

začiatok hry:

1. Každý hráč si zoberie **7 kariet z balíka**. Ak radi taktizujete, použite **drafting**.

2. Z týchto kariet si každý nechá v ruke **0 až 6 kariet, s ktorými bude hrať** (obyčajne 2-3 najsilnejšie). Zvyšné karty predstavujú život hráča. Tie si položí dole lícom na kôpku pred seba.

Čím viac kariet si hráč vezme do hry, tým menej životov má na začiatku.

cieľ hry:

Cieľom je pokradnúť životné karty ostatných hráčov a zároveň ubrániť čo najviac svojich vlastných.

Každý hrá za seba, no diplomacia a dočasné spojenectvá sú povolené.

Najstarší hráč začína hru. Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek.

postup ťahu:

Na každý svoj ťah máš **7 hviezdíčiek**.

Ostávajúce hviezdíčky si môžeš značiť žetónmi.

Karty typu **ritual** z tvojho minulého kola odlož na skládku.

1. zber:

Zober si **1 kartu z balíka**. Ak chceš viac možností, použi **lov** alebo **podsvetie**.

Môžeš si zobrať aj **1 zo svojich životných kariet**, ak nie je posledná.

2. kŕmenie: (vynechaj v prvom kole!)

Každú zo svojich príšer z minulého kola, ktorú si chceš nechať, musíš nakŕmiť jednou hviezdíčkou.

Ak za niektorú príšeru nechceš zaplatiť hviezdíčku, opustí tvoju armádu. Opustené príšery idú na skládku, ale nespúšťajú svoj **dead** efekt.

3. vykladanie:

Hviezdíčky ktoré ti ostali, môžeš použiť na vykladanie nových kariet zo svojej ruky. Cena za vyloženie každej karty je uvedená pod jej názvom.

Pre lepšiu kontrolu môžeš využiť **vyvolávanie**.

Po tejto fáze už nie je možné vykladať karty. Touto fázou tiež končí prvý ťah každého hráča.

4. útok: (vynechaj v prvom kole!)

Každá z tvojich príšer môže zaútočiť na niektorú kartu protihráča, alebo použiť svoj **skill**. Je dovolené útočiť aj viacerými príšerami na tú istú kartu.

Príšery, ktoré útočili, označte tapnutím.

Nepriateľ teraz môže aktivovať **trap** efekty na svojich kartách, ktorými môže útočiacie príšery zraniť alebo uväzniť. Útočníci ktorí sú pascami zničení alebo uväznení, nebudú dávať rany.

Každý útok pridá na protihráčovú kartu **1 ranu**.

Rany na kartách označte žetónmi.

Ak počet rán na niektorej karte dosiahne jej výdrž, karta je zničená a putuje na skládku.

5. rabovanie: (vynechaj v prvom kole!)

Každá vyložená príšera bráni svojho majiteľa, okrem duchov.

Ak protihráča po útoku nič nebráni, ale stále máš príšery, ktoré neútočili, každá z nich môže ukradnúť **1 kartu z protihráčovho života**. Ukradnutú kartu si môžeš zobrať do ruky, alebo vložiť lícom hore pod svoje životné karty ako trofej.

6. koniec ťahu:

Odtapni všetky svoje karty. Tvoje nevyužité hviezdíčky sa strácajú do neznáma.

Teraz začína ťah ďalšieho hráča.

koniec hry:

Ak niektorý hráč príde o všetky karty vo svojom živote, hra končí.

Spočítajte si trofeje a ostávajúce životy. Víťazí hráč ktorý ich má najviac. V prípade remízy spočítajte hviezdíčky na nich.

Pre alternatívne ukončenie hry pozri variantu **hra na posledného**.

typy kariet:

Hra obsahuje 4 typy kariet, označené farbou a ikonami:

beast: (príšery)

Bránia tvoje životné karty proti rabujúcim nepriateľom a útočia na karty protihráčov.

Každá príšera má výdrž - číslo, ktoré určuje koľko rán vydrží v boji.

Existujú 4 rôzne druhy príšer:

magic: (kúzla)

Každé kúzlo má okamžitý efekt. Po jeho vykonaní ho odložte na skládku.

Efekt kúziel s typom **ritual** trvá jedno celé kolo, až do začiatku ďalšieho tahu hráča, ktorý ich zahral.

ability: (schopnosti)

Pripájajú sa k príšerám a menia ich vlastnosti. Môžu byť zahraté aj na príšery protihráča.

