



**ÚLOMKY  
NEKONEČNA**

KARETNÍ HRA

**PRAVIDLA**

# ÚLOMKY NEKONEČNA

*Stroj nekonečna, největší úspěch lidstva, byl sestrojen tak, aby dokázal přetvářet realitu. Jeho strůjci však zneužili jeho obrovské moci k tomu, aby si podmanili národy celého známého světa.*

*Po tisíci letech otroctví povstal odboj, který tento stroj zničil. Závoj reality se roztrhl a města byla zasažena úlomky stroje, jež proměnily civilizaci v popel.*

*Z různých skrytých míst světa se vynořili čtyři nástupci lidského rodu, každý vedený jedním zastáncem, kterému se povedlo ovládnout moc Úlomků.*

**Lidé zitrka:** *Kříženci lidí a strojů, kteří se spojili jen proto, aby přežili.*

**Prázdnonoši:** *Skupina lidí, která našla útočiště v Prázdnotě. Její temná a hrozivá energie je navždy spojena s jejich chátrajícími těly.*

**Šerorosti:** *Dříve se ukrývali v lesích zasažených Úlomky nekonečna, nyní bojují za znovuzískání světa pro svého boha přírody.*

**Řád:** *Skupina mnichů duševně napojených na digitální rovinu, která shromažďuje a uchovává veškeré vědění.*

*Úlomky jsou k sobě vzájemně přitahovány a jejich moc a vliv je tím větší, čím menší vzdálenost je od sebe dělí. Avšak jen ten, kdo je spojí, ovládne božskou moc Stroje nekonečna.*

*Válka mezi těmito frakcemi je nevyhnutelná.*

*Na čí stranu se přidáš?*

# PŘEDSTAVENÍ HRY

Ve hře **Úlomky nekonečna** hráči soupeří mezi sebou a snaží se ovládnout Úlomek nekonečna, zlomek zbraně neomezené moci. Buď musíte jako první ovládnout ten svůj, nebo zavčas zničit ty, kteří se snaží ovládnout ten jejich.

V průběhu každého tahu vyložíte karty, díky kterým získáte potřebné zdroje. Drahokamy (💎) vám umožní najímat Spojence a Šampióny, pomocí síly (🔥) napadáte nepřátelské Šampióny a hráče a mistrovství (🏆) vám dovoluje aktivovat dodatečné efekty vašich karet a plně ovládnout Úlomek nekonečna. Zvítězí hráč, který zůstane jako poslední ve hře a zbývají mu ještě životy (🍀).

## Obsah hry

- > 4 desky postav s ukazateli životů a mistrovství
- > 128 karet, včetně:
  - > 88 černě ohraničených verbovacích karet
  - > 40 bíle ohraničených základních karet (čtyři základní balíčky, každý o 10 kartách: 7 Krystalů, 1 Pulzní pistole, 1 Úlomkový reaktor a 1 Úlomek nekonečna)

## PŘÍPRAVA HRY

Úlomky nekonečna lze hrát ve dvou až čtyřech hráčích.

Náhodně vyberte hráče, který začne. Poté se hráči až do konce hry střídají v tazích v pořadí po směru hodinových ručiček.

Každý hráč si vybere desku postavy, na které zaznamenává své životy (🍀) a mistrovství (🏆). Všichni začínají hru s 50, ale odlišným množstvím 🏆. První hráč začíná s 0 a každý další hráč má o 1 více než hráč před ním.

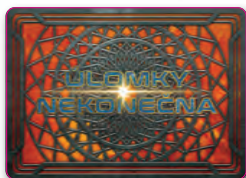
**Příklad:** Pokud hru hrají 4 hráči, první hráč začíná s 0, druhý s 1, třetí s 2 a čtvrtý s 3.

Každý hráč má základní balíček, který tvoří 7 Krystalů, 1 Úlomkový reaktor, 1 Pulzní pistole a 1 Úlomek nekonečna. Všichni si zamíchají svůj balíček a doberou si z něj 5 karet. Ze zbylých 5 karet vytvoří svůj dobírací balíček.

Zamíchejte všechny černě ohraničené karty a vytvořte z nich verbovací balíček s kartami otočenými lícem dolů. Z něj vyložte na stůl mezi hráče šest karet lícem nahoru. Tak vznikne verbovací nabídka. Verbovací balíček následně umístěte poblíž verbovací nabídky.

# PŘÍPRAVA HRY

## VERBOVACÍ BALÍČEK



## VERBOVACÍ NABÍDKA



## HERNÍ OBLAST



## DESKA POSTAVY

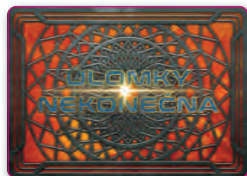


## KARTY DO ZAČÁTKU

(5 karet)



## DOBÍRACÍ BALÍČEK (zbývající 5 karet)





# PRŮBĚH HRY

## Obecná pravidla

Zahrání karty znamená její umístění lícem nahoru před sebe do hráčovy herní oblasti. Karty nacházející se ve vaší herní oblasti neodkládáte na svůj odkládací balíček, dokud neskončí váš tah.

Kdykoliv je váš dobírací balíček prázdný a vy si potřebujete dobrat kartu nebo odhalit vrchní kartu ze svého dobíracího balíčku, zamíchejte všechny karty ze svého odkládacího balíčku, a vytvořte tak nový dobírací balíček. Pokud si potřebujete dobrat několik karet, ale v průběhu dobírání vám dojdou dobíracího balíčku, zamíchejte svůj odkládací balíček, vytvořte z něj nový dobírací balíček a doberte si potřebné množství karet.

