

Pravidla hry Oracion (verze pravidel pro Oracion Online)

Novinky z roku 2010

Nastaly tyto změny:

- Nové **bytosti ex** jsou supersilné bytosti, které nemůžete rovnou vyložit. Místo toho je položíte na již vyloženou bytost stejného typu, a starou bytost tím „vyvinete.“
Například listovou *Rudou veverku* můžete vylepšit na *Medvěda grizzlyho ex*.

Obecně

Oracion je karetní hra pro dva a více hráčů. Tyto pravidla popisují pouze hru pro dva hráče.

Příprava hra

Každý hráč bude potřebovat svůj vlastní balíček o minimálně 15 kartách. Zamíchá si ho, pak ho položí na svou stranu stolu a lízne si do ruky 4 karty. Tyto karty soupeři neukazuje, ale sám se na ně dívat může. Pak začne první kolo.

Co je na kartě?

1. **Jméno karty** nemá na hru vliv.
2. **Typ karty** může být listový (list), ohnivý (plamen), vodní (kapka vody), psychický (fialové oko), světelný (oranžový plát), temný (černý plášť), duhový (duha) nebo kovový (šedý trojúhelník se třemi půlkruhy okolo). Pak se jedná o kartu bytosti. Nebo může to být také Akce (blesk), Budova (vrcholky hor), nebo Nástroj (hvězdička). Typ bytosti je důležitý pro její vývin na bytost **ex** a výhodu podle typu.
3. **Obrázek** nemá na hru vliv.
4. **Útočná síla** se skládá s kostek, které budete házet při souboj. Červená mnohastěnná kostka je dvacetistěnná, zelená kostka je desetistěnná, červená malá kostka je šestistěnná.
5. **Text pravidel** je vytištěný tučně, a nějak ovlivňuje hru.
6. **Motivační text** nemá na hru vliv. Pokud má hra text pravidel i motivační text, jsou tyto odděleny vodorovnou čarou.
7. **Vzácnost karty** nemá na hru vliv, ale řekne vám, jak je daná karta vzácná. Najdete ji v pravém dolním rohu karty. Hvězdička znamená vzácná, kosočtverec znamená trochu vzácná, a kolečko znamená běžná.

Průběh kola

1. Líznutí karty
 - a. Každý hráč si dá vrchní kartu svého balíčku do ruky.
2. Odhození starocha
 - a. Pokud máš v Aréně bytost, a je to bůh nebo vydrží ve hře jen jedno kolo, dej ji na balíček odložených karet.
 - b. Pokud máš v Aréně bytost, která už bojovala dvakrát, dej ji na balíček odložených karet.
 - c. Pokud máš v Aréně bytost, ale zatím si ji nemusel odhodit, rozhodni se – buď ji v Aréně necháš, nebo ji odhodíš. Toto oznam soupeři.
3. Vyložení bytosti
 - a. Pokud v Aréně nemáš žádnou bytost, vylož bytost z ruky do Arény **lícem dolů**, aby ji soupeř neviděl.
 - b. Jakmile budete mít každý v Aréně jednu bytost, otočte obě bytosti lícem nahoru.
4. Hlavní fáze
 - a. Můžeš hrát Akce. Pokud zahraješ Akci (kartu s obrázkem blesku), udělej, co říká a dej ji na svůj balíček odložených karet.
 - b. Můžeš hrát Budovy. Pokud zahraješ Budovu, polož ji na stůl, a tam zůstane do konce hry a bude dělat, co píše.
 - c. Můžeš hrát Nástroje. Nástroj přilož zleva ke své bytosti v Aréně a ten nástroj zvýší její sílu nebo počet kostek.
 - d. Jakmile už žádný hráč nechce nic hrát, přejde se k Souboji.
5. Souboj
 - a. Výhoda podle typu:
 - i. Pokud máš listovou bytost a soupeř má vodní, máš výhodu.
 - ii. Pokud máš vodní bytost a soupeř má ohnivou, máš výhodu.
 - iii. Pokud máš ohnivou bytost a soupeř má listovou, máš výhodu.
 - iv. Pokud máš výhodu, házíš o 1 šestistěnnou kostku navíc.
 - b. Každý hráč hodí kostkami, které jsou uvedené na jeho bytosti v Aréně.
 - c. Každý hráč sečte body, které mu padly na kostkách a to je jeho **útočná síla**.
 - d. Pokud je tvoje útočná síla vyšší než soupeřova, soupeřova bytost zemře.
 - e. Pokud je tvoje útočná síla menší než soupeřova, tvoje bytost zemře.
 - f. Pokud jsou obě útočné síly stejné, obě bytosti zemřou.
 - g. Bytosti, které ti zemřou, polož na balíček odložených karet.
6. Kontrola výhry
 - a. Hráč, kterému zemřou 4 bytosti jako první, prohrál hru.