Pravidla

(1.1)

1 - Před bitvou

Kostým

Je povinný po celou dobu hry a tvoří vaši vlastní vizitku, věnujte mu proto odpovídající pozornost. Nevyrábíte jej navíc pouze pro sebe, ale i pro atmosféru celé akce.

Jak má vypadat?
Doporučení a ilustrace jsou součástí popisu vaší role. Pokud si stále nejste jistí, podívejte se na fotky z minulých ročníků, zapátrejte po internetu, zeptejte se ostatních nebo organizátorů. Berte si příklad z těch nejlepších, neusnadňujte si to.

Vyjma dobrého pocitu navíc za skutečně dobře provedený kostým lze získat i trvalý bonus až +2 životy. Existuje však rovněž druhá možnost, kterou představuje postih až -2 životy, především (ale nejenom) pro případy typu „byl jsem línej“.

Zbraně

Před bitvou musejí být schváleny organizátory a dostanete na ně lepítko:

Černé - zbraň schválená bez (podstatných) výhrad
Červené - zbraň schválená s výhradami, v průběhu hry může být schválení odebráno

Zbraně mohou být neschváleny i bez udání důvodu a lze je rovněž v případě potřeby až do konce hry zabavit.

Bezpečnost
Mečovité zbraně budou mít čepele obaleny vrstvou měkkého materiálu (ne molitanu) o tloušťce minimálně 1 cm.
Ostří seker musejí být vyrobena z měkkého materiálu a při dopadu se ohnout.
Hlavice drtivých zbraní (kladiva, palcáty,…) musejí být z měkkého materiálu a při dopadu se deformovat.
Sekery a drtivé zbraně musejí mít oboustranně obalenou (měkčenou) nejméně horní 1/3 topora.
Drápy musejí být zhotoveny buď z měkkých materiálů, nebo jekoru (žádné dřevo).
Luky a kuše musejí mít rozumný nátah. Bezpečnost hodnotíme individuálně.
Pušky mohou být mechanické nebo křesadlové, NERFky ne. Bezpečnost hodnotíme individuálně.
Šípy a šipky musejí mít základ hlavice z korkového špuntu nebo víčka od PET lahve, obalený koulí z měkkého materiálu o průměru alespoň 5 cm.
Náboje do pušek a nosiče kouzel budou koule z měkkých materiálů o průměru alespoň 5 cm.
Štíty budou mít zaoblené a alespoň hadicí obalené hrany (nestačí kobercovka).

Váha
Zbraně nesmí být příliš lehké ani příliš těžké. Rozumně tak 0,5 - 1,5 kg u jednoručních, pro obouruční o něco více.

Rozměry
Dle možností vaší role. Sekery a kladiva jsou měřeny úhlopříčkou, drápy od zápěstí.

Estetický dojem
Zbraně by měly vypadat jako zbraně, zkuste se tedy vyvarovat zářivě zelených čepelí a podobně. Stejně tak je dobré myslet na to, že bezpečnost sice vždy bude na prvním místě, ale čím méně váš meč připomíná trubku, tím lépe.
Nosiče kouzel opatřete nějakou barvou a třeba proužky krepáku, ať nevrháte poslední vydání regionálního večerníku.

Bojovat smíte jen zbraněmi povolenými vaší roli. V průběhu hry je lze libovolně střídat a při možnosti boje dvěma použít i jen jednu z nich. Nikdy však nesmíte tvořit nové kombinace. Výjimkou jsou pouze drápy, které s jinými povolenými zbraněmi kombinovat lze a navíc je rukou s drápy i používat.
Šípy, šipky, náboje do pušek a nosiče kouzel smějí používat pouze jejich majitelé. Stejně tak sbírání je povoleno pouze za účelem předejití destrukci nebo pro předání majiteli. Jedinou výjimkou je, pokud vám majitel použití svojí munice či nosičů dovolí.

