Vlaada Chvátil

Tash-Kalar

Pravidla hry

VZNEŠENÁ **Vznešená hra:** Pro 2 hráče nebo 2 týmy. Zisk bodů za plnění úkolů a legendární bytosti aktuálně přítomné na hrací desce.

SOUBOJ **Deathmatch souboj:** Pro 2 hráče nebo 2 týmy. Hraje se bez úkolů. Zisk bodů za zničené kameny soupeřů, vyvolání legendárních bytostí a za karty balance zahrané soupeři.

BITKA **Deathmatch bitka:** Pro 3 nebo 4 hráče. Hraje se bez úkolů. Zisk bodů v konkrétní barvě za ničení nepřátelských kamenů a za karty balance zahrané soupeři, mířené na hráče. Zisk bodů v barvě dle vlastního výběru za vyvolání legendární bytosti. Výsledný počet bodů je určen barvou, ve které má hráč nejméně bodů. Jednou za hru může každý hráč použít jeden cizí kámen od každé barvy pro vyvolání vlastní bytosti.

TÝM **Týmová hra:** Dva týmy po dvou hráčích mohou hrát vznešenou hru nebo deathmatch souboj. Každý tým má kameny jedné barvy. Každý člen týmu má vlastní balíček karet, kdy spodních 6 karet je pootočeno. Pokud zbývají pouze pootočené karty, spouští se konec hry. Každý tým má společně dvě karty legendárních bytostí. Je možné předat tah svému spoluhráči.

Příprava hry

× Plán arény položte doprostřed stolu, stranou pro vznešenou hru (obarvená středová pole) nahoru. Druhá strana arény se používá pro deathmatch.

TÝM • Členové jednoho týmu se posadí k protilehlým stranám arény.

× Zamíchejte balíček karet balance a balíček karet legendárních bytostí. Oba balíčky dejte poblíž arény.

× Každý hráč si vybere jednu barvu a vezme si kameny a karty této barvy.

TÝM • Členové týmu používají každý svůj balíček karet, ale pouze jednu barvu kamenů.

× Každý hráč si zamíchá svůj balíček karet.

TÝM • V týmové hře si každý hráč natočí 6 spodních karet svého balíčku o 90 stupňů.

× Vyberte náhodně prvního hráče.

× Každý hráč si dobere 3 karty bytostí ze svého balíčku, 2 karty legend a 1 kartu balance.

TÝM • V týmové hře oba hráči sdílí 2 karty legend. Hráč týmu, který bude dříve na tahu, si dobere 2 legendy, zatímco druhý si legendy nebere.

VZNEŠENÁ × Odhalte 3 aktuální úkoly podle následujících pravidel:
- Zamíchejte balíček úkolů a otáčejte úkoly po jednom.
- Kdykoli narazíte na pokročilý úkol , odhoďte jej. Pokračujte, dokud nebudete mít 3 základní úkoly.
- Pokud je třetí úkol stejného druhu jako ostatní dva (symbol v levém horním rohu), odhoďte jej a otáčejte další karty, dokud nebudete mít základní úkol jiného druhu.
- Všechny odhozené karty zamíchejte zpátky do balíčku úkolů.

× Otočte horní kartu z balíčku úkolů a položte ji lícem vzhůru zpět na balíček úkolů. Tato karta je „příští úkol".
- Pokud jsou 3 ze 4 odhalených úkolů stejného druhu, dejte kartu příštího úkolu dospodu balíčku a otočte další kartu. Opakujte to, dokud neodhalíte kartu jiného druhu.

× Hra začíná s prázdnou arénou, nejsou v ní žádné kameny.

SOUBOJ × Připravte skórovací tabulku pro souboj. Každý hráč (nebo tým) dá na políčko 0 jeden svůj kámen, běžnou stranou nahoru.

× Hráč, který hraje druhý (nebo čtvrtý v týmové hře), umístí do arény jeden běžný kámen od každé barvy na označená pole .

BITKA × Každý hráč si vezme skórovací tabulku své barvy.

