

RYTÍŘI — A — RAUBÍŘI



PRAVIDLA HRY

Říká se, že každá doba má své hrdiny. A že hrdinou se člověk může stát v každém věku. A je to pravda. V nedalekém království (nebo je to maloměsto?) jedna družina takových hrdinů právě vzniká! Jsou odvážní, jsou neohrožení, a hlavně teď mají prázdniny! Takže si dávají dohromady výbroj. Z kusu lepenky je hned barbarská sekera, z roury od kamen rytířská přilba, ze starého ubrusu kouzelnický plášť. Dětská fantazie je nekonečná, stejně jako možnosti dobrodružství! Třes se, temnoto! Běda vám, draci, upíři a jiní zlořádi sužující tento kraj! Rytíři, kouzelníci, lupiči i šermíři již vyrazí vstříc hrdinským skutkům.

Tolik tedy teorie. Zdá se ale, že v okolí asi není dost upírů a draků, protože to ve skutečnosti většinou končí tím, že hrdinové bojují mezi sebou, byť v přátelských kláních. Sami jsou občas trochu raubíři.

1. CÍL HRY

V této hře hráči vyčerpávají žetony energie, aby mohli hrát kombinace karet, pomocí nichž snižují rovnováhu soupeřům a sami se snaží udržet tu svoji. Hráč, který sníží rovnováhu svého soupeře na 0, získá „zářez“. Hráč se dvěma zářezů zvítězí.

Ahoj, jmenuju se Štěpán. Pokud se chceš přidat do naší party a stát se statečným bojovníkem, můžu tě naučit jak na to. Zatím si vymysli svůj kostým a já začnu s vysvětlováním.

V této hře pořádají neohrožení hrdinové přátelské souboje, aby cvičili své bojové dovednosti.

Dřevěné žetony značí energii bojovníků, každá karta zobrazuje nějaký velkolepý útok, blok nebo kouzlo. Cílem je soupeře ochromit a vrhnout se na něj v promyšlené sérii útoků, až ztratí rovnováhu a spadne na zem – zatímco ty šetříš svoji energii a snažíš se udržet na nohou.



2. SEZNAM KOMPONENT



48 žetonů energie

(16 červených, 16 modrých, 16 zelených)



4 figurky rovnováhy



6 žetonů zářezů



12 desek postav



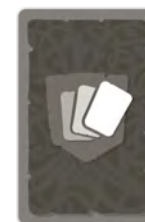
4 desky hráčů



8 karet postojů
(4 červené, 4 zelené)



12 blokovacích karet
(4 červené, 4 modré, 4 zelené)



68 bojových karet
(20 červených, 20 modrých, 20 zelených, 8 fialových)



4 nápovědní listy

3. PŘÍPRAVA HRY

Ten z vás, kdo měl na sobě naposledy nějaký kostým, bude **začínající hráč**.

Na stůl rozdejte tolik náhodně vylosovaných desek postav, kolik je hráčů, plus dvě navíc. Poté si po jedné postavě vyberou všichni hráči, a to počínaje hráčem napravo od **začínajícího hráče** a dále v pořadí proti směru hodinových ručiček. Zbylé desky postav vraťte do krabice.



Zamíchejte bojové karty, vytvořte z nich **společný dobírací balíček** otočený lícem dolů a položte jej doprostřed stolu. Vedle něj položte červené a zelené karty postojů, které dohromady tvoří **společnou zásobu postojů**.

Každý hráč si vezme následující komponenty a uspořádá si svůj herní prostor jako na obrázku níže.



společná zásoba karet
červených a zelených postojů

dobírací
balíček



A deska postavy

B deska hráče s připravenými žetony
v počtu uvedeném na desce postavy

C figurka rovnováhy umístěná na pole III
na stupnici rovnováhy

D bojové karty

(3 začínajícímu hráči, 4 druhému hráči v pořadí, ostatním 5;
ve dvou hráčích 4 karty začínajícímu hráči a 5 druhému)

E blokovací karty (1 červená, 1 modrá a 1 zelená)

F volný prostor pro sérii

4. PRŮBĚH HRY

Ještě před prvním tahem může každý hráč odložit z ruky libovolný počet bojových karet a dobrat si stejný počet nových. (Toto lze provést pouze jednou, a to na začátku hry.)

