

# WORDAMIG™

**DESKOVÁ HRA**



mantic

TLAM★  
games

team17



WORMS © 2023. Team17® a Worms® jsou registrované obchodní značky společnosti Team17 Digital Limited.  
Původní námět: Andy Davidson.  
Mantic a Worms: The Boardgame™ jsou obchodní značky nebo registrované obchodní značky společnosti Mantic  
Entertainment Limited.

# WOTRMIQ™

## DESKOVÁ HRA



## TVŮRCI A ČESKÁ VERZE HRY

### **Autoři hry**

Riverhorse  
Caesar Ink.

### **Redakce**

Matt Gilbert

### **Grafická úprava**

Duncan Aldis  
David Lanza

### **Team17**

Gregory Weller  
Ebony Rae-Green

Cris Jenkins

Emma Bates

Matt Burnill

Tom Birdsey

Greg Medlin

Tom Fothergill

Cristian Valdes

Natalie Long

Joanne Lawson

Miguel Salvador

Shaun Jones

### **TLAMA games – Miroslav Tlamicha**

Praha, Česká republika

[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

### **Redakce**

Miroslav Tlamicha

### **Překlad**

Ondřej Polák

### **Korektury**

Marcel Ondrák

Daniela Vacíková

Tomáš Tvrdý

Pavel Skalický

### **Grafická úprava**

Michal Hubáček

# Herní materiál

## Wormsíci

Přestaňte se plazit jako prachspostří červi, popadněte bazuky a namísto země raději provrtejte protivníky! Wormsíci jsou zpátky a přinášejí pořádnou dávkou chaosu. Bude to hlína!

## Barel s benzínem

Bacha, bude to pecka!

## Krabice se zásobami

Uvnitř může být leccos užitečného. To chceš.

## Miny

Když na nějakou šlápneš, příště už si to rozmyslíš.

## Žeton nebezpečí

Tímhle hodíš, když tvoji wormsíci udělají něco úplně pitomého a potřebuješ zjistit, co se jim stane.

## Oheň

Pálí, jauvajs.

## Přehledové karty

Užitečná shrnutí nejdůležitějších pravidel. Jedna pro každého hráče, jedna pro každou „věc“ a žeton ve hře.

## Ukazatel větru

Ukazuje směr větru. Stačí doprostřed umístit šipku a hned uvidíš, odkud vítr vane.

## Mapové díly

Základ, na kterém stojí celá hra. Doslova.

Každý mapový díl se skládá ze 4 nebo 5 hexů.

## Hexy vody

Tady jde všechno ke dnu. Obrazně. Říkáme jim „hexy vody“, i když mohou představovat třeba lávu nebo sliz. Všecko jde ke dnu tak jako tak.



16 wormsíků  
(4 různé modely)



6 min



6 barelů



6 krabic



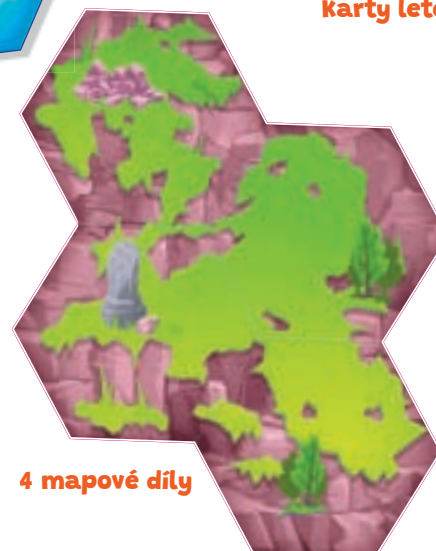
Žeton nebezpečí



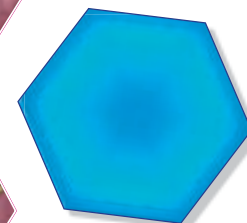
Karty letecké podpory



1 ukazatel větru  
a šipka



4 mapové díly





9 hexů vody



**Karty zbraní**

## Karty zbraní

Těmi budeš „zneškodňovat“ ostatní hráče. Více na str. 11.

- Název
- Symbol superzbraně  / počáteční zbraně 
- Akční lišta zbraně a její symboly
- Text efektu zbraně

## Karty letecké podpory

Během hry se na mapu na padácích snese letecká podpora (a taky nějaké to nebezpečství).

- Název
- Text efektu karty

## Karty náhlé smrti

Pokud si dáváte s definitivní porážkou na čas, nastane fáze náhlé smrti... ta by měla konec urychlit.

## Kostky

Když má něco letět (trochu) náhodným směrem, přijdou na řadu tyhle krásky.

## Žeton zaměření

Díky tomuhle žetonu neztratíš přehled o tom, kam střílíš a kdo je zrovna na tahu.

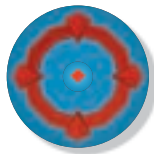
## Krátery

Díky těmhle žetonům je vidět, kde už je mapa jako ementál. Bumho.



**Karty náhlé smrti**

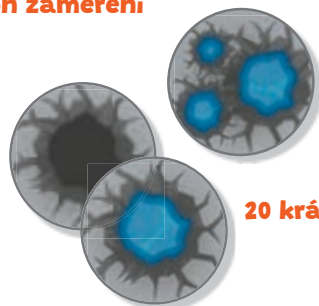
**Přehledové karty**



**Žeton zaměření**



**10 žetonů ohně**



**20 kráterů**



**5 kostek**



**16 plastových podstavců – nasadte je zespodu na wormsíky, aby bylo jasné, do jakého týmu patří**

# Příprava hry

Pokud hrajete hru úplně poprvé, otočte na str. 14 a řídte se pokyny na této straně. Během přípravy hry bude začínajícím hráčem nejmladší hráč, ale před samotným začátkem hry se pozice začínajícího hráče změní.

## 1. Sestavení mapy

Umístěte na stůl **ukazatel větru**.

Poté každý hráč postupně – v pořadí od začínajícího hráče a poté dál po směru hodinových ručiček – umístí **1 mapový díl**. Když umísťujete mapový díl, musí se jedním nebo více okraji dotýkat ukazatele větru nebo dříve přiloženého mapového dílu. To znamená, že pokud hraje více hráčů, bude mapa větší.

## 2. Věci

Za každého hráče, který je ve hře, nyní vezměte následující věci:

- **4 wormsíky** a podstavce v dostupné barvě
- **1 barel s benzínem, 1 minu a 1 krabici**

Všechny tyto **věci** (včetně wormsíků, ti jsou také „věci“) umístěte poblíž mapy, na dosah všech hráčů.


## 3. Rozmístění

Nyní rozmísíte věci na mapu. Počínaje začínajícím hráčem a poté postupně dál po směru hodinových ručiček umístí každý hráč na mapu jednu věc (věci jsou: barel, krabice, mina nebo libovolný wormsík s podstavcem ve své barvě). Věci musíte umísťovat na hexy země (tzn. ne na vodu nebo ukazatel větru). Mějte na paměti, že prozatím nemáte přidělené týmy wormsíků, takže při umísťování věcí máte volnou ruku. Pokud ovšem budou všichni wormsíci jednoho týmu na hexech s barely nebo minami, bude to nejspíš pěkně krátká hra. Pokračujte, dokud neumísíte všechny věci. Na každý hex smíte umístit **maximálně 3 věci**.

## 4. Výběr

Zamíchejte **přehledové karty** v barvách wormsíků, které jsou právě ve hře. Náhodně rozdejte každému hráči jednu z těchto karet. Barva vaší karty určuje, který tým wormsíků ovládáte. Vaším cílem je přežít.

## 5. Počáteční karty

Vezměte všechny karty počátečních zbraní – mají tmavší rub a je na nich symbol . Každý hráč dostane 1 kopii každé z těchto počátečních zbraní:

- Uzi, Bazuka, Ninja lano, Traverza

Zbylé karty počátečních zbraní zamíchejte a rozdejte každému hráči náhodně 1 z nich. Hráč se na kartu podívá, ale ostatním by ji neměl ukazovat. Každý hráč by nyní měl mít 5 karet.

Těchto 5 karet představuje vaše počáteční možnosti. Svě karty v ruce nikomu neukazujte, ať neodhalíte, jaká překvápka si pro ně chystáte!


## 6. Balíčky

Vytvořte **balíček zásob**. Zamíchejte všechny karty zbraní – kromě těch počátečních – a utvořte z nich balíček lícem dolů, na dosah všech hráčů. Toto je balíček zásob.

