

TSCHAK!

V KRÁTKOSTI

Hľadáte slávu, zlato a legendárny prsteň moci. Vediete pri tom družinu dobrodruhov a postupne musíte preskúmať 4 veže.

Bez ohľadu na počet hráčov, hra vždy trvá 4 kolá. V každom kole preskúmate 1 celú vežu.

Na každom poschodí je príšera, ktorá stráži poklad. Na získanie pokladu potrebujete mať družinu, v ktorej je čarodejník, bojovník a trpaslík.

Najslabšia družina si musí zobrať kartu príšery, ktorá na konci hry prinesie trestné body. Najsilnejšia družina vyhráva poklad.

Keď je celá veža preskúmaná, družina sa pohne k ďalšej veži. Každý hráč teraz použije karty, ktoré mal hráč vpravo v predchádzajúcom kole. Takže na konci hry, po 4 kolách, budú mať hráči v ruke rovnaké karty.

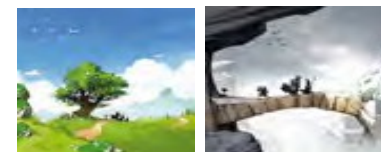


OBSAH

1 veža



2 dosky „na ceste“



24 zlatých mincí

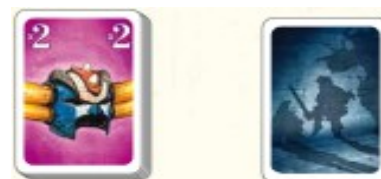


40 kariet dobrodruhov

12 čarodejníkov (modré pozadie) 12 bojovníkov (zelené pozadie) 12 trpaslíkov (červené pozadie)



4 artefakty (fialové pozadie)



28 kariet veže

14 kariet príšer



rub

14 kariet pokladu



rub

PRÍPRAVA HRY



V **4 hráčoch** môžete nechať dosky „na ceste“ v krabici; nebudete ich potrebovať.

V **3 hráčoch** použite jednu dosku ako štvrtého virtuálneho hráča a

V **2 hráčoch** umiestnite jednu dosku na stranu každého hráča.

V 3 hráčoch



V 2 hráčoch



Pri príprave dostane doska „na ceste“ rovnaký počet a typ kariet ako hráči.

1. Umiestnite vežu do stredu stola
2. Utvorte zásobu zlatých mincí a pripravte 3 kôpky koristi po 3, 2 a 1 minci. **V hre 2 hráčov pripravte jednu korisť s dvomi mincami.**
3. Zamiešajte karty príšer. Vyberte z nich 2 a vráťte ich späť do krabice bez toho, aby ste sa na nich pozreli. Zo zvyšných kariet utvorte balíček a položte ho naľavo od veže. Zoberte vrchné 3 karty a uložte ich lícom nahor na každé z troch poschodí vo veži na miesto na to určené (tri okná).



4. To isté urobte aj s kartami pokladu na pravej strane veže.

5. Zamiešajte karty čarodejníkov (**modré pozadie**) a rozdajte 3 každému hráčovi.

Pozor: nezabudnite na dosky „na ceste“.



Pripomienka: Pri príprave hry pre 2 alebo 3 hráčov, doska „na ceste“ dostane rovnaký počet a typ kariet ako hráči.

Všimnite si, že všetky karty sú tu zobrazené lícom nahor kvôli vysvetleniu, ale v samotnej hre držíte karty na ruke tak, aby ich ostatní nevideli. Karty na doske „na ceste“ sú tiež v hre otočené lícom nadol. Počas hry sú odhalené len karty príšer a pokladu.

6. Zamiešajte karty bojovníkov (zelené pozadie) a rozdajte 3 každému hráčovi.

7. Zamiešajte karty trpaslíkov (červené pozadie) a rozdajte 3 každému hráčovi.



8. Každý hráč dostane tiež kartu artefaktu (fialové pozadie) takže bude mať na ruke 10 kariet, ktoré si drží skryté.

Toto je zobrazenie ako by mohla vyzerat' príprava hry pre 3 hráčov.
Teraz môžete začat' hrať.