Hru zahájí začínající hráč svým tahem. Poté se hráči střídají v tazích v pořadí po směru hodinových ručiček. Je-li hráč na tahu, buď **bojuje**, **NEBO odpočívá**.

4.1 HRÁČ BOJUJE

Pokud hráč bojuje, skládá se jeho tah ze tří fází:

1. Hraní karty

- Hráč **vyčerpá jeden svůj žeton energie**,
- za to **zahraje jednu bojovou kartu** odpovídající barvy ze své ruky.

2. Vyhodnocení

- Hráč **vyhodnotí efekt žetonu**, který vyčerpал,
- **vyhodnotí efekty na kartě**, kterou právě zahrál,
- poté tuto kartu **umístí do své série**.

3. Úklid

- Má-li hráč v sérii **tři karty**, celou sérii odloží.
- Hráč si **dobere karty** z dobíracího balíčku tak, aby jich měl v ruce 6, poté jednu kartu z ruky odloží.

4.2 HRÁČ ODPOČÍVÁ

Hráč provede postupně následující tři kroky:

- 1. Odloží celou svoji sérii** (bez ohledu na počet karet v ní) na odkládací balíček a vrátí do společné zásoby **všechny postoje**, které má před sebou.
- 2. Obnoví si všechny své vyčerpané žetony energie.**
- 3. Dobere si karty** z dobíracího balíčku tak, aby jich měl v ruce 6. Poté jednu kartu z ruky odloží.

V souboji útočíš, bráníš se a sesíláš mocná kouzla jako skutečný hrdina. Vlivem tvých útoků soupeř ztrácí rovnováhu, dokud nespadne na zem.

Ale hlídej si i své síly, aby se situace nezvrtla a na zemi jsi náhodou neskončil ty sám.



5. ŽETONY ENERGIE

Ve hře jsou žetony energie tří barev: červené, modré a zelené. Tyto žetony jsou důležité, pokud chce hráč bojovat – v takovém případě musí mít k dispozici připravený žeton v barvě karty, kterou chce zahrát.

5.1 „VYČERPAT“ A „OBNOVIT“

Na začátku hry mají hráči všechny žetony energie **připravené**, to znamená, že jsou barevnou stranou vzhůru.

Kdykoli musí hráč „vyčerpat“ žeton, otočí jej bílou stranou nahoru. Když si má žeton „obnovit“, otočí ho zpět barevnou stranou nahoru (čímž je žeton opět připravený).

Žetony jsou energií bojovníků. S každou zahranou kartou se vyčerpávají, stejně jako se bojovník unavuje každým dalším pohybem v souboji.

Pokud potřebuješ obnovit síly, musíš polevit v útoku, nebo si dokonce odpočinout.

Má-li hráč **vyčerpaný všechny žetony energie** jedné barvy, **nemůže hrát žádnou kartu** této barvy, dokud si žetony zase neobnoví. To udělá například tím, že ve svém tahu nebude bojovat, ale **odpočívat**.



5.2 EFEKTY ŽETONŮ

Každý žeton také spouští určitý efekt, a to v závislosti na své barvě. Když hráč vyčerpá žeton ve **fázi hraní karty**, vyhodnotí ve **fázi vyhodnocení** nejprve jeho efekt, který zacílí na jednoho z hráčů, případně na sebe.

-   Sníží soupeři rovnováhu o 1.
-   Zablokuje soupeře blokovací kartou.
-   Zvýš sobě nebo svému spojenci rovnováhu o 1, **NEBO** obnov sobě nebo svému spojenci (viz 11.3) libovolný žeton energie.

5.2.1 BLOKOVÁNÍ MODRÝM ŽETONEM

Na rozdíl od přímočarých efektů červeného a zeleného žetonu je použití modrého žetonu spojeno s trochu složitějším herním mechanismem. Pokud hráč použije tento žeton, ze svých blokovacích karet tajně vybere jednu a vyloží ji lícem dolů před soupeře, kterého chce blokovat.

Jakmile je tento soupeř na tahu a rozhodne se, že bude **bojovat**, nejdříve vyčerpá žeton energie a zahrane kartu stejné barvy – poté může vlastník blokovací karty tuto kartu odhalit. Pokud soupeř zahrál žeton barvy, která se shoduje s blokovací kartou, je tento soupeř **zablokovaný**. Zablokovaný soupeř **musí**:

- **Odložit** právě zahranou kartu na odkládací balíček.
- **Vrátit do společné zásoby všechny postoje**, které má před sebou.
- **Pokračovat fází úklidu** (přeskočit fázi vyhodnocení).