2 - Účastníci

V průběhu hry můžete narazit na spoustu lidí, konkrétně:

Miniony - dočasně někým povolaní služebníci srovnatelní s jednotkami 1. či 2. stupně
Jednotky - většina účastníků, tvoří armády bojujících stran
Vlajkonoše - nositelé zástav bojujících stran
Zvláštní postavy (ZP) - vzácné bytosti bojujících stran
Hrdiny - vládci a výše postavené osobnosti národů, jsou nadřazení jednotkám, vlajkonošům i ZP
Cizí postavy (CP) - další obyvatelé a bytosti světa, od veverky po boha, jejich postavení odpovídá roli
Správce pevností - starají se o neherní fungování bojujících stran (zadávají questy, spravují pokladnice,…)
Organizátory - jejich slovo je zákon, jako jediní mohou zároveň patřit i ke kterékoliv jiné uvedené skupině
Nehrající - fotografové, zdravotník, houbaři, hajný s jezevčíkem a vůbec osoby, které do hry nijak nezasahují

3 - Boj

Soubojový systém

Platné zásahové plochy: Trup, ruce po zápěstí (včetně), nohy po kotníky (včetně).
Neplatné zásahové plochy: Od zápěstí níže, od kotníků níže.
Zakázané zásahové plochy: Hlava, krk a rozkrok.

Při boji je povinností:
- tlumit zásahy
- zásahy provádět se zřetelným nápřahem (i drápy)
- kontrolovat svoji zbraň

Při boji je zakázáno:
- bodat nebo body naznačovat
- prorážení štítem, údery štítem nebo jejich naznačování
- proskakování řad
- jakýkoliv fyzický kontakt (mimo výslovné výjimky dále)
- používat zbraně či munici kohokoliv, kdo vám to nedovolil

Při boji je povoleno:
- krátké a nebolestivé přidržení soupeře za předloktí
- krátké přidržení či přišlápnutí neútočné části zbraně (ne štítu)

Pravidla průběhu:
- zásah je platný, pokud zasáhne platnou plochu
- zásah do platné a neplatné plochy je platný
- zásah do platné a zakázané plochy je neplatný
- po zásahu se souboj nepřerušuje, i od více soupeřů či ve sledu za sebou jsou platné
- při souseku jsou zasaženi oba soupeři
- zásah uznává zasažený
- při zásahu útočník hlásí způsobené zranění
- zásah obouruční zbraní platí jen, je-li držena oběma rukama
- zásah střelou platí pouze, pokud nepokračuje dále v původní dráze letu

Pravidla bezpečnosti:
- kdo je bolestivě zasažen, dá to na vědomí a úměrně situaci je dočasně nedotknutelný
- je povinností útočníka hlídat terén za obráncem a varovat ho, pokud za sebou má strom, hlubokou díru, apod.

Kouzla a schopnosti

Kouzla
Proti soupeřům se uplatňují zásahem nosiče, nikdy jinak.
Zásah nosičem sám nepůsobí žádné zranění.
Zásah nosičem se bere jako platný i do zbraně či štítu. Minutí však znamená neúspěšné použití kouzla.
S kouzlem je vždy spojeno zaklínání. Jeho podobu není nutno dodržet a lze jej případně nahradit vlastním, které však musí délkou odpovídat předloze a nesmí být zaměnitelné s normální řečí. Sesilatel se při zaklínání může normálně pohybovat (krokem, ne běžet) nebo bránit. Pokud je ale zraněn či zasažen jakýmkoliv efektem, kouzlo se nezdařilo a použití propadá.
Zvláštní formou nosiče je pro některá kouzla, označovaná jako hromadná, hrst luštěniny. Pro tato je zásahovou plochou pouze trup, neplatí zásah do zbraně (do štítu ano), vrh se provádí pouze jednou rukou a musí být plynulý.

Schopnosti
Proti soupeřům se uplatňují zásahem zbraní, nikdy jinak.
Při použití schopnosti zásahem zbraní je soupeř i normálně zraněn.
Podle druhu použití se kouzla i schopnosti dále dělí na aktivní / pasivní.

Aktivní
Jsou všechny, které jsou dány omezeným počet použití.
Dají se nabít 5 minutovým klidným pobytem v domovské pevnosti.
Nelze jich nikdy uplatnit více zaráz.

Pasivní
Jsou všechny působící neustále, v daném intervalu (každý třetí zásah /…) nebo za dané podmínky (vždy když / pokud / …).
Počet současně působících není nijak omezen.

Zda se jedná o kouzlo / schopnost a aktivní / pasivní je ve vašich pravidlech vždy uvedeno.
Při uplatnění na spojence či lokaci (pevnost, důl,…), je dosah kouzla / schopnosti daný konkrétním pravidlem.
Veškeré od jiných hráčů přijaté efekty (kladné i záporné) se berou pro současné působení vždy jako pasivní (jinak se ve všem řídíte tím, co řekl původce).