× Každý hráč si vezme po jednom kameni od každého ze soupeřů a dá je hrdinskou stranou nahoru na pole 0 na své skórovací tabulce jako počítadlo bodů v dané barvě.

× Hráč po pravici začínajícího hráče umístí do arény 3 běžné kameny, každý od jiné barvy. Všechny musí sousedit s těmito symboly , každý kámen také musí být kolem jiného symbolu. Ve hře tří hráčů se umístí kámen každého hráče. Při hře ve čtyřech se umístí kámen každého hráče vyjma toho, který bude hrát jako druhý.

Průběh hry

× Hráči se v tazích střídají podle směru hodinových ručiček, začíná první hráč.

× V každém tahu má hráč 2 akce. Výjimka: Začínající hráč má ve svém prvním tahu pouze 1 akci.

× Možné akce:
- Umístit 1 běžný kámen své barvy na prázdné pole.
  - Nedostatek kamenů: Pokud vám už nezbyl žádný běžný kámen, na začátku této akce můžete odkudkoli z arény vzít běžný nebo hrdinský kámen a poté ho umístit jako běžný kámen.
- Vyvolat bytost (vysvětleno dále).
- Zahodit 1 kartu bytosti z ruky. Pokud to uděláte, můžete jednu nebo více jiných karet dát dospodu příslušných balíčků. Tuto akci smíte použít jen jednou za tah.
  - Když v týmové hře takto dáváte karty dospodu svého balíčku, pootočte je o 90 stupňů. Narovnejte pak pootočené karty od vrchní z nich tak, abyste měli pootočeno přesně 6 karet. TÝM

× Akce můžete dělat v libovolném pořadí. Akce „umístit" a „vyvolat" můžete i opakovat vícekrát za tah (ale akci „zahodit" můžete za tah udělat pouze jednou).

× Kartu balance můžete zahrát před jakoukoli svou akcí nebo po ní. Zahrání karty balance nestojí žádnou akci.

× Před jakoukoli svou akcí nebo při vyhodnocování efektu karty můžete předat tah svému spoluhráči: TÝM
- Předejte spoluhráči karty legend.
- Váš spoluhráč dokončí vyhodnocení jakýchkoli efektů karet, které jste neudělali.
- Váš spoluhráč musí využít vaše zbývající akce k umisťování běžných kamenů. Nemůže tyto akce využít k vyvolávání nebo zahazování karet. Také ve vašem tahu nemůže zahrát kartu balance.
- Jakmile váš spoluhráč využije vaše akce, váš tah končí (můžete plnit úkoly a dobírat karty). Nemůžete na jeho konci zahrát kartu balance.

× Na konci svého tahu můžete splnit nejvýše jeden aktuální úkol, pokud jste splnili jeho podmínky. VZNEŠENÁ
- Nahraďte splněný úkol odhalenou kartou z balíčku úkolů a odhalte novou kartu příštího úkolu.
- Pokud jsou 3 ze 4 odhalených úkolů stejného druhu, dejte kartu příštího úkolu dospodu balíčku a otočte další kartu. Opakujte to, dokud neodhalíte kartu jiného druhu.

× Ve svém tahu shromažďujte všechny zničené nepřátelské kameny poblíž arény. SOUBOJ

× Na konci svého tahu spočítejte nepřátelské zničené kameny a dostanete za ně body: 2 za legendární kámen, 1 bod za hrdinský a 1 bod za každou dvojici běžných kamenů.
- Nedostanete žádné body za zničené kameny vlastní barvy. Nedostanete body ani za liché běžné kameny nepřátel.

× Také dostanete jeden bod vždy, když vyvoláte legendární bytost. (Povýšení hrdinského kamene se za „vyvolání legendy" nepočítá.)

× Ve svém tahu shromažďujte všechny zničené nepřátelské kameny poblíž arény. BITKA

× Na konci svého tahu spočítejte nepřátelské zničené kameny od každé nepřátelské barvy a dostanete za ně body v této barvě: 2 za legendární kámen, 1 bod za hrdinský a 1 bod za každou dvojici běžných kamenů stejné barvy.
- Nedostanete žádné body za zničené kameny vlastní barvy.
- Pokud máte 2 nebo 3 nespárované běžné kameny (každý jiné barvy), vyberte si jednu z těchto barev a dostanete v této barvě 1 bod.