Karty, které naverbujete v průběhu svého tahu, umístěte na svůj odkládací balíček.

Kdykoliv je karta odebrána z verbovací nabídky, ihned na vzniklé prázdné místo umístěte vrchní kartu z verbovacího balíčku. Toto doplnění nabídky má přednost před jakoukoliv jinou činností.

Na konci každého svého tahu odložte všechny karty, které vám zůstaly v ruce, na svůj odkládací balíček. Následně si doberte 5 nových karet pro svůj příští tah.










Na některých kartách se mohou nacházet efekty, které jsou v rozporu s těmito pravidly. Pokud k tomu někdy dojde, vždy má přednost text na kartě.

## Rozbor hráčova tahu







Každý tah se skládá ze tří fází.

### 1. Fáze hraní

Během fáze hraní můžete provést následující akce, a to v jakémkoliv pořadí:

- > Vyložte karty ze své ruky, abyste získali , , ,  a případně vyhodnotili další efekty.
- > Vyčerpejte své Šampióny, abyste vyhodnotili jejich efekty.
- > Naverbujte jakýkoliv počet Spojenců, Šampiónů a žoldáků tím, že za ně zaplatíte odpovídající množství . Jakmile je naverbujete, umístěte je na svůj odkládací balíček.
- > Z verbovací nabídky **okamžitě vyložte** libovolný počet žoldáků tak, že za ně zaplatíte odpovídající množství . V tu chvíli je umístěte do své herní oblasti a okamžitě získáte jejich efekt.
- > Jednou během svého tahu můžete využít schopnost Soustředění své postavy: zaplaťte  1, abyste získali  1.
- > Využijte  ke zničení nepřátelských Šampiónů.

## 2. Fáze útoku

- > Napadněte své protivníky pomocí své zbývající . Udělené poškození nemusí být mezi nimi rozděleno rovnoměrně.
- > Jakmile jsou určeni hráči, kteří budou napadeni, mohou tito odhalit libovolné množství karet se symbolem štítu () , které právě drží v ruce, aby zabránili zranění rovnajícimu se hodnotě  uvedené na odhalených kartách.
- > Každý hráč si odebere tolik , kolik  bylo využito pro jeho napadení. Tuto hodnotu sníží o množství, kterému odolal pomocí štítů.
- > Hráči, kteří mají 0 nebo méně , jsou vyřazeni ze hry.

## 3. Fáze úklidu

Během fáze úklidu postupně proveďte následující kroky:







- > Umístěte všechny okamžitě vyložené žoldáky dospod verbovacího balíčku.
- > Odložte všechny Spojence ze své herní oblasti na svůj odkládací balíček. Šampióni zůstávají ve hře.
- > Odložte všechny nevyložené karty, které vám zůstaly v ruce, na svůj odkládací balíček.
- > Doberte si 5 karet ze svého dobíracího balíčku.
- > Ukončete svůj tah.






Nyní znáte všechna pravidla této hry! Pokud jste v minulosti již hráli karetní hry se stavbou balíčku, můžete se nyní pustit do hraní. Jinak pokračujte ve čtení pravidel.



# PŘEHLED DESEK A KARET

## Desky postav

Desky postav zastupují každého hráče ve hře a zaznamenávají výši jeho  a . Kdykoliv jste zasaženi (podrobněji viz *Napadení Šampionů a hráčů* na straně 12), odeberte si na ukazateli odpovídající množství . Pokud se váš ukazatel  dostane na , prohráli jste. Nemůžete mít více než .

Každá deska postavy má schopnost Soustředění. Pokud chcete využít tuto schopnost, vyčerpajte desku postavy (otočte ji o 90°) a zaplaťte , abyste získali . **Všechny schopnosti včetně Soustředění lze použít jen jednou za tah.** Zisk  vám dovoluje aktivovat dodatečné efekty na vašich kartách (podrobněji viz *Dodatečné efekty za mistrovství* na straně 11). Pokud dosáhnete , jste připraveni využít skutečnou moc svého Úlomku nekonečna. Nemůžete mít více než .

Jméno  
postavy

Tetra




Ukazatel  
životů

Schopnost  
Soustředění  
Schopnost  
Soustředění lze  
využít jen jednou  
za tah.

Ukazatel  
mistrovství

## Karty Spojenců

Pokud se ve verbovací nabídce nachází karta Spojence, můžete ji naverbovat tak, že zaplatíte odpovídající množství  a umístíte ji na svůj odkládací balíček.

Během každého tahu můžete z ruky vyložit libovolné množství karet Spojenců. Jakmile vyložíte nějakého Spojence z ruky, vyhodnoťte efekt uvedený na jeho kartě. Pokud má váš Spojenec více efektů, vyhodnocujte je postupně shora dolů. Spojenci zůstávají ve vaší herní oblasti, dokud neskončí váš tah. Následně jsou odloženi na váš odkládací balíček.

### Název karty

Strážce Úlomkového pralesa

4

### Cena


Množství draho-kamů, které je potřeba zaplatit, abyste tuto kartu naverbovali.


### Frakce a druh karty

Spojenec Šerorostů

### Efekt

Co karta dělá, když je zahrána.

Získej  a dober si kartu.

