

Pravidla hry WILDERNESS

charakter hry

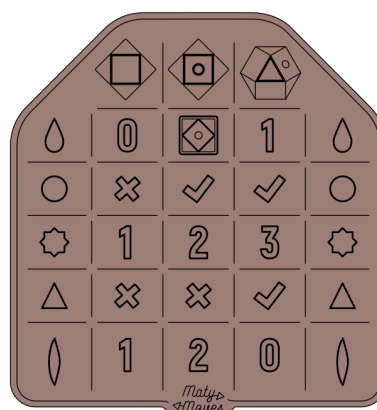
V Divočině máte pouze jednu jistotu, partie bude velmi kompetitivní, ačkoliv vůbec nejde o likvidaci soupeře. Ve vzájemném respektu vás čeká poměrně nemilosrdná partie, ve které budete budovat strategické pozice a především kombinovat nejrůznější schopnosti jednotlivých zvířat tak, abyste jako první ukořistili všech pět Elementů.

herní komponenty

terénní díly:



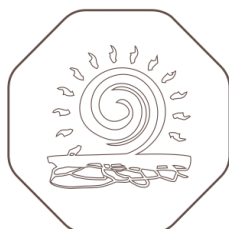
výsledky hodů:



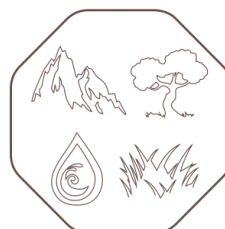
karty zvířat:



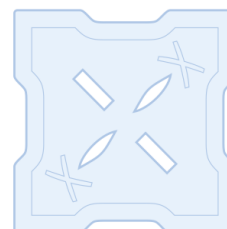
karty krajín:



poušť



Elementy:



figurky Velkých a Malých zvířat:

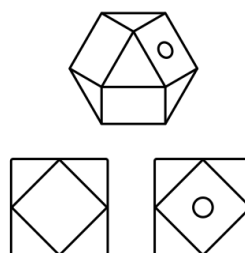


(2 výčnělky)



(1 výčnělek)

Divokostky:



žetony
magické energie:



aktivační žetony:



(malé a velké černobílé + velké průhledné)

Kapky :



(průhledné a černobílé)

Význam údajů na kartě zvířete, přehled herních fází a schopností zvířat:



Na různých místech pravidel vás čeká nepřehlédnutelná informační tabulka:

REKAPITULACE klíčových herních principů

Maty
Moves

1. Příprava a cíl hry

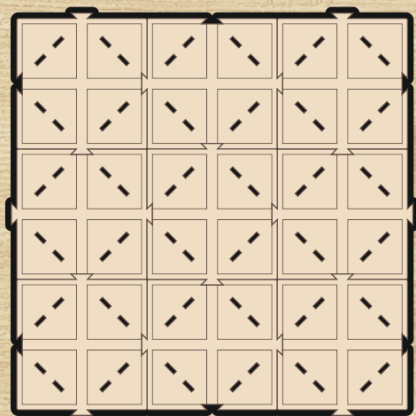
Na začátku hry si každý vezměte všechny osmiúhelníkové karty ve své barvě, zamíchejte je a vytvořte z nich balíček lícem dolů. Pokud máte sběratelskou edici, obdržíte ve své barvě také 16 figurek zvířat, které budou zapotřebí v druhé části hry. K dispozici každý dostanete také **5 žetonů** symbolizujících **magickou energii** (neboli magii). Tu můžete v průběhu hry využívat k různým nestandardním krokům, počet žetonů vás však bude limitovat.

Rozložte herní plán z terénních dílů s jednotlivými typy krajin. Pokud máte sběratelskou edici, sestavte si krajinu zcela libovolně, výsledný formát tedy ani nemusí být čtverec. Vytvořte **stejně dvojice** z průhledných destiček představujících **5 Elementů** a **rozmístěte je na 5 libovolných polí** herního plánu. Každé z takto označených cílových polí tedy bude obsahovat připravenou kořist pro oba hráče. Komu se podaří **ukořistit všech pět Elementů**, okamžitě **vyhrává**.

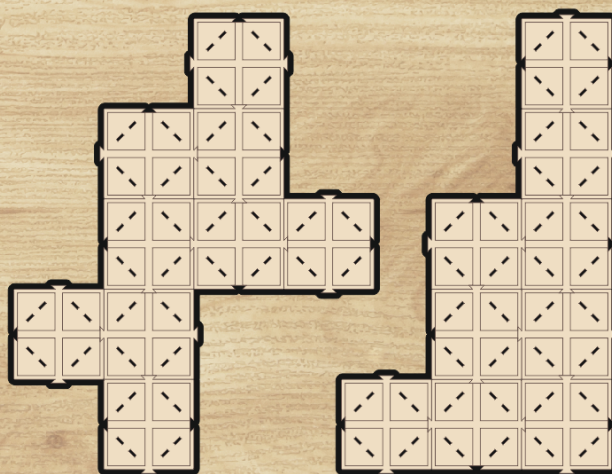
Element lze ukořistit až v Akční fázi hry, pokud se zvíře na začátku nebo na konci své aktivace nachází na cílovém poli.

Maty
Moves

Doporučený tvar herní plochy
pro prvních několik partií



Pozdější libovolná modulace herní plochy



Ze zbylého herního materiálu vytvořte společnou zásobu, nebo klidně dvě s podobným obsahem, ať máte všechny žetony pěkně po ruce. Dřevěné černobílé Kapky slouží k označení některých výjimečných situací způsobujících opakované zranění. **Průhledné Kapky** jsou potom **zranění**. V první části hry však **5 průhledných Kapek za každého hráče** (ve dvou tedy 10, ve třech 15, atd.) dejte stranou a vytvořte z nich hromádku, která bude sloužit jako ukazatel potřebný pro přechod mezi dvěma herními fázemi, tzv. **Trigger**.

2. Herní fáze a jejich pořadí

Divočina začíná relativně poklidnou fází, ve které si zvolená zvířata vlastně jenom připravíte do výhodných pozic. Jako byste si chtěli zahrát šachy, ale místo klasického zahájení si mohli vybrat, kterými figurami a také na kterých polích budete partii začínat.

*Ve druhé části hry už budete moci pracovat pouze s tím, co máte na plánu.
(jako byste tu šachovou partii už hráli)*

*Obě zmíněné části jsou pro úspěch ve hře stejně důležité,
stejně jako pochopení a správné uchopení nástroje,
který první fázi hry ukončuje a druhou spouští - tzv. Triggeru.*

Nejdříve vás čeká **Poziční fáze**, ve které se budete střídat v provádění svých **Pozičních tahů** (konkrétní podobě Pozičního tahu se věnuje následující kapitola). **Pokaždé**, když některý z hráčů **umístí na plán kartu zvířete**, **odstraní zároveň jednu Kapku** ze sloupce označující Trigger. Hráč, který v rámci svého Pozičního tahu **spustí Trigger (odstraní pověstnou poslední Kapku)**, může tento tah normálně dohrát, ale jedná se o **jeho poslední Poziční tah**. Až se tento hráč dostane na řadu příště, půjde už o **Akční tah**. Ten bude mít právo provést **jako první**, neboť to byl právě on, kdo Trigger spustil. Přechod do Akční fáze hry však nenastává ihned po spuštění Triggeru, **následující hráč** (resp. všichni ostatní hráči, pokud hrajete ve třech či ve čtyřech) totiž **ještě provede** (provedou) svůj **poslední Poziční tah** a teprve tím se Poziční fáze uzavírá a nastává ta pravá Divočina!

