# **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**

Hráči se rozesadí kolem herního plánu. Figurky umístěte na jejich startovní pozice na herním plánu, které jsou zvýrazněnou příslušnou barvou. Každý hráč hraje za tu barvu, která je mu nejblíže, 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.

Obsah obrázku symbol

Popis byl vytvořen automatickyVšechny karty jsou rozděleny do tří typů. Typ karty poznáte podle ikony v levém horním rohu:

 Hráč Hodnota Jednotka

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.

{obrázek nachystaných komponent}

## **Průběh tahu hráče**

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

### **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 na každém místě, kam by mohl nějakou ze svých karet vyložit, už je karta daného typu vyložena. V tom případě 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).

### **Dokončení trojice**

Obsah obrázku symbol

Popis byl vytvořen automatickyV 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). Pokud trojice obsahuje bonusovou kartu, její hodnotu si vybere ten hráč, který trojici dokončil.

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

Obsah obrázku symbol

Popis byl vytvořen automatickyHodnota – 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:

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. Maximální 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 (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. (Tzn. Figurky vždy zůstávají stát pouze na šedých polích.)

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

{přidat symboly políček}

**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** – 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 bude jako další na řadě právě tento hráč bez ohledu na pořadí. Hra pak bude dále pokračovat od tohoto hráče, který odehrál bonusové kolo navíc. V případě zastavení na záporných hodinách hráč ztrácí svůj příští tah.

**Křižovatka** – na křižovatce si hráč může vybrat, jakým směrem bude dále pokračovat. 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.

Po vyhodnocení trojice zkontrolujte, zda všechny 3 karty v dokončené trojici neobsahují shodný bonusový symbol uvedený v levém 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). 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. (Žolíka se tak nejvíc vyplatí vykládat až jako poslední kartu do trojice.)

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.

### **Konec tahu**

Pokud hráč vyložil kartu, jednu kartu si přibere. Tím končí jeho tah a na tahu je následující hráč (příp. hráč, který se přesunul 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.