Žeton energie, který v tomto tahu soupeř vyčerpá, **zůstává vyčerpaný**.

Žetony mají různý charakter podle barvy: červená je agresivní a přímo útočí na soupeřovu rovnováhu; modrá je zákeřná, balancuje na ostří nože, umí soupeři zavařit, ale taky tě vytáhnout z problému; zelená je oproti ostatním harmonická, ale i tichá voda břehy nakonec podemele...



Pokud se barvy blokovací karty a použitého žetonu neshodují, nebo zablokovaný soupeř odpočíval, nic se neděje a vlastník blokovací karty ji nemusí odhalovat.

V každém případě si po tahu tohoto soupeře bere vlastník blokovací karty tuto kartu zpět k sobě.

6. BOJOVÉ KARTY

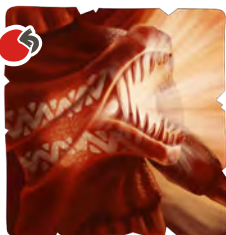
Každá karta má jednu ze tří základních barev (červená/modrá/zelená – stejně jako žetony), nebo je fialová („žolíková“). Pro zahrání karty je nutné vyčerpat jeden žeton stejné barvy, jako má karta. To připomíná symbol , , resp.  na každé kartě.

Barvu karty určuje převažující odstín ilustrace (i když se jednotlivé ilustrace liší). Fialové karty mají libovolnou barvu, kterou si hráč zvolí (jedna fialová karta může mít v každou chvíli jinou barvu – dle potřeby hráče).

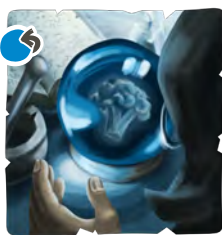
Karty zobrazují útoky, úskoky, finty a kouzla v té nejpičtější podobě, jakou si jen dokážeš představit.

Pro zahrání karty je zapotřebí vyčerpat žeton, což představuje vynaložené úsilí a tvou rostoucí únavu v souboji.

ČERVENÁ



MODRÁ



ZELENÁ



FIALOVÁ



6.1 ROZBOR KARTY

V horní části bojových karet jsou znázorněny symboly. Některé karty mají pouze jeden, a to **základní efekt (A)**. Většina karet má ale kromě základního efektu (A) ještě **podmínku (B)** a **bonusový efekt (C)**.

Když hráč hraje kartu, položí ji viditelně před sebe. Následně ve **fázi vyhodnocení** čte její symboly postupně zleva doprava. Nejprve vyhodnotí základní efekt, poté pokud má karta podmínku, zkontroluje, zda ji splnil, a pokud ano, vyhodnotí i bonusový efekt.

Takto hráč vyhodnocuje vždy jen tu kartu, kterou právě zahrál.

Výjimkou jsou fialové karty, které žádné efekty nemají.

Na konci **fáze vyhodnocení** hráč umístí zahrnou kartu do své **série**.

6.2 SÉRIE

Nad svou deskou postavy a deskou hráče má každý hráč k dispozici tři pozice pro karty v sérii. Na konci své **fáze vyhodnocení přesune** hráč kartu, kterou právě zahrál, **na volnou pozici své série nejvíce vlevo**. Od této chvíle se karta stává součástí série.

Pokud má hráč ve fázi úklidu v sérii tři karty, musí celou sérii odložit na odkládací balíček.

6.2.1 PODMÍNKY

Aby hráč splnil podmínku na zahrané kartě, musí mít ve své sérii vyloženou barevnou kombinaci karet, kterou tato podmínka vyžaduje. Barvy mohou být v sérii přítomny v libovolném pořadí. Některým kartám stačí pro splnění podmínky jen jedna karta v sérii (v takovém případě nevádí, když jsou v sérii i další barvy navíc).

Nezapomeňte, že fialové kartě může hráč i pro tyto účely přidělit pokaždé libovolnou kartu.

6.3 POSTOJE

Postoje jsou efekty, které hráč v jednom tahu připraví (před sebe nebo libovolného soupeře), ale vyhodnotí se až v následujícím tahu hráče, který je má před sebou.

 Když hráč na zahrané kartě vyhodnocuje tento efekt, vezme ze společné zásoby **kartu zeleného postoje** a položí ji viditelně **před sebe**.

