co přesně je míněno „tahem“ je vysvětleno v kapitole *Tah, jeho jednotlivé fáze a herní mechanika*

***** střídání tahů je dáno pomocí tzv. cyklů, viz kapitola *Pořadí jednotlivých tahů*

Rekvizity potřebné ke hře

Hrací plán

Kostka

Pokémonní figurky (víčka s obrázkem pokémona)

Karty s pokémony

Sponky

Mini-kartičky (určují pořadí tahů)

Pokémoni

Tauros

HP: 130

Obrana: 20

Rychlost: 4

Quick Attack

útok: 50,

zvýší rychlost o 2, nelze použít bez zaútočení na soupeře

Stomp

útok: 70

Machoke

HP: 170

Obrana: 20

Rychlost: 3

Karate chop

útok: 60 / 90

Focus Energy

Posuň ukazatel Focus Energy na hodnotu „1“. Machoke při každém svém fyzickém útoku může snížit ukazatel zpět na „0“ a to mu umožní ignorovat obranu soupeře, efekty Harden a Withdraw.

Fearow

HP: 120

Obrana: 10

Rychlost: 7

Fly

útok: 50

umožňuje létat Fearowovi nad překážkami, Fearow ale musí přistát na volném políčku. Tento bonus lze využít i pokud Fearow přímo neútočí.

Fury attack

útok: 50, 60 nebo 70 (hod' si kostkou)

Scyther

HP: 120

Obrana: 10

Rychlost: 6

ExtremeSpeed

útok: 50

umožňuje ignorovat účinky útoků omezujících pohyb (žeton Bind a žeton paralýzy), tento bonus lze využít i pokud Scyther přímo neútočí

Fury Cutter

útok: 40 + číslo na ukazateli, po použití posuň ukazatel Fury Cutter o 1 hodnotu vpravo (pokud to jde).

Hitmonchan

HP: 130

Obrana: 20

Rychlost: 4

Rage

útok: 40 + ½ zranění Hitmonchana (zaokrouhleno dolů na desítky)

Fire Punch

útok: 50, ohnivý

Onix

HP: 160

Obrana: 30

Rychlost: 2

Odolnost proti bleskům

Bind

útok: 20

ignoruje obranu soupeře, obránce se nemůže příští tah pohybovat

Harden

Posuň Harden ukazatel Onixe o 2 nahoru. Pokud Onix schytává nějaký útok, lze snížením ukazatele o 1 zvýšit Onixovu obranu o 20. Efekt žetonů není kumulativní.

Dig

útok: 30

Umožňuje se při pohybu podhrabat pod libovolnou překážkou (bariéra nebo jiný pokémon). Koncové políčko, na němž se Onix ocitne, musí být volné. Tento bonus lze využít i pokud Onix přímo neútočí.

Cubone

HP: 90

Obrana: 10

Rychlost: 3

Bonemerang

útok na dálku: 40 / 50 / 60

Bone Club

útok: 50

Beedrill

HP: 80

Obrana: 0

Rychlost: 7

Twineedle

útok na dálku: 30 / 50 / 70

Poison Sting

útok: 30

Přidej soupeři žeton Otravy jedem. Na začátku každého cyklu si takový pokémon musí ubrat 20 HP. Efekt jedu se nedá kumulovat přidáním více žetonů.

Fly

útok: 30

umožňuje létat Beedrillovi i nad překážkami. Koncové políčko, na němž se Beedrill ocitne, musí být volné. Tento bonus lze využít i pokud Beedrill přímo neútočí.

Wartortle

HP: 90

Obrana: 20

Rychlost: 3

Odolnost proti ohni

Water Gun

útok na dálku: 50

Withdraw

Posuň ukazatel Withdraw na hodnotu „1“. Žádný fyzický útok nemůže do začátku příštího Wartortleova tahu ubrat víc než 10 HP. Na začátku dalšího Wartortleova tahu vrať ukazatel na hodnotu „0“.