× Také dostanete jeden bod v barvě dle vaší volby vždy, když vyvoláte legendární bytost. (Povýšení hrdinského kamene se za „vyvolání legend" nepočítá.)

× Dokončíte svůj tah tím, že si doberete karty tak, abyste měli v ruce 3 bytosti z vlastního balíčku, 2 legendy a 1 kartu balance.
- V týmové hře si neberete legendy, ale všechny, které vám zbyly, podáte spoluhráči. Doberete si tak, abyste měli 3 karty z vlastního balíčku a 1 kartu balance. Váš spoluhráč si dobere tak, aby měl 2 legendy. TÝM
- Pokud dojdou karty legend nebo balance, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte tím nový dobírací.
- Pokud vám dojdou karty vlastního balíčku, můžete končit tah i s méně než 3 kartami z vlastního balíčku. Nemíchejte svůj odhazovací balíček.

Konec hry

× Konec hry je vyvolán v okamžiku, kdy některý z hráčů táhne poslední kartu svého balíčku.
- Konec v týmové hře je spuštěn v okamžiku, kdy některý z hráčů táhne z balíčku poslední kartu, která není pootočena. Hráči si mohou dobírat i pootočené karty, pokud je to potřeba. TÝM

× Konec hry je spuštěn také v okamžiku, kdy má jeden z hráčů na konci svého tahu 9 nebo více bodů. VZNEŠENÁ
- Sečtěte body za splněné úkoly (za hráče nebo tým) plus 1 bod za každý legendární kámen hráče přítomný aktuálně v aréně. (Je jedno, jakým způsobem se legendární kámen dostal do hry.)

VZNEŠENÁ • Změny v počtu bodů během hráčova tahu nespouští konec hry. Počítejte body až na konci tahu hráče, poté, co si započítá body za případný splněný úkol.

SOUBOJ × Konec hry se spustí i v okamžiku, kdy některý z hráčů dosáhne políčka 18 na skórovací tabulce.

BITKA × Konec hry se spustí i v okamžiku, kdy některý z hráčů dosáhne určitého počtu bodů v jedné barvě – 10 bodů ve čtyřech, resp. 12 bodů ve třech hráčích.

× Po skončení tahu, který spustil konec hry, odehraje každý hráč ještě jeden tah. To se týká i hráče, který konec hry spustil. Až poté hra skončí.

× Ve hře dvou stran, hráčů nebo týmů, se lze v jakémkoli okamžiku vzdát, a dát tak vítězství soupeři. V deathmatch bitce se ale hráči vzdávat nesmí.

VZNEŠENÁ × Hráč nebo tým s více body vítězí. Sečtěte body za splněné úkoly plus 1 bod za každý legendární kámen vaší barvy aktuálně přítomný v aréně.

SOUBOJ × Hráč nebo tým s více body vítězí.

BITKA × Skóre každého hráče určuje ta barva, ve které má hráč nejméně bodů. Kdo má ve své „nejslabší" barvě nejvíce bodů, vítězí.

- V případě remízy rozhoduje druhá nejslabší barva. (Pokud jste hráli ve 4 hráčích a stále není rozhodnuto o vítězi, rozhoduje poslední zbývající barva.)

× Pokud je (stále) remíza, rozhoduje o vítězství v tomto pořadí: počet kamenů vyšší úrovně v aréně a poté celkový počet kamenů v aréně.

- Pokud je stále remíza, je vítězství sdílené.

