

ELEMENTAL DUEL



cayro

ELEMENTAL DUEL



Živly se navzájem střetávají, aby získaly energii z přírody. Využijte sílu svých karet a porazte soupeře v mentálním souboji. Rychlá a zábavná hra, která prověří vaši vynalézavost.

HERNÍ KOMPONENTY

13 karet živlů pro každého hráče

(2 stejné sady):

- 3 karty rostlin
- 3 karty vody
- 3 karty ohně
- 3 karty temnoty
- 1 karta světla

12 karet území (4 od každého druhu):

- 4 karty lesa
- 4 karty vodních pramenů
- 4 karty sopek

HRÁČI

2

KARTY

Ve hře Elemental Duel se používají dva typy karet:

Karty živlů: Tyto karty mají hráči během každého z herních kol. Každý bude mít stejnou sadu karet jako jeho soupeř. Voda, oheň a rostliny jsou běžné hrací prvky, zatímco světlo a tma jsou speciální hrací prvky.

Tyto karty obsahují obrázek, který ukazuje, o jaký typ živlu se jedná, hodnotu síly (používá se k převzetí vedení) a symbol, který ukazuje typ živlů, které je třeba porazit (*obr. 1*).

Karty území: V každém kole budou oba hráči soutěžit o dobytí jednoho z území. Na těchto kartách je uveden počet vložených symbolů a podmínka k vylepšení území, které poskytují nejvíce symbolů.

Na zadní straně těchto karet je vyobrazeno území, hodnota v symbolech a dvojnásobek bodů. V určitých případech se na nich objevuje hvězdička (*obr. 2*).

CÍL HRY

Souboj živlů lze vyhrát třemi různými způsoby:

- Dobytí 3 území s hvězdičkou.
- Dobytí 4 území jednoho typu (les, pramen nebo sopka).
- Získání nejvíce symbolů na 2 ze 3 typů území, pokud nebyly splněny výše uvedené podmínky.

PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč si vezme sadu karet živlů.
2. Zamíchejte a položte karty území (stranou s jedním symbolem) lícem nahoru doprostřed stolu.

HERNÍ KOLO

V každém kole hráči soutěží o odkrytou kartu z hromádky karet území.

První útočící hráč je vybrán náhodně (např. hodem mincí).

Útočník položí před sebe jednu kartu lícem nahoru a jednu kartu lícem dolů. Toto jsou jeho dvě možnosti pro následující souboj (obr. 3).

Poté, co obránce uvidí útočnickovu kartu lícem nahoru, vybere si jednu ze svých karet a položí ji před sebe lícem dolů. Útočník se poté rozhodne, zda zahraje kartu lícem nahoru, nebo dolů. Druhou kartu si vezme zpět do ruky. Jakmile si vybere, obránce otočí svou kartu a obě karty nyní slouží k souboji jejich vzájemným porovnáním:

- Oheň vítězí nad rostlinou (obr. 4).
- Rostlina poráží vodu.
- Voda poráží oheň.
- Tma poráží všechny normální živly.
- Světlo poráží tmu a prohrává s ostatními živly.

Pokud vyhrajete s běžným živlem, můžete si kartu ponechat. Pokud je navíc ze stejného živlu jako území, může kartu otočit a získat další symboly (obr. 4–5).

Pokud vyhrajete s temnotou, získáte kartu území.

Pokud vyhrajete se světlem, vezmete si kartu území, která je ve hře, a otočíte ji, jako byste vyhráli s kartou stejného živlu území.

Pokud oba hráči použijí stejný živlel, hodnoty se porovnají. Kdo má vyšší hodnotu, vyhrává souboj.

Pokud mají oba hráči stejnou hodnotu, je souboj nerozhodný a území získává obránce.

Na konci souboje každý hráč položí zahranou kartu a území, které dobyl, lícem nahoru před sebe, aby hráči vždy viděli, co zahrál jejich soupeř a kolik symbolů nasbíral (obr. 5).

KONEC HRY

Hra může skončit třemi různými způsoby:

- Okamžitě, jakmile někdo získá 3 území s hvězdičkou.
- Okamžitě, jakmile někdo získá všechny 4 území stejného živlu.

Pokud nenastane ani jedna z těchto situací, hra končí po 12 kolech, kdy už nejsou žádná území (poslední karta se odloží a nehraje se).

Poté si každý hráč porovná se svým soupeřem symboly od každého typu, které nasbíral během hry. Kdo má nejvíce symbolů daného druhu, dobývá dané území. V případě rovnosti bodů vyhrává hráč, který má území s hvězdičkou. Hráč, který má nejvíce symbolů ve dvou ze tří území, vyhrává hru.

Příklad: Adam má 4 symboly ohně a Jakub 2. Adam má nejvíce symbolů, takže vyhrává území ohně.

ELEMENTAL DUEL

SK

Živly sa navzájom stretávajú, aby získali energiu z prírody. Využite silu svojich kariet a porazte súpera v mentálnom súboji.

Rýchla a zábavná hra, ktorá preverí vašu vynaliezavosť.

HERNÉ KOMPONENTY

13 kariet živlov pre každého hráča (2 rovnaké sady):

- 3 karty rastlín
- 3 karty vody
- 3 karty ohňa
- 3 karty temnoty
- 1 karta svetla

12 kariet územia (4 od každého druhu):

- 4 karty lesa
- 4 karty vodných prameňov
- 4 karty sopiek

HRÁČI

2

KARTY

V hre Elemental Duel sa používajú dva typy kariet:

Karty živlov: Tieto karty majú hráči počas každého z herných kôl. Každý bude mať rovnakú sadu kariet ako jeho súper. Voda, oheň a rastliny sú bežné hracie prvky,

zatiaľ čo svetlo a tma sú špeciálne hracie prvky.

