



VE JMÉNU KRÁLE

Rychlá 30minutová hra pro 2–6 hráčů.
Autor **Magnus Esko**

***Kamelot padl! Král Artuš je mrtev, Merlin nezvěstný
a pokladnice vyloupená. Zbývající rytíři kulatého stolu se rozhodli
bojovat o poslední pytle zlata zbývající v hradní pokladnici.
Na pomoc si berou Artušovu královskou korunu,
Merlinovu křišťálovou kouli a magický meč Excalibur.***

Každý hráč se stává jedním z posledních rytířů kulatého stolu a vykládá karty útoku a obrany. Vítěz hry je určen konečným bodováním.

Obsah balení:

114 karet

56 mečů, 16 štítů, 8 korun, 8 křišťálových koulí

8 Excaliburů, 12 pytlů zlata, 6 přehledových karet

pravidla hry



❧ ZAČÁTEK HRY ❧

Určení začínajícího rytíře

Přehledové karty prozatím dejte stranou. Zamíchejte balíček karet a každému rytíři dejte jednu kartu lícem nahoru. Podívejte se na body nacházející se na kartách vpravo nahoře a vlevo dole (V = 5 bodů). Rytíř s nejvyšším počtem bodů začíná hru. Pokud má nejvyšší počet bodů více rytířů, dostanou lícem nahoru další karty, až do úplného rozhodnutí.

Příprava hry

Zamíchejte balíček karet a rozdejte každému rytíři 6 karet, které si vezme do ruky. Každý rytíř před sebe položí přehledovou kartu se shrnutím pravidel.

Dobírací a další balíčky

Zbývající karty umístěte doprostřed stolu jako dobírací balíček. Odhazovací balíček se bude během hry tvořit vedle dobíracího balíčku.

Před každým rytířem by mělo být dost místa pro bodovací balíček, kam si rytíři budou pokládat karty lícem dolů, jak bude vysvětleno dále v pravidlech. Bodovací balíčky budou na konci hry vyhodnoceny a nejvyšší počet bodů určí vítěze hry. Bližší popis naleznete v bodovací části. Karty položené do bodovacích balíčků již nesmí být znovu zahrány. Během hry se nemůže nikdo dívat do bodovacího balíčku, ani v něm počítat karty.

❧ PRŮBĚH HRY ❧

Rytíř na tahu provede dvě nebo tři akce v určeném pořadí, poté hra pokračuje po směru hodinových ručiček až do chvíle, kdy už v dobíracím balíčku nejsou žádné karty.

1. Dobrání 2 karet

Na začátku tahu si každý rytíř musí do ruky dobrat dvě karty z dobíracího balíčku.

2. Koruna nebo křišťálová koule (volitelná akce)

Rytíř může v tuto chvíli zahrát korunu nebo křišťálovou kouli. Pokud rytíř kartu zahraje, provede jednu z akcí spojených se zahraniou kartou, které jsou popsány dále v pravidlech a lze je nalézt i na přehledových kartách.

3. Útok nebo odhození

V každém tahu musí rytíř zaútočit na jiného rytíře nebo odhodit karty ze své ruky, pokud však nezahraje korunu a neodstoupí. Pokud rytíř nemá v ruce nic jiného než pytle zlata, ukáže své karty a na tahu je následující rytíř.

ODHOZENÍ

Rytíř může odhodit 1 - 3 meče, 1 štít nebo 1 relikvii a poté si z dobíracího balíčku dobrat tolik karet, kolik je specifikováno níže. Relikvie jsou zeleně orámované karty: koruny, křišťálové koule a Excalibury. Rytíři nemohou odhodit pytle zlata.

1 / 2 / 3 meče = 2 / 4 / 6 karet

1 štít = 3 karty

1 relikvie = 5 karet



ÚTOK

Rytíř může zaútočit na jiného rytíře normálním útokem tak, že zahraje sadu mečů. Napadený rytíř se smí, pokud může a chce, bránit blokováním či odražením útoku. Jestliže je útok úspěšný, musí bránící se rytíř dát útočníkovi jeden pytel zlata, pokud v ruce nějaký má. Útočící rytíř poté položí všechny zahranié meče a získané pytle zlata na svůj bodovací balíček.

SADY MEČŮ PRO NORMÁLNÍ ÚTOK

Šťouchnutí

Útok s použitím pouze 1 meče. Tento útok neukradne žádný pytel zlata.

Švih

Rozmáchlý útok s použitím 2 mečů rozdílných barev. Může být blokován štítem jakékoliv barvy.

Výpad

Útok s použitím 2 mečů stejné barvy. Může být blokován pouze štítem barvy odpovídající útoku.

Prudký útok s použitím 3 mečů stejné barvy.

Může být blokován pouze 2 štíty barvy odpovídající útoku.

Kombinace

Kombinace vyžaduje 4 meče, jeden od každé barvy. Tento útok nemůže být blokován štítem, může být pouze odražen.

Bodnutí zezadu

Využijte svou příležitost a obtočte se kolem svého protivníka s použitím 5 mečů stejné barvy. Tento útok nemůže být blokován nebo odražen, dokonce ani Excaliburem.