Efekty
Důsledky kouzel / schopností se souhrnně nazývají efekty. Níže uvedené se hlásí pouze daným heslem nebo gestem, je třeba je znát a vědět, jak se při nich chovat. Existují i mnohé další, ale ty už buď nevyžadují vzájemnou interakci, nebo skýtají dostatek prostoru pro vysvětlení (typicky mimo boj).

- **Imunita**
  Úplná odolnost na daný zásah či efekt. Pokud je neúčinný zásah samotný, jakýkoliv doprovodný efekt taktéž nepůsobí. Zamezí-li Imunita ale pouze projevení efektu, je zasažený stále normálně zraněn. V obou případech si přitom soupeř, pokud se jednalo o kouzlo / schopnost aktivní, či pasivní s omezeným použitím (např. „svým příštím zásahem“), použití odečítá. Nahlášení Imunity se také nevyhodnocuje jako platný zásah.

- **Paralýza**
  Po dobu 30 sekund se nesmíte pohybovat, bojovat, používat schopnosti, kouzlit ani mluvit. Paralýzu ukončí i první platný zásah (může být od spolubojovníka, ale ztratíte vždy alespoň 1 život).

- **Průraz**
  Zásah zbraní do štítu (ne zbraně) s tímto efektem se počítá jako platný.

- **Redukce**
  Zmenší utržené zranění. Nesděluje se o kolik, ale zasažený vždy ztratí alespoň 1 život.

- **Skrytí**
  Kdokoliv jej použije, musí mít viditelně ruku za hlavou. Po tuto dobu pro své okolí herně absolutně neexistuje.

- **Strach**
  Musíte utéct a neustále být nejméně 20 kroků od původce po dobu 60 sekund. Pokud dodržet vzdálenost není možné, utečete, kam to půjde (ale nejste sebevrah ani nenapadnete spolubojovníky). Nemůžete na nikoho útočit, používat kouzla ani schopnosti. Napadne-li vás ale někdo, budete se bránit. Pokud se původce efektu vzdálí z dohledu nebo zemře, efekt pomíjí.

- **Úhyb**
  Vyhnutí se zásahu, nejste tedy zraněni, ani nijak postižen případným efektem. Pokud se jednalo o schopnost aktivní, či pasivní s omezeným použitím (např. „svým příštím zásahem“), soupeř si přitom použití odečítá. Nahlášení Úhybu nevyhodnocuje jako platný zásah. Neúčinkuje na kouzla (nosiče).

- **Umlčení**
  Po dobu 60 sekund nesmíte mluvit. Nelze tudíž ani používat kouzla / schopnosti, jež vyžadují verbální projev (typicky zaklínání). Omezení neplatí pro nutné neherní projevy (např. sdělení výše zranění, efektu,…).

- **Zapletení**
  Po dobu 30 sekund nesmíte pohnout nohama, respektive odlepit chodidla od země.

- **Zpomalení**
  Po dobu 60 sekund se smíte pohybovat pouze pomalým krokem.

Život a smrt

Smrt
Nastává, pokud vaše životy klesnou na 0. Poté padnete (lze brát ohled na druh kostýmu či situaci, hraní smrti není povinné) a odklidíte se mimo samotné bojiště. Tam vyčkáte skončení střetu (lehněte si nebo dřepněte), plus ještě cca. 20 sekund. Nedojde-li do té doby k oznámení o využití vaší mrtvoly, se zbraněmi za hlavou odejdete do domovské pevnosti. Mrtvoly nesmí mluvit s živými, ani jakkoliv zasahovat do herních událostí.

Manipulace s mrtvými
Pro přenášení mrtvol platí, že nosič se musí mrtvoly jednou rukou dotýkat a ona jde s ním (vycházkovým krokem). Mrtvoly lze přenášet pouze kvůli questům nebo pro využití kouzel / schopností. Jiná manipulace je zakázána a i pro povolené platí, že když se mrtvole něco nelíbí, musíte to zahrát jinak.
Je-li mrtvola nějakým způsobem herně využita, bez ohledu na reálnou podstatu činnosti (vysáta, prokleta, vyvolán minion,…), rovnou odchází do domovské pevnosti (nebo se řídí instrukcemi). Využít mrtvolu lze pouze jednou.
Mrtvoly lze také prohledávat. Kdo tak chce učinit, zkrátka to mrtvole oznámí a ona mu vydá veškeré herní předměty, které má právě u sebe. Toto se nebere jako „využití“ mrtvoly a musí probíhat alespoň v relativním klidu (nestačí v boji po někom houknout, že ho prohledáváte).

