# Pravidla hry Truel

## Obsah hry

Hra obsahuje tato pravidla, herní plán, 3 figurky, 3×3×3 žetonů a 3×3×3×3+3×3 karet.

## Příprava

Truel je jednoduchá, rychlá, zábavná, abstraktní a symetrická hra pro tři hráče. Každý hráč je reprezentován figurkou jedné ze 3 barev (červená, zelená a modrá). Začíná na své zvýrazněné pozici na herním plánů a obdrží jeden drahokam své barvy (červená – rubín, zelená – smaragd, modrá – safír). Bonusové karty s duhou odložte bokem. Zbylé karty zamíchejte a rozdejte 3 karty každému hráči. Do každé ze 3 trojic pozic pro karty na herním plánu umístěte jednu náhodnou kartu na pozici příslušného typu.

Obsah obrázku symbol

Popis byl vytvořen automatickyHráči se střídají ve svých tazích, jako první začíná vždy zelený hráč. Ve svém tahu hráč vyloží kartu do jedné z dostupných pozic pro karty. Na herním plánu se nacházejí 3 trojice pozic. V každé trojici může být max. právě jedna karta od každého ze 3 typů karet:

 Hráč Hodnota Jednotka

Po dokončení trojice se všechny 3 karty odhodí a provede se to, co na kartách je, čili komu (hráč) kolik (hodnota) a čeho (jednotka). Po vyhodnocení efektu se pak do trojice opět doplní jedna náhodná karta z vrchu balíčku. Nemůže se tedy stát, že by nějaká trojice měla všechny 3 pozice neobsazené.

BONUS: Každá karta má v levém dolním rohu bonusový symbol. V případě dokončení trojice se 3 shodnými symboly si hráč, kterému se to povedlo, přibere bonusovou kartu s duhou s odpovídajícím symbolem ( - jakýkoliv hráč, - jakákoliv hodnota, - jakákoliv jednotka). Tuto kartu lze použít jako žolíka tj. jako libovolnou existující kartu daného typu. Jaká to bude, určí ten hráč, který trojici s bonusovou kartou dokončí.

 Hráč určuje hráče, kterého se daná akce bude týkat. Bonusová karta může nabývat   
 jedné ze tří barev: červená, zelená nebo modrá.

Obsah obrázku symbol

Popis byl vytvořen automatickyHodnota může nabývat hodnot -3 až +3 (kromě nuly). Pokud má hráč ztratit více   
jednotek, než má k dispozici, pak ztrácí všechny.

Jednotka – ve hře jsou 3 typy jednotek:

Obsah obrázku umění, rám

Popis byl vytvořen automaticky se střední mírou spolehlivostiKarty – hráč si dobere karty z vrchu balíčku, případně karty odhazuje, dokud nějaké má. Horní počet karet na ruce není omezen.

Obsah obrázku Obdélník, rám

Popis byl vytvořen automatickyDrahokamy – hráč získá či ztratí určený počet drahokamů jedné ze tří barev. Hráč může mít max. 3 drahokamy každé barvy.

Políčka – figurka hráče se posune o daný počet polí dopředu (ve směru hodinových ručiček) či dozadu (v proti směru) dle hodnoty. V případě, že jeho pohyb skončí na barevném (červeném, zeleném či modrém políčku), posune se ihned znovu o daný počet polí dle hodnoty. To se opakuje, dokud neskončí na šedém políčku.

## Šedá políčka

Start – hráč obdrží drahokam dané barvy. Tyto tři políčka jsou výjimečné rovněž v tom, že hráč drahokam obdrží i při jeho pouhém průchodu ve směru šipky.

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

Hodiny – po skončení aktuálního tahu jede hráč, který šlápl na plusové hodiny, bez ohledu na pořadí. V případě dvojitých hodin dokonce dvakrát. Hra pak dále pokračuje od tohoto hráče. V případě záporných hodin hráč ztrácí svůj příští tah.

Křižovatka – při šlápnutí na křižovatku si hráč může ve svém příštím pohybu vybrat, jakým směrem se vydá. Obdobně jako u startu lze měnit směr i při pouhém průchodu křižovatkou, ale pouze při pohybu vpřed.

Zlodějina – speciální situace v případě, že hráč skončí na políčku, na kterém již stojí jiný hráč. Kromě vyhodnocení tohoto políčka navíc v takovém případě získává příchozí hráč od původně stojícího hráče jeden drahokam každé barvy, kterou tento hráč má.

## Průběh tahu hráče

### Vyložení karty (pokud lze)

Pokud hráč nemůže vyložit kartu z důvodu, že žádné karty nemá, anebo proto, že všechny pozice pro typy karet na jeho ruce jsou již obsazeny, hráč ukáže své karty ostatním (pokud nějaké má) a odhodí je. Dobere si 3 karty a jeho kolo končí (v tomto tahu žádnou kartu nevykládá).

### Dokončení trojice

V případě vyložení třetí karty v trojici se provede příslušný efekt (komu, kolik, čeho). Pokud trojice obsahuje bonusovou kartu, její hodnotu si vybere hráč, který trojici dokončil, dle libosti.

V případě pohybu některé z figurek se po jeho dokončení vyhodnotí situace dle šedého políčka, na které figurka skončila.

Následně zkontrolujte, zda všechny 3 karty neobsahují stejný bonusový symbol. Pokud ano, hráč na tahu obdrží do ruky navíc bonusovou kartu příslušného symbolu.

Poté všechny 3 karty odhoďte. Pokud je mezi nimi bonusová karta s duhou, odložte ji zpět bokem mezi ostatní bonusové karty. Do prázdné trojice pozic pak doplňte jednu náhodnou kartu z vrchu balíčku.

### Konec kola

Pokud hráč vyložil kartu, jednu kartu si přibere. Tím končí jeho kolo a na tahu je následující hráč (příp. hráč, který v tomto kole šlápl 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.