Ivysaur

HP: 70

Obrana: 10

Rychlost: 2

Razor Leaf

útok na dálku: 50

Poison Powder

Přidej soupeři žeton Otravy jedem. Na začátku každého cyklu si takový pokémon musí ubrat 20 HP. Efekt jedu se nedá kumulovat přidáním více žetonů.

Charmeleon

HP: 90

Obrana: 10

Rychlost: 4

Odolnost proti ohni

Fire Spin

zraní ohněm za 30 (může zranit i spojence nebo sám sebe)
plošný 3x3 v libovolném místě, střed útoku musí ležet na hracím plánu
útok: 40

Dragon Rage

Raichu

HP: 80

Obrana: 0

Rychlost: 5

Odolnost proti bleskům

Thunderbolt

zraní blesky za 30 / 40

Thunder Wave

Přidej soupeři 2 žetony paralýzy. Má-li soupeř aspoň jeden žeton paralýzy, jeho rychlost automaticky klesá na 2. Na konci každého svého tahu soupeř odhodí jeden žeton paralýzy. Nikdo nesmí mít víc než 4 žetony paralýzy.

Voltorb

HP: 90

Obrana: 10

Rychlost: 4

Thundershock

útok: 50, blesky

Selfdestruct

útok: 120

plošný 3x3 kolem Voltorba, Voltorb sám sebe zničí (nefunguje Substitute).

Kadabra

HP: 80

Obrana: 0

Rychlost: 2

Teleport

Kadabra se teleportuje na libovolné volné políčko ve hře. Po použití posuň ukazatel teleportu na hodnotu o 1 menší. Má-li Kadabra na ukazateli 0, nemůže tento útok použít.

Telekinesis

Kadabra může posunout libovolného spojence nebo soupeře v libovolném horizontálním či vertikálním směru o 2 políčka.

Disable

Přidej soupeřovu libolnému pokémonovi žeton Disable. Tím zabráníš tomuto pokémonovi v příštím tahu provést útok (ale pohyb není zakázán).

Mr. Mime

HP: 80

Obrana: 10

Rychlost: 2

Barrier

Vytvoří na hrací ploše horizontální nebo vertikální nerozbytnou 1x4 zeď (nebo menší). Při vytvoření nové bariery zmizí ta stará. Lze použít jen jednou za 3 tahy (používej Barrier ukazatel).

Light Screen

Vybranému spojenci nebo sobě přidá na 2 žetony Light Screen. Schytá-li držitel žetonu Light Screen útok ohněm nebo bleskem, může žeton odhodit a redukovat tak zranění pouze na 10 HP.

Substitute

Vybranému spojenci nebo sobě přidá žeton Substitute. Mr. Mime při této akci ztratí 20 HP. Držitel tohoto žetonu je imunní vůči libovolnému fyzickému útoku. Při zásahu libovolným fyzickým útokem odeber žeton Substitute. Žádný pokémon nesmí mít víc než 1 žeton Substitute. Nefunguje proti útoku Selfdestruct.

Poznámka: bariera zůstane na hrací ploše i tehdy, pokud Mr. Mime je vyřazen z boje.

Chansey

HP: 120

Obrana: 0

Rychlost: 2

Softboiled

Hod' si kostkou. Pokud padne 3-6, vyleč libovolnému spojenci nebo sobě 30 HP. Nelze přidat víc HP, než je maximální HP daného pokémona.

First Aid

Vyleč spojenci stojícímu vedle tvé Chansey 40 HP. Nelze přidat víc HP, než je maximální HP daného pokémona.

Aromatherapy

Zruší libovolný vybraný škodlivý efekt (kromě Bind) na libovolném spojenci nebo sobě. Odeber všechny příslušné škodlivé žetony. Nelze odebrat více žetony od více různých efektů současně.

Tah, jeho jednotlivé fáze a herní mechanika

Fáze 1:

- máš-li Mr.Mimea, sniž u ukazatele Barrier hodnotu o 1 (pokud to lze). Při hodnotě „0“ lze barieru v daném cyklu opět použít.