Vytvořte **balíček letecké podpory**. Náhodně vyberte **1 kartu náhle smrti** a nedívejte se na ni. Umístěte ji lícem dolů poblíž mapy. Vezměte **2 náhodné karty letecké podpory** za každého hráče, který je ve hře. Poté přidejte ještě **2 náhodné karty letecké podpory** navíc. Takto vybrané karty letecké podpory zamíchejte a umístěte je lícem dolů na kartu náhle smrti. Toto je balíček letecké podpory.

Nakonec vraťte do krabice zbylé karty letecké podpory, náhle smrti a počátečních zbraní. Ve hře je nepoužijete.

## 7. Určete začínajícího hráče

Každý hráč se nyní podívá na svoji přehledovou kartu. Hráč s nejnižším číslem v pravém spodním rohu karty (obvykle to bude modrý) se stane začínajícím hráčem a dostane **žeton zaměření** .

Tento hráč hodí kostkou (pokud mu nepadne číslo, hází znovu, dokud číslo nepadne). Nyní nastaví šipku na ukazateli větru směrem k tomuto číslu.



Hráč s žetonem zaměření bude první na tahu.  
**Nyní jste připraveni začít!**

# Jak hrát

Během deskové hry Worms se budou hráči postupně střídat na **tazích**. Ve svém tahu budete přesouvat wormsíky, sbírat zbraně a s jejich pomocí ničit ostatní týmy. **Jakmile je některý hráč zcela vyřazen ze hry, odehrajete ještě jedno kolo a poté hra končí. Hráč s nejvyšším počtem přeživších wormsíků se stane vítězem!** Více najdete na str. 13.

Hru začíná hráč s žetonem zaměření a hráči se poté střídají na tahu postupně po směru hodinových ručiček. Když jste na tahu, stanete se tzv. aktivním hráčem a vyberete si wormsíka, kterého aktivujete (se kterým budete hrát). Kdykoliv pravidla mluví o „vás“ nebo „vašem“ wormsíkově, myslí se tím aktivní hráč a aktivní wormsík.

## Tah hráče

V každém tahu provedete tyto kroky:

1. Aktivace wormsíka
2. Vyléčení zraněného wormsíka
3. Plazení nebo skok
4. Plazení nebo skok... znovu
5. Použití karty zbraně
6. Konec tahu
7. Otočení karty letecké podpory
8. Předání žetonu zaměření

## Obecná pravidla

Pokud je potřeba naráz vyhodnotit 2 či více různých efektů, může pořadí jejich vyhodnocení určit aktivní hráč.

Pokud si protiřečí pravidlo na kartě a pravidlo v této brožuře, přednost má pravidlo na kartě.

### 1. Aktivace wormsíka

Vyberte libovolného wormsíka z vašeho týmu. V tomto tahu bude aktivním wormsíkem. Jakmile některý hráč ztratí všechny wormsíky, je zcela vyřazen ze hry.

Pokud se váš aktivní wormsík nachází na stejném hexu jako krabice, odstraňte z hexu krabici a vezměte si horní kartu z balíčku zásob. Více na str. 17.

### 2. Vyléčení zraněného wormsíka

Pokud je váš aktivní wormsík zraněný (leží na boku), postavte jej v tuto chvíli vzpřímeně. Tím naznačíte, že je opět v plném zdraví a připraven k boji.

### 3. Plazení nebo skok

V tuto chvíli máte dva způsoby, jak pohnout wormsíkem: buďto plazením, nebo skokem. Pravidla pro pohyb najdete na následující straně. Také smíte wormsíkem nepohnout.

### 4. Plazení nebo skok... znovu

Nyní smíte wormsíkem pohnout znovu. Opět se smí plazit nebo skočit. Pohyby smíte libovolně kombinovat s krokem 3. Smíte tedy dvakrát skočit, dvakrát se plazit, jednou se plazit a poté skočit či naopak. Smíte se také nepohnout vůbec.





## Pohyb

### Plazení

Jednoduše přesuňte aktivního wormsíka z aktuálního hexu země na sousedící hex země.

### Skok

Vyberte libovolný hex země do vzdálenosti dvou hexů od aktivního wormsíka. Poté přesuňte aktivního wormsíka z jeho aktuálního hexu na vybraný hex. Jakékoli hexy mezi aktuálním a vybraným hexem zcela ignorujte. Po skoku musíte aktivního wormsíka **rozhodit** (více na str. 20). Pozor, mohl by tak skončit ve vodě!

### Pohyb

Slovo pohyb může odkazovat na skok i plazení wormsíkem, ale také na pohyb některou z dalších „věcí“ na mapě. Pokud hýbete věcí, jednoduše ji přesuňte na patřičný hex (obvykle ten sousedící). Během pohybu se může stát pěkná spousta ošklivých věcí (ale i pár dobrých), proto vždy pamatujte na efekty různých věcí, které se nachází na hexu, kam se hýbete (efekty věcí najdete na přehledových kartách).

### Pohyb na minu

Pokud se váš wormsík pohne na hex s minou, minu odstraňte a hodte si **žetonem nebezpečí** jako mincí. Pokud přistane na straně se symbolem bezpečí, mina byla vadná (uf!). Pokud padne na opačnou stranu, mina vybuchne! Více na str. 21.

### Pohyb na oheň

Pokud se váš wormsík pohne na hex s ohněm, oheň odstraňte a hodte si žetonem nebezpečí jako mincí. Pokud přistane na straně se symbolem bezpečí, nic se nestane. Pokud padne na opačnou stranu, aktivní wormsík bude **zraněn**. Více na str. 18.

### Pohyb na hex s krabicí

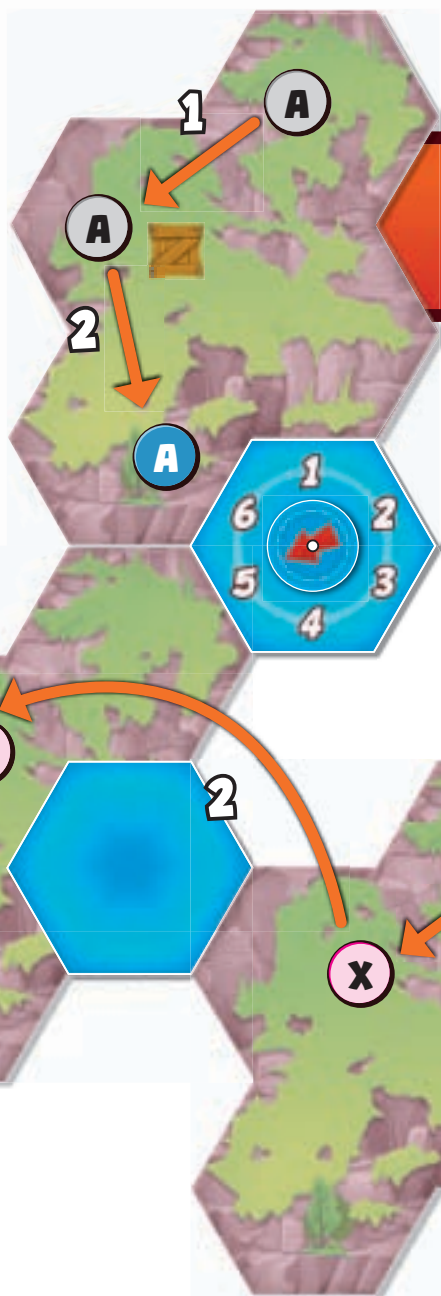
Pokud se váš wormsík pohne na hex s krabicí, doberte si horní kartu z balíčku zásob a přidejte si ji do ruky. Krabici přesuňte z hexu zpět do společné zásoby poblíž mapy.

### Pohyb na plný hex

Na hexu smí obvykle být maximálně 3 věci (i wormsíci jsou věci). Pokud věc ukončila pohyb (a po vyhodnocení případných min, krabic či čehokoli dalšího) se na hexu nachází 4 či více věcí, vyberte jednoho wormsíka na tomto hexu, kterého **vykopnete**. „Pořádně rozhodte“ tohoto wormsíka (více na str. 20). Pokud na hexu nejsou žádní wormsíci, které by bylo možno vykopnout, smíte vykopnout jakoukoli další věc na tomto hexu, kromě kráterů. Pokračujte, dokud nejsou na hexu pouze 3 věci.



