

Herní obsah

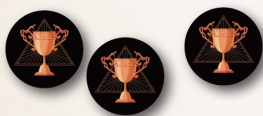
- 2 oboustranné kartičky s nápovědou (1 pro každého hráče)



Diagram vztahů mezi živly

Vyhodnocení duelu a typy magických schopností

- 3 vítězné žetony



- Tato pravidla

- 36 karet s čaroději (2 stejné sady: jedna černá a jedna bílá)



Černá sada



Bílá sada

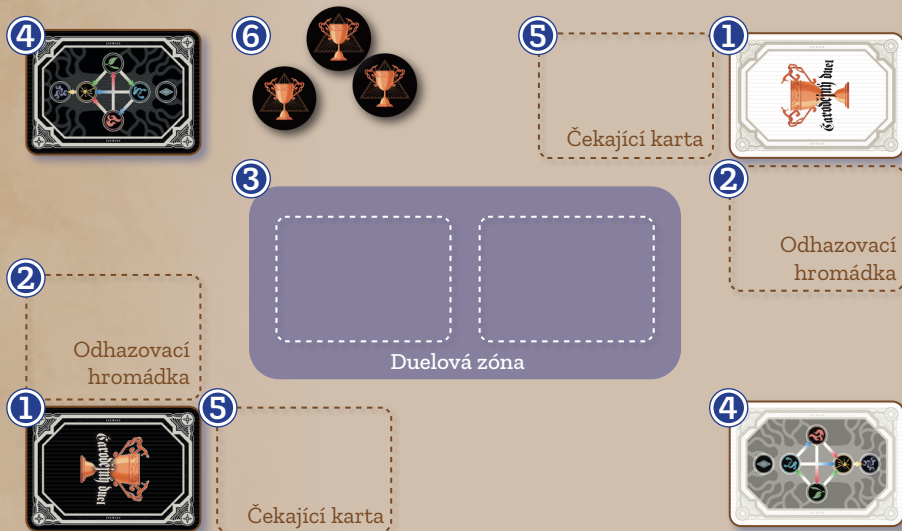


Dnes začíná magická soutěž pro čaroděje z celého světa, slavný **Čarodějný duel!**

Jakožto vládce musíte ve své říši najít 6 výjimečných čarodějů, kteří budou tvořit váš tým, a rozhodnout o pořadí, ve kterém nastoupí proti soupeřům.

Až budete s přípravami hotovi, zbývá vám už jen věřit ve svou strategii a schopnosti čarodějů, kteří se před vašimi zraky utkají v duelech.

Sestavte neporazitelný tým a zazařte v turnaji, který se koná jen jednou za sto let. Ať celý svět vidí, jakou má vaše království moc!



Příprava hry

Jeden hráč si vezme sadu karet s bílým rubem a druhý s černým. Během fáze **vybírání čarodějů** si sestavíte balíček 6 karet **1** pro tuto hru.

Vedle balíčku si nechte místo na svou osobní odhazovací hromádku **2**.

Uprostřed herní plochy vyznačte místo na dvě karty. Tohle místo bude duelovou zónou **3**.

Kartu s nápovědou si nechte při ruce **4**. Doporučujeme mít ji otočenou stranou se *Vztahy mezi živly* nahoru (jak je znázorněno na obrázku).

Poblíž svého balíčku si vyznačte místo **5** na svou čekající kartu.

Nakonec si poblíž připravte 3 vítězné žetony **6**.

Anatomie karet čarodějů



Před první hrou vám doporučujeme seznámit se se všemi kartami čarodějů a jejich magickými schopnostmi.

Přehled hry

Čarodějný duel se hraje na dvě vítězná kola (tj. maximálně 3 kola). První hráč, který získá 2 vítězné žetony, v turnaji vyhrává.

Každé kolo odehrajete pomocí svých 6 karet čarodějů, kteří se vzájemně utkají jeden po druhém a poměří své magické schopnosti a hodnoty.

Výběr čaroděje

Na začátku hry si každý hráč sestaví balíček 6 karet, které bude v průběhu hry používat. Oba hráči provedou následující kroky:

1. Zamíchejte svoji sadu 18 karet s čaroději lícem dolů. Nechte protivníka, aby z vaší sady **náhodně vybral 1 kartu** a otočil ji. *To bude jedna z 6 karet vašeho balíčku.*



2. Na 17 zbývajících karet se můžete podívat a **vyberte si 5 dalších karet, které však svému protivníkovi neukazujte.**
3. K pěti vybraných karet přidejte 1 náhodnou od soupeře a máte **svůj balíček**. Zbývajících karty ze své sady odložte do krabičky. Mezi jednotlivými koly turnaje si jednu kartu můžete vyměnit za některou z odložených (viz **Příprava nového kola**).

Průběh kola

1. Plánování

Každý hráč si ze svých 6 karet vybere 5, které uspořádá **do pořadí, ve kterém je bude hrát** (karta na vrchu balíčku je na řadě jako první).