Reinkarnace
Probíhá v domovské pevnosti.
Každá jednotka má svoji budovu, na které přibude vždy v xx:00 a xx:30 až 1/2 oživení (kolíčků) z maximálních dle registrace možných stavů jednotky (zaokrouhleno nahoru), dokud se nenaplní. Pokud na ní kolíček bude, odepnete ho (vložíte do obalu budovy) a jste opět živí (i s nabitými kouzly / schopnostmi). Pokud ne, musíte vyčkat. Pakliže je více zájemců než oživení, dohoda je na vás.
Hrdinové se reinkarnují 10 minut, vlajkonoši a ZP 5 minut.
Další možností reinkarnace je použití posil. Samotný proces probíhá u správce pevnosti, který zároveň posily likviduje. Počet nutný obětovat k efektu reinkarnace vychází z toho, k jakému stupni jednotky náležíte (1. / 2. = 1, 3. / 4. = 2, 5. / 6. / kouzelníci = 3). Hrdinové, vlajkonoši ani ZP se takto reinkarnovat nemohou.

Léčení a doplňování many
Ztracené životy si můžete vyléčit v domovské pevnosti a to rychlostí 1 minuta = 1 život. Musíte přitom být v klidu.
Manu si můžete doplňovat v domovské pevnosti a to rychlostí 1 minuta = 2 many. Musíte přitom být v klidu.

4 - Herní lokace

Pevnosti

Na herní ploše se nachází celkem 2:

Greystone (Gryfí říše / Stříbrná města / Irollan)
Adad-usur (Nekorrum / Grimrock / Sweristal)

Pevnosti mají 1 bránu, kterou lze libovolně vstupovat (i střílet / kouzlit).

Jejich hranice tvoří látkové hradby, pro které platí, že:
- není možné je přelézat ani podlézat
- nesmí se přes ně předávat herní předměty
- nesmí se přes ně bojovat (vyjma střelby a kouzlení)
- střílet a kouzlit lze pouze zevnitř ven
- je zakázáno je jakkoliv upravovat

Co se zde děje:
- probíhá léčení a reinkarnace
- nabíjejí se kouzla a schopnosti
- každých 30 minut (xx:15 a xx:45) přibude do pokladnice 200 zl
- shromažďují se zlato, suroviny a posily
- probíhá stavba budov

Obléhání
Je dáno aktivním bojem uvnitř hradeb či o bránu (v případě sporu rozhoduje správce pevnosti).
Ukončuje léčení, doplňování many a nabíjení kouzel / schopností. Přerušuje reinkarnaci hrdinů, vlajkonošů ZP a doplňování oživení na budovy. Reinkarnace jednotek možná je, ale pouze posilami (viz. „Reinkarnace“).

(Ne)dobytí
Pokud v pevnosti nezůstali žádní živí obránci a zároveň zbylo nejméně 6 útočníků, z nichž jeden je hrdina či vlajkonoš, je dobyto. Správce zlikviduje všechna oživení na budovách a útočící hrdina či vlajkonoš od něj dostane 150 zl, které ubydou z pokladnice (může jít i do mínusu).
Pokud útočníci obránce sice pobili, ale nezbylo jich dost, obléhání vzdají, či právě docházelo k obnově (viz. níže), dobyto není.

Obnova
Nastává vždy po skončení obléhání, tedy správcově verdiktu (ne)dobytí.
Pokud k dobytí došlo, za 30 minut se všechny přítomné mrtvé jednotky strany reinkarnují (tento čas nelze žádným způsobem zkrátit na méně, než 5 minut). Od této chvíle začíná také běžet nový interval pro doplňování oživení. Výjimkou jsou hrdinové, vlajkonoši a ZP, kteří se mohou začít reinkarnovat ihned po dobytí. V dobyté pevnosti se lze léčit i doplňovat manu, ale až do skončení obnovy ji nelze dobýt.
Pokud k dobytí nedošlo, interval pro doplňování oživení pokračuje, jako by vůbec nebyl přerušen a měla-li se nějaká oživení objevit v průběhu obléhání, stane se tak nyní. Reinkarnace hrdinů, vlajkonošů i ZP může navázat, kde skončila.

