

Pravidla hry Truel

Truel je abstraktní symetrická hra pro tři hráče.

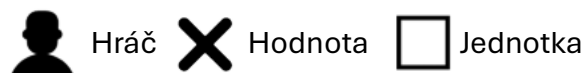
Obsah hry

- ⊗ Pravidla, která čtete
- ⊗ Herní plán
- ⊗ 3 figurky hráčů – červenou, zelenou a modrou
- ⊗ 27 žetonů drahokamů – 9 rubínů, 9 smaragdů a 9 safírů
- ⊗ 81 běžných hracích karet
- ⊗ 9 bonusových metalických karet s duhou

Příprava hry

Hráči se rozesadí kolem herního plánu. Figurky umístěte na jejich startovní pozice na herním plánu zvýrazněné příslušnou barvou. Každý hráč hraje za tu barvu, která je mu nejbližší, a na začátku hry obdrží jeden drahokam dané barvy (červená – rubín, zelená – smaragd, modrá – safír). Bonusové karty (s duhou) nechte stranou. Zbylé karty zamíchejte a každému hráči rozdejte 3 karty.

Všechny karty jsou rozděleny do tří typů. Typ karty poznáte podle ikony v levém horním rohu:



Na herním plánu se nachází 9 míst pro vykládání hracích karet seskupených do trojic. Každé místo v trojici je označeno symbolem a určeno pro jeden z typů karet. Z vrchu balíčku otočte 3 karty a každou umístěte do jedné z trojic na symbol podle jejího typu.



Průběh tahu hráče

Hráči se střídají ve svých tazích ve směru hodinových ručiček. Jako první začíná vždy zelený hráč.

1. Vyložení karty

Hráč ve svém tahu musí vyložit jednu kartu ze své ruky na jakékoliv volné místo na herním plánu se stejným symbolem typu jako vykládaná karta.

Může se stát, že kartu vyložit nelze. Buďto hráč nemá žádné karty na ruce, anebo jsou všechna místa s potřebnými typy již obsazena. V tom případě hráč ukáže své karty ostatním (pokud nějaké má) a odhodí je. Poté si dobere 3 nové karty a jeho kolo tím končí (v tomto tahu žádnou kartu nevykládá).

2. Dokončení trojice

V případě, že se hráči podaří vyložit třetí kartu do trojice, se celá trojice vyhodnotí a provede se to, co na kartách je, čili komu (hráč) kolik (hodnota) a čeho (jednotka).



Hráč – určuje hráče, kterého se daná akce bude týkat: červený, zelený nebo modrý.



Hodnota – hráč získá až 3 nebo ztratí až tři jednotky. Pokud má hráč ztratit více jednotek, než má k dispozici, pak ztrácí všechny.



Jednotka – ve hře jsou 3 typy jednotek:



Karty – hráč si dobere karty z vrchu balíčku, případně karty odhazuje, dokud nějaké má. Maximální počet karet na ruce není omezen.



Drahokamy – hráč získá či ztratí určený počet drahokamů jedné ze tří barev. Každý hráč může mít maximálně 3 drahokamy od každé barvy



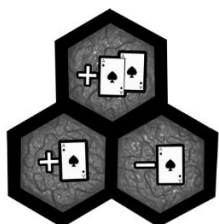
Políčka – figurka hráče se posune o daný počet polí dopředu (ve směru hodinových ručiček) či dozadu (proti směru) dle hodnoty. V případě, že jeho pohyb skončí na barevném (červeném, zeleném či modrém) políčku, posune se ihned znovu o stejný počet polí ve stejném směru (dle hodnoty). To se opakuje, dokud neskončí na šedém políčku. Figurky tedy vždy nakonec zůstanou stát na šedém políčku. Každé z nich má navíc specifickou funkcionalitu.



Při šlápnutí na **Start** nebo i jeho pouhém průchodu ve směru šipky hráč obdrží 1 drahokam dané barvy. Hráč může mít max. 3 drahokamy od každé barvy.



Křižovatka – na křižovatce si hráč může vybrat, kterým ze dvou směrů bude dále pokračovat. Směr lze měnit i během průchodu křižovatkou při pohybu vpřed.



Karty – při zastavení zde si hráč přibere jednu či dvě karty nebo jednu odhodí podle vyobrazeného počtu.



Hodiny – zastavení na plusových hodinách znamená tah navíc, tj. hráč jede znovu. V případě dvojitých hodin dokonce dvakrát. Může se stát, že je na políčko přesunuta figurka jiného hráče (který není na tahu). V tom případě po skončení tahu pojede tento hráč bez ohledu na pořadí a hra pak dále pokračuje od něj. V případě zastavení na hodinách s mínusem hráč ztrácí svůj příští tah.



V případě, že hráč skončí na políčku, na kterém již stála figurka jiného hráče, získává příchozí hráč od původně stojícího jeden drahokam každé barvy, kterou tento hráč má.

Po vyhodnocení trojice zkontrolujte, zda všechny 3 karty v dokončené trojici neobsahují shodný bonusový symbol uvedený v pravém dolním rohu. Pokud jsou všechny 3 symboly stejné, hráč, který trojici dokončil přiložením poslední karty, si do ruky vezme bonusovou kartu s duhou a odpovídajícím symbolem (☀️ - jakýkoliv hráč, ★ - jakákoliv hodnota, 💜 - jakákoliv jednotka). Bonusová karta funguje jako žolík. Hráč, který dokončí trojici s touto bonusovou kartou, si může vybrat libovolnou kartu daného typu, kterou bude žolík reprezentovat. Pokud je bonusová karta vyložena dříve, než je trojice dokončena, bude její účinek určovat až ten hráč, který trojici dokončí.

Po vyhodnocení efektu se všechny 3 karty odhodí a do uvolněné trojice se opět doplní jedna náhodná karta z vrchu balíčku. Nemůže se tedy stát, že by nějaká trojice měla všechny 3 pozice neobsazené.

3. Konec tahu

Pokud hráč vyložil kartu, jednu kartu si přibere. Tím končí jeho tah a na tahu je následující hráč (příp. hráč, který byl přesunut na plusové hodiny).

V případě, že dojde balíček karet, zamíchejte odhozené karty a vytvořte z nich nový balíček.

Cíl hry

Hráč, který získá od každé barvy drahokamu alespoň jeden, ihned vyhrává hru. Kdo zvítězí 3x, stává se šampionem večera.

Varianta: Pokud byste si chtěli prodloužit herní dobu, můžete se na začátku hry rozhodnout nepřidělovat každému hráči počáteční drahokam.