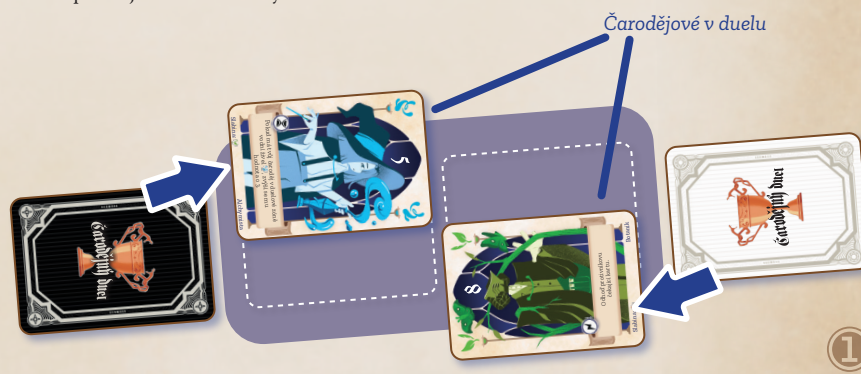


Šestá karta, kterou jste nevybrali, je tzv. **čekající karta**. Položte ji lícem dolů vedle svého balíčku. V průběhu kola ji možná budete potřebovat.

Jakmile určíte pořadí svých karet, oba hráči položí své balíčky lícem dolů na příslušná místa.

2. Duel

Oba hráči zároveň **otočí první kartu** ve svém balíčku a položí ji do duelové zóny.



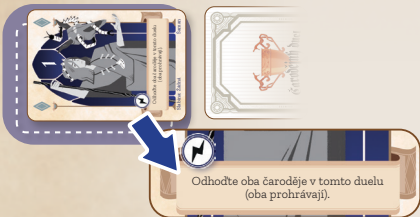
1

A. Magická schopnost

Na začátku duelu vyhodnotte efekty magických schopností obou čarodějů. Jestliže toto kritérium stačí k určení vítěze, pokračujte krokem **3 (Konec duelu)**. Jinak pokračujte vyhodnocením kritéria **B** a potom **C**.

Rychlá schopnost

Efekt této magické schopnosti se spouští **pouze jednou**, a to **ihned** po položení karty do duelové zóny.



Šamanova schopnost okamžitě způsobí, že oba čarodějové duel prohrají.



Vodní čaroděj prohrává proti přírodní čarodějce (přestože má vyšší hodnotu).

Poznámky: Pripomínku této interakce najdete v diagramu vztahů mezi živly na kartě s nápovědou.

C. Hodnota

Pokud se vítěze duelu nepodařilo určit pomocí kritérií **A** a **B**, porovnejte **hodnoty** obou karet. Čaroděj s **vyšší hodnotou**, po zohlednění případných **dřímajících schopností**, v duelu vítězí.

Výsledek duelu mohou ovlivnit i 2 další typy magických schopností:

Dřímající schopnost

Efekt dřímající schopnosti se vyhodnotí **až poté**, co kartu přesunete na odhazovací hromádku, a platí **po celou dobu** viditelnosti karty.

Trvalá schopnost

Efekt této magické schopnosti se vyhodnotí po položení karty do duelové zóny a platí, **dokud** se tam karta nachází.

Efekty karet, které už jsou ve hře (trvalá schopnost v duelové zóně nebo dřímající schopnost na odhazovací hromádce) *mohou mít přednost před kartami nově vyloženými do duelové zóny*, ale většinou se jako první vyhodnocuje rychlá schopnost.

B. Živel

Všichni čarodějové čerpají svou moc z některého ze **6 živlů**: **ohně, vody, přírody, světla, stínu a prázdnoty**.

Mezi živlem přírody a prázdnoty **neexistuje žádný vztah**. Vítězem se stane čaroděj s hodnotou **5**.



Poznámky: Jestliže mají oba čarodějové stejnou hodnotu, **prohrávají oba**.

3. Konec duelu

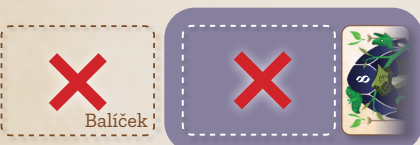
Na konci duelu postupujte následovně:

3.1 Kartu poraženého čaroděje položte lícem vzhůru na odhazovací hromádku příslušného hráče. Kartu vítězného čaroděje (pokud z duelu nějaký vzešel) **nechte na místě**.



Konec kola

Jakmile jednomu z hráčů **dojdou karty** v balíčku a zároveň v duelové zóně, a nemůže si tedy dobrat kartu čaroděje na další duel, jeho protivník **vyhrává kolo**.



Kolo končí, jakmile někomu dojdou karty v balíčku i duelové zóně.

Vítěz kola získá vítězný žeton.



Pokud oba hráči odehráli všechny karty čarodějů současně a ani jednomu v balíčku nezbyvají karty, kolo vyhrávají oba a vítězný žeton získá každý z nich.

Příprava nového kola

Jestliže některý z hráčů získal **2 vítězné žetony**, přejděte na **Konec hry**.