Fáze 2:

- tvůj pokémon se může za normálních okolností pohybovat o tolik kroků, kolik je jeho rychlost. Krokem máme na mysli posun figurky na hracím plánu o jedno pole směrem nahoru, dolů, doprava, doleva - nikoliv šikmo. Je však potřeba uvážit několik výjimek:

- pokud jsi pod vlivem žetonu Bind nemůžeš se pohybovat
- pokud jsi pod vlivem žetonů Parálýza, je rychlost tvého pohybu omezena na 2
- chceš-li ve fázi 3 použít libovolný útok na dálku, nemůžeš se pohybovat
- chceš-li ve fázi 3 použít Quick Attack, ExtremeSpeed, Fly, Dig, oznam toto dopředu (aby se mohl zohlednit příslušný bonus k tvému pohybu)

Fáze 3:

- pokud nejsi pod vlivem žetonů Disable, můžeš zvolit jeden z útoků
- útoky se dělí na tyto kategorie:
 - a) podle použitelnosti



útok zblízka ... smíš zaútočit jen na soupeře, který stojí přímo vedle tebe (i úhlopříčně)



útok na dálku ... smíš zaútočit na kohokoliv, ale jen tehdy, pokud vedle tebe nestojí nějaký soupeř (ani úhlopříčně). Před použitím tohoto útoku se nesmíš hýbat (viz fáze 2)



útok plošný ... útočíš plošně, plocha je specifikována v popisku útoku. Útok zasáhne i spojence.

ostatní ... útočíš na libovolnou vzdálenost, není-li uvedeno v popisu útoku něco jiného

b) podle typu

fyzický útok ... výpočet zranění je: $\text{zranění} = \text{útok} - \text{obrana}$

do výpočtu zranění se zahrnuje případný efekt Withdraw

pro zmírnění efektů útoku může obránce využít žetony Harden a Substitute **



ohnivý útok ... pokud soupeř nemá odolnost proti ohni, zranění se nijak neredukuje
pokud soupeř má odolnost proti ohni, zranění je pouze 10
pro zmírnění efektů útoku může obránce využít žeton Light Screen **



bleskový útok ... pokud soupeř nemá odolnost proti blesku, zranění se nijak neredukuje
pokud soupeř má odolnost proti blesku, zranění je pouze 10
pro zmírnění efektů útoku může obránce využít žeton Light Screen **

U některých zraňujících útoků je uvedeno více možných číselných hodnot. Hází se standardní šestistěnnou kostkou. Platí tato konvence:

Pro 2 možné hodnoty: 1-3 oka = nižší zranění, 4-6 oka = vyšší zranění

Pro 3 možné hodnoty: 1-2 oka = nejnižší zranění, 3-4 oka = střední zranění, 5-6 ok = nejvyšší zranění

Použije-li hráč takový typ útoku, kde se zranění určí až po hodu kostkou, pak by měl útočník vždy nejdřív říct, na koho útočí, a až potom hodit. Jinými slovy by se nemělo stát, že hráč nejprve hodí kostkou a až na základě toho, co padne, se rozhodne, na koho vlastně zaútočí.

Naopak útočník má potom právo si po soupeři vyžádat, aby své rozhodnutí o využití/nevyužití obranných žetonů oznámil dopředu před tím, než útočník hodí kostkou pro přesné určení útoku. Pokud útočník toto své právo nevyužije (klidně i v důsledku nepozornosti), může se bránící hráč rozhodnout až dodatečně po určení konkrétní hodnoty útoku.

Fáze 4:

- odhod' žeton Bind, Disable a jeden žeton paralýzy (pokud nějaký máš)

Poznámka:

Hraješ-li v oslavení 1 vs 3, tak ve svém tahu můžeš v kterékoliv fázi využít kartu záchrany

Seznam efektů

Prospěšné efekty:

A) Přímý bonus - bonusový efekt může pokémon použít jen sám na sebe. Pro zobrazení efektu se používá speciální ukazatel na dolní straně kartičky s pokémonem.