Užitečné informace
Definice obléhání bojem jej skutečně vyžaduje, postávání ani vyjednávání není boj.
Obráncem je každý, kdo při obléhání klade odpor. Stejně tak útočníkem je každý, kdo obléhat chce, bez ohledu na to, kdy se přidal.
Za živé obránce jsou pokládáni pouze ti skutečně živí, pouhá přítomnost oživení (kolíčků) nestačí. Stejně tak se za živého obránce nepovažuje ani kdokoliv Skrytý (viz. „Kouzla a schopnosti“).
Dobytou pevnost ve fázi obnovy lze obléhat, ale vždy to končí neúspěchem a interval obnovy nijak neovlivní.

Bitevní pole (BP)

Vyznačený prostor, přístupný pouze mezi xx:25 a xx:35, se kterým zvnějšku nelze interagovat (kouzlit, mluvit, předávat věci,…). Dohlíží na něj Strážce (organizátor).
V daném intervalu může vstoupit vždy 1 hrdina a jednotky určené hodnoty (viz. Questy, ZP ani vlajkonoši na BP vstoupit nemohou) z každé aliance (mohou být vybráni i ti, kteří čekají na oživení). Skupina musí vyrazit z pevnosti, do této se pak opět navrací (ve stavu, v jakém jste ji opouštěli; je-li pevnost obléhána, pak musíte vyčkat) a vždy pohromadě. Po cestě se skupinou nelze interagovat (kouzlit, mluvit, předávat věci,…; dejte si obě ruce na hlavu). Na bitevním poli se střetnete o kořist (zlato, posily, artefakty,…). Každý střet je přitom doplněn o unikátní pravidlo. Druh kořisti i znění pravidel jsou vždy neznámé.
Na bitevním poli začínáte střet ve stavu, jako byste se právě reinkarnovali. Nelze zde využívat žádné artefakty ani jiné předměty (máte-li je u sebe, smrt na bitevním poli je neovlivní), ani efekt Skrytí. Mrtvoly zůstávají bez výjimky na místě až do skončení střetu a případnou kořist odnášíte bez omezení (nelze nijak ukrást). Střet zahajuje a ukončuje Strážce.

Doly a pily

Obsahují budík s časem a každých 30 minut (xx:15 a xx:45) se zde objeví 10 kusů dřeva / kamení (pily / doly). Můžete vzít dřevo / kamení, jehož čas právě nastal nebo už uběhl (vždy poznačen).
Na herní ploše se nacházejí celkem 2x2.

Domény

Obsahují budík s časem a každých 30 minut (xx:15 a xx:45) se zde objeví 50 zl a 2 posily. Můžete vzít zlato a posily, jejichž čas právě nastal nebo už uběhl (vždy poznačen). Posily z domén soupeřící aliance však budou po předání správci vaší pevnosti zničeny.
Na herní ploše se jich nachází celkem 6, po 1 tematicky pro každou z bojujících stran.

Kruh hvězd

Znázorňuje hvězdnou oblohu Ashanu a obsahuje interaktivní pohyblivé mechanismy.

Obelisky

Každý obelisk je označen jedinečnou dračí runou. Několikrát za hru vydá vždy 1 dračí krev. Lze ji vzít pouze po dobu určené celé hodiny (tedy xx:00 - xx:00) a to tehdy, když dračí runa obelisku bude totožná s runou této hodiny (viz. Questy). Musí být také ještě v dané hodině uložena v pevnosti, jinak zanikne (nezapočítá se). Dračí krev jejíž čas už uplynul, vzít již nelze. Obelisků může být aktivních i více zaráz nebo také žádný.
Na herní ploše se jich nachází celkem 6.

Další lokace

Ve hře se samozřejmě mohou vyskytovat i další lokace. Pakliže budou kromě identifikace opatřena také přídavným textem, je třeba se jím řídit.
Je-li některá lokace ohraničena látkovými hradbami, platí pro ně stejná pravidla, jako pro hradby pevnosti.