*Jednota* – Pokud jsi během svého tahu vyložil jiného Spojence Šerorostů nebo odhalíš-li nějakého ze své ruky, získej .

### Četnost


Uvedené množství značek udává, kolikrát se tato karta nachází ve verbovacím balíčku.

©2017 Stone Blade Entertainment, Inc. Všechna práva vyhrazena.



## Karty spojeneckých žoldáků

Jakmile naverbujete libovolného Spojence, stane se sice součástí vašeho balíčku, a to až do konce hry, ale musíte počkat, než si ho doberete, a teprve poté budete moci vyhodnotit jeho efekt. Někdy však potřebujete využít uvedený efekt na kartě okamžitě, a právě k tomu slouží žoldáci.

Žoldáky sice můžete naverbovat stejně jako ostatní Spojence, ale krom toho je můžete i okamžitě vyložit. Abyste okamžitě vyložili žoldáka, který se zrovna nachází ve verbovací nabídce, zaplatte za něj požadované množství , okamžitě vyhodnoťte jeho efekt a umístěte ho do své herní oblasti. **Na konci každého tahu se všichni okamžitě vyložení žoldáci přesunou z herní oblasti dospod verbovacího balíčku (ne na váš dobírací balíček).** Žoldáka můžete okamžitě vyložit pouze jednou a po jeho okamžitém vyložení jej nemůžete ve stejném tahu naverbovat.

Spojeneční žoldáci, kteří byli okamžitě vyloženi, se v průběhu tahu považují za Spojence. To znamená, že všechny okamžitě vyložené žoldáky můžete využít pro aktivování efektů *Jednota* a *Nadvláda*.

### Název karty

Velký architekt

7

### Cena

Množství draho-kamů, které je potřeba zaplatit, abyste tuto kartu naverbovali nebo okamžitě vyložili.

### Označení žoldáka

### Frakce a druh karty

Získej  5.

Spojenec Řádu

### Četnost

Uvedené množství značek udává, kolikrát se tato karta nachází ve verbovacím balíčku.


### Efekt

Co karta dělá, když je zahrána.



*Vše začalo vznikem Stroje nekonečna.*

©2017 Stone Blade Entertainment, Inc. Všechna práva vyhrazena.

# Karty Šampiónů

Šampióni jsou verbováni stejně jako Spojenci, a jakmile jsou vyloženi do herní oblasti, zůstávají v ní – na rozdíl od Spojenců – i po koncích jednotlivých tahů. Šampióni se odkládají na odkládací balíček pouze v případě, že jim bylo uděleno zranění rovnající se jejich  nebo byli zničeni pomocí efektu nějaké karty.

Během každého svého tahu můžete vyložit libovolné množství karet Šampiónů. Když vyložíte nějakého Šampióna z ruky, můžete jej následně kdykoliv během svého tahu vyčerpat, abyste využili jeho efekt. Pokud ho vyčerpáte, otočte jeho kartu o 90°, aby bylo jasné, že byla karta použita, a vyhodnoťte efekt následující po slovech „Vyčerpěj tuto kartu“. Každý Šampión může být vyčerpán pouze jednou v průběhu tahu. Na konci svého tahu obnovte všechny před vámi vyložené Šampióny, abyste je mohli využít v průběhu svého dalšího tahu.

Abyste napadli Šampióna, použijte proti němu  získanou během svého tahu a udělte mu zranění tak, jako by to byl hráč. Aby byl Šampión zničen, hráč mu musí v jednom tahu udělit zranění rovnající se Šampiónovým  (Šampióni nemají na rozdíl od postav ukazatel životů). Když je Šampión zničen, odložte jej na odkládací balíček hráče, kterému patřil. V budoucích tazích může být tento Šampión opět dobrán a vyložen.

Název  
karty

Evokatus

4

Cena

Množství draho-  
kamů, které  
je potřeba  
zaplatit, abyste  
tuto kartu  
naverbovali.

Frakce  
a druh  
karty

Šampión Lidí zitrka


2

Šampióno-  
vy životy

Efekt

Co karta  
dělá, když  
je zahrána.

Když vyložíš tohoto Šampióna, dober si kartu.

**Vyčerpěj tuto kartu:** Získej  za každého  
svého vyloženého Šampióna Lidí zitrka.

*Dokonce i stroje, které těží suroviny, představují  
hrozbu pro tak bohaté místo jako Úlomkový prales.*

Četnost



Uvedené  
množství  
značek udává,  
kolikrát se tato  
karta nachází  
ve verbovacím  
balíčku.

©2017 Stone Blade Entertainment, Inc. Všechna práva vyhrazena.

# HERNÍ AKCE

## Vyložení karet

Vyložení karty znamená, že ji ze své ruky (nebo z verbovací nabídky v případě žoldáků) vyložíte před sebe do své herní oblasti.

Když vyložíte kartu Spojence, oznamte její efekt(y) a postupujte podle instrukcí na kartě v pořadí shora dolů. Pokud je na kartě uvedena možnost volby, musíte ji učinit ihned po vyložení, a má-li některý efekt stanoven nějaké podmínky, musí být rovněž splněny v tento okamžik, jinak nebude efekt vyhodnocen. Získané  či  mohou být využity kdykoliv během tahu až do jeho konce. Za vyložení karet Spojenců z ruky se žádná cena neplatí.


**Příklad:** Na kartě Reaktorový dron je uvedeno následující: „Získej 3.“ Když vyložíte Reaktorový dron, získáte 3 okamžitě, ale své  můžete utratit až později během svého tahu.