# Příklad pohybu





Ve svém tahu se modrý hráč rozhodl pohnout wormsíkem A. Nejprve jej doplazí ke krabici (1). Získá kartu a krabici vrátí z mapy do společné zásoby. Poté se jeho wormsík znovu plazí (2).


Červená hráčka ve svém tahu pohybuje wormsíkem X. Nejprve se plazí (1) a pak se rozhodne riskovat skok přes hex vody (2). Červená si vybere hex s barelem, ale také s lákavou krabicí. Přesune tam svého wormsíka. Nyní si vezme kartu a vrátí krabici do společné zásoby. Teď ale musí hodit kostkou a rozhodit svého wormsíka.



Hrůza! Hodila symbol ➤ a její wormsík se pohne o jeden hex ve směru větru – do vody! A jéje...

## 5. Použití karty zbraně

Nyní smíte vybrat 1 kartu zbraně ze své ruky a zahrát ji. Efekt karty vyhodnotíte tak, že projdete její akční lištu zleva doprava a postupně vyhodnotíte jednotlivé symboly. Symboly mohou být tyto:

: Wormsík se smí plazit nebo skočit (viz informace na str. 9). Pokud je na liště více symbolů , wormsík se smí plazit nebo skočit jedenkrát za každý z nich.

: Smíte zahrát další kartu zbraně ze své ruky.

: Vyhodnoťte text na kartě. Text musíte vyhodnotit postupně, odshora dolů. Než přejdete k dalšímu symbolu na liště, musíte vyhodnotit celý text. Informace o jednotlivých výrazech, které v textu najdete, a o jejich vyhodnocení, jsou rozepsány na str. 16. Pokud je na kartě více symbolů , budete celý text vyhodnocovat jedenkrát za každý z nich.

Jakmile zcela vyhodnotíte celou akční lištu, kartu vraťte lícem vzhůru do krabice.

## 6. Konec tahu

Pokud je potřeba vyhodnotit nějaké efekty platné na konci tahu, vyhodnoťte je v tuto chvíli.

## 7. Otočení karty letecké podpory

Otočte lícem vzhůru horní kartu z balíčku letecké podpory. Vyhodnoťte text na této kartě odshora dolů. Je potřeba vyhodnotit celý text a v pevně daném pořadí. Jakmile zcela vyhodnotíte efekt karty letecké podpory, vraťte ji zpět do krabice. Poslední karta v balíčku letecké podpory je karta náhlé smrti.

Pokud otočíte lícem vzhůru kartu **náhlé smrti** a vyhodnotíte ji, nevracejte ji do krabice! Ponechte ji lícem vzhůru poblíž mapy. Až do konce hry platí, že pokud máte otočit kartu letecké podpory, jednoduše vyhodnoťte tu část karty náhlé smrti, která je pod nápisem „Letecká podpora“.



Podívejme se na příklad vyhodnocení karty zbraně, třeba této krásné Bazuky!


### 1. Název

Tohle je pouhý název zbraně, bez herního efektu.


### 2. Akční lišta

Když zahrajete tuto kartu, nejprve na liště vlevo narazíte na tento symbol. Vyhodnoťte jej jako první.

### 3. Text na kartě

K vyhodnocení symbolu  je potřeba vyhodnotit tento text. V případě Bazuky to znamená vybrat a zaměřit hex ležící na přímce od hexu s aktivním wormsíkem (více na str. 16), hodit kostkou na přesnost (více na str. 19) a pak vyhodnotit výbuch na zaměřeném hexu (více na str. 21).

### 4. Akční lišta

Po vyhodnocení textu se vrátíte zpět k akční liště a vyhodnoťte symboly v pořadí zleva doprava. V tomto případě vyhodnotíte symbol . Díky němu smíte pohnout svým aktivním wormsíkem.

## 8. Předání žetonu zaměření

Veźměte žeton zaměření (ať už je na mapě nebo jej máte před sebou) a předejte jej dalšímu hráči v pořadí (po vaší levici). Následuje tah tohoto hráče.

# Příklad tahu

V tomto příkladu použijeme rozložení mapy ze str. 15. Na tahu je modrý a chystá se provrtat pár červů.

## 1. Aktivace wormsíka

Modrý aktivuje wormsíka A (ilustrace a). Mohl vybrat i wormsíka B.

## 2. Vyléčení zraněného wormsíka

Protože se jedná o první tah, wormsíci nejsou zraněni. Tento krok modrý přeskočí.

## 3. Plazení nebo skok

Modrý se rozhodne plazit wormsíkem A (ilustrace b). Na hexu je mina a krabice, je tedy potřeba vyhodnotit oba efekty. Protože modrý je aktivní hráč, rozhodne o tom, v jakém pořadí je vyhodnotí. Nejprve se (moudře) rozhodne získat kartu zásob za krabici. Teprve poté hodí žetonem nebezpečí a uvidí, jestli mina vybuchne. Modrý má štěstí, mina byla vadná.

Kdyby mina byla bývala vybuchla, modrý by určitě zpytoval svědomí, protože tohle asi nebyl úplně nejbezpečnější tah.

## 4. Plazení nebo skok... znovu

Modrý se rozhodne nevyužít druhý pohyb. Mohl by se doplazit až k druhé krabici, ale tento pohyb má v plánu až s kartou zbraně.

## 5. Použití karty zbraně

Modrý může nyní zahrát kartu zbraně z ruky. Rozhodne se použít Bazuku – starou a ověřenou klasiku! Chce zasáhnout wormsíka X, jenže ten není v rovné řadě hexů od právě stílejícího wormsíka. Modrý tedy zaměří hex vedle wormsíka X.

Doufá, že vítr odfoukne ránu správným směrem (ilustrace c). Přesnost bazuky vyhodnotí tak, že hodí 3 kostkami (-1 za vzdálenost od žetonu zaměření). Na jedné kostce padl výsledek ➡. Paráda. Díky tomu se žeton zaměření pohne na hex s červeným wormsíkem X (ilustrace d). Teď je čas na výbuch!

Při vyhodnocení výbuchu umístí modrý 1 kráter na hex s wormsíkem X a poté hodí kostku za wormsíka X. Wormsíček bude zraněný a rozhozený do náhodného směru (ilustrace e). Na kostce padla 1. Červená měla velké štěstí. Její wormsíček mohl spadnout do vody (směry 2, 3, 4 nebo 5) nebo na minu. Vlastně jedině bezpečné výsledky byly 1 nebo 6, který by zanechal wormsíka na stejném místě. Modrý nakonec vyhodnotí ➡ na kartě Bazuky (ilustrace f), pohne se na krabici, která jej lákala od začátku tahu, a dobere si další kartu z balíčku zásob.

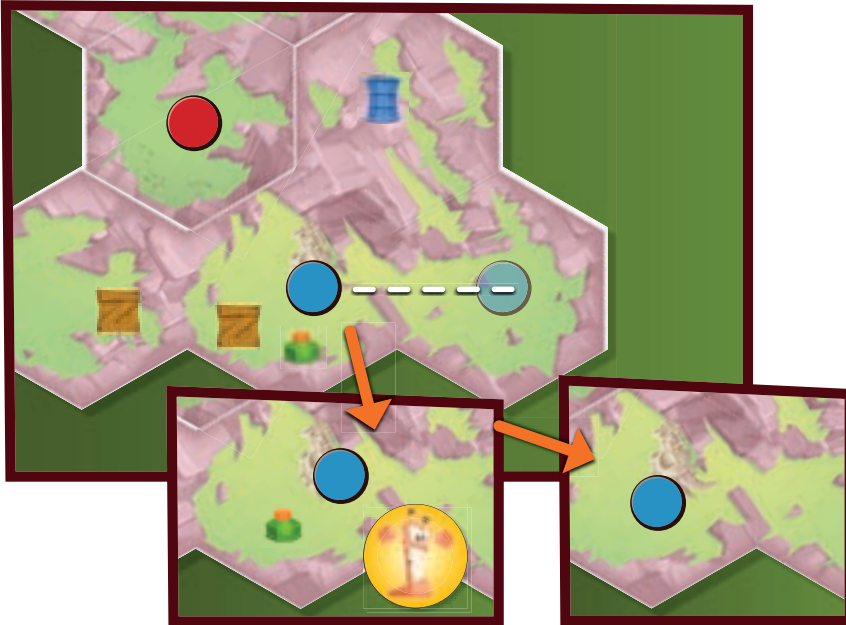
a. Aktivace wormsíka



c. Zaměření



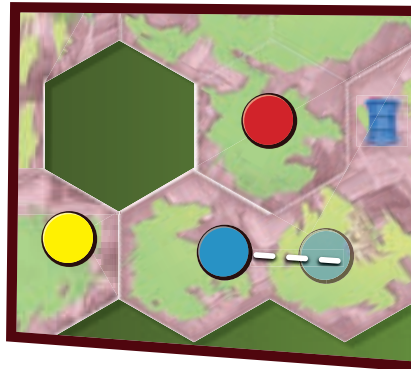
**b. Plazení**



**d. Přesnost**



**f. Plazení na závěr**



**e. Vyhodnocení výbuchu**



**6. Konec tahu**

V tomto případě se nic nestane.