Ve svém příštím tahu bude hráč moci využít výhody uvedené na kartě postoje.

Po vyhodnocení karty postoje ji hráč vrátí do společné zásoby, ať už její efekt uplatnil, nebo ne. Hráč vrátí všechny postoje, které má před sebou, i v případě, že je zablokován nebo odpočívá.

Pokud by hráč měl získat stejnou kartu postoje, jaká už před ním leží, nezíská nic.

Zkušený bojovník se umí v souboji pohybovat plynule jako při tanci. Navazuje jeden pohyb na druhý a kombinuje je, aby tak dosáhl silnějších efektů. Tím vzniká série bojových pohybů.

Příklad: Josefka má splněnou podmínku na právě zahrané červené kartě, protože fialová karta může zastoupit červenou barvu a na pořadí karet v sérii nezáleží.



Když hráč na zahrané kartě vyhodnocuje tento efekt, vezme ze společné zásoby **kartu červeného postoje** a položí ji viditelně **před libovolného soupeře**.

Tento soupeř musí ve svém nejbližším tahu respektovat omezení, která jsou na kartě postoje popsána.



7. EFEKTY KARET

Efekty na kartách se dělí do tří kategorií podle toho, v kterou chvíli se provedou. Každý efekt cílí vždy jen na jednoho hráče. Pokud hráč vyhodnocuje v tahu více efektů, může cílit každý z nich na jiného hráče.

7.1 OKAMŽITÉ EFEKTY

Tyto efekty hráč provádí ihned při vyhodnocení karty ve **fázi vyhodnocení**.

 Obnov sobě nebo svému spojenci (viz 11.3) jeden libovolný žeton energie.

 Vyčerpěj soupeři jeden libovolný žeton energie.

 Sniž soupeři rovnováhu o 1.



7.2 EFEKTY V SÉRII

Tyto efekty nemají žádný efekt ve chvíli, kdy hráč vyhodnocuje kartu, na které jsou vyobrazeny – jejich efekt začne platit až od okamžiku, kdy se stanou součástí série (viz 6.2).

 Máš-li tuto kartu v sérii, považuj ji za  pro potřeby splnění podmínky na jiné zahrané kartě.

Příklad: Bedřiška má ve své sérii karty Březová míza s efektem  a červenou kartu Vybroušený zlodějský chmat, pokud nyní zahrane kartu s podmínkou vyžadující , tuto podmínku splní.



 Vezmi soupeři z ruky jednu kartu a polož ji na stůl lícem dolů, aniž by ses na ni díval.

 Vezmi soupeři z ruky dvě karty a polož je na stůl lícem dolů, aniž by ses na ně díval.

Pro oba výše uvedené symboly platí, že soupeř, který byl cílem efektu, si tyto své karty vezme zpět do ruky až na konci svého tahu (před dobráním karet z dobíracího balíčku).

Poznámka: Vlastník karet si odložené karty může prohlížet, ale nesmí s nimi hrát ani je jinak používat.

 Máš-li tuto kartu v sérii, můžeš ji **kdykoli** odložit na odkládací balíček.

Příklad: Slavoj si nechal kartu s efektem  ve své sérii až do poslední chvíle, využil ji pro splnění podmínky na své třetí kartě a ve **fázi úklidu** ji odloží na odkládací balíček, aby neměl v sérii 3 karty, a série mu tak zůstala do příštího tahu. Následně sesune ostatní karty dolů, aby zůstala volná opět třetí pozice.



7.3 EFEKTY POSTOJŮ

Kdykoli hráč ve **fázi vyhodnocení** vyhodnocuje níže uvedené efekty, vezme příslušnou kartu postoje ze společné zásoby a položí ji viditelně před sebe (případně před soupeře). Kartu postoje vyhodnocuje hráč, před nímž karta leží, vždy v odpovídající fázi svého nejbližšího tahu.

 **Polož před sebe kartu zeleného postoje a vyhodnot' ji ve svém následujícím tahu:**

 Pokud ve **fázi vyhodnocení** vyhodnocuješ modrý nebo zelený žeton energie, vyhodnot' navíc i efekt .

Po vyhodnocení žetonu (i pokud byl červený) tento postoj vrať do společné zásoby!

