

KOSTLIVEC

aneb Mizerný nekromant

Pravidla hry

Úvod

Kostlivec je desková/karetní hra, jejímž cílem je postavit ze souboru kostí a různých doplňků kostlivce, který bude schopen porazit kostlivce postaveného soupeřem/kou.

Chcete zjistit, jak vypadá hlava člověka nasazená na kyčli dinosaura? Nebo zda by v boji přežila jedna noha, opatřená želvím krunýřem? Pokud ano, pak se račte ujmout role Mizerného nekromanta.



Co ke hře potřebujete

-Balíček karet s kostmi a doplňky

Vytiskněte na tvrdý papír A4 soubory „kostlivec-karty(1-4).png“ a karty vystříhejte.

-Soubor prvků (Obrázky kostí a doplňků)

Vytiskněte na tvrdý papír A4 soubory „kostlivec-kosti.png“ a „kostlivec-kosti-druha-strana.png“. V případě, že máte tu možnost, vytiskněte oba soubory na dvě strany jednoho papíru. Vystříhané prvky pak budou oboustranné.

Jednotlivé prvky vystříhejte.

Mějte na paměti, že jeden balíček karet a set prvků odpovídá jednomu hráči/hráče. Pokud chcete hrát dva proti sobě, potřebujete balíčky a sety prvků dva.

Až se s hrou seznámíte, můžete si upravit balíček podle své oblíbené strategie.

V budoucnu budou vydány i další speciální karty a prvky, kterými bude možné balíček doplnit.



Kola

Na začátku balíček zamíchejte a vezměte si 8 karet z vrchu balíčku. Karty neukazujte soupeři/ce.

Hráči/ky se střídají po kolech. V každém kole můžete provést **stavbu**, **útok** a **dobrání karet**, a to vždy v tomto pořadí. Po ukončení všech tří fází hraje soupeř/ka.

V každém kole můžete (ale nemusíte) vynést **1 těžkou kost** a jeden prvek z **ostatních kategorií** (Křehké kosti, Doplnky, Předměty).

Na konci kola si vezměte z balíčku tolik karet, abyste jich měl/a opět 8.

V případě, že během kola nepoužijete žádnou kartu, můžete v poslední fázi až 2 vrátit do spodu balíčku a vzít si místo nich karty nové.

Stavba kostlivce

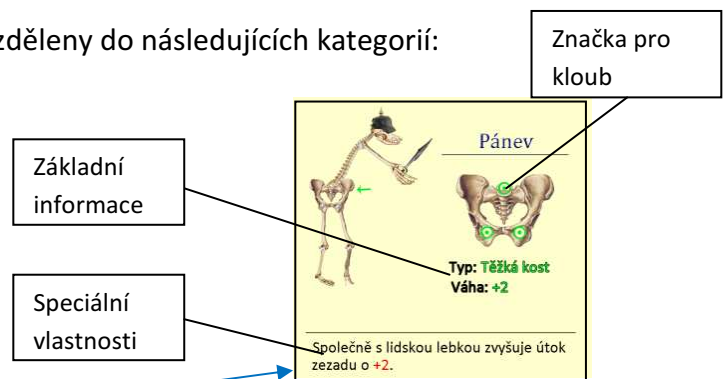
Prvky, z nichž je možné stavět kostlivce, jsou rozděleny do následujících kategorií:

-Těžké kosti

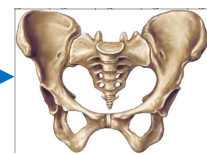
-Křehké kosti

-Doplnky

-Předměty



Jestliže vynesete **kartu**, reprezentující část kostlivce, vyberte a umístěte na herní pole také odpovídající **prvek**.



Jednou položený prvek nemůže být majitelem/kou odebrána. Může být v rámci fáze **stavby** vyměněn za jiný, v tom případě je původní prvek odstraněn z herního pole a karta se vrací do spodu balíčku.

Každá **kost** (Těžká či Křehká) má určité množství **kloubů** (jsou na kartě vyznačeny zeleným kolečkem). Všechny kosti musí být vzájemně těmito klouby propojeny. Kost, která není propojená kloubem s kostlivcem, se považuje za součást kostlivce nového.

Doplnky se mohou připevnit na určité kosti (napsáno na jednotlivých kartách).

Předměty musí být drženy rukou (jedna ruka drží jeden předmět).

Boj

Na nepřátelského kostlivce můžete zaútočit, pokud má váš kostlivec **aspoň jednu hlavu**. V případě, že stavíte kostlivců víc, mohou zaútočit všichni, kteří mají hlavu.

Každý/á hráč/ka má stanovený počet **životů** (ideálně 10-20). Pokud nepřátelský kostlivec zaútočí a způsobí Vám **poškození**, musíte si vybrat, zda odečtete příslušný počet **životů**, nebo odstraníte příslušný počet **prvků**.

Jestliže Vaše **životy** klesnou na 0, hru prohráváte.

Na výběr máte ze tří druhů útoku:

-Skok

Útok skokem je možný, pokud má Váš kostlivec aspoň jednu nohu a jeho celková váha povoluje skok. Na kartě nohou je vždy popis, který říká, jakou váhu noha unese a s jakou maximální vahou může skákat. Obecně platí, že čím více nohou, tím s těžším kostlivcem je možné skákat.

Při útoku skokem se počítá celková váha útočícího kostlivce versus váha bránícího kostlivce. Pokud je těžší útočník, bránící kostlivec dostává tolik bodů **poškození**, kolik je rozdíl mezi jejich vahou. Pokud je vyšší váha kostlivce bránícího, útoku se ubránil a žádné **poškození** nedostává.

Pokud máte více kostlivců, mohou útočit jen ti, kteří mají nohu. Zatížení nohy se pak počítá za každého zvlášť.

-Útok tváří v tvář

Některé části kostlivce přidávají body k útoku či obraně. Při útoku tváří v tvář se sečte **útok** útočícího kostlivce a **obrana** kostlivce bránícího. Pokud je **útok** větší, než **obrana**, rozdíl udává počet bodů **poškození**.

Ale pozor, některé doplňky a předměty přidávají obranu pouze na té straně kostlivce, kde jsou umístěny.

-Útok zezadu

Kostlivec může provést útok zezadu, pokud má více nohou, než kostlivec nepřátelský. Jestliže tento útok zvolí, doslova napadne nepřítele z druhé strany. Je tak možné obejít obranné prvky, které jsou umístěny na přední části bránícího kostlivce.

Výpočet *poškození* je pak stejný, jako u útoku tváří v tvář.

Pokud máte více kostlivců, mohou zezadu útočit jen ti, kteří mají více nohou, než nejpohyblivější kostlivec soupeře/ky.

Kouzla

Ve hře jsou také speciální karty Kouzel. Mohou být použity okamžitě, nezávisle na tom, či kolo zrovna probíhá. Doba a způsob použití je popsán na jednotlivých kartách.