PRIEBEH HRY

Chystáte sa zaútočiť na prvú vežu. Na každom poschodí si hráči vytvoria vlastnú družinu z troch kariet. V družine musia byť **vždy** karty rôznych typov. Typ – **farba pozadia na karte**.



Povolené

Zakázané

Na každom poschodí postupujete podobne, ale predsa trochu inak:

Prvé poschodie (najnižšie)



- Každý si tajne vyberie 1 kartu.
- Keď má každý vybratú kartu, všetci odhalia svoje karty naraz.
- Opakuje sa to dovtedy, pokiaľ nemá každý hráč pred sebou vyložené 3 karty.
- Potom sa porovná sila družín.

Druhé poschodie



- Každý si tajne vyberie 1 kartu
- Keď má každý vybratú kartu, všetci odhalia svoje karty naraz.
- Potom si každý hráč vyberie 2 karty naraz.
- Keď si každý vybral, všetci naraz odhalia svoje 2 karty.
- Následne sa porovná sila družín.

Tretie poschodie (najvyššie)



- Každý si vyberie 3 karty naraz.
- Keď má každý karty vybrané, všetci odhalia svoje 3 karty.
- Potom sa porovná sila družín.

SILA DRUŽÍN

Aby ste určili silu družiny, musíte spočítať hodnotu kariet, z ktorých pozostáva.



Toto je družina so silou 12.

CHAMELEÓNI A ARTEFAKTY



Chameleón kopíruje silu najsilnejšieho čarodejníka v súperovej družine. *Ak nikto na danom poschodí nezahral čarodejníka so silou (2 – 5), Chameleón nemá žiadnu silu.*



Najslabší člen družiny vždy používa Artefakt, ktorý zdvojnásobuje jeho silu. *Záleží od podmienok, ale môže to byť aj čarodejník Chameleón.*

Spočítanie sily družín v príklade v 4 hráčoch:

Pavol



Jeho družina má silu 9, spočítaním 3+4+2.

Cyril



Jeho družina má silu 13, pretože Chameleón kopíruje najsilnejšieho čarodejníka (v tomto prípade Lacovho)

Laco



Artefakt zdvojnásobuje silu najslabšieho člena, jeho družina má silu 10 (5+2x3).

Vincent



Chameleón má silu 4 a artefakt zdvojnásobuje jeho silu. Celkovo má táto Družina silu 14.

PRÍŠERY A POKLADY



Na každom poschodí je príšera, ktorá chráni prístup k pokladu. Po spočítaní sily družín, sú karty rozdelené nasledovne:



- **Najslabšia družina** dostane kartu príšery, ktorej sila závisí od konkrétnej príšery.
Tu je golem úrovne 3.



- **Najsilnejšia družina** dostane kartu pokladu.
Tu je poklad s hodnotou 4 body.

Hráč si ukladá karty príšer a pokladov, ktoré získa na jednotlivých poschodiach, lícom nadol do balíčka.

KORISŤ



Keď sú všetky 3 poschodia vo veži vyčistené, každému ostane na ruke 1 karta. *To je posledná postava, ktorá radšej potichu zbiera zlaté mince, ktoré sa povalujú kade tade vo veži. Ale nie je sama...*

Hráči si porovnajú silu poslednej karty: Hráč s najväčšou silou si zoberie 3 mince, druhý 2 mince a tretí 1 mincu. *Pripomienka: pri 2 hráčoch si len najsilnejší vezme 2 mince, keďže je len jedna kôpka so zlatými mincami.*

Po tom, ako sú karty príšer a pokladov pridelené, hráči si pozbierajú členov družiny a vytvoria balíček s kartami lícom nadol. Hneď ako je korisť rozdelená, 10 kariet hráča sa vráti do jedného balíčka.

REMÍZA

Niekedy môže dôjsť k remíze 2 alebo viacerých družín. V takom prípade použite nasledovnú hierarchiu:



Družina s najmocnejším čarodejníkom je silnejšia.