 **Polož před libovolného soupeře kartu červeného postoje. Tento soupeř může ve svém následujícím tahu bojovat pouze za dodržení následujících pravidel:**

 Ve **fázi hraní** musíš mít v ruce alespoň 2 karty barvy, kterou chceš hrát, a připravené alespoň 2 žetony této barvy. Vyčerpáš však pouze jeden příslušný žeton; druhou kartu stejné barvy pouze odhalíš a poté si ji vrátíš do ruky.

Poté vrať tento postoj do společné zásoby.

(Pokud hráč nemůže bojovat podle těchto pravidel, musí odpočívat.)

Příklad: Vavřínek má před sebou kartu červeného postoje, kterou před něj vyložil soupeř. Aby mohl bojovat, musí mít dva připravené žetony a zároveň dvě karty barvy, kterou chce hrát. Nemůže tedy hrát červenou, protože nemá dost připravených červených žetonů, ani zelenou, protože nemá v ruce dost zelených karet. Rozhodne se tedy hrát modrou. Má dva modré žetony a v ruce fialovou kartu spolu s modrou, kterou chce zahrát. Vyčerpá tedy jeden modrý žeton, zahrane modrou kartu Botky samochodky a svou fialovou kartu (kterou pro tento účel považuje za modrou) ukáže soupeřům. Následně postoj vrátí do společné zásoby.

Alternativně může odpočívat, čímž by se postoje zbavil také (viz 4.2).



Příklad: Doubravka v prvním tahu získala zelený postoj efektem modré bojové karty Dýmové bomby. Nyní v druhém tahu po zahrání zeleného žetonu se zelenou bojovou kartou vyhodnotí nejprve efekt zeleného žetonu  a díky postoji vyhodnotí navíc i efekt . Potom postoj vrátí do společné zásoby. Následně vyhodnotí zahrnou zelenou kartu Oslepující prasátko. Efekt  této karty říká, že před sebe znovu položí kartu zeleného postoje.



karty v ruce

8. POSTAVY

Každý hráč představuje ve hře jednoho z malých hrdinů našeho příběhu, jehož desku postavy si vybral při přípravě hry. Na každé desce postavy je uvedena její zvláštní schopnost, rozložení žetonů a také obtížnost:

- snadná (postava vhodná pro začátečníky)
- střední (chtělo by to mít pár her za sebou)
- obtížná (hráč by měl znát karty v balíčku a měl by vědět, kdy kterou používat)

8.1 SCHOPNOSTI POSTAV

Schopnost postavy vždy uvádí, jak a kdy je ji možno využít. Využití schopnosti je vždy zdarma.

ANDĚLKA – LEPENKOVÁ SMRŠŤ

Když Andělka **vyhodnotí** červený žeton, může navíc položit před sebe a jednoho soupeře kartu červeného postoje.

Poznámka: Pokud chce Andělka využít svoji schopnost, MUSÍ nejdříve položit postoj před sebe.

Poznámka: Může se stát, že před Andělkou na začátku jejího tahu leží červený postoj, který před ní položil soupeř. Pokud Andělka v tomto tahu **bojuje**, vyhodnotí tento postoj a následně ho vrátí do společné zásoby ve **fázi hraní karty** (jak je popsáno v kapitole 7.3). To znamená, že ve **fázi vyhodnocení** už před ní žádný červený postoj neleží, a pokud se rozhodne využít svoji schopnost, musí před sebe položit postoj nový.

Tip: Andělka může červený postoj přidělit i jinému soupeři než tomu, na něhož cílí efekt červeného žetonu.

ANEŽKA – POSÍLENÍ POVIDLÝM KOLÁČEM

Když Anežka **odpočívá**, smí si ve své sérii ponechat jednu libovolnou kartu. Po svém odpočinku Anežka položí před sebe a svého spojence (viz 11.3) kartu zeleného postoje.



BEDŘIŠKA – OSTŘÍLENÁ OSTROSTŘELKYNĚ

Vždy když Bedřiška odkládá sérii, odloží z ní pouze dvě libovolné karty.

Poznámka: Z toho vyplývá, že když Bedřiška odkládá sérii v situacích, kdy v ní má méně než tři karty (tj. při odpočinku), musí odložit všechny karty.

BONIFÁC – VLASTNORUČNĚ VYROBENÝ ŠTÍT

Když Bonifác **odpočívá**, vyloží před každého soupeře jednu svoji blokovací kartu.

Poznámka: Bonifácova schopnost funguje stejně jako efekt . Pokud má Bonifác ve hře více soupeřů, musí pro každého zvolit blokovací kartu jiné barvy.

