

## miniRD

miniRD je turnaj, kde se hráči utkají v bojích 1vs1 za předem stanovených podmínek v několika kolech. V miniRD se bude bojovat především na malých rozlohách, což by mohlo být pro mnohé zpestření a nevšední zážitek s chystaným překvapením na konci turnaje.

### Pravidla pro MiniRD

#### Přihlášení do soutěže:

##### Přihláška ve tvaru:

Soutěž: miniRD

Název gubernátu: xxx

Název aliance: miniRD\_xxx

Vaše zvolená rasa: (Zvolit si existující rasu)

xxx – libovolný text

Následně budete hromadně informováni o přijetí/nepřijetí do soutěže a také bude zveřejněno vaše startovní číslo a vaše pozice bude vyznačena v herním plánu.

Přihlášku zašlete do gubernátu: **Natalie White**

#### Organizační pravidla soutěže:

- Každému hráči bude přiděleno startovní číslo, pod kterým bude zapsán do herního plánu. Toto číslo vám bude přiděleno na základě vašeho pořadí registrace do soutěže. První přihlášený bude mít pořadové číslo 1, druhý bude mít číslo 2 atd.... Následně pomocí programu budou náhodně vygenerovány soutěžní dvojice.
- Všichni hráči budou předem informováni, v jaký den musejí založit své soutěžní gubernáty (název gubernátu a soutěžní aliance musí odpovídat podané přihlášce do soutěže).
- Nedodržení stanoveného dne založení gubernátu znamená automatické vyloučení ze soutěže.
- Hráč může mít maximálně jeden soutěžní gubernát .
- Po rozlosování soutěžních dvojic budou zveřejněné také zvolené rasy všech soutěžících.
- Název aliance bude ve tvaru miniRD\_xxx (za xxx si můžete doplnit libovolný text. Maximální délka názvu aliance je 20 znaků. miniRD\_ tvoří 7 znaků). O názvu aliance musí hráč informovat předem organizátora soutěže prostřednictvím přihlášky do soutěže.

#### Základní pravidla soutěže:

##### Startovní podmínky:

- Hráč na pokyn organizátora založí alianci a nahlásí se organizátorům.
- Před vstupem do soutěžní aliance nesmí být odehrán ani jeden tah.
- Je přísný zákaz nakupování pozemků.
- Startovní nastavení gubernátu vám bude přenastaveno pro podmínky soutěže.
- V den založení gubernátu každý hráč může odehrát libovolné množství tahů (hrou budete mít přiděleno 49 tahů u skřeta a 43 tahů u ostatních ras). Po odehrání je nutno nastavit v sekci

politika: **Zvýšit okamžitě věk gubernátu na 4, tak, aby mu po přepočtu skončil úvodní protektorát.** Po prvním přepočtu už nebudou organizátorem přiděleny nové tahy. Záleží na soutěžícím, jak se rozhodne využít hrou přidělené tahy. Do dalších přepočtů každý soutěžící obdrží nové tahy pouze v rámci standartních možností hry (+17 tahů u skřeta a +15 tahů u ostatních ras).

- Po okamžitém zvýšení herního věku na 9 se čeká na přepočet, kdy oficiálně odstartujeme první kolo.
- Zákaz používání jakýchkoliv placených upgradů. Soutěžní gubernát nesmí mít utracený ani jeden kredit v průběhu soutěže. V rámci soutěže je možné kdykoliv využít zkušební bezplatné upgrady (Analyzátor novinek a Imperátorský stan). Tyto dva upgrady jsou platné pouze 7 dní a jejich aktivaci lze provést pouze jednou.
- Porušením jakékoliv startovní podmínky znamená automatické vyloučení ze soutěže bez možnosti umístění v soutěži a druhý z dvojice automaticky postupuje do dalšího kola.

#### **Obecná pravidla soutěže:**

- Hráč může každý přepočet odehrát libovolný počet tahů.
- Jsou povoleny všechny dostupné útočné akce (vojáci, zloději a magie).
- Obchodovat na trhu (nakupovat/prodávat) je povoleno v rámci standartních herních možností.
- Draci tvoří jedinou vojenskou jednotku, která vám bude ponechána po dobu celého turnaje.
- Nalezení generálové vám budou ponecháni. (Na příchod generálů má vliv herní věk).
- **Jedno herní kolo má 3 přepočty.**
- Po třech přepočtech bude určen vítěz. Následně vám budou do dalšího soutěžního kola hromadně přenastaveny soutěžní gubernáty pro pokračování v soutěži (za vítěze se považuje ten, kdo bude mít více pozemků ze soutěžní dvojice)
- K určení vítěze je určující přepočtová rozloha.

