Před tisíci lety sestoupily na Coraab lodě Skládkařů a zanechaly planetu pokrytou nekonečnými hromadami odpadu.

Dnes tyto rozsáhlé pustiny představují jedinečnou příležitost. Tajuplná Skládka je plná vzácných surovin i dávno zapomenutých technologií a její průzkum se stal výnosným byznysem, ze kterého chce každá frakce získat svůj podíl.



Naskenujte kód pro videonávod a další jazykové verze.

CORAAB DUMP

PRAVIDLA

ÚVOD A CÍL HRY

Ve hře Coraab: Dump je vaším cílem získat do konce partie co nejvíce bodů. Toho dosáhnete vhodným sestavením posádky, hraním karet ve správném pořadí, chytrým využíváním jejich schopností a získáváním cenné kořisti ze Skládky. Každá karta posádky má jedinečnou hodnotu vlivu. Karty s nižším vlivem se vyhodnocují jako první a pomáhají vám brzy rozjet váš herní engine, zatímco karty s vyšším vlivem se vyhodnocují později, ale dávají vám větší šanci získat cenné karty ze Skládky. Klíčem k tomu, abyste se stali právoplatným vládcem Skládky, je správně vyvážit načasování hraní karet, jejich synergie a skórovací schopnosti.

Pravidla se mírně liší pro hry se **2 HRÁČI** a **3–4 HRÁČI**. Výjimky v pravidlech platné pouze pro **2 HRÁČE** najdete ve zvýrazněném textu.

HERNÍ KOMPONENTY



50 KARET POSÁDKY



20 KARET SKLÁDKY



ŽETONY CORABIT / REZ

Každý žeton corabitu má na konci hry hodnotu 1 / 5 / 10 bodů

Každý žeton rzi má na konci hry hodnotu -1 / -5 / -10 bodů

Žetony se považují za neomezené, pokud dojdou, použijte vhodnou náhradu.



POČÍTADLO KOL
Oboustranné



UKAZATEL KOL

BODOVACÍ BLOČEK

PŘÍPRAVA HRY

1. Umístěte počítadlo kol s příslušnou stranou odpovídající počtu hráčů do středu hrací plochy.

2. Umístěte ukazatel kola na políčko s číslem 1.

3. Všechny karty posádky zamíchejte lícem dolů a vytvořte balíček posádky pod ukazatelem kola, poté:

2 HRÁČI
Každý hráč si z balíčku posádky vezme do ruky 3 karty.

3 - 4 HRÁČI
Každý hráč si z balíčku posádky vezme do ruky 2 karty.

4. Připravte nabídku:

2 HRÁČI
Vezměte z balíčku posádky 4 karty a položte je lícem nahoru vedle balíčku. Tím vytvoříte nabídku.

3 - 4 HRÁČI
Vezměte z balíčku posádky jednu kartu za každého hráče a položte je lícem nahoru vedle balíčku. Tím vytvoříte nabídku.

5. Všechny karty skládky zamíchejte lícem dolů a poté:

2 HRÁČI
Vezměte 6 karet a vytvořte balíček lícem dolů vedle nabídky.

3 - 4 HRÁČI
Vezměte 10 karet a vytvořte balíček lícem dolů vedle nabídky.

6. Zbylé karty skládky vraťte bez prohlížení zpět do krabice.

7. Otočte horní kartu skládky.

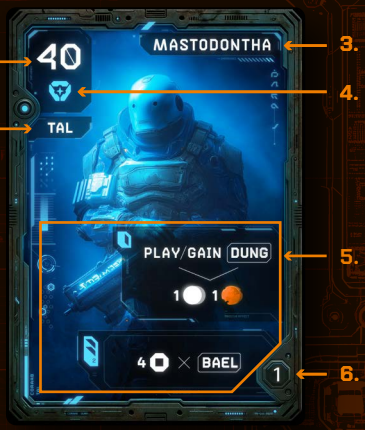
8. Umístěte všechny žetony corabit/rez tak, aby byly přístupné všem hráčům.

