

# Zombies Doom

Martin 'Gaimi' Darai

2024-01-05

Pokus o rychlejší a zábavnější zombíky.

## 1 Myšlenka hry

Hráči se střídají na tazích. Tahy by měly být celkem rychlé. Hráč na tahu posouvá svou figurku po herní desce, poráží příšery v epických soubojích a zbírá trofeje. Za každou poraženou příšeru či splněný úkol je jedna. Kdo první dosáhne určitého počtu trofeji, vyhrál.

## 2 Herní prvky

### 2.1 Žetony

Po mapě se pohybují figurky, jedna pro každého hráče. Pak jsou na mapě barevné terčíky příšer. A pak jsou na mapě položené vítězné tokeny o které hráčům jde.

### 2.2 Zbraně vs barvy

Ve hře jsou 4 druhy zbraní / příšer / barev kde každá zbraň je na jeden druh příšery a každý druh příšery má konkrétní barvu.

- Luk - Červená - Démon (Čert)
- Meč - Modrá - Člověk (Čaroděj)
- Palice - Žlutá - Nemrtvý (Zombík)
- Kopí - Zelená - Zvíře (Medvěd)

### 2.3 Karty kouzel

Ve hře existují karty kouzel, které posilují vybranou zbraň. Každé kouzlo je jednorázové. Buď je na samostatné kartě, pak si hráč vybírá ke které zbraní ho použije a nebo je na kartě zbraně a pak jde použít jen na svou zbraň. Použití kouzla je vždy dobrovolné. Na každou zbraň jde použít jen jedno kouzlo. Každá zbraň jde použít i jako obyčejná, bez kouzla.

- Tvrzená zbraň - Zbraň zabije jednu příšeru aniž by se musela odhodit.
- Teleport - Před útokem se hráčova figurka prohodí s jiným hráčem ve hře.

- Vábnička - Před útokem se jedna příšera na cílovém políčku prohodí s jinou, kdekoli na mapě.
- Berserk - Útok touto zbraní neukončí hráčův tah. Pokud chce a dokáže, může pokračovat v pohybu na další políčko, ať už tam bude také bojovat či ne.

## 2.4 Karty úkolů

Balíček karet, ze kterých jsou vždy tři vyložené. Když na konci svého tahu hráč splňuje podmínky některých vyložených karet úkolů, může si je vzít a pro dalšího hráče dolíznout úkoly nové. Každý splněný úkol má hodnotu jednoho vítězného tokenu.

- Úkol stůj někde - Hráč má za úkol dostat se na mapě do určité polohy vůči okolním příšerám. Vertikálně i horizontálně, na případných skálách nesejde.
- Úkol měj trofeje - Hráč sbírá trofeje poražených příšer. Pokud má na stole danou kombinaci, splnil úkol.

## 2.5 Karty zbraní

Ke každému druhu zbraně máme hromádku karet s odpovídající rubovou stranou. Na líci je pak napsáno, pro jistotu barvou, i symbolem příšery, i druhem zbraně i její ikonou, co to vlastně je za zbraň a na koho funguje. To že jsme v balíčku mečů neznamená že jsou to všechno meče. Občas se do toho balíčku zamíchá i něco jiného.

- Zbraň - Funguje na jednu příšeru dané barvy
- Bomba, aka. Žolík - Funguje na jednu libovolnou příšeru.
- Zbraň s Kouzlem - Alternativa hry ve které si jde líznout zbraň co má na sobě rovnou i kouzlo.

## 2.6 Dílky mapy

Mapa se skládá z dílků. Na každém dílku může být nakreslená na okraji Skála, čili směr kterým na/z políčko(a) nejde vstoupit. Pak je tam druh políčka, a to obrázkem i textem. Pak je u okraje políčka naznačeno zda se náhodnou nejedná o speciální políčko kde není žádná příšera, nebo kde jsou naopak příšery dvě.