**7. Otočení karty letecké podpory**

Modrý otočí horní kartu z balíčku letecké podpory a vyhodnotí ji (ilustrace g). V tomto případě umístí postupně 2 krabice na mapu a poté hodí kostkou, aby se zjistilo, jestli vítr změní jejich směr.

**8. Předání žetonu zaměření**

Modrý předá žeton zaměření hráči po levici.

**g. Vyhodnocení karty letecké podpory**



# Vyřazení a vítězství!

**Vyřazený hráč (konec hry)**

Jakmile některý hráč ztratí všechny wormsíky, je zcela vyřazen ze hry.

Jakmile je některý hráč vyřazen, nastane konec hry. Aktivní hráč dokončí právě probíhající tah. Poté odehrajte ještě jedno závěrečné kolo. V tomto kole provedou všichni dosud nevyřazení hráči poslední tah (včetně hráče, v jehož tahu nastal konec hry – pokud tedy nebyl vyřazen).

Po posledním kole se stává vítězem ten, komu zbývá nejméně wormsíků. Pokud nastane shoda, stává se vítězem hráč, který má více nezraněných wormsíků. V případě další shody tito hráči vítězství sdílejí.

# Příprava první partie

Pokud hrajete úplně poprvé, doporučujeme použít následující postup přípravy, který bude jakousi ochutnávkou hry. Můžete také zkusit odehrát příklady, které byly na předchozích stranách.

## 1. Připravte mapu

Mapu připravte přesně podle nákresu na následující straně, včetně všech věcí (wormsíků, barelů, krabic, min). Mapové díly (spolu s věcmi) označené 2 a 3 zcela odeberte, pokud hrajete hru 2, respektive 3 hráčů. V této úvodní partii použijete pouze 2 wormsíky, ať se lépe seznámíte s pravidly.

## 2. Rozdělte týmy

Dejte každému hráči jednu přehledovou kartu v barvě některého z týmů ve hře. Modrý tým bude začínat, takže by jej měl ovládat nejzkušenější hráč.

Každý hráč si poté vezme do ruky 1 kopii každé z následujících počátečních karet zbraní 🗡️.

- Uzi
- Bazuka
- Ninja lano
- Traverza
- Jedna náhodná počáteční karta zbraně 🗡️ (skrytá před ostatními)

## 3. Vytvořte balíčky

Vytvořte balíček zásob. Zamíchejte všechny karty zbraní – kromě těch počátečních – a utvořte z nich balíček lícem dolů, na dosah všech hráčů. Toto je balíček zásob.

Vytvořte balíček letecké podpory. Náhodně vyberte 1 kartu náhle smrti a nedívejte se na ni. Umístěte ji lícem dolů poblíž mapy. Vezměte 2 náhodné karty letecké podpory a následně k nim přidejte další 2 za každého hráče, který je ve hře. Tyto karty letecké podpory zamíchejte a umístěte je lícem dolů na kartu náhle smrti. Toto je balíček letecké podpory.

Nakonec vraťte do krabice zbylé karty letecké podpory, náhle smrti a počátečních zbraní. Ve hře je nepoužijete.

## 4. Směr větru

Šipku na ukazateli větru nastavte na 2 a dejte žeton zaměření modrému hráči. Tento hráč může nyní provést tah podle příkladu na str. 12. Pokud vám pravidla nedělají problém, pokračujte ve hře!





Každý hráč dostane na začátku 5 karet. Stejnou sadu 4 počátečních karet zbraní a 1 další náhodnou počáteční kartu zbraně.

Žeton zaměření dejte začínajícímu hráči (v tomto případě modrému).



Žeton nebezpečí. Tím budete házet jako mincí, když je potřeba zjistit, jestli jste v bezpečí nebo naopak ne!

Ukazatel větru nastavte na začátku hry na směr 2.



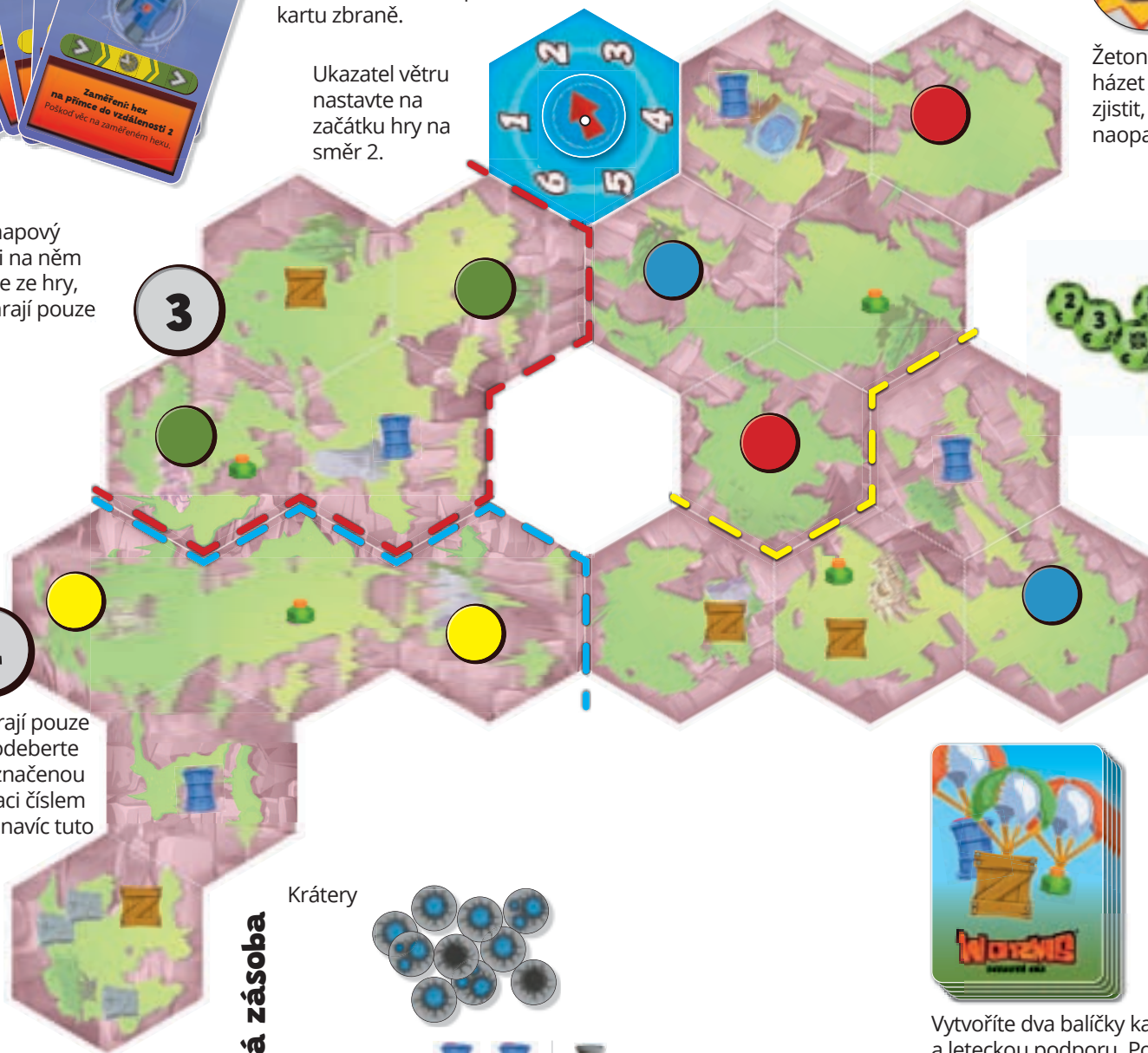
Tento mapový díl a věci na něm odeberte ze hry, pokud hrají pouze 3 hráči.



Kostky používáte ke zjištění přesnosti zbraní a k rozhození.