Ak príšera získa viac útočných bonusov naraz (napr. **double damage** a **instant kill**), alebo viac skillov, vždy môže použiť **len jeden z nich**.

Každá príšera môže mať len **1 kartu schopnosti**. Keď je schopnosť pridelená príšere, má ju až do smrti - keď je príšera zničená, schopnosť odchádza na skládku.

thing: (veci)

Majú rôzne vlastnosti a efekty, ktoré môžeš používať. Majú svoju výdrž a dajú sa zničiť, rovnako ako príšery.

Bežne nemôžu útočiť ani rabovať a nebránia svojho majiteľa a nepotrebnú kŕmiť hviezdíčkami na začiatku kola.

skládku:

Na oddelenej kôpke zhromažďujte všetky zničené a zahodené karty.

Ak sa balík minie, premiešajte skládku a vytvorte z nej nový balík.



/zombie

Vždy keď zombík zomrie, jeho majiteľ môže vyhodit' **1 kartu zo svojej ruky a zobrať si za ňu zombíka späť do ruky**.

Táto schopnosť sa dá použiť len v tom ťahu, v ktorom bol zombík zabitý! Neskôr už nefunguje.



/skull

Kostlivcovi môžeš vo svojej fáze vykladania prideliť jednu kartu dole lícom a jeho výdrž sa zvýši o **1**. Každý kostlivec môže mať takto pridelenú **1** kartu.

Ak je kostlivec zabitý (alebo sa zmení na iný druh príšery), pridelená karta sa vráti do ruky jeho majiteľovi.



/ghost

Duchovia majú imunitu proti ostatným druhom príšer, tzn. **na ducha je možné zaútočiť len iným duchom, skillom alebo kúzlom**.

Zároveň ale duchovia **nebránia svojho majiteľa** proti rabovaniu.



/blood

Vždy keď upír útočí, vylieči si **1 zranenie**.

Táto schopnosť upírovi lieči len tie zranenia, ktoré mal **pred svojim útokom**. (neruší efekty **backburn** alebo **sick**)



vlastnosti príšer:

príšera s týmto symbolom v pravom dolnom rohu môže útočiť alebo rabovať len ak sa jej podarí **pálenie**.

double damage! pri útoku dáva 2 rany namiesto jednej, môže ich dať 2 rôznym kartám. Neplatí na životné karty.

instant kill! pri útoku môže priamo zničiť 1 príšeru (bez ohľadu na výdrž). Neplatí na veci.

direct! môže kradnúť životné karty, aj keď protivráč ešte má obrancov.

protection nemôže byť napadnutý uvedeným druhom príšer.

sick! dá 1 zranenie sám sebe, vždy keď útočí.

backburn! dá 1 zranenie každej príšere, ktorá na neho zaútočí.

skill: označuje efekt, ktorý sa dá spustiť namiesto útoku tejto príšery.

dead: označuje efekt, ktorý sa spustí až keď je príšera zabitá.

vs. označuje bonus, ktorý platí len pri útoku na uvedený druh karty.

vlastnosti vecí:

guard. predstavuje **obrancu**, tj. bráni nepriateľom rabovať, kým nie je zničený (podobne ako príšera).

hideout. ukryje 1 príšeru pred akýmkoľvek nepriateľským útokom, skillom či kúzlom. *Ukrytú príšeru označte tak, že ju vložíte pod ukrývajúcu kartu.*

prison! uväzní 1 príšeru, ktorá potom nemôže nič robiť, kým nie je zničená väzniaca karta. *Uväznenú príšeru označte tak, že ju vložíte pod väzniacu kartu a otočíte smerom k jej majiteľovi.*

skill: označuje efekt, ktorý sa dá spustiť počas tvojho útoku.

trap: označuje efekt, ktorý sa dá aktivovať vždy, keď na teba útočí protivráč. Funguje len na príšery, ktoré v tomto ťahu útočia. (nie na veci a príšery ktoré používajú **skill**)

efekty a schopnosti:

draw zober si 1 kartu z balíka.

steal zober si 1 náhodnú kartu z ruky niektorého protivráča.

summon nájdi v balíčku najbližšiu príšeru daného druhu a vylož ju do hry.

exhume nájdi najbližšiu príšeru v skládke a zober si ju do ruky.

heal odstráni všetky rany z 1 príšery.

repair odstráni všetky rany z 1 veci.

hide ukryje 1 príšeru, rovnako ako **hideout**.

kill/destroy zničí danú kartu bez ohľadu na výdrž.

do damage udelí daný počet rán.

tap tapne kartu (nech sa nedá ďalší ťah použiť).

disable ruší všetky efekty s týmto symbolom.