- Start - Na políčku není ani příšera ani vítězný token. Používá se jako startovní lokace. (Možná se bude muset přejmenovat)
- Skála - Nedá se přes ní chodit a nedá se na ní šlápnout. Není na ní ani příšera ani token. Prostě překází.
- Rozcestí - Funguje jako teleport. Není na něm příšera ani token. Nedá se na něm zastavit, ale kdykoliv na kterékoliv rozcestí hráč vstoupí, okamžitě z libovolného rozcestí i vystoupí, jako by výchozí a konečné políčko spolu přímo sousedili. Pozor, skály na hranách rozcestí pořád překáží.
- Tábor - Není zde ani příšera ani token. Ale kdykoliv sem hráč vstoupí může si líznout další kouzlo a může zahodit nevhodné nesplněné úkoly (sám volí jestli a kolik).

- Hrad - Hlídají ho dvě příšery. Pokud je hráč dokáže porazit (musí obě v jednom tahu) tak získá odměnu obou vítězných tokenů.
- Normální políčko - Má jednu příšeru a jeden vítězný token. Na poli jsou nakresleny jedna nebo dvě zbraně, které omezují dobírání zbraní hráče v příštím tahu; při dvou zbraních si hráč vybírá z těchto dvou druhů.

## 3 Jak na hru

### 3.1 Setup

Na začátku hry se postaví mapa podle daného zadání a umístí se na ní příšery a vítězné tokeny. Vedle plánu se umístí zamíchané hromádky zbraní a místo na odhazovací hromádku. Určí se začínající hráč. Hráči se v jednotlivých krocích setupu střídají. Nejprve si každý lízne kouzlo. Pak se umístí na startovní pole, mohou i na stejné. Pak se táhnou začínající úkoly. A nakonec si nalíží počáteční dvě karty.

- Setup mapy: Doprostřed dej řadu Start, Skála, Hrad, Skála, Start. Kolem postav diamant z políček mapy v počtech 3, 5, 7, 9, 7, 5, 3 v jednotlivých řádcích. Jeden dílek ti přebyde. Na každý dílek který není Skála, Tábor, Rozcestí nebo Start dej vítězný token a náhodný žeton příšery. Na hrad dej dvě příšery a dva žetony.

### 3.2 Kdo vyhrává

Cíl hry je sbírat vítězné tokeny které jsou na políčkách kde ještě nikdo nebyl (Nedoplňují se, nikdy). Vyhrává první hráč který nashromáždí Cílený počet vítězných tokenů.

- Cíl je 7 tokenů pro 4 hráče, 8 pro 3 hráče a 10 pro 2 hráče.

### 3.3 Kolo hry

Kolo hráče se skládá z Boje, Oddechu příšer a Konce tahu.

#### 3.3.1 Co je vítězství v boji

Na políčkách mapy se bojuje spříšerami. Příšery jsou barevné terčíky. Hráč proti nim bojuje kartami na ruce. Hráč souboj s příšerou vyhrává pokud odhodí kartu příslušné barvy pro každou příšeru na cílovém políčku. Pokud tam je tedy zelená a červená příšera (zvíře a démon), musí mít na ruce také zelenou a červenou zbraň (kopí a luk) a nebo nějakou ze zbraní nahradit bombou. Pokud použije na některou svou zbraň kouzlo tvrzené zbraně, zbraň nezahazuje. Pokud ke zbraní použil kouzlo vábničky, prohazuje před bojem příšeru s libovolnou jinou příšerou na mapě.

#### 3.3.2 Boj

Hráč na tahu se podívá na své karty a na čtyři políčka kolem sebe. (Míň pokud je na kraji mapy, nebo stojí vedle Skály. Víc pokud stojí vedle Rozcestí) Zhodnotí na které políčko půjde. Dále se může rozhodnout použít kouzlo a před bojem prohodit sebe, nebo příšeru na cílovém políčku.

- Pokud je ve směru ve kterém chce jít skála ať už na jeho nebo na cílovém políčku, jít tam nemůže.
- Pokud na cílovém políčku není příšera, může tam jít a může (a nemusí) u toho zahodit 1 kartu zbraně. Využije políčko ale nastává Oddech Příšer.

- Pokud je na cílovém políčku příšera, nastává boj. Když ho hráč vyhraje, odhodí případné zbraně, postoupí na dobyté pole, sebere vítězný tokeny a žetony poražených příšer. A využije políčko (je li to Tábor).
- Pokud boj hráč nemůže vyhrát, nemůže na políčko jít.
- V případě že hráč nemá kam postoupit, nebo nechce postoupit, vzdává tah, umírá. Zahazuje všechny karty z ruky a vybírá si zda zůstane kde byl a nebo odchází na nějaké ze startovních políček. Nastává Oddech Příšer.