Jinak proveďte následující:

Před začátkem nového kola má každý hráč možnost prohlédnout si zbytek karet ze své sady (které jste během fáze **Výběr čaroděje** odložili do krabičky).

Pak si jednu z karet v balíčku **můžete** vyměnit za některou z odložených karet.



Až tento krok provedou oba hráči, začíná nové kolo od kroku **1 (Plánování)**.

Poznámky: Baliček hráče se **musí** vždycky skládat z 6 karet (i po výměně karet).

Pokud žádný z čarodějů nezvítězí pomocí své magické schopnosti (kritérium **A**, určí výsledek duelu tyto živly).

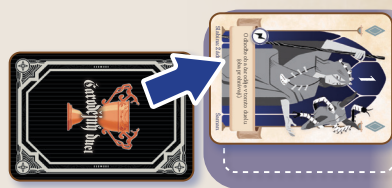
Vztahy mezi živly

- Oheň *prohrává proti* voda
- Voda *prohrává proti* příroda
- Příroda *prohrává proti* ohni
- Stín *prohrává proti* světlu
- Světlo *prohrává proti* těmto živlům: voda / oheň / příroda
- Prázdnota *nemá žádné slabiny*

Čaroděj se **slabším živlem v duelu vždy prohraje** bez ohledu na to, jakou má hodnotu (kritérium **C**).

Jestliže toto kritérium stačí k určení vítěze, pokračujte krokem **3 (Konec duelu)**. Jinak pokračujte vyhodnocením kritéria **C**.

3.2 Každý hráč, který v duelové zóně nemá čaroděje, do ní vyloží vrchní kartu ze svého balíčku. Pak začíná nový duel (krok **2**).



Tímto způsobem duely pokračují, dokud jednomu z hráčů nedojdou čarodějové v balíčku (viz **Konec kola**).

Konec hry

Jakmile má jeden z hráčů na konci kola **2 vítězné žetony**, hra končí.

Tento hráč se stává vítězem **Čarodějného duelu!**



Pokud mají druhý vítězný žeton získat oba hráči ve stejnou chvíli, vítězí hráč, jehož 6 karet aktuálně v balíčku má v součtu **nejnižší celkovou hodnotu**.

Jestliže jsou sečtené hodnoty karet obou hráčů stejné, vítězství sdílí oba!

Nejčastější dotazy

- Co se stane, pokud obě karty současně vyložené do duelové zóny mají **rychlou schopnost**?
Karta s nižší původní hodnotou použije svou schopnost jako první (druhý čaroděj svou schopnost vyhodnotí potom). Změny hodnot (např. v důsledku efektu některé dřímající schopnosti) se v tomto případě nezohledňují.
Pokud zároveň vyložíte totožné čaroděje, **oba o svou rychlou schopnost přicházejí**.
- Musím efekt magické schopnosti čaroděje vyhodnocovat vždycky?
Nepovinné je vyhodnocení pouze takových magických schopností, které mají ve svém popisku slovo „**může**“. Efekty ostatních schopností vyhodnotit **musíte**.
- Co se stane, když proti sobě stanou dva totožní čarodějové, jejichž schopnosti se porážejí navzájem (např. **Tanečnice**, **Kovář** atd.)?
Oba čarodějové prohrávají a putují na odhazovací hromádku.

- Když díky schopnosti **Detektiva** do duelu přesunu svou čekající kartu, mám vyhodnotit její magickou schopnost?
Ano, jakmile do duelu vyložíte čekající kartu, vyhodnotte její schopnost.
Pokud je však tato nová karta stejná jako ta protivníkovy, magickou schopnost nepoužije ani jeden čaroděj.
- Kdy má protivník odhodit kartu kvůli **Revolucionářce**?
Po odhození poraženého čaroděje (krok 3.1).
- Může **Kovář** vyhrát proti **Geomancerce**?
Ne. Na porovnání hodnot **ani nedojde**. O výsledku duelu totiž rozhodne živel.
- Mám vyhodnotit **dřímající schopnost své čekající karty**, kterou mi odhodil **Botanik**?
Ano.
- Kdo vyhraje v duelu mezi **Šamanem** a **Tanečnicí**?
Zvítězí Šaman. Prohrát může, jen pokud má protivník (ten, co má **Tanečnici**) na odhazovací hromádce **Vojáka**.

- Kam mám dát **Detektiva**, když prohraje proti **Šamanovi**?
Detektiv svou schopnost může vyhodnotit po Šamanovi. Pokud se pro výměnu rozhodnete, na odhazovací hromádku přesuňte čekající kartu.



laboitedejeu.fr



jelly2games.com

Nejnovější projekty najdete na našich internetových stránkách!

Autoři

Návrh hry
Seiji Kanai
Ilustrace
yamamori
Původní vydavatel
Yusei Kosu
(Jelly Jelly Games)

Zprostředkovatel
Yannick Deplaedt
Vydavatel
La Boite de Jeu
Český překlad
Eliška Boudová