#### **Startovní nastavení gubernátu pro každé kolo bude nastaveno takto:**

O přesném termínu začátku soutěžního kola bude organizátor vždy informovat s předstihem. Organizátor také bude informovat všechny soutěžící o samotném průběhu soutěžního kola. Počet herních kol se také liší podle počtu přihlášených hráčů v turnaji. Přesný počet kol bude vždy upřesněn. Níže je uvedeno základní nastavení jednotlivých herních kol.

#### **1. kolo:**

V prvním kole bude každý hráč startovat s dřívějším defaultním nastavením gubernátu.

Startovní rozloha v prvním kole bude 1 000 pozemků.

Do dalšího soutěžního kola budou upraveny postavené speciální budovy. Výjimku tvoří Oborové budovy, u kterých záleží čistě na hráči, které se rozhodne postavit. Tyto oborové budovy vám zůstanou po dobu celého turnaje. Rozestavěná Oborová budova na konci soutěžního kola se automaticky zboří.

#### **2. kolo:**

Pozemky: 1 200

Obyvatelé: 3 000

Popularita: 100

Postavena pouze třetí řada speciálních budov (Jmenovitě: Oltář zasvěcení, Gilda zlodějů, Opravna zbraní, Generálova vilka, Vodárna, Dračí hradby)

Zbořené všechny infrastrukturní budovy

12 000 infrastrukturních bodů

3M zlata, 3 000 jídla, 12 000 zbraní, 12 000 kamení

Odstraněny efekty kouzel

Věda v profesích bude vynulována

Odebrány všechny vojenské jednotky (výjimku tvoří draci)

### **3. kolo**

Pozemky: 1 400

Obyvatelé: 3 500

Popularita: 100

Postavena pouze třetí řada speciálních budov (Jmenovitě: Oltář zasvěcení, Gilda zlodějů, Opravna zbraní, Generálova vilka, Vodárna, Dračí hradby)

Zbořené všechny infrastrukturní budovy

14 000 infrastrukturních bodů

4M zlata, 3 500 jídla, 14 000 zbraní, 14 000 kamení

Odstraněny efekty kouzel

Věda v profesích bude vynulována

Odebrány všechny vojenské jednotky (výjimku tvoří draci)

### **4. kolo**

Pozemky: 1 600

Obyvatelé: 4 000

Popularita: 100

Postavena pouze třetí řada speciálních budov (Jmenovitě: Oltář zasvěcení, Gilda zlodějů, Opravna zbraní, Generálova vilka, Vodárna, Dračí hradby)

Zbořené všechny infrastrukturní budovy

16 000 infrastrukturních bodů

5 120 000 zlata, 4 000 jídla, 16 000 zbraní, 16 000 kamení

Odstraněny efekty pozitivních i negativních kouzel

Věda v profesích bude vynulována

Odebrány všechny vojenské jednotky (výjimku tvoří draci)

### **5. kolo**

Pozemky: 2 000

Obyvatelé: 5 000

Popularita: 100

Postavena pouze třetí řada speciálních budov (Jmenovitě: Oltář zasvěcení, Gilda zlodějů, Opravna zbraní, Generálova vilka, Vodárna, Dračí hradby)

Zbořené všechny infrastrukturní budovy

20 000 infrastrukturních bodů

8M zlata, 5 000 jídla, 20 000 zbraní, 20 000 kamení

Odstraněny efekty pozitivních i negativních kouzel

Věda v profesích bude vynulována  
Odebrány všechny vojenské jednotky (výjimku tvoří draci)

**Herní plán:**

Budeme využívat tzv. Švýcarský systém, kde na základě vašich vygenerovaných čísel budete seřazeni do soutěžních dvojic. Na konci každého herního kola bude určen **vítěz** a **poražený** v duelu. Následně v druhém kole budou sestaveny nové dvojice hráčů, kteří se postaví proti sobě (tedy vítězové prvního kola proti sobě a poražení prvního kola proti sobě). Tento mechanismus se opakuje do té doby, dokud nebudeme mít rozřazené všechny hráče od prvního místa až po poslední místo. ([http://cs.wikipedia.org/wiki/Švýcarský\\_systém](http://cs.wikipedia.org/wiki/Švýcarský_systém)).

**Body:**

V rámci soutěže je možné získat body:

Vítěz:	1 bod
Poražený:	0 bodů
Remíza:	0,5 bodu

Bonusový bod:

Největší rozloha na konci soutěžního kola: 1 bod

Bonusový bod může získat pouze jeden soutěžící v daném kole. Prakticky to znamená, že ten kdo vyhraje duel a zároveň bude mít největší rozlohu gubernátu ze všech soutěžících, tak obdrží celkem 2 body.