🔥 pálenie:

Pri použití efektu so symbolom **🔥** otoč vrchnú kartu balíka. Ak je to príšera, efekt platí. Ak nie, efekt nerobí nič. Otočenú kartu odlož na skládku.

doplňujúce pravidlá:

Rovnaké bonusy na kartách sa nedajú spájať (napr. **double damage** + **double damage**).

Žiadna karta nemôže použiť **skill** sama na seba.

Tapnutá príšera nemôže útočiť ani používať svoj skill, a nebráni svojho majiteľa, no stále potrebuje nakŕmiť 1 hviezdičkou na začiatku ťahu.

Ukrytá príšera nemôže byť nijako napadnutá, kým sa nezničí ukrývajúca karta, no sama môže útočiť alebo používať svoj skill.

Uväznená príšera môže byť napadnutá, no nemôže útočiť ani používať svoj skill, no zároveň nežerie hviezdičku svojmu majiteľovi. Keď je väzenie zničené, oslobodená bytosť ostáva v hre a vracia sa svojmu majiteľovi.

Každá karta s efektom **hide**, **hideout** alebo **prison** môže naraz ukrývať resp. väzniť len jednu príšeru. Príšeru môže vymeniť len majiteľ úkrytu/väzenia.

varianty:

Tieto pravidlá nie sú nutnou súčasťou hry. Dajú sa ľubovoľne kombinovať, **no platia len vtedy, ak sa na nich hráči dohodnú pred začiatkom hry.**

drafting:

Extra pravidlo pri **rozdávaní kariet**. Každý hráč dostane **7 kariet** ako normálne, no ešte pred začatím hry si hráči prerozdedia karty nasledovným spôsobom:

1. Z kariet, ktoré máš, si vyber jednu, ostatné pošli hráčovi naľavo.
2. Opakuj, kým nenazbieraš 7 kariet. S týmito pokračuj do hry.

lov:

Extra pravidlo pre fázu zber.

Na začiatku hry vylož 4 karty z balíka.

Na začiatku každého ťahu si môžeš **namiesto karty z balíka zobrať jednu z týchto kariet**. Na jej miesto vylož novú kartu z balíka.

podsvetie:

Extra pravidlo pre fázu zber.

Namiesto ťahania 1 karty z balíka môžeš **zaplatiť X hviezdičiek, pozrieť si za to vrchných X kariet z balíka a jednu z nich si zobrať do ruky**. Zvyšné karty vráť na vrch balíka v rovnakom poradí ako tam boli.

vyvolávanie:

Extra pravidlo pre fázu vykladanie.

Môžeš **vyložiť kartu dole lícom, ak zaplatíš len časť jej ceny**. Keď v niektorom ďalšom ťahu doplatíš zvyšok, môžeš kartu obrátiť a je vyložená.

Na vyvolávaných kartách označte tokenmi, koľko hviezdičiek už za ne bolo zaplatených.

hra na posledného:

Extra pravidlo, ktoré mení koniec hry.

Hráč, ktorý príde o poslednú životnú kartu, ju musí odovzdať útočníkovi a vypadáva z hry. **Vyhráva ten hráč, ktorý v hre ostane posledný.**



upozornenie:

Hra obsahuje chaotické násilie a strrasne veľa čiernej krvi.

Ku hre budete okrem kariet potrebovať 10-20 tokenov (ľubovoľných malých predmetov).

RAW je určená pre 2-6 hráčov, vo veku od 11 rokov. Je zákerne divoká a najlepšie sa hrá vo štvorici. Hra je kompletne dotestovaná, no otvorená zlepšovákam a rozšíreniam zo strany kreatívnych hráčov.

Najnovšie pravidlá nájdeš na:

www.nerogames.sk/raw



autor:

Ondrej "NERO" Sova © 2011-2024

➔ [f](https://www.facebook.com/nerogames.sk) [i](https://www.instagram.com/nerogames.sk) [nerogames.sk](mailto:nero@nerogames.sk)
nero@nerogames.sk