DOUBRAVKA – KOUZLO MALINOVÉHO SIRUPU

Doubravka odkládá sérii, až když v ní má čtyři karty.

Poznámka: Čtvrtou kartu položí Doubravka napravo od třetí karty ve své sérii. Tato karta je součástí série, i když fyzicky leží mimo desku hráče.

JINDŘICH – FINTA FINTIVÝCH HOLÍNEK

Aby Jindřich splnil podmínku na **červené kartě**, nemusí dodržet barvu karet v sérii.

Poznámka: Tato schopnost platí, pouze pokud Jindřich právě zahrál červenou kartu. I tak ale musí mít pro splnění podmínky v sérii dostatečný počet karet. (Nezapomeňte, že pokud je efekt v sérii, počítá se ve **fázi vyhodnocení** jako , tedy jako dvě karty.)

JOSEFKA – HBITÉ PRSTY

Když Josefka **vyhodnocuje** efekt nebo , vezme soupeři **vždy 2 karty**, prohlédne si je a může si jednu z nich vzít do ruky.

Poznámka: Druhá z karet zůstane před soupeřem jako obvykle ležet do konce jeho následujícího tahu (viz 7.1).

Tip: Pokud Josefka například splní podmínku na této kartě, odloží soupeři/soupeřům 2x 2 karty a z každé z těchto dvojic si může vzít jednu kartu do ruky.



LUDMILA – ABRAKA ZRCADLAKA

Ludmila může ve **fázi vyhodnocení** považovat svou právě zahrnou kartu za kopii libovolné karty ve své sérii.

Příklad (viz obrázek vpravo): Ludmila ve svém tahu bojuje.

1. Fáze hraní karty – Ludmila zahrála červenou kartu Magický kamínek, pro tyto účely vyčerpal červený žeton energie.

2. Fáze vyhodnocení – Ludmila vyhodnotí nejprve zahrnaný červený žeton energie, tedy efekt . Následně řekne, že využívá svoji schopnost a kartu Magický kamínek považuje nyní za kartu Zkažené vejce. Díky kartám ve své sérii splňuje podmínku na právě zahrnané kopii karty Zkažené vejce, vyhodnotí tedy efekty a . (Nevyhodnotí však efekt uvedený na kartě Magický kamínek, protože tato karta je po celou fázi vyhodnocení považována za kartu Zkažené vejce.) Nakonec přesune tuto zahrnou kartu do série. Tím končí její fáze vyhodnocení.

3. Fáze úklidu – Ludmila má ve své sérii 3 karty a musela by všechny karty ze série odložit, ale karta Magický kamínek, (která je nyní už v sérii) je ve fázi úklidu už zase sama sebou a díky jejímu efektu ji může nyní Ludmila odložit, aby si zbytek série ponechala do dalšího kola.

RATIBOR – RITUÁL Z PŘEJETÝCH ŽAB

Předtím než Ratibor vyloží blokovací kartu, podívá se na všechny karty v ruce jednoho libovolného soupeře.

Tip: Pokud chce, může Ratibor blokovat i jiného soupeře než toho, kterému se díval na karty.

SLAVOJ – KASTROLOVÁ PATROLA

Ve **fázi úklidu** svého tahu může Slavoj vyčerpat jeden svůj žeton energie a za to provést efekt .

ŠTĚPÁN – KAPSY PLNÉ VĚCI

Štěpán může na začátku **fáze vyhodnocení** odložit libovolnou kartu ze své série a nahradit ji kartou ze své ruky.

Poznámka: Tuto novou kartu Štěpán nevyhodnocuje, pouze ji položí na uvolněné místo v sérii.

VAVŘINEC – NÁLET PAPIROVOU VLAŠTOVKOU

Pokud Vavřinec v tomto tahu zahrál kartu s efektem nebo , ve **fázi vyhodnocení** vyhodnotí navíc i efekt .



9. ROVNOVÁHA

Rovnováha se značí pomocí figurky na stupnici rovnováhy na desce hráče. Když si má hráč rovnováhu snížit (👤), přesune figurku o jedno pole dolů, když si má rovnováhu zvýšit (👤), posune figurku o jedno pole nahoru.

(Hráč nemůže mít vyšší rovnováhu než III ani nižší než 0.)