Tieto karty obsahujú obrázok, ktorý ukazuje, o aký typ živlu sa jedná, hodnotu sily (používa sa na prevzatie vedenia) a symbol, ktorý ukazuje typ živlov, ktoré treba poraziť (obr. 1).

Karty územia: V každom kole budú obaja hráči súťažiť o dobytie jedného z územia. Na týchto kartách je uvedený počet vložených symbolov a podmienka na vylepšenie územia, ktoré poskytujú najviac symbolov. Na zadnej strane týchto kariet je vyobrazené územie, hodnota v symboloch a dvojnásobok bodov. V určitých prípadoch sa na nich objavuje hviezdička (obr. 2).

CIEĽ HRY

Súboj živlov je možné vyhrať tromi rôznymi spôsobmi:

- Dobytie 3 území s hviezdičkou.
- Dobytie 4 území jedného typu (les, prameň alebo sopka).
- Získanie najviac symbolov na 2 z 3 typov územia, pokiaľ neboli splnené vyššie uvedené podmienky.

PRÍPRAVA HRY

1. Každý hráč si vezme sadu kariet živlov.
1. Zamiešajte a položte karty územia (stranou s jedným symbolom) lícom nahor doprostred stola.

HERNÉ KOLESO

V každom kole hráči súťažajú o odkrytú kartu z kôpky kariet územia.

Prvý útočiaci hráč je vybraný náhodne (napr. hodom mincí).

Útočník položí pred seba jednu kartu lícom nahor a jednu kartu lícom nadol. Toto sú jeho dve možnosti pre nasledujúci súboj (obr. 3).

Potom, čo obranca uvidí útočnickovu kartu lícom nahor, vyberie si jednu zo svojich kariet a položí ju pred seba lícom nadol. Útočník sa potom rozhodne, či zahrá kartu lícom nahor alebo nadol. Druhú kartu si vezme späť do ruky. Akonáhle si vyberie, obranca otočí svoju kartu a obe karty teraz slúžia na súboj ich vzájomným porovnaním:

- Oheň víťazí nad rastlinou (obr. 4).
- Rastlina poráža vodu.
- Voda poráža oheň.
- Tma poráža všetky normálne živly.
- Svetlo poráža tmú a prehráva s ostatnými živlami.

Pokiaľ vyhráte s bežným živlom, môžete si kartu ponechať. Ak je navyše z rovnakého živlu ako územie, môže kartu otočiť a získať ďalšie symboly (obr. 4–5).

Pokiaľ vyhráte s temnotou, získate kartu územia.

Pokiaľ vyhráte so svetlom, vezmete si kartu územia, ktorá je v hre, a otočíte ju, ako by ste vyhrali s kartou rovnakého živlu územia.

Ak obaja hráči použijú rovnaký živyl, hodnoty sa porovnajú. Kto má vyššiu hodnotu, vyhráva súboj.

Pokiaľ majú obaja hráči rovnakú hodnotu, je súboj nerozhodný a územie získava obranca.

Na konci súboja každý hráč položí zahraniú kartu a územie, ktoré dobyl, lícom nahor pred seba, aby hráči vždy videli, čo zahrál ich súper a koľko symbolov nazbieral (obr. 5).

KONIEC HRY

Hra môže skončiť troma rôznymi spôsobmi:

- Okamžite, akonáhle niekto získa 3 územia s hviezdíčkou.
- Okamžite, akonáhle niekto získa všetky 4 územia rovnakého živlu.

Pokiaľ nenastane ani jedna z týchto situácií, hra končí po 12 kolách, kedy už nie sú žiadne územia (posledná karta sa odloží a nehrá sa).

Potom si každý hráč porovná so svojim súperom symboly od každého typu, ktoré nazbieral počas hry. Kto má najviac symbolov daného druhu, dobýva dané územie. V prípade rovnosti bodov vyhráva hráč, ktorý má územie s hviezdíčkou. Hráč, ktorý má najviac symbolov v dvoch z troch území, vyhráva hru.

Príklad: Adam má 4 symboly ohňa a Jakub 2. Adam má najviac symbolov, takže vyhráva územie ohňa.

Obrázek 1, Obrázok 1

Síla (od 1 do 3)
Výkon (od 1 do 3)

Typ karty
Typ karty



???

???

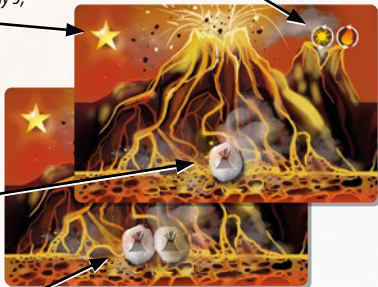
Obrázek 2, Obrázok 2

Otočte kartu, pokud vyhrajete se světlem nebo ohněm
Otočte kartu, ak vyhráte so svetlom alebo ohňom

Hvězdná karta (pokud získáte všechny 3,
automaticky vyhráváte hru)
Hviezdna karta (ak získate všetky 3,
automaticky vyhrávate hru)

Ikona sopky za 1 bod
Ikona sopky za 1 bod

Budete mít dva body sopky za sebou
Budete mať dva body sopky za sebou



Obrázek 3, Obrázok 3



Obrázek 4, Obrázok 4



Obrázek 5, Obrázok 5



cayro