OBRANA

Blok

Blokování se obvykle provádí štíty (viz také Excalibur). Když rytíř blokuje útok, vezme si všechny útočnickovy meče použité při útoku a všechny štíty použité při obraně a položí si je na svůj bodovací balíček.

Odražení

Bránící se hráč může namísto použití štítu k blokování útoku odrazit útok svým mečem. Aby bránící se hráč provedl odražení, musí zahrát stejnou sadu mečů, jakou zahrál útočník. Každý rytíř si položí své vlastní meče na svůj bodovací balíček.

EXCALIBUR

Meč Excalibur mající magickou sílu, byl dán králi Artušovi Jezerní královnou.

Útočící hráč může zahrát Excalibur jako svůj útok. Tento útok nemůže být blokován štíty, ale může být odražen pouze Excaliburem. Excalibur může být rovněž použit k blokování všech útoků, kromě bodnutí zezadu.

MERLINOVA KŘIŠŤÁLOVÁ KOULE

Merlin používal svou křišťálovou kouli k tomu, aby se díval do budoucnosti a dával Artušovi rady před učiněním důležitých rozhodnutí.

Když rytíř zahraje křišťálovou kouli, odhodí ji nahoru na odhazovací balíček a poté vykoná jednu z následujících akcí:

Dobráni 4 karet

Rytíř si dobere 4 karty z dobíracího balíčku a podívá se na ně. Dvě z nich si ponechá a druhé dvě položí nahoru na dobírací balíček v libovolném pořadí. Pokud již v dobíracím balíčku není dost karet, vždy si dvě ponechá a zbývající položí zpět na stůl.

Návrat karty

Rytíř si prohlédne odhazovací balíček a vezme si z něj do ruky jednu kartu. Tuto kartu ukáže protihráčům.

Prohlédnutí karet v ruce

Rytíř se podívá na karty v ruce jednoho protivníka, aniž by je ukázal někomu jinému.

KORUNA KRÁLE ARTUŠE

Každý rytíř se zavázal přísahou k tomu, že se podrobí vůli krále. U některých loajalita ke koruně stále přetrvává. Ten, kdo si dá korunu na hlavu, může dávat příkazy ostatním rytířům.

Když rytíř zahraje korunu, řekne jeden z následujících příkazů a provede příslušnou akci podle popisu níže. Koruna je (v případě, že rytíř neodstoupí) položena nahoru na odhazovací balíček.

Složte své meče!

Na tento příkaz upustí každý rytíř svůj meč na podlahu. Budou dost rychlí, aby si je vzali zpět?

Vaši protivníci musí odhodit jakékoli dva meče. Hráči, kteří odhodit nemohou, přeskočí svůj následující tah.

Pozor!

Tento příkaz způsobí, že rytíři stojí v pozoru a tudíž nejsou schopni rychle zareagovat. Odehrajete dva tahy za sebou. Tato akce může být použita také během části hry poslední šance.

Střežte se mého mocného meče!

Tento příkaz zaseje strach do srdcí všech rytířů, roztřeše je a rytíři nejsou schopni se bránit.

Tato akce je považována za útok, který nemůže být blokován, ani odražen (nehrajete žádný jiný tah). Jakmile je útok vyřešen, pokračujete ve svém tahu jako obvykle.

Pomozte mi!

Všichni rytíři jsou přinuceni pomáhat nositeli koruny, který jim dal tento příkaz. Jeden z rytířů, kterého zvolíte, vám musí dát dvě ze svých karet, aniž by je ukázal ostatním rytířům. Pokud rytíř může dát pouze jednu kartu, dá pouze jednu. Tyto karty nesmí být pytle zlata. Pokud rytíř nemá nic jiného než pytle zlata, ukáže své karty všem rytířům a příkaz končí.

Odstoupení

Namísto udělení příkazu může rytíř odstoupit a položí korunu na svůj bodovací balíček. Poté tento rytíř přeskočí zbytek svého tahu. Koruna má hodnotu tří bodů, jak je uvedeno na kartě.

KONEC HRY

Rytíři se večer před svou cestou domů naposledy shromáždili kolem ohně. Protože všichni rytíři vědí, že to, co je důležité, není množství zlata, ale to, kdo odejde s nejlepší pověstí, začnou se všichni chlubit.

POSLEDNÍ ŠANCE

Když je dobrána poslední karta z dobíracího balíčku, tak rytíř na tahu svůj tah dokončí, a poté každý rytíř (včetně hráče, který dobral poslední kartu) dostane jednu poslední šanci. Každý hráč tedy odehraje ještě jeden tah, ve kterém si nedobere žádnou kartu.

ODHOZENÍ KARET A BODOVÁNÍ

Jakmile všichni rytíři dostali svou poslední šanci, jsou všechny karty z ruky odhozeny na odhazovací balíček a spočítají se bodovací balíčky. Všechny body, které jsou vyznačeny v pravém horním rohu každé karty, se sečtou dohromady. Karta Excalibur nemá žádné body. Rytíř s největším počtem bodů se stává vítězem.



Výrobce a distributor pro ČR:

Albi Česká republika a.s.
Thámová 13
186 00 Praha 8
www.albi.cz
www.modernihry.cz
Infolinka: +420 737 221 010

Distribútor pre SR:

Albi, s. r. o.
Oravská 8557/22
010 01 Žilina
www.albi.sk