3. Poziční tah

Před detailním popisem jednotlivých úkonů, které budete v rámci svého Pozičního tahu provádět, je vhodné osvětlit několik základních principů budování pozice na herním plánu.

Prvním principem je **návaznost karet stejné barvy**, v průběhu celé Poziční fáze tak v podstatě stavíte souvislého hada, který se však může libovolně větvit do všech směrů. Umísťovat karty můžete pouze na volná pole, tedy pole neobsazená kartou jiného hráče. Samotné Elementy ničemu nevaří a karty na ně tedy umístit můžete.

Svou **první kartu** můžete umístit na kterékoliv pole, které se nachází na **kraji herního plánu**. **Každá další** karta, kterou na plán umístíte, však **musí přímo navazovat** na některou z karet stejné barvy. Navazovat můžete jak bokem, tak diagonálně. Rozrůstáte se tedy postupně, krok za krokem. Z hlediska ekonomiky budování pozice však různé směry mají různou hodnotu. Návaznost **stranou** se vždy považuje za **1 Krok** a **diagonálně** jde potom o **2 Kroky**. Také první karta každého hráče (umístěná na kraj herního plánu) je považována za 1 Krok.

Příklad navazování karet jedné barvy



Druhým principem je **výskyt zvířat v jednotlivých typech krajiny**. Na kartě každého zvířete najdete vždy po stranách dva obrázky, které představují vhodný typ krajiny. Při umísťování karet zvířat na herní plán musíte tato omezení vždy respektovat. V rámci Poziční fáze hry tedy **není možné položit kartu zvířete na krajinu**, ve které se dané zvíře **nevyskytuje**. Pokud máte sběratelskou edici, obsahuje každé pole kombinaci dvou různých krajin. Pro umístění karty zvířete v tomto případě stačí, aby se zvíře vyskytovalo alespoň v jedné z nich.

Třetím principem je **limit tři teček** v rámci jednoho Pozičního tahu, který je nutné při umísťování karet zvířat sledovat a respektovat. Je to jakási cena za objevení zvířete, kterou najdete vždy na horní straně karty zvířete. Tato cena se sleduje v **součtu** za celý jeden

Poziční tah a pohybuje se v rozmezí od nuly do tří teček. Můžete tedy například objevit tři nová zvířata s jednou tečkou, nebo jedno se třemi tečkami a druhé bez tečky. Přestože karty zvířat na plán pokládáte lícem dolů, může soupeř sledovat limit 3 teček díky dírákům skrz.

Pro **umísťování krajin** platí poměrně jednoduchá a intuitivní pravidla. Pokud je na kartě vyobrazen pouze jeden typ krajiny, můžete tuto kartu umístit pouze na pole, které tento typ krajiny obsahuje. Karty zobrazující **všechny 4 typy** krajiny najednou a **karty pouští** (obrázek slunce a vyprahlé země) fungují jako žolík, a můžete je tedy umístit kamkoliv. Poušť však nelze umístit na pole obsahující Elementy.

V rámci svého Pozičního tahu musíte dodržet následující posloupnost událostí:
(pouze v prvním tahu prvního hráče jsou některé hodnoty upraveny, viz dále)

a) DOBERTE SI Z BALÍČKU DO 7 KARET na RUCE (skrytě)

Další karty lze případně dokoupit, každá karta navíc stojí jednu magii.

b) VYŘADTE ZE HRY 1 KARTU z RUKY (veřejně)

Nadobro se tím vzdáváte možnosti tuto kartu během hry použít.

Toto nepříjemné pravidlo lze obejít, ale stojí to jednu magii.

c) V libovolném pořadí UMÍSTĚTE na PLÁN karty těchto dvou typů:

karty KRAJINY lícem nahoru - limit 3 Kroky

Umístit krajiny nad limit 3 kroků je možné, ale každý takový krok stojí jednu magii.

a karty ZVÍŘAT lícem dolů - limit 3 Tečky a 5 Kroků

I u zvířat lze karty umístit nad limit 5 kroků, ale každý takový krok stojí jednu magii.

Princip 3 teček je však velmi striktní, tento limit žádným způsobem zvýšit nelze.

d) VRAŤTE NEVYUŽITÉ KARTY DOSPOD BALÍČKU, přičemž 1 si můžete nechat

Je možné si na ruce nechat i více karet, ale za každou kartu nad limit jedné zaplatíte jednu magii.

Všechny karty, které jste tedy nevyřadili, neumístili a ani si je nechtěli ponechat, uložte na konci svého Pozičního tahu v libovolném pořadí dospod svého dobíracího balíčku. Tím vlastně tvoříte novou část balíčku a můžete si připravit karty do dalších Pozičních tahů. Nemáte však jistotu, že se k takto připraveným kartám stihnete dostat. Není totiž pevně dáno, po kolika kolech Pozičních tahů přijde Akční fáze hry (viz Trigger).

Pro urychlení Poziční fáze hry si další hráč může v průběhu vašeho tahu již dobrat karty na ruku jako první krok jeho následného tahu. Až svůj Poziční tah dokončíte, pokračuje další hráč rovnou vyřazováním karty (případně nákupem karet nad limit) a vy si ve stejné logice můžete rovnou dobrat nové karty a rozmyslet si tak svůj další tah.

Hráč A má na ruce 1 kartu, kterou si ponechal z minulého Pozičního tahu. Nyní je opět na řadě, takže si dobere 6 nových karet (do 7) a jednu vyřadí ze hry. Umístí na plán diagonálně kartu Muflona (2 tečky, 2 kroky) a odhodí poslední Kapku, čímž **spustí Trigger. Jeho Poziční tah však pokračuje**, takže umístí ještě kartu krajiny stranou (1 krok) a dále stranou kartu Hada (1 tečka, 1 krok) a šikmo kartu Ježury (0 teček, 2 kroky). Nakonec umístí ještě stranou jednu kartu krajiny (1 krok), aby pole zablokoval soupeři. Nevyužitou kartu vrátí dospod balíčku, který už nevyužije.

Následuje Poziční tah hráče B, který si dobere 7 karet a jednu z nich vyřadí. Šikmo umístí kartu krajiny (2 kroky) a na ní naváže stranou další kartou krajiny (1 krok). Potom stranou umístí kartu Medvěda (3 tečky, 1 krok) a šikmo kartu Ještěrky (0 teček, 2 kroky). Zbylé 2 karty vrátí dospod balíčku, který dále již nebude potřebovat.

Teprve nyní končí Poziční fáze hry a pokračuje hráč A se svým Akčním tahem.

Aby nebyla výhoda začínat, tvoří **první Poziční tah prvního hráče** výjimku. Tento úplně první tah ve hře totiž proběhne v omezeném režimu s nižšími limity pro kroky **a)** a **c)**

Pomůcka: Jde vždy o polovinu standardní hodnoty zaokrouhlenou nahoru.

- a) Začínající hráč si na ruku vezme pouze 4 KARTY**
- b) Vyřazení 1 karty z ruky, u tohoto kroku žádná změna není**
- c) Umístění karet KRAJIN s limitem 2 Kroky**
Umístění karet ZVÍŘAT s limitem 2 Tečky a 3 Kroky
- d) Vrácení nevyužitých karet dospod balíčku, zde také není žádná změna**

4. Přejít do Akční fáze hry

Mezi posledním odehraným Pozičním tahem (konec první fáze) a prvním Akčním tahem (začátek druhé fáze) je potřeba provést řadu úprav. Tato přestavba dosavadního rozložení hry nemá na vybudované pozice žádný vliv, dojde pouze k odstranění již nepotřebného materiálu a nachystání herních komponent, které budou pro zbytek hry relevantní.

