

Krysá Váika™



Historie

Skotská vysočina, 13. století

Krysí válka mezi Eïdamáky a Hermelíny se táhne již od nepaměti a vznikla údajně proto, že princ Plesnivec urazil princeznu Eïdamínu, když jí na bále při tanci šlápl na ocas.

Od té doby mezi oběma rody zuří naprosto vyrovnaná válka. Jelikož mají stejně silná vojska, vítězství na stranu jednoho z rodů může zvratit pouze skvělý strateg a chrabrý vojevůdce.

Dokážeš přelstít svého protivníka a získat tak vítězství pro svého pána?
Vzhůru do boje!

Eïdamáci jsou divoké krysy, pověstné svou obratností v boji, tak mimořádným vzrůstem. Do bitvy nosí modrou barvu.

Hermelínové jsou krysy na úrovni, proslulé svou posedlostí šperky a hromaděním bohatství. Do bitvy nosí červenou barvu.

Soupeřící klany se připravují k závěrečné bitvě. Ačkoli souboj většinou vyhraje ta nejsilnější krysa, mazaný taktik použije speciální schopnost každé krysy tak, aby zvratil průběh bitvy. Dokážete dovést svůj klan k vítězství a zmocnit se vlády nad královstvím?

Přehled hry

Délka hry: 5 minut

Počet hráčů: 2

Každý hráč reprezentuje jeden klan, který usiluje o získání kontroly nad královstvím.

Součásti hry

8 modrých karet, 8 červených karet, 1 pravidla

Příprava

Každý hráč si vezme ze sady 8 karet stejné barvy.

Instrukce

Začátek kola:

Hráči vyberou každý tajně jednu kartu z ruky a poté je oba zároveň otočí. Nyní hráči porovnají sílu zahraných karet.

Každá karta má svou hodnotu síly (v levém horním rohu, vedle jména postavy) a speciální schopnost, které určí, kdo se stane vítězem kola.

Karta s větší silou vyhrává, ale některé speciální schopnosti to mohou zvrátit. Speciální schopnosti mají před silou vždy přednost!

Další kola:

Zahrané karty dejte stranou a kartu poraženého otočte lícovou stranou dolů, aby bylo zřejmé, kdo kolo vyhrál. Hra poté postupuje do dalšího kola.

Oba hráči ze své ruky vyberou novou kartu a najednou ji odhalí. V případě remízy (hodnota síly na obou kartách je stejná), se rozhodnutí o výsledku kola odloží. Karty z nerozhodného kola označte tak, že odložíte «na ležato», aby bylo jasné, že tyto karty jsou dosud nerozhodnuté. Vítěz následujícího kola vyhraje i to kolo, které se odložilo (rozhodnutí o výsledku kola může být odloženo i několikrát za sebou).



Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy jeden hráč vyhraje 4 kola.

Klan tohoto hráče Vyhrál rozhodující bitvu.

Pokud hráčům dojdou karty dříve, než jeden hráč vyhraje 4 kola, vyhlásí remízu a hrají znovu!

Karty



Princ

« Vyhráváš kolo. »



Tato karta vždy vyhraje kolo kromě souboje, kdy stojí proti Princezně nebo Hudebníkovi.

Není důležité, jestli Nájemný vrah otočil hodnoty síly, Princ porazí i jeho.

Pozor: Pokud soupeř zahraje Princeznu proti vašemu Princovi, vyhrává nejenom aktuální kolo, ale rovnou i celou hru!



Generál

« Karta ve tvém dalším kole zvýší svou sílu o 2. »



Generálova síla ovlivňuje další kolo.

Pokud soupeř v dalším kole zahraje Čaroděje, nezruší tím Generálovu schopnost.



Čaroděj

« Zruší speciální schopnost
na kartě vašeho soupeře. »



Čaroděj zruší soupeřovu speciální schopnost, takže kolo jednoduše vyhrává karta s nejvyšší hodnotou síly.