Focus Energy ... Machoke ignoruje obranu soupeře a účinky Withdraw a Harden. Při použití tohoto bonusu sníží ukazatel na hodnotu „0“.

Withdraw ... Dokud má Wartortle ukazatel „1“, každé fyzický útok ubírá pouze 10 HP. Na začátku dalšího svého tahu Wartortle sníží ukazatel na hodnotu „0“.

Fury Cutter ... Při použití útoku Fury Cutter se k základní hodnotě 40 připočítá bonus daný na ukazateli (je-li ukazatel například na hodnotě „20“, je Scytherův útok vypočítán jako 40+20=60).

Harden ... Pokud na Onixe někdo zaútočí, může Onix snížit svůj ukazatel Harden o 1 a tím zvýšit svou obranu (nikoliv odolnost proti ohni a blesku) o 20.

B) Nepřímý bonus - bonusový efekt může vyvolaný pokémonem, může být použit na libovolného bojeschopného pokémona. Pro zobrazení efektu se používají žetony.

Žeton substitute ... pokémon je imunní vůči fyzickým útokům
Maximum: 1 žeton

Žeton Light Screen ... zranění ohněm a bleskem je pouze 10 HP
Maximum: 4 žetony

Škodlivé efekty:

Bind ... Znemožní pohyb (nikoliv útok). Odhod' na konci tahu.
Maximum: 1 žeton

Disable ... Znemožňuje útok. Odhod' na konci tahu, nebo po použití Aromatherapy.
Maximum: 1 žeton

Žeton paralýzy ... Dokud máš u sebe aspoň jeden tento žeton, je tvá rychlost snížena tvou na 2. Jeden žeton odhod' na konci tahu. Použiješ-li Aromatherapy, odeber všechny tyto žetony.
Maximum: 4 žetony

Otrava jedem ... projeví se na začátku cyklu tím, že ubere 20 HP. Efekt jedu není kumulativní. Odhazuješ po použití Aromatherapy.
Maximum: 1 žeton

Pořadí jednotlivých tahů

Hra probíhá v tzv. cyklech. Před začátkem každého cyklu je třeba všem otráveným pokémonům ubrat 20 HP.

Před začátkem každého cyklu si oba hráči vyberou ze svých dosud nevyřazených pokémonů 3 a zvolí pořadí, v jakém budou pokémony používat. Je důležité, aby se toto provedlo ještě před začátkem cyklu (v průběhu cyklu už své předchozí rozhodnutí nelze měnit). Rovněž je důležité, aby oba hráči provedli výběr nezávisle na sobě. Nezávislý výběr se realizuje pomocí mini-kartiček, na nichž je namalována ikonka pokémona. Oba hráči před začátkem cyklu vyberou své 3 pokémony a položí je (v pořadí, které sami zvolí) lícem dolů. Jakmile jsou oba hráči hotoví, oba odkryjí mini-kartičky a hraní cyklu může začít.

začíná	1. hráč s 1. pokémonem
následuje	2. hráč s 1. pokémonem
	1. hráč s 2. pokémonem
	2. hráč s 2. pokémonem
	1. hráč s 3. pokémonem
a cyklus končí	2. hráč s 3. pokémonem.

Uvažme, že došlo k následujícímu výběru pokémonů:

Hráč 1:	Hráč 2:
Ivysaur	Hitmonchan
Raichu	Kadabra
Hitmonchan	Onix

V takovém případě by pořadí tahů v tomto cyklu bylo toto:

Ivysaur, Hitmonchan, Raichu, Kadabra, Hitmonchan, Onix.

Kdyby se v průběhu cyklu stalo to, že například Ivysaur hráče 1 vyřadí ze hry Kadabru hráče 2, tak pořadí tahů by bylo toto:

Ivysaur, Hitmonchan, Raichu, Hitmonchan, Onix.

