

# THE WAY OF THE DISCIPLE



PRAVIDLÁ

# OFICIÁLNE PRAVIDLÁ HRY – KLASICKÝ REŽIM

## CIEĽ HRY

V HRE THE WAY OF THE DISCIPLE SA DVAJA HRÁČI SNAŽIA PREUKÁZAŤ svoju MÚDROST A CNOST. ZÍSKAVAJÚ SYMBOLY PROSTREDNÍCTVOM SVÄTCOV, KTORÍ SA V PRIEBEHU HRY MÔŽU MENIŤ NA UČENÍKOV. CIELOM JE ZÍSKAŤ SEDEM SYMBOLOV V TROCH RÔZNYCH KATEGÓRIÁCH CNOSTÍ.

## PRÍPRAVA HRY

KAŽDÝ HRÁČ SI PRIPRAVÍ svoj VLASTNÝ BALÍČEK s 30 KARTAMI, ktorý musí SPŁŇAŤ PRAVIDLÁ ZOSTAVENIA UVEDENÉ V ČASCI STAVBA BALÍČKA.

KAŽDÝ HRÁČ SI VYTVOŘÍ VLASTNÚ HRACIU ZÓNU, ktorá predstavuje jeho OSOBNÝ HERNÝ PRIESTOR počas partie. V tejto ZÓNE sa nachádza DOBIERACÍ BALÍČEK, POLOŽENÝ LÍCOM NADOL, a vedľa neho ODHADZOVACÍ BALÍČEK.

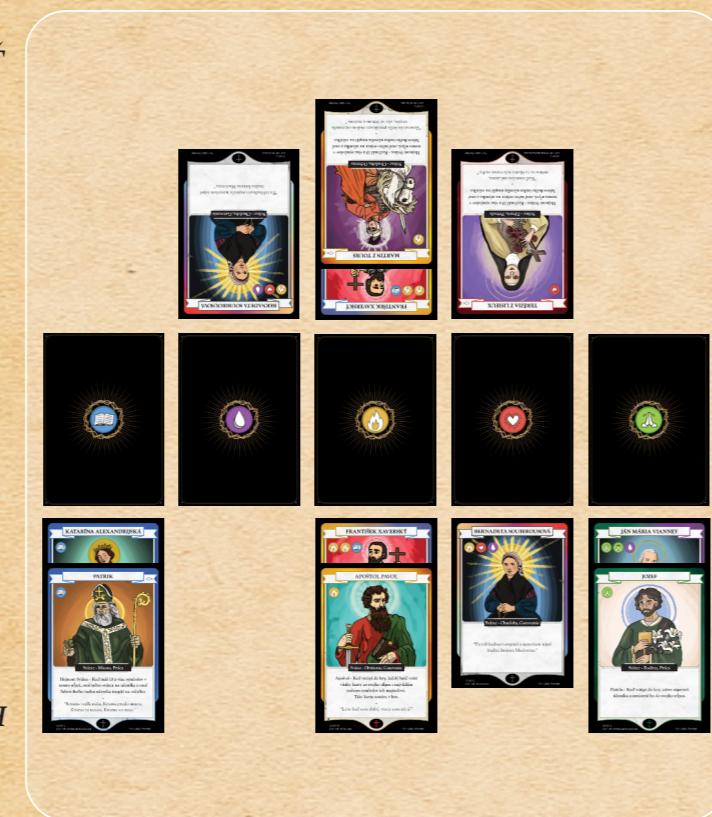
OKREM TÝCHTO BALÍČKOV sú na stole umiestnené KARTY CNOSTÍ, ktoré označujú JEDNOTLIVÉ KATEGÓRIE SYMBOLOV. TIETO KARTY slúžia ako SPOLOČNÉ REFERENČNÉ MIESTA pre oboch hráčov a tvoria päť samostatných STÍPCOV, do ktorých sa počas hry umiestňujú KARTY.

## ZAČIATOK HRY

PRED ZAČIATKOM HRY si každý hráč dôkladne zamieša svoj pripravený 30-kartový balíček a položí ho lícom nadol na vhodné miesto. Hráči si následne určia, kto začne ako prvý.

Začínajúci hráč si potiahne 3 karty zo svojho balíčka na ruku. Druhý hráč si potiahne 4 karty. Následne hra začína ďalším začínajúcim hráčom.