Nejprve odstraňte z herního plánu všechny krajiny **kromě pouští** a spolu se zbytkem dobíracího balíčku je odložte stranou, nebudou již v této partii potřeba. Potom otočte všechny karty zvířat. Pokud máte sběratelskou edici, nahraďte pozice jednotlivých karet zvířat jejich figurkami (jednoduše je vsadíte do připravených děr a mají tak vzpřímenou pozici) a takto uvolněné karty zvířat si rozložte přehledně před sebe.

Na všechny karty zvířat nyní umístěte oválné aktivační žetony, které mají své místo na horní části karet, kde se nachází údaj o ceně objevení zvířete (nula až tři tečky). Zvířata s **jednou nebo žádnou tečkou** se považují za **Malá zvířata** a v jejich případě vždy pracujte s **malými aktivačními žetony**. Naopak zvířata **se dvěma nebo třemi tečkami** se považují za **Velká zvířata** a pro ně jsou určeny **velké aktivační žetony**.

Všechny aktivační žetony používejte **bílou stranou nahoru**, černá strana má ve hře zcela opačný význam (Pasivita, viz kapitola 5). Jedinou výjimku tvoří Orel, který musí být vždy aktivován jako první. Proto v jeho případě použijte **průhledný** aktivační žeton, který v průběhu partie tuto nevýhodu připomíná.

5. Akční tah

*Nyní nastal čas využít připravené pozice a co nejrychleji ukořistit všech 5 Elementů.
Sebrat z polí připravenou kořist umí zvíře pouze na začátku a na konci svého tahu.*

V rámci svého Akčního tahu máte vždy k dispozici **tři aktivace**, přičemž **Malá** zvířata (malé aktivační žetony) stojí **jednu** aktivaci a **Velká** zvířata (velké aktivační žetony) stojí **dvě** aktivace. Nejde tedy hrát dvěma Velkými zvířaty v rámci jednoho Akčního tahu. Můžete tedy zahrát až třemi Malými zvířaty, nebo kombinovat jedno Velké a jedno Malé zvíře.

Pokud máte sběratelskou edici, všimněte si, že z hlediska tohoto principu tří aktivací pomáhají samotné figurky zvířat v orientaci. Figurky Malých zvířat jsou totiž malé a mají pouze jeden výčnělek (odpovídá jedné aktivaci), kterým se vsazují do herního plánu. Figurky Velkých zvířat jsou naopak velké a mají výčnělky dva, neboť stojí dvě aktivace.

Každým aktivovaným zvířetem můžete provést pouze **jednu z těchto tří možností**:

A) POHYB + ÚTOK

B) POHYB + POHYB

C) PROBUZENÍ

Zásadní změnou oproti Poziční fázi je význam krajinných typů. V Akční fázi totiž typ krajiny již nehraje žádnou roli. Jednotlivá zvířata (kromě Úhoře) se tak z hlediska krajin na plánu mohou pohybovat zcela bez omezení. Jedinou výjimkou jsou pole označená jako Poušť, přes která zvířata nemohou projít, ani na nich svůj pohyb ukončit (kromě Hada).

Pravidla pro pohyb zvířat jsou poměrně intuitivní a z hlediska počítání jednotlivých Kroků kopírují princip umísťování karet v rámci Pozičního tahu. Pohyb bokem se vždy považuje za **1 Krok** a diagonálně jde o **2 Kroky**. Každé zvíře má svou Rychlost, kterou najdete vždy **uprostřed** na spodní části karty zvířete. Rychlost udává, kolik kroků zvíře dokáže provést v rámci jednoho pohybu. Pokud tedy při aktivaci zvolíte možnost **B** (pohyb + pohyb), může se zvíře o uvedený počet kroků pohnout hned dvakrát.

Pomocí žetonů **magické energie** navíc může být uvedena **Rychlost** jednorázově **navýšena**, a to až na dvojnásobek uvedené hodnoty. Tento mimořádný poziční manévr lze provést dvojím způsobem:

A) POHYB až dvojitou Rychlostí + ÚTOK

B) POHYB až dvojitou Rychlostí + POHYB až dvojitou Rychlostí

Za **každý** takto provedený **Krok nad rámec** standardní Rychlosti je však nutné zaplatit **jeden žeton** magické energie.

S výjimkou samotného útoku musí být jednotlivé Kroky v rámci pohybu vedeny přes **volná pole**. Výjimku tvoří zvířata, která mají schopnost zvanou Průsmyk, jejíž symbol najdete v horní části karty zvířete (po levé straně od ceny Objevení). Jedná se v podstatě o malá zvířata, která umí podlézt skrz obsazené pole, nebo okřídlená zvířata, která je přeletí. V rámci svého pohybu tak mohou zvířata s Průsmykem provádět Kroky i skrz pole obsazená jinými zvířaty, aniž by na ně zaútočila.

K **útoku** dochází ve chvíli, kdy svým zvířetem provádíte **imaginární Krok na pole obsazené soupeřovým zvířetem**. Tento imaginární Krok je vždy posledním krokem v rámci pohybu a není tak možné po útoku zvíře dále posouvat, i kdyby mu zbývaly nevyužité Kroky. Útok je možné provést **pouze z volného pole**, které **sousedí** s napadeným polem, včetně diagonál.

K útoku na obsazené pole musí zvířeti stačit pohyb, neboť se jedná o imaginární Krok. Zaútočit lze z některého z okolních 8 polí, pokud však takové pole není obsazené.

*Maty
Moves*

Pokud napadené zvíře útok ustojí (viz kapitola 6), **zůstane** útočící zvíře na poli, ze kterého imaginární Krok provádělo. Pokud napadené zvíře podlehně zranění, odstraní se ze hry a útočník **obsadí uvolněné pole**, dojde tedy k reálnému provedení imaginárního Kroku. Každý pohyb včetně použití Průsmyku musí být zakončen umístěním zvířete na volné pole nebo útokem na jiné zvíře. Není tedy možné dojít na obsazené pole a zároveň na něj nezaútočit. Především však není možné zaútočit na pole, na které zvíře v rámci svého pohybu **nedokáže dojít**. Přestože je poslední Krok pouze imaginární, musí na něj útočník v rámci své rychlosti ještě mít.

Třetí možností v rámci aktivace je **Probuzení zvířete**, jehož karta spolu s bílým aktivačním žetonem obsahuje ještě **černý žeton pasivity**. Ten se na kartu může dostat v průběhu hry jako mimořádný efekt útoků provedených některými zvířaty. V takovém případě ani nic jiného udělat nemůžete, **odstraňte z karty zvířete oba žetony** a tím dojde k jeho Probuzení. Během celé aktivace tedy právě probuzené zvíře neudělá vůbec nic. Jediné, co dokáže zvíře po Probuzení případně udělat, je ukořistit Element, pokud se na něm však již nachází. Obecně platí, že každé zvíře, které se na **začátku nebo na konci své aktivace** nachází na cílovém poli, **ukořistí** připravený **Element**.

*Následující pravidlo naprosto zásadním způsobem ovlivňuje charakter hry!
Aktivovat zvíře smysluplným způsobem tak bude o něco obtížnější,
ale právě díky tomuto omezení zažijete opravdovou divočinu=)*

Klíčovým principem je totiž **povinný pohyb**. Každé zvíře **musí** v rámci své aktivace za každou cenu **změnit svou pozici**. Zkrátka není dovoleno, aby na konci své aktivace zvíře skončilo na stejném poli, na kterém bylo aktivováno. Jedinou **výjimku** tvoří situace,

ve kterých dochází k **Probuzení** zvířete (možnost C), neboť zvíře s černým žetonem pasivity se naopak pohnout nemůže.