Šampióni se vykládají z ruky stejně jako Spojenci, na rozdíl od nich však v herní oblasti zůstávají a během každého tahu jejich vlastníka je lze vyčerpat. Všechny efekty následující po slovech „Vyčerpej tuto kartu“ se vyhodnotí poté, co Šampióna vyčerpáte.

## Zisk mistrovství ( )

Zisk  posiluje efekty vašich karet.



Jednou během svého tahu můžete zaplatit 1, abyste získali 1, a to využitím schopnosti Soustředění vaší postavy.

Vaše aktuální  lze najít v pravém dolním rohu desky vaší postavy. Díky efektům karet lze v průběhu jednoho kola získat více . Nemůžete mít více než 30.

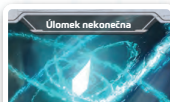
Pokud aktivujete dodatečné efekty za mistrovství, uvedené množství (  ) neztrácíte. Když získáte , získáte ho permanentně po zbytek hry.

## Dodatečné efekty za mistrovství

Některé karty mají dodatečné efekty za mistrovství.

Když vyložíte kartu s dodatečným efektem za mistrovství, vyhodnoťte dodatečný efekt, pokud máte alespoň takové množství , jaké je uvedeno na kartě. Za aktivaci dodatečných efektů za mistrovství uvedené množství (  ) neztrácíte.

**Příklad:** Pokud vyložíte Úlomek nekonečna a máte 10, získáte 3 místo 2. Pokud máte 20, získáte 5, a pokud máte 30, získáte nekonečné množství .



Získej 2.	
10	Namísto toho získej 3.
20	Namísto toho získej 5.
30	Namísto toho získej ∞.

Dodatečný efekt za mistrovství uvedený na kartě se vyhodnocuje jen ve chvíli, kdy byla karta vyložena nebo vyčerpána. 🌟 získané později v průběhu vašeho tahu již na vyhodnocení efektu vliv nemá.

Pokud díky vyložené kartě získáte 🌟 a je na ní uveden dodatečný efekt za mistrovství, 🌟 získané z této karty se počítá pro účely zisku dodatečného efektu za mistrovství.

**Příklad:** Pokud máte 9 a vyložili jste Houbovou poustevnici, získáte 1, díky čemuž máte dohromady 10. Díky tomu se aktivuje dodatečný efekt za mistrovství Houbové poustevnice a vy získáte 5.

## Napadení Šampiónů a hráčů

Během vašeho tahu vám mohou vyložené karty poskytnout sílu (🔥). Díky 🔥 můžete napadat Šampióny a hráče.

Abyste napadli Šampióna, využijte 🔥 rovnající se množství šampiónových 🟢. Jakmile zničíte Šampióna, odložte jej na odkládací balíček hráče, kterému patří. Během svého tahu můžete Šampióny napadat kdykoliv. Mějte na paměti, že **zranění způsobené Šampiónům se nepřenáší mezi tahy**, takže je napadejte jen ve chvíli, kdy máte dostatečné množství 🔥 na to, abyste je v daném tahu zničili.

Abyste napadli protivníka, využijte k tomu zbývající 🔥 na konci svého tahu. I když lze Šampióny napadnout kdykoliv během tahu, všechna újma způsobená nepřátelskému hráči musí být provedena v jednu chvíli, a to na konci vašeho tahu. Můžete napadnout hráče, který má před sebou vyloženo Šampióna. Můžete rozdělit svou 🔥 mezi protivníky tak, jak uznáte za vhodné.

## Využití karet se štíty (🛡)

Díky kartám se štíty (🛡) můžete zabránit zranění způsobenému nepřátelskými útoky. Všechny takto použitelné karty mají na levé straně uprostřed znázorněn symbol 🛡.

Abyste využili kartu se 🛡, odhalte ji ze své ruky ve chvíli, kdy vám má být uděleno zranění, a podle množství 🛡 snižte utržené zranění. Abyste snížili utržené zranění, můžete v jednu chvíli odhalit libovolné množství karet se 🛡 ve své ruce.

**Příklad:** Honza napadá Sáru a způsobí jí 7 zranění. Sára má ve své ruce kartu Válečného proroka. Vzhledem k tomu, že má Válečný prorok 5, Sára ji odhalí a utrží jen 2 zranění, takže se její ukazatel zdraví posune z hodnoty 50 na 48.

Když využijete karty se 🛡 k tomu, abyste během tahu protivníků zabránili zranění, neodkládejte je na svůj odkládací balíček, ale ponechejte si je v ruce: můžete tudíž využít jejich 🛡 v průběhu tahů dalších hráčů. Následně můžete tyto karty vyložit jako obvykle během svého tahu. 🛡 nelze využít k zabránění zranění cílího na vaše Šampióny.





## Zisk životů (🍀)

Některé karty vám dovolují získávat 🍀. Jakmile získáte 🍀, doplňte si odpovídající množství 🍀 na desce postavy. Hráč nemůže mít více než 50.

## Odstraňování karet

Pokud na kartě stojí, že máte odstranit kartu ze své ruky či odkládacího balíčku, vraťte kartu do krabice. Karty, které vrátíte do krabice, již nejsou součástí vašeho balíčku a jsou vyjmuty ze hry. Pokud vám karta dovoluje odstranit kartu z vaší ruky, nemůžete odstranit kartu, kterou jste již ve svém tahu vyložili, protože již není ve vaší ruce. Když budete takto odstraňovat slabší karty, obzvláště ty základní, budete později ve hře moci mnohem častěji vykládat silnější karty.