VYVOLÁNÍ BYTOSTI

× K vyvolání bytosti použijte jednu akci a postupujte následovně:

- Vyložte kartu z ruky a položte ji na stůl.
- Ukažte, že vaše kameny jsou v konfiguraci, kterou karta vyžaduje:
  - Konfigurace může být pootočená (o 90, 180 nebo 270 stupňů). Zrcadlový obraz vzoru na kartě se také počítá.
  - Kameny použité k vyvolání bytosti jsou stejné úrovně nebo vyšší, než je uvedeno ve vzoru na kartě.
  - Prázdná pole konfigurace nejsou důležitá a mohou být prázdná, případně obsahovat kameny.
- Dejte kámen odpovídající úrovně (levý horní roh) na pole, které je ve vzoru bíle orámováno.
  - Toto pole může být volné, pokud vzor neukazuje, že na něm musí být váš kámen.
  - Pokud je na tomto poli kámen nižší nebo stejné úrovně, zničte ho a na jeho místo dejte nově vyvolaný kámen.
  - Pokud je toto pole obsazeno kamenem vyšší úrovně, nesmí se na tomto poli vyvolávat.
- **Nedostatek kamenů:** Podle následujících pravidel můžete vyvolávat, i když jsou všechny vaše kameny v aréně. Tato pravidla se týkají pouze situací, kdy nemáte dostatek kamenů:
  - Pokud vyvoláním zničíte vlastní kámen (ať už je to součást konfigurace nebo ne), můžete zničený kámen použít jako nově vyvolaný (otočte jej na patřičnou úroveň, pokud je to nutné).
  - Pokud se tak nestalo, můžete vzít jakýkoli jiný kámen, který není součástí konfigurace, a použít ho jako právě vyvolaný.
  - Pokud ani jedna z těchto možností není možná, nemůžete bytost vyvolat.
- Po umístění nového kamene do arény vyhodnoťte efekt karty.
- Po vyhodnocení efektu kartu odhoďte na odhazovací balíček.

BITKA × Za každou nepřátelskou barvu můžete jednou za hru provést 1 improvizované vyvolání:

- Vyberte nepřátelskou barvu. Na své skórovací tabulce otočte kámen této barvy z hrdinského na běžný. To naznačuje, že už s touto barvou nemůžete později v této hře provést improvizované vyvolání.
- Vyberte jeden kámen této barvy v aréně a použijte ho k vyvolání bytosti, jako by to byl váš kámen téže úrovně. Tato výhoda platí jen pro vyvolání jedné bytosti.
- Nepřátelský kámen nezmění svoji barvu. Při vyhodnocení efektu karty se bere jako nepřátelský kámen (a zároveň se počítá jako kámen, pomocí kterého byla bytost vyvolána).
- Pro vyvolání jedné bytosti můžete použít pouze jeden nepřátelský kámen.

KARTY BALANCE

× Kartu balance můžete použít ve svém tahu před kteroukoli vaší akcí nebo po ní.

× Pro použití balance musíte splňovat alespoň jednu ze dvou podmínek:

- Horní podmínku splníte, když má soupeř ve hře alespoň o daný počet více kamenů vyšší úrovně (hrdinské a legendární) než vy.
- Dolní podmínku splníte, když má soupeř celkem ve hře alespoň o daný počet více kamenů než vy.
- V deathmatch bitce si vybíráte soupeře, vůči kterému budete kartu balance porovnávat. BITKA

× Pokud splňujete horní podmínku, vyhodnoťte horní efekt karty. Pokud splňujete dolní podmínku, vyhodnoťte dolní efekt. Pokud splňujete obě, nejdřív vyhodnoťte horní a až poté dolní efekt.

× Po vyhodnocení efektů kartu odhoďte.

× Pokud hrajete kartu balance v deathmatch souboji, soupeř získává 1 bod (bez ohledu na to, jestli jste využili oba efekty karty, nebo jen jeden). SOUBOJ

× Pokud hrajete kartu balance v deathmatch bitce, soupeř, vůči němuž kartu porovnáváte, získá 1 bod ve vaší barvě (bez ohledu na to, jestli jste využili oba efekty nebo jen jeden). BITKA

VYHODNOCOVÁNÍ EFEKTŮ BYTOSTÍ A KARET BALANCE

× Dokud není zcela vyřešen efekt karty, nesmíte hrát další akce nebo kartu balance.