Může se stát, že hráč už nemá 3 bojeschopné pokémony. V takovém případě by bohužel hráč přišel o tah. V takovém případě se při přípravě cyklu použije místo mini-kartičky s pokémonem mini-kartička s prázdným tahem.

Karta poslední záchrany

Dojde-li během hry k cyklu, v němž se už na jeho začátku hraje přesilovka 3 vs 1, hráč v oslabení má právo během kteréhokoliv svého tahu (dokonce i během prázdného tahu) využít speciální kartu poslední záchrany, kde si může vybrat jeden ze tří podpůrných efektů a ten využít:

- 1) Teleportace pokémona
- 2) Doplnění 50 HP
- 3) posílení k libovolné formě zraňujícího útoku +30

Kartu poslední záchrany lze využít pouze jedenkrát za hru.

Výběr pokémonů

Obecná pravidla k výběru týmu

- každý hráč si musí vybrat 5-členný tým pokémonů
- na výběr má z 16 exemplářů: Ivysaur, Charmeleon, Wartortle, Beedrill, Fearow, Raichu, Kadabra, Machoke, Onix, Voltorb, Cubone, Hitmonchan, Chansey, Mr. Mime, Scyther, Tauros
- v jednom nelze mít více pokémonů téhož exempláře (2krát Ivysaur není povolen)

Některé doporučené způsoby, jak provést výběr pěti pokémonů:

Varianta 1 (volný neovlivněný výběr):

Oba hráči si vyberou nezávisle na sobě 5 pokémonů a s těmi pak hrají.

Nevýhoda: možnost nevyváženosti hry.

Výhoda: prostor pro vlastní individualitu a originální strategii

Varianta 2 (volný ovlivněný výběr):

První hráč si vybere pokémona a ukáže ho druhému hráčovi. Poté si druhý hráč vybere svého pokémona a ukáže ho prvnímu hráčovi. Takto se střídají ve vybírání, dokud oba hráči nemají pěti-členný tým. Je důležité, aby následující hra začínala tahem prvního hráče (jinak by byl první hráč v mírné nevýhodě).

Nevýhoda: možnost předpověditelnosti souboje, neoriginalita

Výhoda: vyváženost týmů a tím vyvážená hra

Varianta 3 (volný částečně ovlivněný výběr):

Oba hráči si nezávisle na sobě vyberou 4 pokémony, které si pak vzájemně ukážou. Poté si oba nezávisle na sobě vyberou pátého pokémona.

Nevýhoda: téměř žádná

Výhoda: přijatelná vyváženost týmů, prostor pro vlastní individualitu a originální strategii

Varianta 4 (náhodný výběr):

Hráči si náhodně vylosují 3 pokémony a zbylé 2 si zvolí k nim dle vlastního výběru. Teprve pak si výsledné pětičky navzájem ukážou.

Nevýhoda: možnost nevyváženosti hry

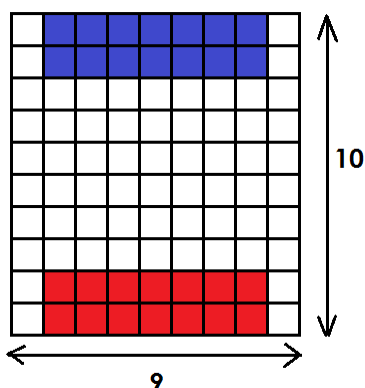
Výhoda: prostor pro improvizaci, nepředpověditelnost souboje

Výběr pokémonů je velmi důležitý pro další průběh hry a proto je dobré věnovat mu patřičnou pozornost. Pokud si hráč dokáže vybrat dobře nakombinovaný tým, má v bitvě značnou výhodu. Naopak hráč, jehož tým není dobře sladěný, na to zjevně bude doplácet po zbytek hry. Samozřejmě ale každý tým má své slabé i silné stránky a právě toto dává hráči nepřeborné možnosti taktizovat a vytvářet různé zajímavé strategie. Každopádně se ale vyplatí mít trochu nastudovanou kapitolu *Pokémoni*, aby hráč aspoň zhruba tušil, co který pokémon umí.