## Konec tahu

Jakmile skončíte s vykládáním karet, verbováním Spojenců, žoldáků a Šampiónů a okamžitým vykládáním žoldáků, odložte všechny karty ve své ruce a své herní oblasti na svůj odkládací balíček. O všechny nevyužité 🌊 a 🍁 přijdete, protože se nepřenáší do vašeho dalšího tahu. Následně si doberte 5 karet. Jakmile svůj tah ukončíte, začíná tah dalšího hráče po směru hodinových ručiček.

## Konec hry

Hráč je vyřazen ze hry, když počet jeho 🍀 klesne na 0. Poslední hráč, který zůstává ve hře, se stává vítězem!

## Schopnosti karet

*Inspirace* – Tento efekt se vyhodnotí, pokud má hráč vyloženého alespoň jednoho Šampióna.

*Jednota* – Tento efekt se vyhodnotí, pokud hráč ve stejném tahu vyloží alespoň jednoho Spojence stejné frakce (nebo odhalí takovou kartu ze své ruky).

*Nadvláda* – Tento efekt se vyhodnotí, pokud hráč ve stejném tahu vyloží alespoň jednu kartu každé další frakce, než má karta s efektem Nadvlády (nebo odhalí takové karty ze své ruky).

*Nápodoba* – Tento efekt se vyhodnotí, pokud se v hráčově odkládacím balíčku nachází alespoň jedna karta stejné frakce, jako je karta s efektem Nápodoby.

# ČASTO KLADENÉ OTÁZKY

**Otázka:** Když vyložím Mezipaměťovou dozorkyni a díky ní získám desáté , dobírám si kartu díky jejímu dodatečnému efektu za mistrovství?

**Odpověď:** Ano. Nejdříve získáte , a to díky prvnímu efektu této karty. Tím dosáhnete , díky čemuž si smíte dobrat kartu.

**Otázka:** Když vyčerpám Systém umělé inteligence, získám tím i dodatečný efekt za mistrovství uvedený až pod textem zmiňujícím se o vyčerpání této karty?

**Odpověď:** Ano. Jakmile vyčerpáte nějakého Šampióna, vyhodnotí se všechny efekty následující po slovech „Vyčerpej tuto kartu“.

**Otázka:** Mohu pomocí  chránit své Šampióny?

**Odpověď:** Nemůžete,  zabraňují jen zranění, které směřuje na hráče.



**Otázka:** Když okamžitě vyložím Kněžku řádu spor, počítá se tato karta jako Spojenec Šerorostů pro potřeby efektů Jednota a Nadvláda?

**Odpověď:** Ano. Když okamžitě vyložíte nějakou kartu, zacházejte s ní, jako byste ji právě vyložili z ruky. Kněžka řádu spor tedy může aktivovat efekty Jednota a Nadvláda.


**Otázka:** Lze schopnost Jednota Trnité fanatičky využít ke zničení Li Chin, Roztříštěné?

**Odpověď:** Ano.

**Otázka:** Odkládám karty se štíty na odkládací balíček, když jimi zabráním zranění?


**Odpověď:** Ne. Abyste využili kartu se , odhalte ji ze své ruky. Karta vám ale zůstane v ruce i nadále, abyste ji později během svého tahu mohli vyložit jako obvykle. Pokud hru hraje ve více než dvou hráčích, můžete stejnou kartu se  využít v průběhu tahů více hráčů.

**Otázka:** Mohu zranění bránit pomocí několika karet se ?

**Odpověď:** Ano. Abyste zabránili zranění ze strany svých protivníků, můžete odhalit libovolné množství karet se .

**Otázka:** Pokud odstraním kartu ze své ruky, mohu ještě využít její efekt?

**Odpověď:** Ne. Efekty karet se aktivují jen tehdy, když jsou karty vyloženy. Jakmile nějakou kartu odstraníte, už se nenachází ve vaší ruce, proto nelze využít její efekt.

**Otázka:** Mohu využít kartu Krystalu k získání  a pak ji odstranit pomocí Apoštola stínu?

**Odpověď:** Ne. Vyložené karty zůstávají ve vaší herní oblasti do konce vašeho tahu, teprve poté se odkládají na váš odkládací balíček. Pokud chcete odstranit kartu ze své ruky, nelze nejdříve využít její efekt a až pak ji odstranit.

**Otázka:** Kam se dávají karty, které byly odstraněny?

**Odpověď:** Karty, které jste odstranili, se vracejí do krabice, a jsou tak do konce dané partie nepoužitelné.

# PŘEHLED POJMŮ

**Drahokamy** (💎): 💧 představují měnu, za kterou lze verbovat karty.

**Mistrovství** (🏆): Díky 🏆 získávají vaše karty na síle. 🏆 se neutrácí a nepřicházíte o něj na konci tahu. Pouze jej postupně získáváte.

**Odstraň kartu:** Když odstraníte kartu, vrací se do krabice (už není součástí hry).

**Okamžitě vyložení:** Pokud se ve verbovací nabídce nachází spojenecký žoldák, můžete ho okamžitě vyložit. To znamená, že když za něj zaplatíte požadované množství 💧, máte možnost okamžitě vyhodnotit jeho efekt. Pokud okamžitě vyložíte nějakého žoldáka, na konci vašeho tahu se odkládá dospod verbovacího balíčku.

