

## Mystické prvky vládnou

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

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

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

### Hráč na tahu

1. **Začátek kola** (může být spuštěn nějaký efekt karty)
  2. **Připravit** všechny vaše jednotky a relikvie, které jsou již v bitvě
  3. **Dobrání** až 5 karet (nebo jiná částka, pokud se změní váš limit ruky)
  4. Získat **energie** - vyberte si jednu ze tří barev balíčku. Získejte množství energie zvolené barvy podle pořadí herního kola (vaše první kolo - 1 energie, vaše druhé kolo - 2 energie atd. až do max. 5 energie během pátého tahu každého hráče).
  5. **Hrát a používat** - můžete vykládat karty, používat je nebo útočit, jak je libo
- Vyložení karty – za zahrání karty z ruky musíte zaplatit její cenu, kterou představují energetické symboly pod názvem karty.
    - a. Čár – hraje se na konkrétní jednotku, která se stane očarovanou a zůstane jí.
      - Pokud karta uvádí nějaké jednorázové efekty (jako léčení, vyčerpání, ...), stane se to, když je karta zahrána.
      - Pokud očarovaná jednotka opustí bitvu, čár je zničeno.

- b. Kouzlo - jednorázový efekt, po kterém jde zahraná karta do hrobu.
  - c. Relikvie - zůstává v bitvě samostatně, lze ji použít ihned po zahrání
  - d. Jednotka – uvedení jednotky do boje se nazývá nasazení. Všechny jednotky jsou nasazeny vyčerpané (kromě rychlých jednotek). Mohou být použity pro schopnost nebo útok (nebo obranu - vrácení úderu při útoku) poté, co jsou připraveny (obvykle po začátku vašeho dalšího tahu).
- Použití - libovolnou připravenou jednotku nebo relikvii se schopností UŽIJ lze aktivovat jejím vyčerpáním. 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). Během soupeřova tahu nemůžete použít žádné schopnosti kromě vrácení úderu v boji (viz níže).
  - Útok – vyberte si jednotku, na kterou chcete zaútočit, nebo hráče za kořist. Strážné jednotky v bitvě chrání všechny ostatní jednotky a hráče, na které pak nelze zaútočit.  
*Výjimka: Létající jednotky mohou létat nad strážemi, pokud také nemají létání.*
    - Boj:
      - Pokud je napadená jednotka připravena, může být použita (vyčerpáním) a vrátit tak úder útočnickovi. Pokud je napadená jednotka vyčerpaná, připravte ji po boji (pokud přežije). Útočník způsobí poškození napadené jednotce podle její síly, podobně napadená jednotka způsobí poškození útočnickovi, pokud vrátí úder.  
*Výjimka: Při útoku střelecké jednotky nemůže napadená jednotka vrátit úder ani se připravit po boji, pokud také nestřílí.*
      - Jednotky s DAMAGE rovným nebo větším než ZDRAVÍ jsou poraženy a zabity
    - Plenění: Pokud hráč nemá žádné stráže, může na něj zaútočit přímo útočící jednotka. Tomu se říká plenění.

Vypleňovaný hráč odloží karty z horní části svého balíčku do jeho hluboký hrobu (lícem dolů) podle síly útočníka. Hráč bez karet v balíčku prohrává hru.

6. **Čištění** - ztratíte veškerou ENERGIÍ přesahující 5, kterou lze uložit pro budoucí tahy. Neexistuje žádný limit karet, ale pokud jste druhé kolo za sebou nezahráli žádná kouzla, můžete ze své ruky odhodit libovolný počet karet. Následuje tah dalšího hráče.

## Glosář

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, vypleněné karty způsobené poškozením hráče putují na hromádku hlubokého hrobu lícem dolů

Vyčerpej - otočte kartu o 90 stupňů

Použití - vyčerpání karty k aktivaci její schopnosti, útoku nebo obraně

Připravte - nabijte kartu otočením rovně. Jednotky a relikvie ve hře jsou vždy připraveny nebo vyčerpány.

zabit - zničen nebo poražen

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

poraženo - jednotka má poškození rovné ZDRAVÍ

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

Poškození – jednotky s žetony stejnými nebo vyššími, než je jejich zdraví, jsou zabity, poškození uděleno hráčům drancuje karty z jejich balíčku do hlubokého hrobu (lícem dolů)

Posílit – vloží žeton posílení na jednotku v bitvě, každý žeton přidá posílené jednotce +1 SÍLU a +1 ZDRAVÍ

Oslabení – podobně jako při posílení, žetony oslabení snižují statistiky o -1 k SÍLE i ZDRAVÍ. Žetony posílení a oslabení se navzájem eliminují.

Symboly

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

- **Způsobení poškození** – pokud není uvedeno, může být způsobeno jakékoli jednotce v bitvě nebo hráči. Poškození jednotek se uděluje ve formě žetonů poškození. Poškození hráčům je udělováno formou plenění karet z vrchu balíčku do hlubokého hroibu.
- **Léčivé poškození** – pokud není specifikováno, odstraňte tolik žetonů poškození z jakýchkoli jednotek v bitvě.

UŽIJ - pokud je uvedeno na kartě, znamená to aktivační cenu schopnosti, kterou lze aktivovat vyčerpáním karty během kroku hry a použití



- síla



- zdraví

## Schopnosti karet

Rychlý – jednotka vstupuje do bitvy připravená

Strážný – nelze napadnout jiné nestrážné jednotky nebo hráče

Létající – ignorujte nelétající strážné (pokud nejsou rovněž letající)

Střelecká - napadená nestřelecká jednotka nemůže vrátit úder a ani se neaktivuje po napadení

anglická verze

Charm/ed - čár/začarovaný

Wonder - kouzlo

Unit - tvor

Relic - relikvie

Deploy - nasad'

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