

## Mystic elements - pravidla

Mystic elements je kompetitivní hra pro dva hráče, která trvá 20–30 minut. Každý hráč představuje mystického čaroděje schopného zkrotit elementární energie, aby vyvolával stvoření a kouzla a porazil svého soupeře.

Hra obsahuje 120 karet (15 od každé z 8 barev), 2 hráčské desky, 8 žetonů energie, žetony poškození a žetony posílení a oslabení.

Každý hráč si vybere 3 barvy a zamíchá odpovídající karty, aby vytvořil balíček 45 karet. Začíná hráč, který nosí nejvíce barev nebo který posledně prohrál.

### Průběh tahu hráče

1. **Začátek tahu** (může být spuštěn nějaký efekt karty)
2. **Připravit** všechny vaše tvory a relikvie, které jsou již v bitvě (vyčerpané karty otočené o 90° se narovnají zpět)
3. **Získ energie** - vyberte si jednu ze tří barev vašeho balíčku. Hráč získá tolik energie zvolené barvy, kolikáté kolo hry probíhá (v prvním kole 1, v druhém kole 2 energie atd. až do max. 5 energií během pátého a každého následujícího kola).
4. **Vykládání a používání karet** - hráč může vykládat karty, používat je nebo útočit, v libovolném množství a pořadí (dokud může)
  - Vyložení karty – za vyložení karty z ruky musíte zaplatit její cenu, kterou představuje počet symbolů energie dané barvy pod názvem karty.
    - a. Čár – hraje se na konkrétního tvora, který se stane očarovaným.
      - Pokud karta uvádí nějaký jednorázový efekt (jako léčení, vyčerpání, ...), nastane při vyložení karty.
      - Pokud očarovaný tvor opustí bitvu, čár je zničen.
    - b. Kouzlo - jednorázový efekt, po vyložení je karta odložena do hrobu.

- c. Relikvie - zůstává v bitvě samostatně, lze ji použít ihned po vyložení
- d. Tvor – uvedení tvora do bitvy se nazývá nasazení. Každý tvor vstupuje do bitvy vyčerpán (otočen o 90°). Pro aktivaci jejich případné schopnosti nebo útoku (i obranu - vrácení úderu při útoku) mohou být použiti až poté, co jsou připraveni (obvykle po začátku vašeho dalšího tahu).

*Výjimka: Rychlí tvorové vstupují do bitvy připraveni a mohou být použiti hned obdobně jako relikvie.*

- Použití - libovolného připraveného tvora nebo relikvii se schopností UŽIJ lze aktivovat jeho vyčerpáním (a otočením o 90°). Některé karty mohou mít schopnosti aktivované zaplacením jiných nákladů než použitím. Tyto schopnosti lze během tohoto kroku hrát vícekrát (pokud jste pokaždé schopni zaplatit aktivační cenu) a to i když je karta vyčerpána. Během soupeřova tahu nemůžete použít žádné schopnosti kromě vrácení úderu v boji (viz níže).

- Útok – vyberte si tvora nebo hráče, na kterého chcete zaútočit. Strážní tvorové chrání všechny ostatní tvory a hráče před útokem, dokud jsou v bitvě (i vyčerpaní).

*Výjimka: Létající tvorové mohou létat nad strážemi (pokud také nemají létání) a tím jejich chránící schopnost ignorovat.*

- Souboj:

- Pokud je napadený tvor připraven, může být použit (vyčerpán) a vrátit tak úder útočníkovi. Pokud je ale napadený tvor vyčerpán již před soubojem a přežije napadení, útok sice neplatí, ale po boji je připraven. Útočník způsobí poškození napadenému tvoru podle jeho síly, obdobně napadený tvor způsobí poškození útočníkovi, pokud vrácí úder.

*Výjimka: Při útoku střeleckého tvora nemůže napadený tvor vrátit úder ani se připravit po boji, pokud rovněž není střelecký.*

- Tvorové s poškozením větším či stejným než jejich zdraví jsou zabiti. Pokud přežijí, obdrží žetony

poškození odpovídající jejich zranění, které jim zůstanou.