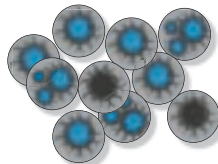


Pokud hrají pouze 2 hráči, odeberte desku označenou na ilustraci číslem 3 a ještě navíc tuto desku.



## Společná zásoba

Krátery



Barely



Krabice



Miny



Vytvoříte dva balíčky karet: zásoby a leteckou podporu. Poslední karta v balíčku letecké podpory bude karta náhlé smrti.

# Klíčová slova a termíny

Na následujících stranách najdete různé termíny a slova, která se ve hře objevují. Budou se hodit.

## **Barel**

Barely jsou věci. Když je barel poškozen, okamžitě jej zničte, odstraňte z mapy a hodte 5 kostkami. Na sousedících hexech ve všech směrech, které na kostkách padly (příčemž ☒ je přímo hex, na kterém se barel nacházel, a ➔ je směr, který ukazuje šipka na ukazateli větru), poškodte všechny věci. Také na každý tento hex umístěte žeton ohně. Pokud některé číslo nebo symbol padne vícekrát, vyhodnotí se pouze jednou.

## **Hexy**

Ve hře jsou dva druhy hexů: hexy země a hexy vody.

### **Hex vody**

Hexy vody jsou všechny hexy, které nejsou hexy země. Většina hexů vody je pomyslných, ale některé budou během hry znázorněny herním materiálem. Hex země se může stát hexem vody, pokud jej překryjete hexem vody. Všechny pomyslné hexy, které se nacházejí za okrajem mapy, se automaticky považují za hexy vody (tzn. pokud například výbuch pohne wormsíkem přes okraj mapy, tento wormsík bude zničen, stejně jako kdyby byl posunut na hex vody znázorněný herním materiálem). Hexy vody mají různé podoby, ale jejich efekt je stejný.

Pokud se věc pohne, posune, či jakkoli jinak ocitne na hexu vody, potopí se a je zničena. Hexy vody jsou schopny zničit i jinak nezničitelné věci, jako například oheň nebo krátery.

### **Hex země**

Hexy země jsou přesně toto: země. Možná, že se na jejich ilustraci najde trocha vody, ale ta je čistě estetická. Celá jejich plocha se považuje za zem.

## **Plný hex**

Na jednom hexu smí být maximálně 3 věci. Pokud věc ukončila pohyb na hexu země a po vyhodnocení případných min, krabic či čehokoli dalšího se na tomto hexu nachází 4 či více věcí, vyberte jednoho wormsíka na tomto hexu, kterého vykopnete. „Pořádně rozhodte“ tohoto wormsíka (více na str. 20). Pokud na hexu nejsou žádní wormsíci, které by bylo možno vykopnout, smíte vykopnout jakoukoli věc na tomto hexu, kromě kráterů a ohně. Pokračujte, dokud nejsou na hexu 3 věci.

## **Pomyslné hexy vody**

Přestože na mapě budou velmi pravděpodobně mezery, i tyto mezery představují hexy pro účely vyhodnocování přesnosti, rozhození, zaměření atd. Všechny pomyslné hexy jsou ovšem hexy vody!

Další termíny, které zahrnují hexy:

**Aktuální hex:** Hex, na kterém se váš wormsík aktuálně nachází.

**Hex do vzdálenosti X:** Hex, který je od aktivního wormsíka vzdálený X nebo méně hexů (viz Přesnost na str. 19).

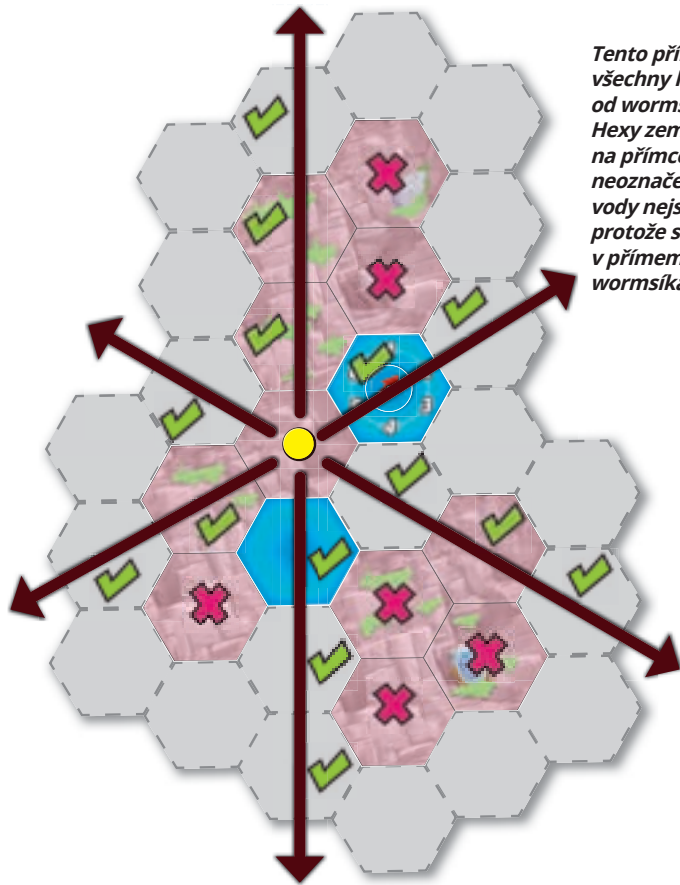
**Hex na přímce:** Hex, který leží na přímce vedoucí z aktuálního hexu přes střed jedné z jeho hran (jinými slovy je v řadě hexů vedoucí některým ze šesti možných směrů větru).

**Nejprázdnější:** To je hex země, na kterém je nejméně věcí. Pokud je takových hexů víc, aktivní hráč vybere jeden z nich.

**Neplný hex:** Hex, na kterém se nachází méně než 3 věci.

**Nový hex:** Hex, na kterém se nenachází žeton zaměření.





*Tento příklad znázorňuje všechny hexy na přímce ✓ od wormsíka ve středu mapy. Hexy země, které nejsou na přímce ✗ a všechny neoznačené pomyslné hexy vody nejsou na přímce, protože se nenacházejí v přímém směru od wormsíka ve středu mapy.*

## Karty zbraní

Karty zbraní jsou pro hráče hlavní způsob, jak zničit cizí wormsíky. Používat je budete ve svém tahu během kroku „použití karty zbraně“, více na str. 11.

## Krabice

Krabice jsou věci. Pokud aktivovaný wormsík začne tah na hexu s krabicí, nebo se na tento hex pohne, odstraňte krabici z mapy a doberete si horní kartu z balíčku zásob.

Pozor: Pokud se krabice pohne na hex s wormsíkem, tento wormsík krabici neotevře. Jak je řečeno výše, musí se buďto pohnout wormsík nebo musí wormsík začít svoji aktivaci na hexu s krabicí.

Pokud je krabice poškozena, je ihned zničena.



# Klíčová slova a termíny

## Kráter

Krátery jsou věci. Nemohou se nijak pohnout a jsou nezničitelné. Výjimkou jsou konkrétní efekty, které odkazují na krátery (například karta Traverza).

Pokud jsou na hexu 3 krátery, zničte vše na tomto hexu – včetně jinak nezničitelných kráterů – a celý hex zakryjte hexem vody (více na str. 16).

## Mina

Mina je věc. Pokud se wormsík pohne na hex s minou (nebo mina na hex s wormsíkem), minu zničte a hodte si žetonem nebezpečí jako mincí. Pokud přistane na straně se symbolem bezpečí, nic se nestane. Pokud padne strana nebezpečí, vyhodnoťte na tomto hexu výbuch. Pokud je mina poškozena, zničte ji a na hexu vyhodnoťte výbuch.