## UKÁŽKA ROZPOLOŽENIA HRY



# OFICIÁLNE PRAVIDLÁ HRY – KLASICKÝ REŽIM

## PRIEBEH ČAHU

HRÁČI SA STRIEDAJÚ V ČAHOCH. Počas svojho čahu môže hráč vykonať jednu z nasledujúcich akcií:

- ZAHRAŤ I KARTU Z RUKY, A AK MÁ, VYRIEŠIŤ JEJ EFEKT; ALEBO
- POTIAHNUŤ I KARTU Z BALÍČKA A NÁSLEDNE UROBIŤ JEDNU Z VOLITEĽNÝCH AKCIÍ:
  - PRESUNÚŤ JEDNU SVOJU KARTU NA PLOCHE DO ĽUBOVOLNÉHO VHODNÉHO STÍPCA; ALEBO
  - OTOČIŤ JEDNÉHO ZO SVOJICH SVÄTCOV NA UČENÍKA.

! PRAVIDLO PRÁZDNEJ RUKY: Ak má hráč na začiatku svojho čahu o kariet na ruke, potiahne si namiesto bežnej akcie dve karty z balíčku.

## REAKČNÉ SCHOPNOSTI

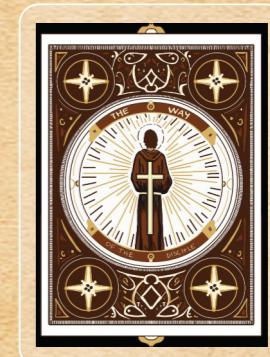
AK MÁ KARTA REAKČNÚ SCHOPNOSŤ "KEĎ SÚPER ZAHRÁ SVÄTCA", JE MOŽNÉ JU ZAHRAŤ OKAMŽITE POTOM, AKO SÚPER ZAHRÁ KARTU. NIE VŠAK POTOM, AKO UŽ SÚPER VYKONAL EFEKT danej karty, alebo ukončil svoj čah.

## VÍŤAZSTVO A PREHRA

Hráč VYHRÁVA, AK AKO PRVÝ ZÍSKAL SEDEM SYMBOLOV V KAŽDEJ Z ASPOŇ TROCH RÔZNYCH KATEGÓRIÍ. Hráč PREHRÁVA, AK NEMÁ Žiadne karty na ruke a zároveň je jeho balíček prázdny.

## UČENÍCI

KARTA OTOČENÁ NA RUBOVÚ STRANU SA Považuje za UČENÍKA a predstavuje jeden symbol v ĽUBOVOLNEJ KATEGÓRII CNOSTÍ.



## STAVBA BALÍČKA

KAŽDÝ HRÁČ POUŽÍVA VLASTNÝ BALÍČEK OBSAHUJÚCI PRESNE 30 KARIET. V BALÍČKU môžu byť najviac tri kópie rovnakej karty. Balíček musí obsahovať aspoň päť bežných kariet. Súčet kariet s raritou vzácna a zázračná nesmie presiahnuť desať. Každú zázračnú kartu možno zaradiť iba v jednej kópii.

# OFICIÁLNE PRAVIDLÁ HRY – KLASICKÝ REŽIM

## VYSVETLENIE ČASTÍ KARTY



1. MENO SVÄTCA ALEBO NÁZOV KARTY
2. SYMBOLY KTORÉ MÁ KARTA K DISPOZÍCII
3. TYP KARTY
4. POPIS SCHOPNOSTÍ KARTY
5. RARITA KARTY
6. AUTOR ILUSTRÁCIE
7. ČÍSLO KARTY V KOLEKCIÍ A EDÍCIA
8. OZNAČENIE KARIET S DLHODOBÝM EFEKTOM
9. PRÁVNY TEXT
10. CITÁT SVÄTCA

## RARITY KARIET

KARTY SA DELIA DO ŠTYROCH ÚROVNÍ VZÁCNOSTI:

BEŽNÁ



NEZVYČAJNÁ



VZÁCNA



ZÁZRAČNÁ



ÚROVEŇ VZÁCNOSTI SA NACHÁDZA V STREDE DOLNEJ ČASŤI KAŽDEJ KARTY.

# OFICIÁLNE PRAVIDLÁ HRY – KLASICKÝ REŽIM