- Svůj tah můžete předat spoluhráči i uprostřed provádění efektu karty. Spoluhráč pak dokončí vyhodnocení efektu předtím, než využije vaše zbylé akce. TÝM

× Některé efekty karet jsou dobrovolné:

- **Můžeš** znamená, že tato část efektu je dobrovolná.
- **Až (číslo)** znamená, že to může být i 0.

× Pokud není část efektu označena jako dobrovolná, musí se provést.

× Pokud nemůže být efekt vyhodnocen celý, vyhodnoťte ty části, které mohou být uskutečněny.

× Pokud se karta odvolává na svoje vlastní jméno, je tím myšlen kámen nově vyvolaný kartou do arény.

× Klíčová slova:

- **Získej akci:** Ve svém tahu máte akci navíc. (Využití této akce není součástí tohoto efektu.)
- **Na konci tahu si dober kartu navíc:** Nejdříve si doberete jako vždy do limitu 3-2-1 a až poté si vezmete kartu navíc z příslušného balíčku. V pozdějších tazích si budete dobírat opět do limitu, ale pokud budete mít více karet, nemusíte je odhazovat.
  - V případě legendárních karet si ji dobere váš spoluhráč. TÝM
- **Kámen vyšší úrovně:** Hrdinský nebo legendární kámen.
- **Nelegendární kámen:** Běžný nebo hrdinský kámen.
- **Nepřátelský kámen:** Kámen patřící některému ze soupeřů. Pokud není uvedeno jinak, efekt se týká vašich vlastních i nepřátelských kamenů.
- **Sousední pole:** Jedno z osmi polí, které s daným polem sdílí stranu (kolmo sousedící) nebo roh (šikmo sousedící). Pokud není výchozí pole specifikováno jinak, považujte za výchozí pole to, kde byla právě vyvolána bytost.
- **Vzdálenost:** Nejkratší počet pohybů potřebných k přesunu z jednoho pole na jiné. Například sousední pole jsou ve vzdálenosti 1.
- **Pohyb:** Pohyb je vždy na sousední pole. Při pohybu kamene na obsazené pole je původní kámen na tomto poli zničen.
- **Standardní pohyb:** Tento typ pohybu je možné provádět pouze na prázdná pole nebo na pole, kde jsou kameny nižší úrovně.
- **Bojový pohyb:** Tento typ pohybu je možné provádět na prázdná pole nebo na pole, kde jsou kameny nižší a stejné úrovně.
- **Standardní a bojový skok:** Skok je stejný jako pohyb jen s tou výjimkou, že nemusí směřovat na sousední pole. Pokud není stanoveno jinak, skok může směřovat na jakékoli pole arény.
- **Umísti:** Pokud není možné umístit kámen dané barvy a úrovně, umístění se neuskuteční.
- **Zvyš úroveň:** Legendárním kamenům nelze zvýšit úroveň. Při zvýšení úrovně běžného kamene ho otočte. Při zvýšení úrovně hrdinského kamene ho odstraňte a nahraďte ho legendárním kamenem. Pokud není k dispozici, zvýšení hrdinského kamene se neprovede.
- **Sniž úroveň:** Úroveň běžného kamene nemůže být snížena. Při snížení úrovně hrdinského kamene ho otočte. Při snížení úrovně legendárního kamene ho odstraňte a nahraďte ho hrdinským kamenem. Pokud není k dispozici, snížení legendárního kamene se neprovede.
- **Znič:** Při zničení kamene ho odstraňte z arény.
- **Proměň/Vyměň:** Při nahrazení nepřátelského kamene ho vyměňte za kámen své barvy a stejné úrovně (pokud není uvedena jiná úroveň).

× Když počítáte, kolik kamenů jste zničili, sčítejte kameny odstraněné vaším vyvoláním, pohybem, zničením i nahrazením. Zvýšení ani snížení úrovně se jako zničení nepočítá.

× Kámen odstraněný z arény je ihned vrácen majiteli.