## Náhlá smrt

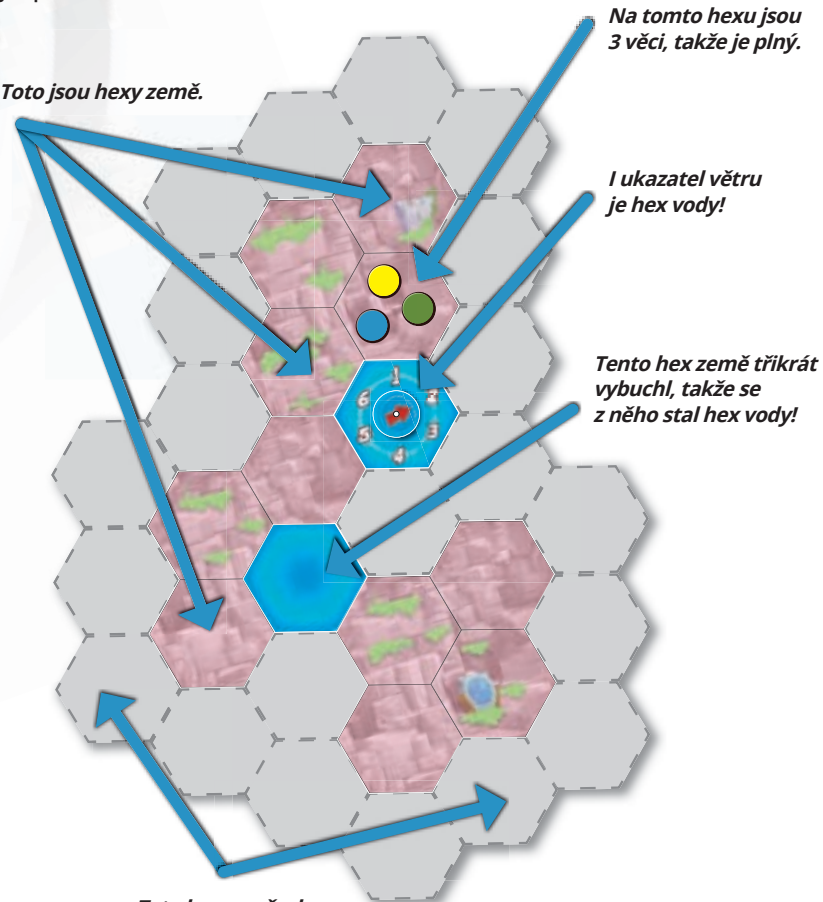
Až otočíte všechny karty letecké podpory, zůstane pouze karta náhlé smrti. Když otočíte i tuto kartu, nastane náhlá smrt. Karta náhlé smrti může vnášet do hry nová pravidla a často má vliv na konec tahu hráčů.

## Oheň

Oheň je věc. Nemůže se nijak pohnout a je nezničitelný. Výjimkou jsou konkrétní efekty, které odkazují na oheň, a také voda.

Pokud se nějaká věc pohne na hex s ohněm, zničte tento oheň a vraťte jej do společné zásoby. Poté hodte žetonem nebezpečí. Pokud padne nebezpečí, daná věc je poškozena.

*Toto jsou hexy země.*



*Tyto hexy a všechny další, které by ležely ještě dál, jsou pomyslné hexy vody.*



## Poškození

Když je nějaká věc poškozena, efekt poškození záleží na tom, co je to za věc.

### Barel

Když je barel poškozen, okamžitě jej zničte, odstraňte z mapy a hodte 5 kostkami. Na sousedících hexech ve všech směrech, které na kostkách padly (příčemž ☒ je přímo hex, na kterém se barel nacházel, a ➡ je směr, který ukazuje šipka na ukazateli větru), poškozte všechny věci. Také na každý takový hex umístěte žeton ohně. Pokud některé číslo nebo symbol padne vícekrát, vyhodnotí se pouze jednou.

### Krabice

Zničena. Odstraňte ji z mapy a vraťte do společné zásoby poblíž mapy.

### Mina

Prásk! Zničte minu, odstraňte ji z mapy a na hexu, kde se mina nacházela, vyhodnoťte výbuch. Odstraněnou minu vraťte do společné zásoby poblíž mapy.

### Wormsík

Pokud je poškozený wormsík zdravý (stojí vzpřímeně), bude zraněn. Zraněného wormsíka musíte položit na bok. Pokud máte poškodit zraněného wormsíka, je ihned zničen! Odstraňte jej ze hry. Pokud je váš aktivní wormsík zničen během vašeho tahu, dokončete vyhodnocení textu na kartě zbraně (pokud je to potřeba) a pak přeskočte přímo ke kroku 6: Konec tahu.

## Přesnost X

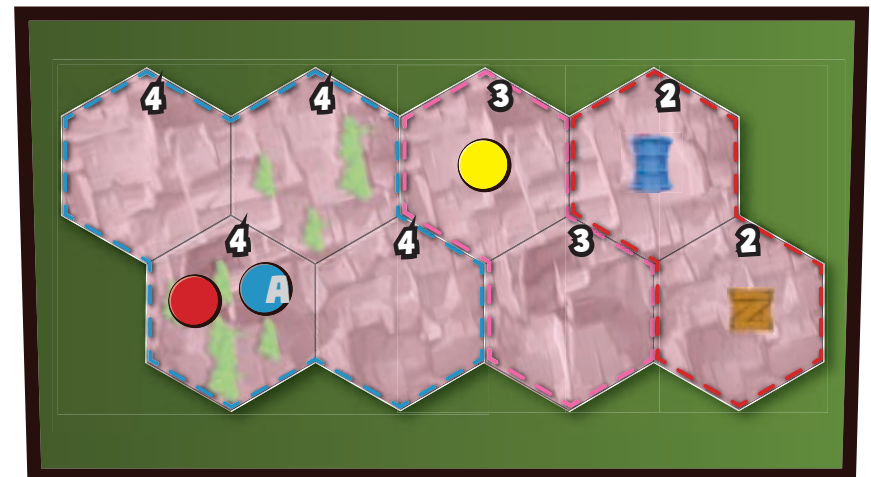
Zbraně mají určitou přesnost, ale na čím větší vzdálenost jimi pálíte, tím jejich přesnost klesá.

X u přesnosti je vždy číslo, které určuje, kolika kostkami budete házet, například 3. Když střílíte ze zbraně, umístěte žeton zaměření na hex, na který míříte. Pokud se žeton zaměření nachází na stejném hexu jako aktivní wormsík nebo na sousedícím hexu, budete házet plným počtem kostek. Pokud je dál, musíte snížit přesnost o 1 za každý

hex, o který by se aktivní wormsík musel pohnout, aby se dostal na hex sousedící s žetonem zaměření. Přesnost nemůže klesnout pod 1. Když snižujete přesnost, považujte hexy vody za běžné hexy, na které by se aktivní wormsík mohl pohnout, ačkoliv to normálně možné není.

Nakonec hodte X kostkami (- vzdálenost) a vyberte si 1 výsledek, který vyhodnotíte. Efekt bude mít obvykle vliv na posunutí žetonu zaměření nějakým směrem. Může ale také zůstat na místě, záleží na tom, co vám na kostkách padlo a jakou kostku vyberete.

EFEKT (PŘESNOST)	
1-6	Pohni žetonem zaměření o 1 hex ve směru, který určuje toto číslo (podle ukazatele větru).
➡	Pohni žetonem zaměření o 1 hex ve směru, který určuje šipka na ukazateli větru.
☒	Bez efektu. Žeton zaměření se nepohne. Cíl byl přímo zasažen!



*Pokud by modrý wormsík A na ilustraci výše vyhodnocoval efekt zbraně s přesností 4 a umístil by žeton zaměření na modře ohraničené hexy, házel by 4 kostkami. Pokud by žeton zaměření umístil na růžově ohraničené hexy, házel by 3 kostkami. Na červeně ohraničené hexy by házel 2 kostkami. Na jakoukoli delší vzdálenost by házel 1 kostkou, protože přesnost nemůže klesnout pod 1.*

# Klíčová slova a termíny

## Rozhození

Když je potřeba něco rozhodit (např. žeton zaměření nebo konkrétní věc), hodte kostkou a vyhodnoťte efekt podle tabulky níže:

### EFEKT (ROZHOZENÍ)

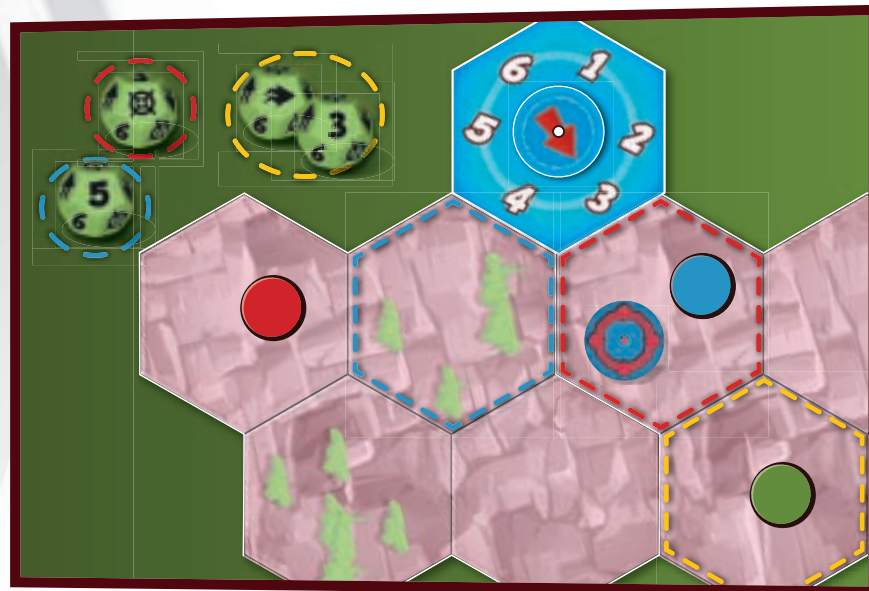
1-6	Pohněte žetonem zaměření či věcí o 1 hex ve směru, který určuje toto číslo (podle ukazatele větru).
➔	Pohněte žetonem zaměření či věcí o 1 hex ve směru, který určuje šipka na ukazateli větru.
⊗	Žeton zaměření či věc se nepohne.