9. Hra může začít.

Příklad přípravy pro 3 hráče



ROZVRŽENÍ KARET POSÁDKY



1. VLIV

Každá karta posádky má jedinečnou hodnotu vlivu v rozmezí od **1** do **50**.

2. TYP

Karty posádky i karty skládky mohou mít jeden nebo více z těchto šesti typů: **BAEL**, **BOT**, **DUNG**, **SOL**, **TAL** a **ZAAN**.

3. NÁZEV

Každá karta má jedinečný název.

4. BARVA

Karty posádky i karty skládky mají jednu nebo více ze šesti barev:

- MODRÁ *(Strážci)*
- ŽLUTÁ *(Neživí)*
- ZELENÁ *(Xeňané)*
- ČERVENÁ *(Padouši)*
- ŠEDÁ *(Žoldáci)*
- ORANŽOVÁ *(Kořist)*

5. SCHOPNOSTI

Každá karta má až **2** schopnosti ze **3** různých typů:

ZAHRAJ: Schopnosti typu „Zahraj" se spustí, když je karta otočena v zóně intrik.

AKCE: Schopnosti typu „Akce" jsou aktivní, dokud karta zůstává v zóně akcí.

BODOVÁNÍ: Schopnosti typu „Bodování" se spouštějí během fáze bodování.
BODOVÁNÍ 1: Spustí se jako první a umožňuje hráčům získat žetony nebo si vybrat barvy a typy.
BODOVÁNÍ 2: Spustí se jako druhé a hráči získají body za karty a žetony, které nasbírali během hry.

6. BODY

Sčítají se během bodování a mohou být kladné i záporné.

ROZVRŽENÍ KARET SKLÁDKY

Karty skládky mají podobné rozvržení jako karty posádky – najdete na nich typ, název, barvu, schopnosti a body.

Karty skládky se nikdy nehrají, a proto nemají žádný vliv – místo toho se odlišují od karet posádky značkou skládky.

Karty skládky mají pouze schopnosti „Bodování".



PŘEHLED HRY

Hra **Coraab: Dump** se hraje 6 (**2 HRÁČI**) nebo 10 (**3–4 HRÁČI**) kol.

V každém kole zahraje každý hráč jednu kartu posádky ze své ruky.
Po některých kolech, jak ukazuje počítadlo kol, následuje fáze dobíjení, během níž si hráči vezmou všechny své karty z akční zóny zpět do ruky.



STRUKTURA KOLA

1. Připravte nabídku. (Tento krok v 1. kole přeskočte)

2 HRÁČI
Vezměte z balíčku posádky 4 karty a položte je lícem nahoru vedle balíčku. Tím vytvoříte nabídku.

3–4 HRÁČI
Vezměte z balíčku posádky jednu kartu za každého hráče a položte je lícem nahoru vedle balíčku. Tím vytvoříte nabídku.

2. Otočte horní kartu skládky. (V 1. kole tento krok přeskočte).

3. Vyberte si svou posádku:

2 HRÁČI
Každý hráč si vybere 2 karty posádky ze své ruky a zahraje je lícem dolů do své zóny intrik.

3–4 HRÁČI
Každý hráč si vybere jednu kartu posádky ze své ruky a zahraje ji lícem dolů do své zóny intrik.

4. Jakmile si všichni hráči vyberou své karty, všechny karty v zónách intrik se otočí lícem nahoru.

Každý hráč má tři zóny: zónu intrik, zónu akcí a zónu kořisti.

Karty posádky se hrají z ruky do zóny intrik, kde se otočí a vyhodnotí.

Poté se přesunou do zóny akcí a zůstávají aktivní až do fáze dobíjení, kdy se vrátí do rukou hráčů.

Získané karty posádky zasuňte pod poslední hranou kartu posádky v zóně akcí. Získané karty skládky se umístí do zóny kořisti a zůstávají tam až do konce hry.