**Pokud nedochází k Probuzení,
musí každé zvíře v rámci své aktivace
změnit svou pozici!**

Maty ➤
Moves

Zní to jednoduše, ale má to poměrně překvapivé důsledky. Samotný útok je totiž považován za imaginární Krok a pokud napadené zvíře útok ustojí, zůstává útočící zvíře na poli, ze kterého byl útok veden. Pokud je likvidace zvířete závislá na hodu Divokostkami, nelze útok provést bez předchozí změny pozice. Aktivovat zvíře a rovnou s ním útočit je tedy možné pouze v případě, že je dobytí napadeného pole jisté (tzv. Jisté zranění, viz další kapitola).

Pokaždé, **když aktivujete** některé zvíře, **odstraňte** z karty jeho **aktivační žeton**. Zvíře, na jehož kartě neleží bílý aktivační žeton, tedy není možné aktivovat. Tento princip zajišťuje, že budete postupně hrát všemi zvířaty.

Teprve ve chvíli, kdy odstraníte aktivační žeton z poslední karty zvířete a **žádný další už** k dispozici **nemáte**, dojde k **obnově** sil. Na všechny karty přeživších zvířat **znovu umístíte aktivační žetony**, čímž se v podstatě otevírá další kolo jejich využití.

Po této obnově normálně pokračujte ve svém Akčním tahu. Pokud jste tedy například zatím vyčerpali jenom jednu aktivaci, můžete po obnově aktivovat kterékoliv zvíře. Je tedy teoreticky možné hrát jedním Malým zvířetem dvakrát za sebou - jako poslední aktivace jednoho kola a hned jako první aktivace dalšího kola.

**Aktivovat lze jen zvíře s aktivačním žetonem,
který je následně z karty zvířete odstraněn.
Ve chvíli, kdy už žádný aktivační žeton nemáte,
dojde k obnově všech aktivačních žetonů.**

Maty ➤
Moves

Práce s Aktivačními žetony



Na začátku svého Akčního tahu má zelený hráč pouze 1 aktivační žeton. Aktivuje tedy muflona, přičemž žeton odstraní.

Protože se nyní již na žádné jeho kartě aktivační žetony nenachází, dojde k jejich obnově na všech kartách.

Muflon (velké zv.) stál 2 aktivace. Stále tedy zbývá 1 aktivace. Zelený hráč tak v tomto Akčním tahu smí aktivovat ještě max.

jedno malé zvíře (hada nebo ještěrku). Nevyužití všech tří aktivací je dovoleno, svůj tah tedy hráč takto může i ukončit.



6. Princip útočení

Ačkoliv není zneškodnění soupeřových zvířat cílem hry, jedná se přirozeně o velmi efektivní způsob budování pozice. Pokud však chcete ukořistit Element z pole, které je obsazené soupeřovým zvířetem, nic jiného vám snad kromě čekání ani nezbývá. Bojové vlastnosti jednotlivých zvířat tak budou jedním ze základních strategických nástrojů, které budete pro úspěch ve hře potřebovat naplno využít.

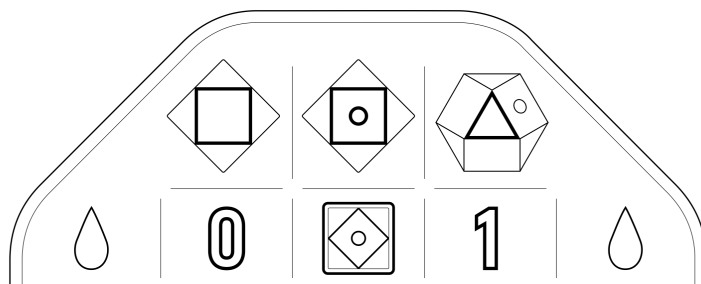
Specifickou náladu dávají každému útoku atypické kostky, které obsahují různé typy ploch s různou pravděpodobností výskytu. Pro jejich surový charakter a tématickou návaznost jsou tyto zbraně označovány jako Divokostky.

Z hlediska principu útočení se ve hře vyskytují dvě základní skupiny, Běžná zvířata a Nadpřirozená zvířata. V cestovní verzi najdete pouze **Běžná zvířata**, která provádí **Standardní útok**. Pokud máte sběratelskou edici nebo rozšíření BLACK/WHITE MAGIC, součástí balíčku jsou i **Nadpřirozená zvířata** se zvláštními útočnými formami, která naopak Standardní útok ani provést **nemohou**.

Každé zvíře ve hře je bojeschopné a může útočit na libovolné zvíře soupeře, na velikosti tedy nijak nezáleží. **Standardní útok** se vždy skládá ze dvou pilířů - **Jistého a Nejistého zranění**. Napadené zvíře tedy **vždy** dostane alespoň **1 zranění**, to je zkratka **Jisté**. Druhou částí útoku je potom hod Divokostkami, jehož výsledky jsou pochopitelně **Nejisté**.

Počet Divokostek, kterým můžete při provádění Standardního útoku házet, je vždy znázorněn velkou číslicí na levé spodní straně karty zvířete. Podle toho, co na Divokostkách padne, se teprve určí **výsledná hodnota Nejistého zranění a přičte k 1 Jistému**, viz řádek s kapkou:

ILUSTRACE: Nejisté zranění v závislosti na výsledku hodu Divokostkami.



Padne-li **čtvercová** strana **bez díry**, nezpůsobíte napadenému **žádné zranění**. Pokud se Divokostka zastaví na své **trojúhelníkové** straně, způsobíte tím **1 zranění**. Zbývajících možností je potom čtvercová strana s dírou, přičemž výsledek takového hodu bude vždy záviset na vašem rozhodnutí. Zranění totiž přinese pouze ve chvíli, kdy zaplatíte jednu magii (všimněte si podobnosti magických žetonů s touto stranou Divokostky). Pozor - zaplacení jedné magie má efekt na celý hod. Pokud tedy házíte více Divokostkami, **všechny díry v čtverci** budou znamenat **zranění**, pokud zaplatíte **1 magii**.

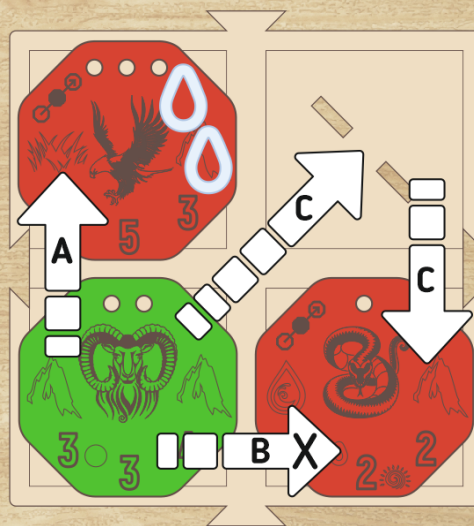
Výsledky každého útoku zaznamenejte tím, že na kartu zvířete umístíte počet průhledných Kapek odpovídající hodnotě právě způsobeného zranění. Pravá spodní strana karty zvířete obsahuje poměrně zásadní hodnotu zvanou **Výdrž**. Každé zvíře zkrátka podlehe zranění až ve chvíli, kdy je počet kapek shodný s Výdrží zvířete. V takových případech už ani nemusíte umísťovat poslední Kapku, kartu zvířete (případně i figurku) rovnou vyřadíte ze hry.

Možnosti útoku aktivovaného muflona:

A: Zaútočit na orla je v tomto případě **možné**, protože má orel již 2 zranění a na dobytí pole (orel má výdrž 3) tedy stačí 1 Jisté zranění.

B: Zaútočit na hada přímo **nelze**, protože had má výdrž 2 a tak by muflon musel hodit ještě alespoň 1 Nejisté zranění, aby pole dobyl.