9.1 ÚPLNÁ ZTRÁTA ROVNOVÁHY

Když rovnováha hráče klesne na 0, nelze mu ji až do začátku jeho tahu nijak zvýšit (ani spojencem, viz 11.3). Tento hráč čeká na svůj tah, v němž povinně provede tyto kroky:

1. Získá zpět plnou rovnováhu (III).
2. Musí odpocívat (viz 4.2).

10. KONEC HRY A VÍTĚZSTVÍ

Hráč, který sníží rovnováhu svého soupeře na 0, získá zářez. Jakmile některý hráč získá 2 zářezy, stává se vítězem a hra okamžitě končí.



Svémi útoky bušíš do soupeře a snažíš se, aby ztratil rovnováhu a spadnul na zem. Soupeř ustupuje a hledá pevnou půdu pod nohama, aby se mohl rozkročit a znovu rovnováhu získat.

Ten, kdo skončí na zemi, si musí alespoň na chvilku odpocínout, aby se mohl vyškrábat zpátky na nohy.



11. VARIANTY HRY

11.1 DVA HRÁČI

Jedná se o standardní variantu hry, která se hraje podle všech výše uvedených pravidel.

11.2 TŘI HRÁČI

Hrají v režimu „všichni proti všem“.

Výjimka pro hru tří hráčů: Efekt 👤 smí hráč používat jenom na soupeře po své levici. Všechny ostatní efekty může používat, na koho chce.

11.3 ČTYŘI HRÁČI

Hráči se rozdělí do dvou týmů. V týmu má každý hráč svého spojence a společně hrají proti týmu soupeřů.

Kolem stolu se hráči posadí na střídačku, tedy: spojenc, soupeř, spojenec, soupeř.

Spojenci na sebe navzájem mohou používat efekty 👤 a 🌿 (jiné efekty na sebe používat nesmí).

Pro ukončení hry a vítězství stačí týmu získat celkem dva zářezy. Jinak hra probíhá bez dalších výjimek z pravidel.

11.4 DLOUHÁ HRA

Pokud si chcete užít delší souboj, zvýšte limit zářezů potřebných pro vítězství na 3 (platí jak pro hru jednotlivců, tak pro týmovou hru).



STRUČNÉ SHRNUTÍ

BUĎ BOJUJEŠ...

1. Hraní karty

- Vyčerpěj žeton energie.
- Zahrej bojovou kartu stejné barvy.

2. Vyhodnocení

- Vyhodnot' efekt vyčerpaného žetonu energie.
- Vyhodnot' efekty na zahrané bojové kartě.
- Umístí zahranou bojovou kartu do série.

3. Úklid

- Pokud máš v sérii tři karty, celou sérii odlož.
- Dober si karty do 6 karet v ruce, poté jednu kartu z ruky odlož.

... NEBO ODPOČÍVÁŠ.

1. Odlož celou svou sérii a všechny své postoje.
2. Obnov si všechny vyčerpané žetony energie.
3. Dober si karty do 6 karet v ruce, poté jednu kartu z ruky odlož.

ÚPLNÁ ZTRÁTA ROVNOVÁHY

Když máš rovnováhu na 0, tak ve svém tahu:

1. Získáš plnou rovnováhu (III).
2. Musíš odpočívat.

EFEKTY ŽETONŮ



Sniž soupeři rovnováhu o 1.



Zablokuj soupeře blokovací kartou.



Zvyš sobě nebo svému spojenci rovnováhu o 1,

NEBO



obnov sobě nebo svému spojenci 1 žeton energie.

Autor: Robin Remeš

Ilustrace a grafika: Robin Remeš

Redakce: Ondřej Kurka a Jan Březina

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Produkce: Vladimír Smolík

Konzultace při vývoji a tématická inspirace: Veronika Dubská

Testovali: Veronika Dubská, Anička Merclová, Dominik Mach, Ondra Kaška, Kristýnka Drahá, Kuba Jedounek, Tom Vomočil, Ondra Buřval, Nikol Knesplová, Eliška Janíčková, Vojtěch Kalous, Dominik Spilka, Kát'a Brychová, Honza Kroupa, Renata Studená, Dan Papež, Markéta Braunová, Markéta Chrová a další...



Rexport, s. r. o.

Palackého třída 198/72

Brno 612 00

www.rexhry.cz | reklamace@rexhry.cz

Královsky se bavte!

© Rexport, všechna práva vyhrazena