5. Nejprve hráč s nejnižším vlivem ze všech zahraných karet vyhodnotí všechny schopnosti typu „Zahraj" nebo „Akce" spuštěné zahranou kartou, a to v libovolném pořadí.

6. Poté přesune svou kartu ze zóny intrik do zóny akcí. (Zahrané karty zůstávají v zóně akcí až do fáze dobíjení.)

7. Poté si vybere a získá libovolnou kartu posádky z nabídky, otočí ji o 90° a zasune ji lícem nahoru pod kartu posádky, kterou v tomto kole zahrál.

• Získané karty nejsou součástí zóny akcí ani ruky – jejich schopnosti se nespouštějí a nelze je zahrát, dokud se všechny karty posádky nevrátí zpět do ruky ve fázi dobíjení.

• Vyhodnoťte všechny schopnosti typu „Akce" spuštěné získáním karty posádky v libovolném pořadí.

8. Ostatní hráči v pořadí od nejnižšího po nejvyšší vliv na své zahrané kartě opakují kroky **5.**, **6.** a **7.**.

2 HRÁČI
Schopnost typu „Akce" první vyhodnocené karty posádky je již aktivní v okamžiku, kdy se vyhodnocuje druhá karta.

9. Poté, co všichni hráči vyhodnotili své schopnosti „Zahraj" a „Akce" a získali nové karty posádky, hráč s nejvyšším vlivem získá odhalenou kartu z balíčku skládky – vezme si ji a položí ji lícem nahoru do své zóny kořisti.

• Karty skládky nikdy nejsou součástí ruky, a proto je nelze zahrát.

• Karty skládky v zónách kořisti jsou veřejnou informací; hráči si mohou kdykoli prohlédnout karty kořisti kteréhokoli hráče.

• Vyřešte všechny schopnosti typu „Akce" spuštěné získáním karty skládky v libovolném pořadí.

10. Každý hráč, kromě těch s nejnižším a nejvyšším vlivem v tomto kole, získá 1 žeton corabitu.

2 HRÁČI
Ve hře dvou hráčů získáte 1 žeton corabitu za každou zahranou kartu, která neměla nejnižší, či nejvyšší vliv.

11. Kolo končí, zkontrolujte:
Pokud je na počítadle kol mezi tímto a následujícím kolem vyznačené dobíjení, přejděte k fázi DOBÍJENÍ.

Pokud se jedná o poslední kolo, hra končí, přejděte k BODOVÁNÍ.

Pokud neplatí ani jedna z těchto podmínek, začněte další kolo.

FÁZE DOBÍJENÍ

1. Vraťte si do ruky všechny karty posádky v zóně akcí a všechny karty posádky zasunuté pod nimi.

2. Může začít další kolo.

KONEC HRY

Po 6. kole (**2 HRÁČI**) nebo 10. kole (**3–4 HRÁČI**) přejděte k BODOVÁNÍ.

- Nejjednodušší způsob, jak hru vyhodnotit, je použití naší online aplikace pro bodování (viz. QR kód).
- Hru můžete vyhodnotit ručně pomocí bodovacího bločku podle následujících kroků.

POUŽIJTE NAŠI ONLINE BODOVACÍ APLIKACI. ↘

BODOVÁNÍ

1. Hráči sečtou všechny bodové hodnoty (kladné i záporné) ze všech karet posádky a skládky, které nasbírali.

- *Body jsou vytištěny v pravém dolním rohu karet (ne všechny karty mají bodovou hodnotu).*

2. Každý hráč vyhodnotí své schopnosti „Bodování 1“ .

- *Některé schopnosti vám umožňují vybrat si barvu nebo typ.*
- *V případě potřeby vyhodnoťte schopnosti „Bodování 1“ v tomto pořadí: PTHAR UBIQ → XOT DUST → YON'TAN → GOVERNOR ZULA → všechny ostatní schopnosti „Bodování 1“ v libovolném pořadí.*