C: Po předchozí změně **pozice** (na volné pole) ale již na hada zaútočit **lze**. Když totiž muflon nehodí žádné Nejisté zranění a pole nedobude, pořád splňuje klíčovou podmínku aktivace.



Všechna Nadpřirozená zvířata mají místo hodnoty Kostek uvedený **křížek**, protože **nemohou Standardní útok provést**. Ani výše zmiňované **1 Jisté zranění** tedy v jejich případě **neplatí**. Určitě si ale užijete jejich unikátní způsoby útočení, kterým se věnuje kapitola 9. Jeden základní princip však stojí za zmínku již zde. Vzájemně jsou Nadpřirozená zvířata vůči stejnému druhu imunní, na žádné z nich tedy neplatí jejich vlastní forma útoku.

7. Konec hry

Konec často přijde trochu nečekaně, ale to se v Divočině prostě stává.

V momentě, kdy **ukořistíte pátý Element, vítězíte**. Sebrat kořist dokáže každé zvíře, a to pouze na začátku nebo na konci své aktivace. Pozor, nenechte se překvapit, toto pravidlo ve skutečnosti znamená na **začátku i na konci aktivace**. Je tedy možné vyhrát prvním tahem.

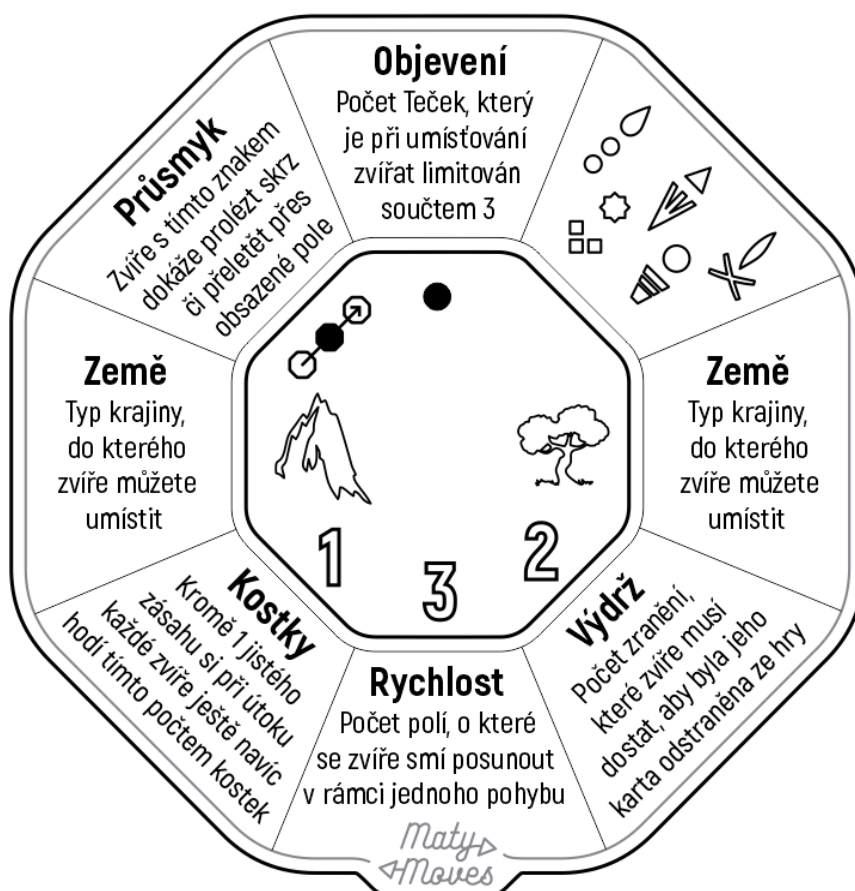
8. Shrnutí pravidel

V této kapitole se nedozvíte nic nového, přesto však věřím, že pro vás bude přínosem. Na jednom místě tu totiž najdete strukturovaný přehled základních herních mechanismů. Pokud máte sběratelskou edici, následující materiál již máte, a to v dřevěném provedení. Ostatním je v případě potřeby k dispozici tisková předloha níže vyobrazených přehledů. Chcete-li svou cestovní verzi upgradovat a vybavit ji dřevěnými destičkami, do kterých jsou všechny tyto informace vygravírované, hledejte rozšíření s názvem RULESSENCE.

ILUSTRACE: Přehled herních fází a struktura tahů.



ILUSTRACE: Vysvětlení údajů na kartě zvířete.



9. Speciální schopnosti zvířat

a) Běžná zvířata

Bobr - Deaktivace



Kromě standardních tří možností, které lze v rámci aktivace dělat, umí Bobr ještě čtvrtou. **Pokud** s Bobrem v rámci jeho aktivace nebudete **vůbec nic dělat** (tedy ani ukořistění Elementu), **nepočítá** se jeho velký aktivační žeton **do limitu tří aktivací** na tah.

Pokud vám tedy například v koncovce partie zůstal již jen Bobr a jedno Malé zvíře, můžete při opakovaném využití Deaktivace tím Malým hrát klidně třikrát za sebou.





Had - Jed

Jako doprovodný efekt svého Standardního útoku navíc Had svou oběť otráví. Kartu otráveného zvířete označte **černým žetonem Kapky**. Při **každé** své **aktivaci** dostane otrávené zvíře **jedno zranění**. Není možné otrávit již otrávené zvíře, avšak jiného Hada otrávit lze. Navíc jako jediné zvíře Had dokáže vlézt i na pole označené jako poušť. Tato schopnost platí pro pohyb v rámci aktivace, nikoliv pro umístění karty zvířete v rámci Poziční fáze hry.

okud tedy napadené zvíře nepodlehlo zraněním získaným v rámci Hadova útoku, obdrží oběť krom průhledné Kapky (nebo více) ještě Kapku černou. Ta se jako zranění nepočítá, ale v budoucnu jistě nějaké přinese. Pouští může Had prolézt, nebo na ní svůj pohyb i zakončit.



Ještěrka - Volný ocas

Ještěrka má zvláštní obranný mechanismus, který ale neplatí proti Nadpřirozeným zvířatům. Pokud je však proti Ještěrce veden **Standardní útok**, může si hodit Divokostkou na upuštění ocasu, což v případě úspěchu znamená útek z boje **bez zranění**. V takovém případě Ještěrka **opustí napadené pole** (vybere si **nejbližší** volné pole v okolí) a její místo zaujme zvíře, které útok provedlo. Vedle hodnoty "Výdrž" na kartě zvířete je tato schopnost znázorněna **kolečkem**, které odkazuje i na odpovídající řádek tabulky s významem hodu Divokostkou. K úspěšnému upuštění ocasu tedy dojde pouze tehdy, když padne čtverec s dírou nebo trojúhelník.

Přestože Ještěrka v případě úspěšného upuštění ocasu nedostane žádné zranění, obsadí útočník napadené pole, což může být hlavním motivem jeho útoku.



Ježura - Klubíčko bodlin

Stejně jako Ještěrka má i Ježura osobitý způsob, jak se bránit **proti Standardním útokům**. Úspěšné stočení se do klubíčka však také podléhá hodu Divokostkou. Výsledek se opět řídí symbolem **kolečka**, čtverec bez díry je tedy neúspěch a vše ostatní úspěch. Povede-li se tento manévr, Ježura **nedostane žádné zranění** a naopak **útočníkovi 1 zranění uštedří**.

Pokud útočící zvíře takto získanému zranění nepodlehne, zůstane stát na poli, ze kterého Ježuru napadlo. Obsadit pole s Ježurou je tedy pro soupeře poměrně nepříjemný úkol, při kterém se kromě promarněné aktivace navíc může zranit.