- Plenění: Pokud hráč nemá žádné stráže, je možné tvorem zaútočit přímo na něj. To se nazývá plenění. Pleněný hráč odloží z horní části svého balíčku do svého hlubokého hrobu (lícem dolů) tolik karet, kolik je síla útočníka. Ve chvíli, kdy hráči chybějí karty, které mají být vyplňeny, prohrává hru.
5. **Dobrání** až 5 karet (nebo jiný počet v případě upraveného limitu karet na ruce díky některým kartám)
  6. **Čištění** - hráč si může na konci tahu ponechat max. 5 energií (v libovolné kombinaci barev), zbytek nevyužité energie ztrácí. Neexistuje žádný max. limit karet na ruce, ale pokud jste druhé kolo za sebou nezahráli žádná kouzla, můžete ze své ruky odhodit libovolný počet karet a místo nich si dobrat karty nové. Následuje tah dalšího hráče.

## Slovníček pojmu

Bitva – všechny karty ve hře

Balíček - zbytek dobírací hromádky

Ruka - karty v ruce

Limit karet - počet karet, které si hráč dobírá, obvykle 5

Hrob - hromádky odhozených karet: zahraná zaklínadla, zničené karty z bitvy a odhozené z ruky putují do hrobu lícem nahoru, vyplňené karty způsobené poškozením hráče putují na hromádku hlubokého hrobu lícem dolů

Vyčerpej - otočte kartu o 90 stupňů. Pokud má být již vyčerpaný tvor z nějakého důvodu znova vyčerpán (např. efektem jiné karty), je místo toho oslaben.

Použití - vyčerpaní připravené karty pro aktivaci její schopnosti, útoku nebo obrany

Připravte - nabijte kartu otočením rovně. Tvorové a relikvie ve hře jsou vždy připraveny nebo vyčerpány. Pokud má být již připravený tvor znova připraven (např. díky efektu nějaké karty nebo na začátku tahu hráče), je místo toho posílen.

zabit - zničen nebo poražen

zničit - přesunout kartu z bitvy přímo do hrobu (poškození není potřeba)

poražen - tvor má poškození rovné (či větší) jeho zdraví

odhodit - odhodit kartu z ruky do hrobu (může se týkat i prohlédnutí karet na ruce v případě výběru protihráče)

Poškození – tvorové s žetony stejnými nebo vyššími, než je jejich zdraví, jsou zabiti. Poškození uděleno hráčům plení karty z jejich balíčku do hlubokého hrobu (lícem dolů)

Posílení – polož žeton posílení (+1) na tvora v bitvě, každý žeton přidá posílenému tvoru +1 k síle i zdraví

Oslabení – podobně jako při posílení, žetony oslabení snižují sílu a zdraví o -1. Žetony posílení a oslabení se navzájem eliminují.

## Symbole

 - poškození může být **uděleno** nebo **vyléčeno**

- **Způsobení poškození** – pokud není uvedeno, může být způsobeno jakémukoliv tvoru v bitvě nebo hráči. Poškození tvorům se uděluje ve formě žetonů poškození. Poškození hráčům je udělováno formou plenění karet z vrchu balíčku do hlubokého hrobu.
- **Léčení poškození** – pokud není specifikováno, odstraňte všechna poškození z daného počtu tvorů v bitvě. V případě, že je tvor již zcela vyléčen, tak každé další léčené poškození místo toho vrátí vrchní kartu z hlubokého hrobu hráče zpět na vrch jeho balíčku.

**UŽIJ** - pokud je uvedeno na kartě, znamená to aktivační cenu schopnosti, kterou lze aktivovat vyčerpáním karty během kroku "vykládání a používání"

 - síla

 - zdraví

 - jakákoli energie

## Schopnosti karet

Rychlý – tvor vstupuje do bitvy připraven

Strážný – nelze napadnout jiné nestrážné tvory nebo hráče

Létající – ignoruje nelétající strážné

Střelecký - napadený nestřelecký tvor nemůže vrátit úder a ani nebude připraven po napadení

anglická verze

Charm/ed - čár/začarovaný  
Wonder - kouzlo  
Unit - tvor  
Relic - relikvie  
Deploy - nasadź  
Play - vylož  
Killed/destroy/defeated - zabit, zničen, poražen  
Use/d - užij/užitý  
Prepare - připrav  
Exhausted - vyčerpán  
Promote/demote - posil/oslab  
Steal (and convert) - ukradni (a převed')

Turn start - start kola  
Combat - souboj  
Plunder - plenit

#### Speciální pravidla (volitelná)

Antiracistická úprava - všechny karty zmiňující barvu umožňují vykladateli zvolit při vykládání karty volitelně vybrat reverzní variantu barvy (např. "žlutá" -> "nežlutá" či "nemodrá" -> "modrá")

Plná recyklace - hluboký hrob bude orientován lícem nahoru