

Povstání

Princip hry

Hra je strategie, ve které se těží *naquadah*, za které se v základně týmu kupují budovy a jednotky. Každá jednotka může vyžadovat jednu nebo více budov. Děti bez jednotky se vrací do své základny.

Suroviny

Jednotky (a vše ostatní) se kupuje za *naquadah* (značí se jako **N**), což jsou barevné papírky roztroušené po lese. *Naquadah* může přenášet pouze jednotka **dělník** a to maximálně po jednom kuse. Pokud dělník zemře při přenosu suroviny, papírek zahazuje na zem.

Boj jednotek

Jednotky mohou útočit na nepřátelské jednotky (ne na spřátelené jednotky). Útok jednotky na jednotku je realizován dotykem. Jednotky pak porovnají svoje kartičky a vymění si útok. Zranění, čili **počet životů, které si každá z jednotek odečte od svých životů** se počítá jako:

$$\text{zranění} = \text{nepřátelské útočné číslo} + \text{bonus útoku} - \text{moje obrana} - \text{bonus obrany}$$

Negativní zranění se samozřejmě nepočítá. Po konci boje se od sebe jednotky vzdálí na několik kroků. Do souboje nelze zasahovat jinými jednotkami.

Pokud životy nějaké jednotky klesnou na nulu, jednotka umírá a dítě se vrací na základnu, kde se může stát jinou jednotkou.

Útok na základnu

Jednotka může zaútočit na základnu tím, že vejde do vyznačené oblasti. V tuto chvíli se na jednotku nedá útočit.

Útočící jednotka zraňuje základnu stejně, jako jinou jednotku. Cíl útoku je:

1. Obranná věž, pokud v základně nějaká je
2. Jedna jiná budova, pokud v základně nějaká je, dle výběru útočnicka
3. Jádro základny.

Budovy v základně mají útok a ignorují obranu útočící jednotky.

Oprava základny

Zničená základna může vytvářet pouze dělníky. Ti musí do základny přinést **10 naquadah**, aby ji znovu postavili. Pak základna může fungovat jako dřív.

Budovy

Každá budova může být v základně pouze jednou. V základně může být libovolný objem *naquadah*.

Budova	Cena	Útok	Životy	Poznámka
Centrum základny	10N	10	1	Nutné k chodu základny
Kasárna	10N	1	5	Potřeba pro bojovníka
Stáje	15N	1	10	Potřeba pro jezdce na mastage
Zbrojnice	20N	2	14	Potřeba pro válečníka s ma'tok a obrněného jezdce
Laboratoř	25N	1	10	Viz <i>vylepšování</i>
Obranná budova	20N	5	10	Priorita v případě útoku na základnu

Jednotky

Jednotka	Cena	Budova	Útok	Obrana	Životy
Dělník	0N	(nic)	0	0	1
Bojovník	1N	Kasárna	1	0	2
Jezdec na mastage	2N	Stáje	3	0	1
Válečník s ma'tok	3N	Kasárna + zbrojnice	4	1	3
Obrněný jezdec	4N	Stáje + zbrojnice	5	2	1

Vylepšování

Pokud je v základně budova *Laboratoř*, tým může koupit následující vylepšení:

Vylepšení	Cena
Útok +1	20N
Obrana +1	20N
Životy +1	20N

Tato vylepšení se započítávají při koupi nových jednotek, pokud je laboratoř postavená. Zničením laboratoře se vylepšení neničí - budou dostupná, jakmile je laboratoř znovu postavena.

Recyklace kartiček

Pokud jednotka zemře jednou ranou (má plné životy), není třeba si zaškrtnout její životy - kartička je přinesena do základny a může být použita znovu.

Cíl hry

Cílem hry je dát co nejvíc bodů, čili kompletně zničit co největší počet nepřátelských základen.

Problémy

- podvádění (nošení víc fazolů najednou)
- útoky - střídání útočníci / obránci
- obrana zbytečně komplikuje hru, vznikají dělníky nezabíjející na místech
- administrativa je problém - proškolení vedoucích, lépe řešit životy
- cooldown / doba stavění budov