Krokodýl - Vodomil

Speciální schopnost Krokodýla je spíše kompenzací jeho nízké Rychlosti. Pokud se na **začátku svého pohybu nachází na poli s vodou**, je jeho **Rychlost** zvýšena na hodnotu **2**. Pokud během aktivace Krokodýla zvolíte variantu POHYB + POHYB, platí podmínka pro zvýšení Rychlosti pro každý pohyb zvlášť.

Krokodýl, který se na začátku své aktivace nachází ve vodě, může zaútočit na zvíře vzdálené 2 Kroky v kolmém směru, nebo i na zvíře stojící šikmo. Krokodýl mimo vodu může zaútočit pouze na 4 pole sousedící bokem (s výjimkou magického výpadu). Pokud se Krokodýl aktivovaný mimo vodu svým prvním (a jediným) Krokem dostane do vody, jeho pohyb tím sice končí, ale při dalším pohybu už bude mít Rychlost 2 (tedy i na druhý pohyb v rámci téže aktivace).



Labutě - Pár

Labuť se chová jako klidné zvíře, které v případě útoku dává jen Jisté zranění (tedy bez možnosti hodu na zranění Nejisté). Zcela zásadní je však skutečnost, že **Labutě jsou dvě**, přičemž každá z nich dává Jisté zranění. Dokud žijí obě, dává tedy toto dvojzvíře hned **dvě Jistá zranění**. Z hlediska **Výdrže** Labutě také představují **dvě samostatná zvířata s hodnotou 2**. Pokud máte na svou kartu Labutí umístit druhou Kapku, můžete si vybrat, zda každá Labuť ponese jedno zranění, nebo jedna Labuť zranění podlehne a druhá zůstane bez zranění. Pozůstalá Labuť se rázem stane agresivní a ke svému útoku nově háže hned dvěma Divokostkami.

Dohromady má tedy tato atypická karta zvířete 4 životy.

Navíc můžete taktizovat při přidělování zranění jednotlivým Labutím.

Nevýhodou je pak zranění obou Labutí v případě plošných útoků Draka nebo Skunka.



Medvěd - Sprint

Jednou za hru si může Medvěd v rámci celé své aktivace **zvýšit Rychlost na hodnotu 5**. Může tedy zaútočit na pole vzdálené až 5 Kroků, nebo zvolit kombinaci POHYB + POHYB a přemístit se na pole vzdálené až 10 Kroků. Po využití Sprintu umístěte na kartu Medvěda bílý žeton Kapky, který znamená vyčerpání této možnosti (nepočítá se jako zranění).

V krajním případě je tedy dokonce i možné Medvědem zaútočit na zvíře vzdálené 10 Kroků, zaplatíte za to však kromě využití Sprintu ještě 5 žetonů magie za mimořádné navýšení Rychlosti (v tomto případě až na samotný limit, tedy dvojnásobek uvedené hodnoty).





Muflon - Omráčení

Jako **dodatečný efekt** ke svému útoku může Muflon přeživší napadené zvíře ještě omráčit. Tento velmi silný bonus však podléhá hodu Divokostkou, přičemž výsledek odpovídá řádku označenému **kolečkem**. Pro Omráčení tedy musíte hodit čtverec s dírou nebo trojúhelník. V případě úspěchu umístíte na kartu Omráčeného zvířete kromě odpovídajícího množství Kapek ještě **černý žeton Pasivity**.

Tímto způsobem lze získat čas, neboť oběť musí svou příští aktivaci věnovat Probuzení. Lze dokonce omráčit zvíře, které již žeton Pasivity má (Paralýza či předchozí Omráčení). Pokud by nějaké zvíře mělo větší množství žetonů Pasivity, je nutné jej Probouzet vícekrát.



Orel - Král, Pařáty

Toto královské zvíře **musí být vždy aktivováno jako první**. Nesmíte tedy hrát žádným jiným zvířetem, pokud se na kartě Orla nachází aktivační žeton. Na zdůraznění této nevýhody použijte u Orla **průhledný aktivační žeton** místo dřevěného. Během svého pohybu navíc Orel dokáže využít své Pařáty a **přenést Hada, Ještěrku či Ježuru na jiné pole**. Tímto způsobem zvládne Orel v jednu chvíli unést vždy jen jedno zvíře, přičemž nezáleží na barvě uneseného zvířete. Použití Pařátů probíhá v souladu s běžnými pravidly pro POHYB, akorát cestou přes pole obsazené některým z výše uvedených drobných zvířat toto zvíře uchopí a později upustí na jiném volném poli. Nesmí to však být pole, kde Orel svůj POHYB končí. Po upuštění zvířete v Pařátech tedy musí Orel vždy udělat alespoň jeden další Krok.

Pravidlo nucené první aktivace je poměrně nepříjemné, ale pokud s touto vlastností počítáte, má Orel rozhodně co nabídnout. Je to nejrychlejší létající zvíře ve hře, které je zároveň poměrně dost agresivní, takže je částečná kompenzace jeho kvalit na místě.

Volné pole, na které Orel unesené zvíře upustí, se již dále nepovažuje za volné. Nesmí z něj tedy být proveden útok. Pokud chce Orel použít Pařáty a zaútočit ve stejném tahu, musí po upuštění zvířete přeletět ještě na jiné volné pole a teprve pak smí provést svůj útok.



Včely - Prostupnost a Nezranitelnost

Zatímco ostatní zvířata svým tělem představují konkrétní formu, roj včel je svou povahou spíše jakýsi mrak. Z této jejich neuchopitelnosti potom vyplývají jejich zvláštní vlastnosti. Především nejsou pevnou překážkou, všechna zvířata (tedy i bez Průsmyku) tak mohou přes pole obsazené Včelami projít. Takový průchod však **způsobí průchozímu zvířeti 1 zranění**. Vzhledem ke své formě jsou Včely nezranitelné. **Zemřou samy ve chvíli, kdy provedou svůj Standardní útok.**

S ohledem na jejich nezranitelnost se na Včely vztahuje mimořádné omezení: nikdy **nesmí svůj pohyb skončit na poli obsahujícím některý z Elementů**, pokud ovšem nejde o útok, v jehož důsledku automaticky zemřou samy! V případě úspěšného útoku Včel na pole s Elementem, při kterém dojde k odstranění karty napadeného zvířete, dobudou Včely toto pole a **Element ukořistí**, načež zemřou.

*Na kartě Včel tedy vzhledem k jejich Nezranitelnosti nenajdete hodnotu pro Výdrž.
Pokud se některé zvíře rozhodne rojem prostoupit, neobejde se to bez bodnutí.
Zranění dostane každé zvíře, které se přes pole obsazené Včelami pohybuje.
Nezáleží tedy, komu procházející zvíře patří, ani jestli má schopnost zvanou Průsmyk.
Projít nebo proletět skrz roj Včel je zkrátka pro všechny možné a pro všechny bolestivé.*



b) Nadpřirozená zvířata

Uhrančivý Bazilišek - Znehybnění

Bez omezení vzdálenosti vidí Bazilišek v každém ze čtyř **kolmých** směrů vždy jen první (nejbližší) zvíře. Pokud se toto první zvíře na dohled Baziliška během své aktivace rozhodne udělat pohyb, musí si hodit na "uhnutí pohledu". Na kartě Baziliška je tento speciální útok označen **kolečkem**, výsledek hodu Divokostkou tedy udává řádek s kolečkem. Pouze v případě čtverce s dírou nebo trojúhelníku se zvířeti na tahu podaří na Baziliška nepodívat a svůj plánovaný pohyb provést. Pokud padne **čtverec bez díry**, dojde k očnímu kontaktu a zvíře **Znehybní**. Tím okamžitě **končí** nejen pohyb, ale **celá aktivace uhranutého zvířete**.