**Síla** (🔥): Díky 🔥 můžete napadat protivníky a jejich Šampióny.

**Spojenci:** Spojenci představují verbovací karty, které vám mohou pomoci v boji. Jakmile vyložíte Spojence z ruky, získáte efekt uvedený na jeho kartě. Na konci vašeho tahu se odkládá na váš odkládací balíček.

**Šampióni:** Poté, co vyložíte Šampióna ze své ruky, budou se efekty jeho karty aktivovat během každého vašeho tahu. Šampióni zůstávají ve vaší herní oblasti, dokud je vaši protivníci nezničí.

**Vyčerpěj desku/kartu:** Schopnosti, které vyžadují vyčerpání karty/desky, lze využít pouze jednou během tahu, a to kdykoliv během něj. Pro lepší přehlednost doporučujeme, abyste kartu/desku, jejíž schopnost byla využita, otočili o 90°. Během jednoho tahu lze tímto způsobem vyčerpát libovolné množství karet + desku postavy.

**Znič kartu:** Pokud máte zničit kartu, znamená to, že ji odložíte na odkládací balíček. Většinou se tento pojem týká Šampiónů.

**Životy** (🍀): Pokud životy některé postavy klesnou na 0, její hráč je vyřazen ze hry. Nemůžete mít více než **50**.

**Žoldáci:** Pokud za žoldáka zaplatíte odpovídající množství 💧, můžete ho naverbovat, nebo ho okamžitě vyložit. Pokud ho okamžitě vyložíte, umístěte ho do své herní oblasti a okamžitě vyhodnoťte jeho efekt. V takovém případě ho na konci svého tahu odložte dospod verbovacího balíčku.



# ÚLOMKY NEKONEČNA RELIKVIE BUDOUCNOSTI

*Když byl zničen Stroj nekonečna, jeho úlomky schopné přetvářet realitu začaly padat z nebe, vyhladily civilizaci a změnily svět k nepoznání. Z popela však povstali potomci lidského rodu. Jsi vůdce těchto lidí – mocný válečník, jehož život byl provázán s neomezenou mocí jednoho z Úlomků.*

*Skrze sny ti Úlomek ukazuje zkraslené vize budoucnosti. V některých jej třímáš jako zbraň a kosiš jím své nepřátele jako obilí na poli. V jiných ho držíš jako nástroj, díky kterému pečuješ o přírodu a obnovuješ civilizaci. Ten, kdo ovládne moc Úlomků nekonečna, má ve svém vlastnictví nepředstavitelnou moc.*

*Nastal čas se rozhodnout – je tvým osudem dovést svůj lid k vítězství, nebo se stát pouhým pozůstatkem jakési zapomenuté budoucnosti?*

*Své rozhodnutí si promysli.*





## HERNÍ REŽIMY

Jakmile odehrajete několik partií hry Úlomky nekonečna, vyzkoušejte níže uvedené herní režimy, díky kterým si hru můžete zahrát i jinak!

### ***Dva proti dvěma***

V tomto herním režimu se čtyři hráči rozdělí do dvou týmů sedících naproti sobě. Každý hráč musí sedět vedle hráče svého týmu a naproti hráči soupeřova týmu. V tomto herním režimu platí všechna obvyklá pravidla hry s následujícími výjimkami:

Hráči mohou pomocí síly (🔴) napadat jen nepřátelského hráče, který sedí naproti nim. Pomocí síly mohou také napadat Šampióny, a to všechny na straně soupeřů.

Pokud ze hry vyřadíte hráče, který sedí naproti vám, všichni sílu, která vám v tomto tahu zbyla, lze využít k napadení druhého hráče soupeřova týmu. Od této chvíle ho zároveň můžete napadat i v dalších tazích. Podobná situace nastává, když je vyřazen váš spoluhráč. V tu chvíli můžete napadat oba hráče soupeřova týmu pomocí síly, jako by oba seděli naproti vám (tudíž si můžete vybírat, koho z nich napadnete).

Při určování začínajícího hráče nejprve náhodně vyberte tým, který začne. Z vybraného týmu bude hrát jako první hráč nalevo, po něm hráči hrají v pořadí po směru hodinových ručiček jako obvykle. (To znamená, že z prvního týmu bude hrát jen jeden hráč, následně budou hrát oba hráči druhého týmu a po nich budou hrát oba hráči prvního týmu.) V tomto herním režimu všichni hráči začínají s mistrovstvím na hodnotě 0.

### ***Řežba ve třech***

Při hře tří hráčů dodržujte pravidla hry jako obvykle, s výjimkou přiřazování síly (🔴) při napadení protivníka. Jakmile totiž napadnete nepřátelského hráče, zaútočíte současně na oba protivníky. Pokud tedy útočíte např. pomocí 5, udělíte 5 zranění oběma svým protivníkům, přičemž každý z nich může útok vykrýt vlastními štíty. Vyhrává ten, kdo zůstane jako poslední ve hře.

Tento herní režim lze zahájit dle běžných pravidel, ale doporučujeme na jeho začátku využít dražbu výběru postavy. Podrobněji na straně 20.

## Sólová hra proti úhlavnímu nepříteli

Při hře jednoho hráče budete čelit postavě, která představuje vašeho úhlavního nepřítele. Po každém vašem tahu bude hrát úhlavní nepřítel, nicméně ten nezačíná se žádným balíčkem a nezískává karty jako obvykle. Vyhraje, když počet životů (🟢) vašeho nepřítele snižíte na 0.