5 - Předměty

Zlato
- kartičky v hodnotě 10, 50 nebo 100 zlatých
- můžete u sebe mít nejvýše 100 zlatých
- lze jej uložit v pevnosti

Suroviny (dřevo + kámen)
- kartičky v hodnotě 10 kusů dřeva / kamene
- můžete u sebe mít v součtu nejvýše 10 kusů surovin
- lze je uložit v pevnosti

Posily
- kartičky v hodnotě 1 posily
- můžete u sebe mít nejvýše 2 posily
- při smrti se nepředávají, ale zanikají (odevzdáte správci pevnosti)
- lze je uložit v pevnosti

Dračí krev
- kartičky v hodnotě 1 dračí krve
- můžete u sebe mít nejvýše 1 dračí krev
- při smrti se nepředávají, ale zanikají (odevzdáte správci pevnosti)
- lze je uložit v pevnosti

Artefakty
- kartičky s popisem efektu artefaktu
- dělí se dle vzácnosti na obyčejné (šedé), vzácné (modré), unikátní (žluté) a legendární (červené)
- jakmile efekt artefaktu poprvé použijete, nemůžete jej již nikomu předat, nemůže vám být odebrán a vyměnit za jiný jej lze jen za cenu jeho zničení (kartičku poté odevzdáte správci domovské pevnosti)
- artefakt, jehož efekt jste již poprvé použili, vám zůstane počet reinkarnací rovný jeho jedinečnosti, tedy 1 - 4 (poté kartičku odevzdáte správci pevnosti)
- můžete u sebe mít nejvýše 1 artefakt

Questové předměty
- jsou představovány reálnými věcmi
- pokud nevíte, k čemu daný předmět slouží, nesmíte s ním nijak manipulovat
- můžete u sebe mít nejvýše 1 questový předmět (není výslovně uvedeno jinak)

Minioni nesmějí nosit předměty (není-li to výslovně povoleno).
Veškeré předměty musejí být buď odpovídajícím způsobem uloženy, nebo osobně nošeny, nic nesmíte schovávat po lese.

6 - Doplňující

Questy

Dějové
Zadávají je správci pevností každou celou hodinu (předávají je libovolnému přítomnému hrdinovi, i mrtvému).
Questy mají uveden počet BB (bitevních bodů), které jsou k dispozici pro bitevní pole (viz. Bitevní pole) v následující hodině. Hodnota jednotky v BB odpovídá ceně reinkarnaci jednotky posilami podle jejího stupně (1. / 2. = 1 BB, 3. / 4. = 2 BB, 5. / 6. / kouzelníci = 3 BB) dle Obecných pravidel (i kdyby libovolné jiné pravidlo umožňovalo tuto cenu měnit). Nevyužité BB propadají.
Questy mají uvedeny dračí runy aktivní v následující hodině.
Úspěchy v dějových questech rozhodují o výsledku bitvy.

Individuální
Zadávají je CP kdykoliv, kdekoliv a komukoliv dle své (zlo)vůle. Výsledek bitvy přímo neovlivní, ale mohou přinést materiální, či jiné výhody. Je dobré nad nimi přemýšlet, protože ne každý vám skutečně musí chtít pomoci a i jejich nesplnění se někdy může ukázat jako pozitivní.

Grál

Grál (questový předmět) je zakopaný několik centimetrů pod zemí na herní ploše. K jeho nalezení vede mapa (puzzle), jejíž dílky můžete v průběhu hry získávat (využitím dračí krve, od CP, z kořisti bitevního pole,…). Pokud si myslíte, že místo poznáváte, prostě kopejte.
Kdo grál nalezne a donese jej do domovské pevnosti, získá požehnání bohů ve formě budovy grálu pro zvolenou stranu (ale pouze pro ni). Pokud dojde k dobytí pevnosti s budovou grálu, tato budova je zničena a správce automaticky vydá grál útočníkům.

Budovy

O jejich výstavbě rozhodují hrdinové a nelze je zničit (není-li výslovně řečeno jinak).

Druhy budov

Budovy pevnosti - zvyšují příjem zlata, posilují obranu, umožňují výměnu surovin,…
Budovy jednotek - povyšují daný jednotky na vyšší úrovně, ovlivňují jejich oživování,…
Zvláštní budovy - mají rozličné zvláštní efekty