*Bazilišek tedy během své aktivace nikdy žádný útok neprovede, jen si připraví pozici.
K nabídce očního kontaktu pak dochází v podstatě až během aktivace hlídaného zvířete.
Pro posouzení, která zvířata spadají do zorného pole Baziliška, se vždy bere situace před provedením plánovaného pohybu (Kroku). Pokud tedy nestojíte ve stejné řadě jako soupeřův Bazilišek, můžete se pohybovat bez omezení. Samotné vkročení na pole, které Bazilišek v některém z kolmých směrů vidí jako první, tedy žádnému hodu nepodléhá.
Pokud však toto hlídané pole hodláte opustit, nebo z něj provést útok (imaginární Krok), musíte si hodit a v případě čtverce bez díry aktivaci tohoto zvířete okamžitě ukončit.*

Léčivý Jednorožec - Aura, Hojení

Po celou dobu své přítomnosti na herním plánu vyzařuje Jednorožec mírumilovnou Auru. Ta má však efekt pouze na zvířata stejné barvy, která se nacházejí do vzdálenosti **2 Kroků** kolem Jednorožce. **Vůči zvířatům chráněným touto Aurou neplatí Jistá zranění**. Zranění způsobená prostoupením Včel mají jinou povahu a vůči nim tedy Aura neplatí.

Během své aktivace může Jednorožec provést speciální **inverzní útok zvaný Hojení**, který nezpůsobí žádné zranění, naopak stávající zranění (Kapky) dokáže vyléčit. Cílem útoku Jednorožce tedy bude nějaké zraněné zvíře, kterému chcete pomoci ve hře vydržet.



Výsledkem Hojení vždy bude **odstranění 1 až 3 Kapek** z karty “napadeného” zvířete na základě hodu Divokostkou. Odpovídající hodnotu najdete na řádku se symbolem **slunce**.

*Pokud tedy Jednorožcem zaútočíte na jiné zvíře, dojde k Hojení.
Tento léčivý zásah může být proveden i vůči zvířeti jiné barvy,
nejde však léčit jiného Jednorožce (ani sám sebe).*



Ohnivý Drak - Kužel, Krunýř

Dračí útok je plošný a při správném nasměrování tak dokáže postihnout i několik zvířat najednou. Oheň má vždy tvar Kužele, tedy určité výseče herního plánu. Všechna zvířata, která se nachází v tomto Kuželu, si hodí Divokostkou na počet zranění. Na kartě Draka je v útočné (levé dolní) části uveden symbol **plamene**, výsledky jednotlivých hodů tedy vyčtete z řádku označeného plamenem. Každé zvíře v Kuželu ohně tak může dostat jiný počet zranění, nebo dokonce z této ožehavé situace vyváznout zcela bez zranění. Čtverec bez díry znamená jedno zranění, čtverec s dírou dvě zranění a trojúhelníkem se zvíře zachrání.

Při svém útoku Drak **neprovádí žádný imaginární Krok**. Stačí tedy, když mu jeho Rychlost vyjde na pole, ze kterého bude oheň chrlit. Kužel může být veden ve všech osmi směrech, přičemž vždy vychází ze středu pole, na kterém Drak stojí.

- Pokud Drak chrlí oheň **šikmo**, zasáhne v tomto směru **1 nejblíže pole** (2 Kroky), k tomu také **2 nejblíže pole** (2 Kroky) **v obou sousedních bočních směrech**, dohromady tedy 5 polí.
- Pokud Drak chrlí oheň **bokem**, zasáhne v tomto směru **2 nejblíže pole** (2 Kroky), k tomu pak **1 nejblíže pole** (2 Kroky) **v obou sousedních šikmých směrech**, dohromady tedy 4 pole.

*Pozor, oheň zasáhne všechna zvířata stojící v Kuželu, tedy i zvířata stejné barvy.
Drak má v okamžiku svého útoku poměrně velký výběr, ohrožená jsou totiž
všechna okolní zvířata nacházející se do vzdálenosti 2 Kroků.
Postižena však bude vždy jen 90stupňová výseč,
tedy 3 z 8 možných směrů.*

*V každém případě však Drak po svém útoku zůstane stát.
Na rozdíl od ostatních zvířat tak nikdy nemůže obsadit pole, na které útočil. Jinak to ani být
nemůže, protože cílových polí je víc a Drak v rámci svého útoku neprovádí žádný pohyb.*

Další specialitou je **Krunýř**, který Draka chrání před Standardními útoky. Krunýř totiž odolá veškerým mechanickým útokům (včetně Vniknutí Skaraba), díky čemuž je Drak navzdory nízké Výdrži prakticky nezničitelný. Jedinou slabinou Krunýře je pověstná chybějící šupina, kterou musí útočník trefit. **Epická trefa** coby výsledek hodu Divokostkou je tedy jediný způsob, jak Draka vyřadit ze hry. Odpovídající řádek je označen symbolem **trojúhelníku**, který najdete i na kartě Draka u hodnoty s Výdrží. Trojúhelník je totiž to jediné, co se za Epickou trefu považuje.

V případě neúspěšného pokusu sejmout Draka však s sebou tato zkušenost přináší určitou výhodu. Každý pokus o Epickou trefu je totiž zároveň **trénink na další pokusy** a pokud takto zkušené zvíře příště na Draka zaútočí, bude mít na svůj pokus **o jednu Divokostku navíc**. Na znamení této nabyté zkušenosti umístěte na kartu útočníka jednu Divokostku. Pokud by ani hod dvěma Divokostkami nevedl k Epické trefě, jedná se opět alespoň o trénink a dojde tedy k dalšímu navýšení počtu Divokostek pro případný další pokus. Házet lze maximálně čtyřmi.

*Sejmout Draka zkrátka není žádná sranda, díky čemuž je s Drakem vždycky sranda.
Protože má však Drak jen jeden život, může být hrdinou i to nejslabší zvíře.
Imunita Draka vůči smradu (Prdnutí Skunka) a ohni je samozřejmostí.*

Pokud trénujete na boj proti Drakovi více zvířat najednou, můžete místo dvou či tří extra Divokostek značící úroveň nabyté zkušenosti použít její odlišné strany. Čtverec bez díry znamená úroveň 1, čtverec s dírou úroveň 2 a trojúhelník pak nejvyšší úroveň 3.



Vlezlý Skarabeus - Vniknutí

Na tohoto nenápadného broučka si rozhodně dejte pozor. Kromě nepříjemných vnitřních zranění totiž dokáže způsobit mnohem vážnější ztráty. Vniknutím pod kůži zvířete totiž bez boje obsadí napadené pole, čímž ukořistí hlídaný Element.

Vniknutí do těla napadeného zvířete sice přímo nezpůsobí žádná zranění, přinese však **okamžitý poziční efekt**. Skarabeus se tím totiž nově nachází na stejném poli jako jeho hostitel. Pokud se zde zároveň nachází i kýžený **Element, dokáže** jej Skarabeus na konci své aktivace **ukořistit**. Pro znázornění tohoto parazitického vztahu umístěte kartu Skaraba pod kartu napadeného zvířete. Pokud máte sběratelskou edici, schovejte spolu s kartou Skaraba i jeho figurku.