## Pořádné rozhození

Pořádné rozhození se vyhodnocuje stejně jako obyčejné rozhození, ale výsledek symbolu ⊗ se mění na:

⊗	Vyberte libovolný směr větru a pohněte věc o 1 hex tímto směrem.
---	--


To znamená, že po pořádném rozhození není sebemenší šance, že věc zůstane na stejném místě. Vždycky skončí někde jinde.



Na příkladu nahoře poručil efekt modrému hráči rozhodit žeton zaměření. Nahoře jsou barevně označené příklady 4 výsledků hodu. Pokud by hodil ⊗ (červená), žeton by zůstal na aktuálním hexu. Pokud by hodil 5 (modrá), žeton by se pohnul ve směru 5, směrem k červenému wormsíkovi. Pokud by padla 3 nebo ➔ (žlutá), žeton by se pohnul ve směru 3, protože to je aktuální směr větru. Další možné výsledky (1, 2 a 4) jsou již zřejmé.

## Směr



Ve hře je 6 různých směrů, které jsou určeny čísly na ukazateli větru. Každé číslo odkazuje na některou hranu hexů. Čísla na ukazateli větru použijte k určení směru při pohybu věcmi (např. při rozhození).

Pokud padne při určení směru symbol , považujte jej vždy za směr, kterým míří šipka na ukazateli větru.


### Směr větru

Na začátku hry náhodně určíte směr větru (viz str. 6).

Kdykoliv máte „změnit směr větru“, hodte kostkou a vyhodnoťte výsledek podle této tabulky:

EFEKT (VÍTR)	
1-6	Otočte šipku na ukazateli větru směrem k číslu, které padlo na kostce.
	Směr větru zůstane stejný.
	Směr větru zůstane stejný.

## Superzbraně

Některé karty zbraní jsou superzbraně, které poznáte podle symbolu  a žlutého názvu. Superzbraň nemá sama o sobě vliv na pravidla, ale některé efekty mohou na superzbraň odkazovat.

## Ukazatel větru

Ukazatel větru je jako běžný hex vody, jen jsou na něm vyobrazeny možné směry větru. Aktuální směr větru (1, 2, 3, 4, 5 nebo 6) určuje směr šipky.

### Směr větru

Aktuální směr větru může mít vliv na to, kam se pohnou rozhozené věci. Více o směru výše a o rozhození na str. 20.

## Umístit

Vezměte danou věc ze společné zásoby a umístěte ji na mapu, na zaměřený hex. Pokud ve hře není patřičná figurka či žeton, pak tuto věc již nelze umístit.

Pokud se po umístění na hexu nachází 4 či více věcí (a po vyhodnocení případných dalších efektů vyplývajících z umístění věci), tento hex je plný a vy vyhodnotíte efekt popsany na str. 16.

Obecně se dá toto pravidlo shrnout takto: „Pokud je nějaký herní materiál na mapě, pak se s ním pohybuje. Pokud herní materiál na mapě není, tak se na ni umísťuje.“

## Věc

Barely, krabice, miny, oheň, krátery a wormsíci jsou všechno věci. Hexy, na kterých jsou 3 věci, jsou plné. Více na str. 16.



## Výbuch

Pokud nastane výbuch na hexu vody, nic se nestane. Jinak umístěte na hex žeton kráteru (viz níže). Za každou věc, která je na hexu (počínaje wormsíky), hodte zvlášť kostkou a vyhodnoťte určitý efekt podle tabulky níže:

Wormsík, který se kvůli výbuchu pohne na hex s nějakými věcmi, musí vyhodnotit jejich efekt stejně, jako kdyby se tam pohnul z jiného důvodu (třeba během tahu hráče). Pokud se wormsík pohne na hex vody, je zničen, pokud se pohne na minu, hodíte žetonem nebezpečí apod.

Pokud je na hexu s žetonem zaměření více věcí, vyhodnotíte jejich pohyb v libovolném pořadí, ale nejprve musíte vyhodnotit pohyb wormsíků a až pak ostatních věcí.

Pokud máte vyhodnotit „dva výbuchy“, nejprve zcela vyhodnoťte jeden výbuch a až pak druhý výbuch.

EFEKT (VÝBUCH)	
1-6	Zraňte danou věc a pohněte jí o 1 hex ve směru, který určuje toto číslo (podle ukazatele větru).
	Zraňte danou věc a pohněte jí o 1 hex ve směru, který určuje šipka na ukazateli větru.
	Zraňte danou věc.

# Klíčová slova a termíny

## Wormsíci

Wormsíci jsou věci. Při pohybu může wormsík aktivovat miny nebo sbírat nové zbraně z krabic.

Zdravý wormsík má figurku postavenou přímo. Zraněný wormsík má figurku položenou na boku. Pokud jsou zničeni všichni vaši wormsíci, končíte ve hře, ale s vámi také bude končit hra (viz str. 13).

## Zaměření

Umístěte žeton zaměření na hex. Žeton zaměření není věc. Nemá žádný vliv na věci na mapě, pouze označuje, kam je zaměřena vaše zbraň či nějaký efekt (žeton zaměření může měnit pozici kvůli rozhození nebo přesnosti).

Efekt většiny zbraní se vyhodnocuje na zaměřeném hexu (např. výbuch).

Obvykle platí určitá omezení pro to, který hex smíte zaměřit. Ta jsou popsána zde:

**Hex do vzdálenosti X.** Hex, který je vzdálený X nebo méně hexů. Aktuální hex vašeho wormsíka je také považován za hex do vzdálenosti X.

**Hex na přímce.** Hex, který je na přímce vedoucí z aktuálního hexu přes střed jeho hrany (jinými slovy je v řadě hexů vedoucí některým ze šesti možných směrů větru).

**Nový hex.** Nový hex je takový, na kterém aktuálně není žeton zaměření. Tento efekt najdete obvykle jen na kartách zbraní, které mají více ran (například Brokovnice).

## Změna směru větru

Viz Směr na str. 21.

## Zničit

Když je nějaká věc zničena, odstraňte ji z mapy a vraťte ji do společné zásoby poblíž mapy. Pokud jsou zničeni všichni wormsíci jednoho hráče, tento hráč je vyřazen ze hry a nastane konec hry (viz str. 13).

## Žeton nebezpečí

Žeton nebezpečí je v podstatě mince, kterou hodíte, když je potřeba zjistit, jestli jste v nebezpečí 🎲, nebo v bezpečí 🟩.