3. Každý hráč sečte všechny žetony corabitu , které nasbíral.

- *Každý žeton corabitu má hodnotu 1 bodu .*

4. Každý hráč sečte všechny žetony rzi , které nasbíral.

• *Každý žeton rzi má hodnotu -1 bodu .*

• *Nesčítejte oba druhy žetonů dohromady; je důležité vědět, kolik jich máte od každého druhu.*

5. Každý hráč vyhodnotí své schopnosti „Bodování 2“ .

• *Doporučujeme si zapsat skóre všech jednotlivých schopností „Bodování 2“ a v dalším kroku je sečíst.*

6. Sečtěte všechna čísla z předchozích kroků.

7. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

8. V případě rovnosti bodů vyhrává hráč, který má nejvíce žetonů rzi. Pokud je to stále remíza, remizující hráči zamíchají své karty posádky lícem dolů a otočí horní kartu. Hráč, který odhalil kartu s vyšším vlivem, byl předurčen k tomu, aby se stal právoplatným vládcem Skládky.



VARIANTA S DRAFTEM

Až se se hrou seznámíte, můžete hru zahájit draftem namísto toho, abyste při přípravě hry každému hráči pouze rozdali náhodné karty:

1. Každý hráč si lízne 4 karty z balíčku posádky.

2. Každý hráč si vybere 1 kartu, položí ji lícem dolů před sebe a zbytek karet předá hráči po své levici.

3. Opakujte předchozí krok, dokud každý hráč nebude mít před sebou 4 karty lícem dolů

2 HRÁČI
Každý hráč si z vybraných karet ponechá 3 karty, které tvoří jeho ruku, a zbývající karty zamíchá do balíčku posádky.

3–4 HRÁČI
Každý hráč si z vybraných karet ponechá 2 karty, které tvoří jeho ruku, a zbývající karty zamíchá do balíčku posádky.

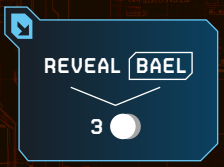
PŘÍKLADY SCHOPNOSTÍ

ZAHRAJ

Schopnosti typu hry „Zahraj" se spouštějí, když je karta otočena v zóně intrik.



Získejte **1** žeton corabitu a **1** žeton rzi.



Odhalte kartu typu **BAEL** ze své ruky a získejte **3** žetony corabitu.



Pokud máte v zóně akcí **MODROU** kartu, získáte **4** žetony corabitu.

- *Právě zahraná karta se nepočítá, protože ještě nevstoupila do zóny akcí.*
- *Zasunuté karty, které jste získali od poslední fáze dobíjení, se také nepočítají, protože nejsou součástí zóny akcí.*



Pokud máte v zóně kořisti **ORANŽOVOU** kartu, získáte **4** žetony rzi.

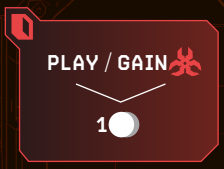
- *Oranžové karty v akční zóně se nepočítají.*

AKCE

Schopnosti typu „Akce" jsou aktivní, dokud karta zůstává v akční zóně.



Kdykoli získáte kartu bez typu, získáte **1** žeton corabitu.



Kdykoli zahrajete nebo získáte **ČERVENOU** kartu, získáte **1** žeton corabitu.

- *Tato schopnost se spustí poté, co je otočena a vyhodnocena další karta, kterou jste zahráli, v pořadí vlivu. Spustí se také, když získáte konkrétní karty z nabídky nebo ze skládky.*
- *Karta se nepočítá sama, protože v okamžiku spuštění této schopnosti ještě není v zóně akcí.*
- *Tuto schopnost je možné spustit v jednom kole několikrát.*



Kdykoli zahrajete kartu se schopností hry „**ZAHRAJ**", která vám umožňuje odhalit kartu/karty z ruky, a úspěšně je odhalíte, získáte navíc **2** žetony corabitu.