### 3.3.3 Oddech příšer

Pokud nastal oddech příšer (hráč nebojoval nebo prohrál boj), příšery vylezou ze svých doupat a opět zaplní všechna pole mapy.

- Nevrátí se na pole kde nemají co dělat. (viz setup mapy)
- Nevrátí se na pole kde stojí nějaký hráč.
- Nevrátí se na hrad pokud už je tam někdo porazil.
- Nikdy se nedoplňuje žádný vítězný token, pouze příšery.

### 3.3.4 Na konci tahu

V první řadě může mít hráč u sebe jen 3 trofeje příšer. V tento moment tedy zahazuje pokud jich má víc. Dál se teď vyhodnocuje zda náhodou nesplnil některé z vyložených úkolů. Pokud ano, vezme si je. Dále dolízne nově úkoly aby byly v nabídce opět tři. Ty už ale ihned splnit nemůže. Pak si hráč doplňuje zbraně na ruce tak aby měl opět dvě. Začíná zbraní z konkrétní hromádky pokud to diktuje dílek mapy. Pokud si má zbraně líznout obě, druhou si může vzít libovolnou.

### 3.3.5 Vítězství?

Pokud má v tomto okamžiku dost vítězných tokenů, vyhrál a končí hra.

## 3.4 Varianty hry

Pro zatím nevíme jestli chceme hrát s kouzly předtištěnými na kartách zbraní. Lze se domluvit a hrát s nimi a nebo bez nich.

## 3.5 FAQ

A teď otázky a odpovědi na ně.

- Při setupu není dovoleno aby nějaké pole bylo nedostupné. Pokud se to stane, otáčejte kartou se skálou co to způsobila po směru hodinových ručiček až už to nebude platit.
- Pokud hráč nechce umřít a zahodit obě zbraně, musí se toto kolo pohnout.
- Pokud hráč neporazil žádnou příšeru, nastává Oddech Příšer.
- Vždy se hráč nejdřív postaví, pak se táhnou nově úkoly a nakonec se lížou zbraně na příští kolo.

- Nelze vlízt přes Skálu ani na Skálu. Nelze zůstat stát na Rozcestí.
- Na každou zbraň jde použít jen jedno kouzlo. Nejde se teleportovat za jiného hráče a zároveň vyhlásit třeba berserka. Ale lze jít na hrad kde jsou potřeba zbraně dvě a na jednu dát berserka a na druhou tvrzenou zbraň.
- Berserk je stále jen jeden tah i když se jde o dvě políčka. Pokud na prvním políčku není příšera, musí se tam nějaká zbraň s tím berserkem zahodit. Pokud se bojovalo alespoň na jednom políčku, není Oddech Příšer.
- Plnění úkolů nastává až na konci tahu. Tedy i u berserka až na koncovém políčku.
- Na cestu skrz rozcestí není potřeba nic speciálního, jen aby hráč na začátku stál vedle libovolného rozcestí a vedle libovolného rozcestí bylo také cílové políčko na které chce dojít (včetně splnění pravidel případného boje).
- Hráč co umírá nikdy nezahazuje kouzla, zato vždy zahazuje obě zbraně. Může si vybrat zůstat kde je a nebo se vrátit na libovolný start. Pokud ale zůstane, může to omezit jeho výběr první zbraně do příštího tahu.
- Pokud hráč umírá, může tím i splnit nějaký úkol. Zato výhody tábora získává pouze při příchodu, tedy pouhou smrtí ne.
- I zbraň co má na sobě předtištěné kouzlo lze použít bez kouzla.
- Ani zbraň s předtištěným kouzlem nemůže použít kouzla dvě najednou.
- Nelze použít kouzlo, třeba teleport, a umřít. Smrt je vždy mírumilovná, je to vzdání se tahu.
- Zato lze použít kouzlo a pak zaútočit na prázdné políčko, to je zcela regulérní.
- Kouzlo co hráč teď získal může toto kolo použít leda při berserkovi na druhou zbraň pokud Tábor byl první pole. Jinak až další tah.
- Úkoly stůj v řadě či stůj mezi je myšleno hned vedle, bez mezer.