Hru zahajete tím, že vyberete postavu sobě i úhlavnímu nepříteli. Následně si můžete obohatit svůj základní balíček o jedenáctou základní kartu, a to podle toho, za kterou postavu hraje:

Postava	Jedenáctá základní karta
<i>Decuma</i>	<i>Mezní drony</i>
<i>Kcho Syn Wu</i>	<i>Stíny záhrobí</i>
<i>Tetra</i>	<i>Síťoví věštcí</i>
<i>Volos</i>	<i>Přivrženci sklípanů</i>

Vaše tahy se řídí obvyklými pravidly, za drahokamy tedy verbujete nové karty, pomocí síly napadáte úhlavního nepřítele a mistrovství získáváte obvyklým způsobem. Po vašem tahu následuje tah úhlavního nepřítele.

### Tah úhlavního nepřítele

Na začátku tahu úhlavního nepřítele odhalte vrchní kartu verbovacího balíčku. Pokud se frakce této karty shoduje s frakcí jeho postavy, úhlavní nepřítel získává 3.

Následně úhlavní nepřítel zahraje onu odhalenou vrchní kartu verbovacího balíčku, takže buď získá množství síly, mistrovství a životy uvedené na kartě Spojence, nebo vyloží kartu Šampióna. Poté úhlavní nepřítel vyloží všechny karty z verbovací nabídky, jejichž frakce se shoduje s frakcí odhalené vrchní karty verbovacího balíčku. Má-li úhlavní nepřítel provést nějaké rozhodnutí, učíňte tak za něj vy.

Některé karty a zdroje fungují pro úhlavního nepřítele trochu jinak:

Pokud má úhlavní nepřítel získat nějaké drahokamy, místo toho odstraní tolik vrchních karet verbovacího balíčku, kolik má získat drahokamů.

Pokud si má úhlavní nepřítel dobrat nějaké karty, místo toho získá 1 za každou kartu, kterou by si měl dobrat.

Šampióny vykládá úhlavní nepřítel do své herní oblasti. Pokud zničíte nějakého Šampióna úhlavního nepřítele, místo toho, abyste jej odložili na odkládací balíček, jej odstraňte.

Úhlavní nepřítel nemůže získávat karty, a proto nemůže odstraňovat své vlastní karty ani využívat odkládací balíček. Všechny zmínky o odstraňování karet a odkládacím balíčku proto ignorujte.

Jakmile byly z verbovací nabídky vyloženy všechny karty stejné frakce, aktivujte všechny Šampióny úhlavního nepřítele a postupně vyhodnoťte jejich schopnosti.

Ve chvíli, kdy má úhlavní nepřítel využít svou sílu, upřednostní napadení vaší postavy, pokud by svým útokem snížil vaše životy na 0. V opačném případě upřednostní Šampióny, počínaje těmi, kteří vás stáli nejvíce drahokamů, a zničí všechny, na které má dostatek síly. Pokud by měl v jednu chvíli upřednostnit dva či více Šampiónů o stejné cenové hodnotě najednou, rozhodněte o tom, koho napadne. Pokud již nemá dostatek síly na zničení žádného z vašich vyložených Šampiónů, zbývající síla úhlavního nepřítele je využita na napadení vaší postavy.

Dokud má úhlavní nepřítel méně než **15**, ignoruje všechny efekty Inspirace, Jednoty, Nadvlády a Nápodoby uvedené na vyložených kartách z verbovacího balíčku a verbovací nabídky. Jakmile má úhlavní nepřítel **15** a více, považujte požadavky u těchto efektů za automaticky splněné.

Na konci tahu úhlavního nepřítele odstraňte všechny jím vyložené Spojence a doplňte verbovací nabídku. Poté zahajte další svůj tah.

Úhlavní nepřítel může zvítězit třemi způsoby:

- › Vaše životy dosáhnou 0.
- › Mistrovství úhlavního nepřítele dosáhne 30.
- › Nemáte dostatek karet k tomu, abyste plně doplnili verbovací nabídku.

## ***Dražba výběru postavy***

V tomto herním režimu si hráči nevybírají náhodně, kdo z nich bude hrát jako první a kdo si jako první vybere postavu. Místo toho draží tuto možnost svými životy.

Jakmile je připravena verbovací nabídka, náhodně určete hráče, který zahájí dražbu. Ten jako první přihodí libovolné množství životů, poté tak učiní i ostatní hráči, a to v pořadí po směru hodinových ručiček. Hráč musí přihodit minimálně 1 život a musí přihodit více, než je aktuální nabídka. Pokud se hráč rozhodne nepřihazovat, nebo nemůže přihodit, je vyřazen z dražby. Hráči pokračují v přihazování, dokud nezbude jen jeden z nich. Ten vyhraje dražbu a musí si odečíst životy rovnající se jeho nabídce. Vítězný hráč si vybere desku postavy, za kterou chce hrát, a hru zahájí jako první.



Následně začíná další kolo dražby, a to hráčem po vítězově levici. Ten může přihodit libovolné množství životů. Dražba pokračuje dalšími koly, dokud si všichni hráči až na jednoho tímto způsobem nevyberou postavu. Poslední hráč si poté vybere ze zbývajících postav a hru začne s 50 životy.