Ak majú čarodejníci rovnakú hodnotu, ten s čarovným prútičkom vyhráva.



Pri tomto porovnávaní je čarodejník z Rádu chameleóna vždy najslabší.



Ak medzi družinami stále prevláda remíza, porovnajú sa bojovníci. Silnejší vyhráva.



Ak majú bojovníci rovnakú hodnotu, ten so sekerou vyhráva.



Vo výnimočných prípadoch môže dôjsť k porovnaniu sily trpaslíkov.



V prípade rovnosti vyhráva vždy trpaslík so sekerou a najslabší je ten bez zbrane.



Hierarchia je dôležitá aj pri rozdeľovaní koristi. **Poznámka: v tejto fáze nemá čarodejník chameleón, ani artefakt žiadnu hodnotu.**

NOVÁ VEŽA

- Ak ešte nebola preskúmaná 4. veža, pripravte novú vežu s novými príšerami a pokladmi.
- Potom každý hráč posunie svojich 10 kariet hráčovi naľavo. **Pozor: v hre 2 a 3 hráčoch je doska „na ceste“ považovaná za hráča.**
- Hra pokračuje rovnakým spôsobom. Začína sa na prvom poschodí a hráč sa snaží čo najlepšie využiť karty, ktoré práve dostal.

KONIEC HRY A BODOVANIE

Po preskúmaní štvrtej veže a rozdelení poslednej koristi, si každý hráč spočíta body.

1) Korisť



Každá minca je 1 bod.

2) Karty pokladov

4 truhlice



Majú hodnotu 2 až 5 bodov podľa toho, aký je počet mincí na kartách.

2 prekliate truhlice



Majú hodnotu -1 a -2 podľa toho, aký je počet lebiek na kartách.

6 Prsteňov moci



Po spočítaní je ich hodnota počet kariet na druhú. To znamená 1 prsteň má hodnotu 1 bod, 3 prstene majú hodnotu 9 bodov, atď.

1 trofej



Má hodnotu 2 body za každú kartu príšery, ktorú máte. **Pri 2 hráčoch má hodnotu 1 bod za príšeru.**

1 elixír



Pri bodovaní vyradí 1 kartu príšery podľa vášho výberu. Nedostanete žiadne trestné body.

BODOVANIE POKRAČUJE

3) Karty príšer

8 rôznych príšer



Každý má toľko zlých bodov koľko je lebiek na kartách. Tieto body sa odpočítajú od celkového počtu bodov, získaných za poklady.

6 troglodytov



Počítajú sa ako prstene, ale ich hodnota je záporná. Takže, napr. 3 troglodyti majú hodnotu -9 bodov, 4 troglodyti majú hodnotu -16 bodov, atď.

Príklad bodovania v 3 hráčoch

Laco



Cyril



Pavol



Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva. V prípade remízy, hráč, ktorý má najmenej kariet príšer vyhráva. Ak stále pretrváva remíza, hráči sa o výhru podelia.

PRIPOMIENKY A POZNÁMKY

- Pokiaľ hráč urobí chybu a vytvorí družinu, v ktorej sú najmenej dve karty rovnakej farby, je ihneď penalizovaný (v čase, keď ostatní hráči odhalia svoje karty): Začne výmenou „zakázanej“ karty za správnu zo svojej ruky. Potom, bez ohľadu na celkovú silu svojej družiny dostane kartu príšery alebo prekliatej truhlice, podľa toho, ktorá má vyššiu hodnotu na danom poschodí.
- Prekliata truhlica znamená záporné body, ale stále ju získa najsilnejšia skupina na danom poschodí.
- Ak príšeru porazíte elixírom, nezískate za ňu body pomocou trofeje.
- Pri porovnávaní 10. karty, pri prideľovaní koristi, pamätajte, že ani čarodejník chameleón ani artefakt nemajú žiadnu hodnotu. Hráč s takou kartou na ruke korisť nikdy nedostane.
- Niekedy sa môže stať, že na konci hry bude mať hráč záporný bodový súčet.
Čo na to povedať, je to drsný život dobrodruha...

Šťastnú výpravu!