Kdykoli zahrajete kartu se schopností hry „**ZAHRAJ**", díky které získáte 1 nebo více žetonů corabitu, získáte **2** žetony corabitu navíc.

- *K aktivaci této schopnosti musíte žetony opravdu získat.*

1 BODOVÁNÍ 1

Schopnosti bodování 1 se aktivují během fáze **BODOVÁNÍ**. Nejprve se aktivují schopnosti označené číslem **1**, které umožňují hráčům získat žetony nebo si vybrat barvy a typy.

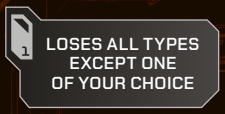


Získejte **1** žeton rzi za každou **ŽLUTOU** kartu, kterou máte. Počítají se jak karty posádky, tak karty skládky.



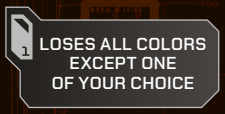
Získejte **3** žetony corabitu za každou dvojici **ZELENÉ** a **ORANŽOVÉ** karty, kterou máte.

(Kombinace vám přinese **6** žetonů corabitu.)



Karta ztratí všechny typy kromě jednoho, který si vyberete. Během **BODOVÁNÍ 1** si vyberte jeden ze 6 typů: **BAEL**, **BOT**, **DUNG**, **SOL**, **TAL** a **ZAAN**. Pro účely bodování tato karta bude mít pouze vybraný typ.

- *Během hry mají tyto karty všechny typy a lze je použít pro schopnosti typu „Zahraj", „Získej" a „Odhal".*



Karta ztratí barvy kromě jedné, kterou si vyberete. Během **BODOVÁNÍ 1** si vyberte jednu ze **6** barev: **MODRÁ**, **ZELENÁ**, **ŠEDÁ**, **ŽLUTÁ**, **ČERVENÁ** a **ORANŽOVÁ**. Pro účely bodování karta bude mít pouze vybranou barvu.

- *Během hry mají tyto karty všechny barvy a lze je použít pro schopnosti „Zahraj", „Získej" a „Odhal".*

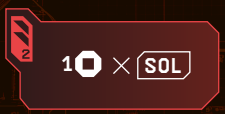
2 BODOVÁNÍ 2

Schopnosti bodování 2 se spouštějí jako druhé, až po vyřešení všech schopností z **BODOVÁNÍ 1**.



Získejte **4** body za každou **ZELENOU** kartu, kterou máte.

- *Každá karta počítá i sama sebe, pokud splňuje podmínku.*



Získejte **1** bod za každou kartu s typem **SOL**, kterou máte.

- *Každá karta počítá i sama sebe, pokud splňuje podmínku.*



Získejte **4** body za každou corabitu za každou dvojici **MODRÉ** a **ČERVENÉ** karty, které máte.

(Kombinace  vám přinese **8** bodů.)



Získejte **2** body za každý žeton rzi, který máte.

- *Počítá se celková hodnota žetonů rzi.*
- *Za každý žeton rzi stále ztratíte 1 bod.*



Získejte **6** bodů, pokud máte alespoň tři různé **ČERVENÉ** karty.

• *Získat můžete maximálně 6 bodů, bez ohledu na to, jestli máte víc než tři červené karty.*



Získejte **10** bodů, pokud máte nejvíce **ORANŽOVÝCH** karet ze všech hráčů.

• *Body získáte i v případě, že máte stejný počet karet jako jiný hráč, nebo hráči.*



Získejte **8** bodů, pokud máte kartu s názvem **SKRETTY** mezi kartami posádky, či skládky.

• *Karty odkazující na konkrétní název, mají toto jméno napsané barvou karty, na kterou odkazují.*



Získejte **12** bodů, pokud máte všech **6** různých typů mezi kartami posádky či skládky.

• *Těchto **6** typů je: **BAEL**, **BOT**, **DUNG**, **SOL**, **TAL** a **ZAAN**.*

• Nezáleží na tom, zda máte více karet stejného typu, stačí jedna od každého.