Poznámka: Co není rozhodně doporučeno, je postup, kdy si jeden hráč veřejně vybere pětičky pokémonů, druhý hráč si to může prohlédnout a podle toho vybrat svůj tým, aby proti prvnímu hráči byl ve výhodě. Toto by nebylo fér vůči prvnímu hráčovi.

Příprava na hru

Jakmile si oba hráči vybrali svůj 5-členný tým pokémonů, je potřeba provést následující věci:



Rozestavění figurek na hrací plán:

První hráč si rozestaví své figurky libovolně na červené políčka, druhý hráč si je rozestaví na políčka modrá. Je dobré toto udělat nezávisle na sobě. Proto je dobré při rozestavování týmu příslušnou část herního plánu nějak zakrýt, aby na ni protihráč neviděl a teprve pak si zde rozestavit pokémony. Alternativně si lze nejprve někde bokem na papír poznamenat rozestavění svých pokémonů a teprve pak (jakmile soupeř udělá totéž) rozestavět figurky na plánek (a to striktně podle toho, jak je to napsáno na papírku, žádné dodatečné změny už nejsou povoleny).

Kartičky pokémonů:

Ke každému pokémonovi hráč obdrží příslušnou kartičku. Na každé kartičce jsou uvedeny jeho kompletní statistiky a všechny jeho útoky. Navíc vpravo na každé kartičce je stupnice HP. U každé kartičky je potřeba nasadit sponku, pomocí které lze po stupnici přejíždět – tato sponka slouží jako ukazatel aktuálního počtu životů. Na začátku hry je třeba nastavit ukazatel na maximální počet HP.

Na některých kartičkách je navíc dole další ukazatel (k němuž se musí přidat též sponka), která se vztahuje ke konkrétní funkci některých útoků. Na začátku nastavte ukazatel na hodnotu nejvíce vlevo.

Příprava Žetonů efektů:

Ačkoliv se nejedná o nutnou část přípravy na hru, tak v zájmu rychlejšího průběhu hry je dobré provést i toto: vlastníte-li pokémona, jehož některý útok někomu přiřazuje nějaký prospěšný/škodlivý efekt, je dobré mít po ruce připravené příslušné žetony. Například pokud budete mít Kadabru, je výhodné mít po ruce žetony Disable.

Schematické shrnutí průběhu hry

Hra probíhá takto:

- proběhne výběr pokémonů
- oba hráči si rozestaví své pokémony na hrací ploše
- oba hráči si nachystají počáteční stav svých kartiček s pokémony
- dále hra probíhá v cyklech
 - před každým cyklem je potřeba zohlednit efekty, které působí na začátku každého cyklu (jed)
 - poté si hráči vyberou 3 ze svých bojeschopných pokémonů vyberou a pomocí mini-kartiček určí pořadí, v jakém budou hrát v příštím cyklu (při méně než 3 bojeschopných pokémonech se využívají mini-kartičky s prázdným tahem)
 - při vyřazení pokémona (když jeho HP klesnou na nulu) se odstraní jeho figurka z hrací plochy a jeho karta se obrátí lícem dolů
 - dojde-li během cyklu k vyřazení pokémona, který má v tomto cyklu hrát a ještě nehrál, tak je tah tohoto pokémona z cyklu zcela vynechán.
 - pokud se už před začátkem cyklu ví, že se bude hrát přesilovka 3 vs 1, hráč v oslabení může v tomto cyklu zahrát kartu poslední záchrany v libovolném svém tahu (i prázdném)
- jakmile některý z hráčů už nemá pokémona, hra končí. Hra může i skončit i po vzájemné dohodě, kdy je zjevné, že její pokračování by nemělo příliš smysl, neboť by nastala patová situace (hra by uvízla v mrtvém bodě)