Velvyslanec

« Kolo vyhrané s touto
kartou se počítá jako dvě
vítězství. »



Tento efekt platí, i pokud bylo kolo odloženo. Pokud hráč, který zahrál kartu Velvyslance, vyhraje kolo následující po odložení, započítá si 3 vítězství.



Nájemný vrah

« Nižší hodnota síly vyhrává. »



Nižší hodnota síly vyhraje kolo kromě kola, kdy se utká s Princem.



Zvěď



« V dalším kole tvůj soupeř ukáže kartu jako první a ty poté vybereš svou. »

Pokud oba hráči v jednom kole zahrají kartu Zvěďa, jejich schopnosti se vzájemně vyruší.



Princezna



« Pokud tvůj soupeř zahraje Prince, ihned vyhráváš celou hru. »

Pokud tvůj soupeř zahraje Prince, hra ihned končí a ty vyhráváš, nezávisle na počtu předchozích vítězství.



Hudebník



« Kolo je odvoláno a odloží se. »

Tato schopnost přebije všechny schopnosti kromě Čarodějovy.

Varianty hry

Jednotlivé varianty se dají kombinovat mezi sebou.

A. Zrádce:

Před začátkem hry si oba hráči náhodně vymění jednu kartu.

B. Šťastná ruka:

Na začátku je všech 8 karet zamícháno a vytvořen dobírací balíček.

Každý hráč si vytáhne 3 karty a jednu z nich zahraje.

C. Rychlá krysa:

Hru vyhrávají už 3 vítězství namísto 4.

D. Přetahovaná:

Zamíchejte všech 16 karet. Jeden hráč vytáhne 4 karty, vybere jednu, kterou si ponechá, a zbytek předá druhému hráči. Ten si opět jednu kartu vybere a nechá ji, a zbytek předá prvnímu hráči a tak dále. Po vybrání první sady 4 karet vytáhne druhý hráč z balíčku nové 4 karty, jednu si nechá a zbytek předá prvnímu a podobně, dokud nějaké karty zbývají.

E. Dílo náhody:

Zamíchejte všech 16 karet a 8 rozdejte každému hráči.

F. Útok princezen:

Před začátkem hry jeden hráč vymění svoji princeznu za soupeřova prince. To znamená, že jeden hráč začíná s oběma princí a druhý s oběma princeznami.

G. Císař

Hrajte třikrát. Vyhrává hráč se dvěma vítězstvími!

Výsledková tabulka

		Exandáci							
		7 - Princ	6 - Generál	5 - Čaroděj	4 - Vrcholovec	3 - Nájemný vrah	2 - Zvěd	1 - Princezna	0 - Hudebník
Hermelinové	7 - Princ	$X^{*①}$	H	H	H	H	H	Exandáci vyhrávají hru	X
	6 - Generál	E	X	H	H	E	H	H	X
	5 - Čaroděj	E	E	X	H	H	H	H	H
	4 - Vrcholovec	E	E	E	X	E	H	H	X
	3 - Nájemný vrah	E	H	E	H	$X^{*②}$	E	E	X
	2 - Zvěd	E	E	E	E	H	X	H	X
	1 - Princezna	Hermelinové vyhrávají hru	E	E	E	H	E	X	X
	0 - Hudebník	X	X	E	X	X	X	X	$X^{*③}$

X: kolo je odloženo

E: Exandáci vyhrávají kolo

H: Hermelinové vyhrávají kolo

Pokud byla v předchozím kole zahrána karta Generála:

*①Hráč, který zahrál Generála, vyhrává kolo (9 vs 7)

*②Hráč, který nezahrál Generála, vyhrává kolo (3 vs 5)

*③Kolo je odvoláno a odloženo.

Výrobce a distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a.s.

Thámová 13, 186 00 Praha 8

www.albi.cz

eshop.albi.cz, email: hry@albi.cz

Infolinka: +420 737 221 010

Autor: Seiji Kanai

Grafika: Christophe Swal

Překlad: Mája Rydlová

© 2014 Blue Orange