Vyberte si schopnost **BODOVÁNÍ 2** z jedné ze svých dalších **ORANŽOVÝCH** karet a znovu ji vyhodnoťte.



Získejte **10** bodů za každou kombinaci **MODRÉ**, **ZELENÉ**, **ŠEDÉ**, **ŽLUTÉ** a **ČERVENÉ** karty, které máte.

CHCETE SE DOZVĚDĚT VÍCE O SKLÁDKOSVĚTĚ?

→ navštivte **www.coraab.com**

CORAAB

Coraab — středobod dění. Planeta s historií starou tisíce let, komplexní geopolitickou situací, pestrým jazykem a spoustou významných osobností, které formovaly její minulost i současnost.



KNIHY

Ponořte se do historie planety prostřednictvím oceněných knih, které zachycují osudové zvraty v dějinách Coraabu a příběhy jeho hrdinů.

→ **coraab.com/books**

CORAABOPEDIA

Tisíce stránek mapují životy stovek klíčových osobností, místní kulturu, politiku a coraabský jazyk.

→ **coraab.com/coraabopedia**

PŮVODNÍ SOUNDTRACK

Obohaťte své seance Coraab: Dump o etnické coraabské melodie. Naskenujte QR kód nebo vyhledejte umělce NEBU.

→ **coraab.com/music**

CORAAB:DUMP TÝM

Herní design a vývoj hry	**Jonathan Ton**
Ilustrace a grafika	**M5X.CZ**
Producent	**Milan Mach**
Design pravidel	**Tomáš Müller**
Testeři	**Mikuláš Veselý**
	David Veselý
	Adam Koska
	Tomáš Müller

Svět Coraab® vytvořil Jakub Hussar.
Všechna práva vyhrazena.

PŘEHLED

STRUKTURA KOLA

1. Připravte nabídku.
2. Otočte horní kartu z balíčku skládky.
3. Z ruky zahrajte kartu posádky lícem dolů do zóny intrik.
4. Otočte všechny zahrané karty.
5. Hráč s nejnižším vlivem vyhodnotí své schopnosti typu „Zahraj“ a „Akce“.
6. Poté přesune zahranou kartu posádky do své zóny akcí.
7. Následně získá kartu posádky z nabídky a zasune ji pod právě zahranou kartu.
8. Ostatní hráči opakují kroky 5–7 v pořadí od nejnižšího po nejvyšší vliv.
9. Hráč s nejvyšším vlivem získá odhalenou kartu skládky a umístí ji do své zóny kořisti.
10. Každý hráč, kromě těch s nejnižším a nejvyšším vlivem v tomto kole, získá 1 žeton corabitu.
11. Zahajte další kolo, pokud nenásleduje krok DOBÍJENÍ, nebo pokud hra neskončí a nezačne BODOVÁNÍ.

TYPY

BAEL, BOT, DUNG, SOL, TAL, ZAAN

BARVY

MODRÁ, ZELENÁ, ŠEDÁ, ŽLUTÁ, ČERVENÁ, ORANŽOVÁ

SCHOPNOSTI

ZAHRAJ: Tyto schopnosti se spouštějí, když je karta otočena v zóně intrik.

AKCE: Tyto schopnosti jsou aktivní, dokud karta zůstává v zóně akcí.

BODOVÁNÍ: Schopnosti typu „Bodování“ se spouštějí během fáze bodování.

KLÍČOVÁ SLOVA

	Získejte žetony:
Play (Zahraj)	když zahrajete odpovídající kartu posádky.
Gain (Získat)	když získáte danou kartu posádky nebo kartu skládky.
Reveal (Odhalit)	když odhalíte odpovídající kartu posádky z ruky.
In Action (V akci)	pokud máte v akční zóně odpovídající kartu posádky.
L**ooted** (Ukořistěný)	pokud máte v zóně kořisti odpovídající kartu skládky.