## **Výběr relikvií**

Tento herní režim dovoluje hráčům kombinovat relikvie, které mají k dispozici během hry. Zatímco obvykle máte na výběr pouze relikvie odpovídající vaší postavě, tento režim umožňuje hráčům si vybrat, ke kterým ze všech relikvií mají přístup. Stále však platí to, že během hry může každý hráč naverbovat jen jednu relikvii.

Na začátku hry, po vyložení verbovací nabídky, vyložte doprostřed stolu dvě náhodné relikvie za každého hráče. Náhodně určete, který z hráčů zahájí výběr relikvií. Začínající hráč si vybere jednu z dostupných relikvií a položí si ji k desce své postavy. To samé následně učiní i hráči v pořadí po směru hodinových ručiček, takže si každý dobere jednu kartu.

Jakmile má každý hráč jednu relikvii, hráč, který si svou první relikvii vybíral jako poslední, si jako první vezme druhou relikvii. To samé následně učiní i hráči v pořadí proti směru hodinových ručiček. Jakmile mají všichni dvě relikvie, hráč, který si svou první relikvii vybíral jako poslední, zahájí hru.



## **Náhodné relikvie**

V tomto herním režimu se hráčům nepřřazují relikvie podle toho, jakou mají postavu. Místo toho se na začátku hry zamíchají všechny karty relikvií a každému hráči se rozdají dvě náhodné. Hráči by je měli nechat otočené lícem dolů do doby, než získají **10** a naverbují jednu z nich.



# ČASTO KLADENÉ OTÁZKY

**Otázka:** Pokud mám maximální množství  a chci použít Drápy chaosu, získám ?

**Odpověď:** Ano. Ať už jste si během svého tahu vyléčili nějaké zranění, nebo ne, díky Drápům chaosu i tak získáte  za každý , který byste si přidali.

**Otázka:** Když vyčerpám nějakého Šampióna, aktivuji tím efekt Prvního pretoriána, abych si ho mohl vrátit do ruky?

**Odpověď:** Ne. Za vyložení Šampióna se považuje vyložení karty z ruky, ne aktivace ve chvíli, kdy již karta leží na stole.

**Otázka:** Mohu si vrátit Prvního pretoriána z herní oblasti do své ruky, když ve stejném tahu, ale až po jeho vyložení vyložím Šampióna?

**Odpověď:** Ne. Když vyložíte nějakou kartu, ta zůstává v herní oblasti až do konce vašeho tahu. Efekt Prvního pretoriána se aktivuje pouze ve chvíli, kdy je součástí vašeho odkládacího balíčku, do vaší ruky se proto může vrátit pouze z něj.

**Otázka:** Mohu využít efekt Druhého pretoriána, když mě napadl jiný hráč a já tuto kartu držím v ruce?

**Odpověď:** Ne. Štíty, které poskytuje Druhý pretorián, lze využít jen ve chvíli, kdy se tento Šampión nachází v herní oblasti.

**Otázka:** Dobírám si kartu u efektů karet Mezní drony a Stíny záhroří, i když nejsou splněny požadavky na efekty Inspirace a Nápodoba?

**Odpověď:** Ano. Protože zmínka o dobrání karty je uvedena na jiném řádku než efekty Inspirace a Nápodoba.



# AUTOŘI

**Autoři hry:** Gary Arant a Justin Gary

**Autor rozšíření:** Justin Gary

**Vývoj:** Ben Lundquist a Jason Zila

**Vývoj rozšíření:** Jason Zila, Mataio Wilson a Ryan Sutherland

**Projektový manažer:** Gary Arant

**Projektoví manažeři rozšíření:** Gary Arant (Stone Blade Entertainment)  
a Rachael Groynom (Ultra Pro Entertainment)

**Grafická úprava vč. rozšíření:** Ryan O'Connor

**Ilustrace:** Aaron Nakahara, Digital Art Chefs, Rod Mendez a Thien Nguyen

**Ilustrace rozšíření:** Aaron Nakahara, Thien Nguyen a Thomas Verguet

**Úpravy herních mechanik:** George Rockwell, Ryan O'Connor, Justin Gary  
a Gary Arant

**Úpravy herních mechanik rozšíření:** George Rockwell III

**Příběhové zasazení:** George Rockwell a Ryan O'Connor

**Příběhové zasazení rozšíření:** George Rockwell III

**Organizační výpomoc:** Bryan Hughes

**Poděkování:** Bryan Hughes, Theresa Durringer (a všichni z Temple Gates Games,  
kteří pomáhali s testováním hry), Glover Parker a Randall Parker

**Testovací tým rozšíření:** Luke Anderson, Mayot Arthur, James Bruner, Parrish  
Danforth, George Gastelum, Katie Schneider Kramer, Erwin Leijenhorst, Kieren  
McCallum, Kyle Oliver, Glover Parker, Randall Parker, Nathan Revere, Vanessa  
Shields, Utsarga Sikder a Joseph Summa

# ČESKÁ EDICE

**Překlad:** Ondřej Šedý

**Grafická úprava:** Jiří Nevěřil

**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

**Redakce:** Jan Březina, Vladimír Smolík, Ondřej Hrabálek a Ondřej Kurka





Ultra•PRO  
ENTERTAINMENT

STONEBLADE  
ENTERTAINMENT



© 2018 Ultra PRO.

© 2023 IELLO. Všechna práva vyhrazena (český překlad).

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, France, [www.iello.com](http://www.iello.com)