## Zaměření leteckého úderu

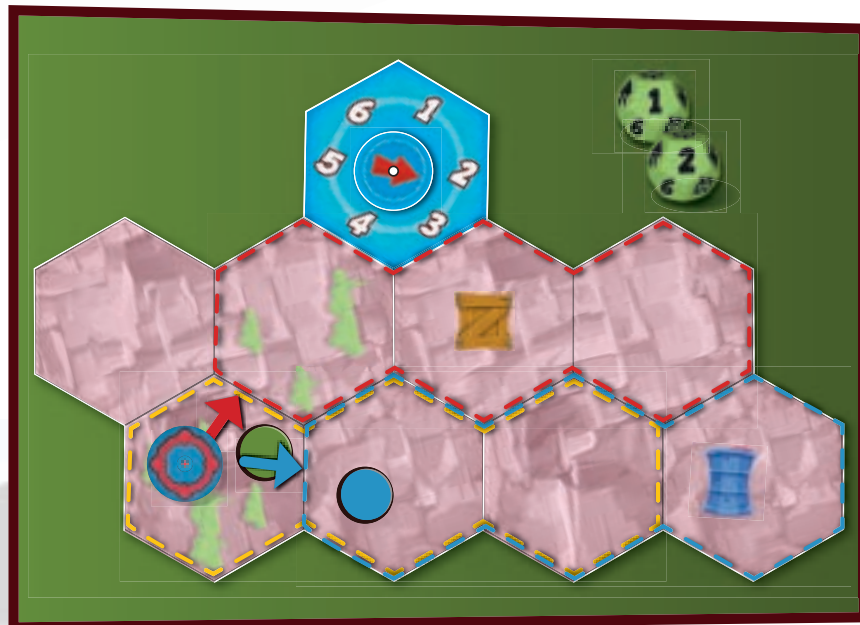
Otočte žeton zaměření na stranu se směrem 🔄.

Umístěte žeton zaměření na libovolný hex (včetně vody) a nasměrujte jej jedním ze šesti možných směrů větru.

Když poté vyhodnocujete efekt (např. výbuch), vyhodnoťte jej na hexu s žetonem zaměření, a na dalších dvou hexech ve směru, kterým žeton ukazuje. Vyhodnocujte efekty postupně, počínaje hexem s žetonem zaměření.

Pokud máte rozhodit žeton zaměření, směr žetonu se nezmění (pouze se pohne, ale bude ukazovat stále stejným směrem).

Více na ilustraci níže.



Hráč umístil žeton zaměření a má v úmyslu zaměřit leteckým úderem tři oranžově vyznačené hexy. Pokud by měl žeton zaměření rozhodit ve směru 2 (modrá), nově by byly zaměřeny tři modře vyznačené hexy. Pokud by byl rozhozen ve směru 1 (červená), byly by zaměřeny červeně vyznačené hexy.

Jakmile se zorientujete v základních pravidlech hry a začnete toužit po něčem víc, co takhle zapojit do hry některou z těchto variant? Nebo hned několik? Nebo všechny naráz!!! (Tedy, ne všechny se dají kombinovat, ale s trochou logiky to nějak dáte dohromady!)

## **Dárek na rozloučenou**

Když je wormsík zničen, vyhodnoťte výbuch na hexu, na kterém se nacházel. Pokud wormsíka zničil výbuch, nejprve hodte kostkou a vyhodnoťte, do kterého směru je zničený wormsík rozhozen. Teprve poté na aktuálním hexu vyhodnoťte výbuch.

## **Do posledního červa**

Když je vyřazen ze hry celý tým, hra nekončí. Končí až ve chvíli, kdy zůstane ve hře poslední hráč.

## **Menší výbuchy**

Výbuchy nezpůsobují poškození (ale i tak přidávají krátery a rozhodí věci na hexu).

## **Výběr náhlé smrti**

Během přípravy hry, ještě před vytvořením balíčku letecké podpory, zamíchejte všechny karty náhlé smrti a co nej-spravedlivěji je rozdělte mezi hráče. Přebytečné karty dejte do krabice. Každý hráč vybere jednu kartu náhlé smrti a umístí ji lícem dolů na stůl. Zbylé karty dejte do krabice. Sesbírejte karty, které hráči vybrali, zamíchejte je a vytáhněte 1 kartu náhlé smrti lícem dolů. Dejte ji dospodu balíčku letecké podpory, aniž byste se na ni podívali.

## **Bez náhlé smrti**

Během hry nepoužijete kartu náhlé smrti. Namísto toho zamíchejte všechny karty letecké podpory a vytvořte z nich jeden velký balíček. Pokud má hráč otočit kartu letecké podpory, ale balíček letecké podpory je již prázdný, zamíchejte všechny karty letecké podpory a utvořte z nich nový balíček lícem dolů.

## **Opožděné superzbraně**

Když tvoříte balíček zásob, nejprve vyřídíte všechny superzbraně a zamíchejte je zvlášť. Umístěte je na stůl lícem dolů. Teprve poté vezměte 2 zbylé zbraně (kromě počátečních) za každého hráče, který je ve hře, zamíchejte je a umístěte na balíček superzbraní lícem dolů.

## **Delší hra**

Když tvoříte balíček letecké podpory, nepoužívejte pouze 2 karty za každého hráče ve hře, ale použijte všechny karty letecké podpory.

## **Velká mapa**

Jestli máte pocit, že vaši wormsíci potřebují o něco víc prostoru, aby se mohli trochu protáhnout, než se na ně snese zkáza a chaos, můžete k mapě přiložit více dílů. Kolik? To je čistě na vás. Naše doporučení je, aby každý hráč ve hře přidal 1 díl mapy jako vždy. Nejmladší hráč pak může přidat libovolný počet dalších dílů.

## **Časovač**

Pokud chcete, můžete hráče trochu popohnat časovým limitem na provedení tahu. Na telefonu si nastavte časovač na 60 sekund. Nebo použijte přesýpací hodiny s pískem na 60 sekund. Když jste na tahu, tak ještě před aktivací wormsíka musíte otočit hodiny / spustit časovač. Jakmile zahájíte tah, musíte kroku 6 (konec tahu) dosáhnout ještě před koncem časového limitu!

Pokud se vám toto nepodaří, váš tah okamžitě končí, vy přeskočíte ke kroku 6 a přijdete o možnost provést jakékoli kroky tahu, které se vám nepodařilo stihnout v rámci limitu. Pokud právě vyhodnocujete text na kartě, dokončete toto vyhodnocení, ale pak ihned přejdete ke kroku 6. Další akce na kartě neprovedete.

## Tah hráče

1. Vyberte a aktivujte wormsíka
2. Vylečte wormsíka, pokud je zraněný
3. Plazení nebo skok
4. Plazení nebo skok... znovu
5. Použijte karty zbraně
6. Konec tahu
7. Otočte kartu letecké podpory
8. Předejte žeton zaměření dalšímu hráči (po levici)

## Zaměření

**Zaměření:** Umístěte žeton zaměření na hex.

**Letecký úder:** Tři hexy v řadě (vyznačené opačnou stranou žetonu zaměření, s šipkou).

**Hex na přímce:** Hex, který je v rovné řadě hexů vedoucí jedním ze šesti možných směrů větru. Váš aktuální hex je také na přímce.

**Nový:** Hex, na kterém není aktuálně žeton zaměření.

**Plný:** Hex, na kterém jsou 3 věci.

**Prázdný:** Hex, na kterém nejsou žádné věci.

**Nejprázdnější:** Hex, na kterém je co nejméně věcí. V případě shody mezi nimi vybere aktivní hráč.

## Vyhodnocení karty



Vyhodnoťte text na kartě, odshora dolů




Plazení nebo skok (viz dále)



Zahrajte další kartu

**Plazení:** Pohněte wormsíkem o 1 hex. Vyhodnotí oheň, možná spustí minu, sebere krabici. Viz str. 9.

**Pořádné rozhození:** Rozhodte danou věc, ale výsledek  považujte za libovolný směr. Viz str. 20.

**Poškození:** Poškodí věci (provedte podle karet shrnutí jednotlivých věcí), zničí poškozené wormsíky.

**Přesnost X:** Pokud žeton zaměření není na vašem aktuálním hexu nebo na sousedícím hexu, snižte X o počet hexů dělících aktuální hex od hexu s žetonem zaměření. Hodte X kostkami, vyberte výsledek na 1 kostce a poté pohněte žetonem zaměření odpovídajícím směrem, podle výsledku. Viz str. 19.

**Rozhození:** Hodte kostkou a pohněte žetonem zaměření/věcí o 1 hex ve směru, který padl. Viz str. 20.

**Výbuch:** Umístěte kráter na hex s žetonem cíle. Postupně (počínaje wormsíky) poškodte a rozhodte každou věc na tomto hexu. Viz str. 21.

**Skok:** Vyberte libovolný hex do vzdálenosti 2 hexů od aktuálního hexu wormsíka. Přesuňte wormsíka na tento hex (ignorujte jakékoli hexy – vody, země, či pomyslné – mezi aktuálním hexem a cílovým hexem). Poté wormsíka rozhodte. Viz str. 20. Možná skončí ve vodě!

**Změna směru větru:** Hodte kostkou. Pokud padlo číslo, otočte šipku na ukazateli větru směrem k tomuto číslu. Viz str. 21.