# **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 odložte bokem. Zbylé karty zamíchejte a každému hráči rozdejte 3 karty.

Obsah obrázku symbol

Popis byl vytvořen automatickyKaždá karta má určitý typ, který poznáte podle ikony v levém horním rohu:

 Hráč Hodnota Jednotka

Na herním plánu se nachází 9 míst pro vykládání hracích karet seskupených do 3 trojic. Z vrchu balíčku otočte 3 karty a každou umístěte do jedné z trojic na symbol podle jejího typu.

{obrázek}

## **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 kartu vyložit, už karta je. V tom případě ukáže své karty ostatním (pokud nějaké má) a odhodí je. Dobere si 3 nové karty a jeho kolo 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, 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.

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. 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 (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.)

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.

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 kterém 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.

xxxx

Hráči se střídají ve svých tazích, jako první začíná vždy zelený hráč. Ve svých tazích hráči vykládají karty do dostupných pozic. Na herním plánu se nacházejí 3 trojice pozic. Do každé pozice může být vyložena 1 karta daného typu. Typ každé karty je určen v jejím levém horním rohu:

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 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.

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

**Hodiny** – po skončení aktuálního tahu bude na tahu 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** – 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.

## **Cíl hry**

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