

## **1. Základná charakteristika**

Hra je strategická kartová duelová hra, v ktorej dvaja hráči používajú vlastné balíčky kariet s rôznymi hodnotami a efektmi. Hráči počas partie postupne odkrývajú a používajú karty s cieľom získať čo najviac bodov v obmedzenom počte kôl. Hra kombinuje simultánne rozhodovanie, plánovanie a taktické využívanie efektov kariet.

## **2. Cieľ hry**

Cieľom hráča je nazbierať **najvyšší celkový počet bodov** po odohraní všetkých kôl.

## **3. Herné komponenty**

- Balíček kariet vytvorený pre každého hráča.
- Karty majú rôzne **číselné hodnoty** a **špecifické efekty**, ktoré ovplyvňujú výsledok ťahu.
- Herný priestor na odkladanie aktívnych a použitých kariet.

## **4. Pravidlá a mechaniky**

### **4.1 Priebeh ťahu**

- Hráči sa striedajú v ťahoch.
- Počas svojho ťahu môže hráč:
  1. **Zahrat 1 až 3 karty** zo svojej ruky.
  2. Každá zahrana karta sa umiestni na hraciu plochu podľa svojho tvaru alebo definovaného umiestňovacieho pravidla.
  3. Počas jedného ťahu vykonať **najviac jeden útok** na kartu súpera.
  4. Po dokončení ťahu si hráč **doberie karty zo svojho osobného balíčka** tak, aby mal opäť **3 karty na ruke**, pokiaľ má ešte karty k dispozícii.
  5. Keď hráč minie svoj balíček, hrá ďalej len s tým, čo mu zostalo na ruke.

Hra pokračuje, až kým jeden z hráčov minie všetky karty zo svojho balíčka a jeho súper dohrá karty, ktoré má momentakne v ruke.

### **4.2 Vlastnosti kariet**

Každá karta má iba dve charakteristiky:

- **typ (druh)** – kategória alebo trieda, ktorá určuje, ako karta interaguje s inými kartami a aky ma tvar na hraciej mriežke;
- **číselná hodnota** – používa sa pri porovnávaní kariet v konfliktných situáciách.

Konflikt medzi kartami (napr. prekrytie polí, obsadenie tej istej oblasti) sa rieši porovnaním ich hodnôt s prípadnými modifikátormi, ktoré vyplývajú zo vzťahov medzi typmi.

#### 4.3 Interakčné pravidlá

Keď hráč zahra kartu a umiestni jej tvar na pole, ktoré je už ovplyvnené kartou súpera, vyhodnotí sa výsledok podľa:

1. **vzťahu medzi ich typmi,**
2. **porovnania ich číselných hodnôt,**
3. **povolenej modifikácie vyplývajúcej z typu** (napr. plus alebo mínus určitá hodnota pri strete).

Tvar prehrávajúcej karty sa z hernej plochy odstráni.

#### 4.4 Spotreba kariet

- Použité karty sa ukladajú mimo hry.
- Návrat do balíčka nie je možný.
- Keď hráč minie svoj balíček, hrá ďalej už len s existujúcou rukou.

### 5. Vítazstvo

Hráči získavajú kontrolu nad políčkami na ploche.

Po skončení hry sa spočíta koľko políčok kontroluje každý hráč.

Vítazom je hráč s vyšším skóre.

### 6. Strategické aspekty

Hra vyžaduje:

- plánovanie ťahov na základe limitovaného počtu kariet,
- predvídanie krokov súpera,
- efektívnu kombináciu kariet a ich schopností,
- rozhodovanie medzi okamžitým ziskom a dlhodobou výhodou.