Na kartu napadeného zvířete pak umístěte černý žeton Kapky. Ten se sám o sobě nepovažuje za zranění, způsobuje ho však v dalším průběhu hry. Pokaždé, **když aktivujete zvíře napadené Skarabem**, ihned na jeho kartu umístěte jednu **Kapku**. Skarabeus zalezlý v jiném zvířeti se tedy nadále chová, jako by ve hře vůbec nebyl. Nejde ho žádným způsobem zranit a ani ho v budoucnu nelze znovu aktivovat. Svou roli zkrátka již sehrál, přestože hru fyzicky opustí až ve chvíli, kdy jeho hostitel dostane poslední Kapku.



Smrdutý Skunk - Prdnutí

Útok Skunka je svým charakterem velmi podobný útoku Draka. Při Prdnutí totiž nedochází k **žádnému imaginárnímu Kroku**, protože jde o plošný útok. Tentokrát však zasáhne všechna okolní pole do vzdálenosti **2 Kroků**, ve všech šikmých směrech tedy jedno nejbližší pole a ve všech kolmých směrech dvě nejbližší pole. **Každé zvíře v dosahu Prdnutí** dostane **jedno zranění**. Imunitu vůči smradu mají kromě jakéhokoliv Skunka ještě nezničitelný Drak, nezranitelné Včely a Úhoř, který se schovává pod hladinou.

Smrad pocítí všechna kolem stojící zvířata do 2 Kroků, nezáleží tedy jejich na barvě.

Pokud jsou Labutě ještě obě dvě, pocítí Prdnutí každá zvlášť a Kapky dostanou obě.



Elektrický Úhoř - Parálýza, Vázanost



Místo zranění svým útokem napadené zvíře **uspí**. Na kartu oběti jednoduše umístíte **černý žeton Pasivity**. Speciální vlastností je potom **Vázanost na vodní prostředí**, což pro Úhoře znamená jisté výhody i nevýhody. Omezení pohybu pouze na pole obsahující vodu výrazně zmenšuje pole působnosti, na druhou stranu má Úhoř velikou Rychlost.

Skutečnost, že se nachází pod vodou, navíc podporuje jeho Výdrž. Na Úhoře totiž smí **zaútočit** jen takové zvíře, které se z hlediska objevení v Poziční fázi hry může **vyskytovat v krajině s vodou**. Navíc je Úhoř **imunní vůči smradu a ohni**. Díky optickým vlastnostem vodní hladiny na něj **neplatí** ani **pohled Baziliška**, v tomto ohledu považujte Úhoře za neviditelného.

Vzhledem k charakteru svého útoku Úhoř stejně jako Drak nebo Skunk nikdy napadené pole neobsadí. Tentokrát však z jiného důvodu.

Úhoř sice útočí na jedno konkrétní pole, ale nikdy svou oběť nezraní.

Při umísťování Úhoře je vzhledem k jeho vázanosti na vodní prostředí vhodné najít vhodnou pozici, na kterou bude navazovat dostatečné množství polí obsahujících vodu.



10. Bestiář

Bestiář pojednává o nejasných případech, které mohou při setkání zvířat s různými schopnostmi nastat. Pokud byste vzniklé konflikty pocitově chtěli řešit jinak, klidně se domluvte na své vlastní interpretaci. Je však vhodné si vaše alternativní řešení těchto situací stanovit předem. Ve všech ostatních případech se držte následujících doporučení autora.

Pro přehlednost jsou jednotlivé situace rozděleny do kapitol podle toho, kterých zvířat se týkají. Každá situace se tak objevuje na dvou místech, díky čemuž text vždy rychle najdete. Pokud vám zde některá situace chybí, napište mi prosím a Bestiář o ni doplním.

Had vs.

Skarabeus: Pokud se Had nachází na poušti, Vniknutí to nijak nebrání.

Ještěrka vs.

Včely: Upustí-li Ještěrka ocas, Včely zranění nezpůsobí, ale bodnou a tím zemřou. Pokud šlo o útok vedený na pole s Elementem, Včely Element **ukořistí**.

Ježura vs.

Včely: Stočí-li se Ježura do Klubíčka, Včely zranění nezpůsobí, ale bodnou a tím zemřou. Pokud šlo o útok vedený na pole s Elementem, Včely Element **neukořistí**.

Labutě vs.

Bazilišek: Na uhnutí pohledu hází Labutě společně jako jedna karta zvířete.

Drak: Při pokusu o Epickou trefu si každá Labuť háže zvlášť. Stejně tak si každá Labuť háže zvlášť, pokud se karta Labutí nachází v Kuželu ohně.

Skarabeus: Do které z Labutí Skarabeus vnikne určuje napadený hráč.

Skunk: Pokud se karta Labutí nachází v dosahu Prdnutí, způsobí smrad zranění každé z nich.

Včely vs.

Ještěrka: Upustí-li Ještěrka ocas, Včely zranění nezpůsobí, ale bodnou a tím zemřou. Pokud šlo o útok vedený na pole s Elementem, Včely Element **ukořistí**.

Ježura: Stočí-li se Ježura do Klubíčka, Včely zranění nezpůsobí, ale bodnou a tím zemřou. Pokud šlo o útok vedený na pole s Elementem, Včely Element **neukořistí**.

Drak: Pokud Včely útočí na Draka, jde o Standardní útok, následkem kterého Včely zemřou, i když se jim nepodaří hodit Epickou trefu. Kužel ohně Včelám nic neudělá.

Skarabeus: Vniknutí do Včel není možné, Skarabeus si musí najít jinou oběť.

Skunk: Včely jsou imunní vůči smradu, Prdnutí jim tedy nic neudělá.

Bazilišek vs.

Labutě: Na uhnutí pohledu hází Labutě společně jako jedna karta zvířete.

Zvíře za pouští: Bazilišek skrz poušť normálně vidí, takže se na uhnutí pohledu musí házet.

Zvíře procházející skrz pole obsazené jiným zvířetem: Pokud nějaké zvíře v rámci svého pohybu prochází skrz pole obsazené jiným zvířetem (pomocí schopnosti Průsmyk nebo skrz Včely) a jedná se právě o Baziliškem hlídané první zvíře v daném kolmém směru, nepovažuje se toto procházející zvíře za první a **neháže** tak **na uhnutí pohledu**.

Jednorožec vs.

Omráčené zvíře: Léčit lze i omráčené zvíře, stejně jako útočit lze i na omráčené zvíře.

Zvíře za pouští: Aura přes poušť normálně působí, jakoby šlo o volné pole.

Drak vs.

Labutě: Při pokusu o Epickou trefu si každá Labuť háže zvlášť. Stejně tak si každá Labuť háže zvlášť, pokud se karta Labutí nachází v Kuželu ohně.

Včely: Pokud Včely útočí na Draka, jde o Standardní útok, následkem kterého Včely zemřou, i když se jim nepodaří hodit Epickou trefu. Kužel ohně Včelám nic neudělá.

Skarabeus: Vniknutí do Draka je možné, ale Skarabeus musí hodit Epickou trefu.

Zvíře za pouští: Oheň se přes poušť normálně šíří, zvíře v dosahu Kužele si musí hodit.

Skarabeus vs.

Had: Pokud se Had nachází na poušti, nikterak to Vniknutí nebrání.

Labutě: Do které z Labutí Skarabeus vnikne určuje napadený hráč.

Včely: Vniknutí do Včel není možné, Skarabeus si musí najít jinou oběť.

Drak: Vniknutí do Draka je možné, ale Skarabeus musí hodit Epickou trefu.

Skunk vs.

Labutě: Pokud se karta Labutí nachází v dosahu Prdnutí, způsobí smrad zranění každé z nich.

Včely: Včely jsou imunní vůči smradu, Prdnutí jim tedy nic neudělá.

Zvíře za pouští: Smrad se přes poušť šíří, zvíře v dosahu Prdnutí zranění dostane.