



ČÁRY MÁRY

Cíl hry:

Cílem hry je obejít herní plán jednou dokola a protnout tak pole START (hráč se na něj nemusí přesně trefit).

Pohyb a vyhazování:

Každý hráč si postaví svou figurku na hrací pole START. Losem mezi sebou vyberete hráče, který hru začíná.

Hráč, který hru začíná, hodí kostkou a posune svou figurku o tolik polí, kolik mu právě padlo na kostce. Padne-li šestka, hráč **nehází** 2x!

Pokud se hráč zastaví na poli, kde stojí jiný hráč, vyhazuje ho na START, nebo na pole KRÁLE. Pole KRÁLE je uprostřed plánu a poznáte ho podle královské koruny.

Pokud je hráč mezi STARTEM a KRÁLEM, je vyhozen na START. Pokud je hráč mezi KRÁLEM a CÍLEM, je vyhozen na KRÁLE (ten tedy funguje jako tzv. checkpoint). **Určuje to vždy aktuální postavení hráče** – pokud hráč jednou překročil KRÁLE, pak byl vrácen před něj a někdo ho vyhodil, jde na START.

Vyhození platí, i když je figurka jednoho hráče posunuta kouzlem na pole, kde stojí jiný hráč.

Výjimku tvoří kouzlo SUPERSTARŤÁK, které vždy vyhazuje na START.

Kouzla:

Karty s kouzly se dají doprostřed herního plánu a hráči je postupně odebírají na základě pravidel (viz níže). Na kartách s kouzly jsou popsány všechny jejich vlastnosti – kdy se kouzlo používá a co kouzlo dělá. Obsahuje i nápovědu nebo nějakou dodatečnou výjimku. Karty mají buď okamžitou platnost, nebo trvají několik kol. To poznáte z popisu daného kouzla na kartě.

Kouzlení:

Pokud se hráč zastaví na poli s křížkem, lízne si z balíčku kartu s kouzlem. Karty s kouzlem se ostatním hráčům neukazují a v ruce jich může mít jeden hráč maximálně 5. Kartu lze na poli s křížkem vzít jen v případě, že je figurka hráče na tahu. Pokud figurku posune na pole s křížkem jiný hráč kouzlem, kartu si nebere!

Pokud se hráč zastaví na poli stejného podkladu, jako stojí jiný hráč (platí i pro pole START), může v rámci svého tahu použít jedno kouzlo ze svých nasbíraných karet. Pokud na stejném poli stojí více hráčů, vybere si útočník jednoho, na kterého své kouzlo použije.

Pokud se hráč zastaví na poli KRÁLE nebo poli s KORUNKOU, může v rámci svého tahu použít kouzlo na jakéhokoliv spoluhráče.

Pokud se hráč zastaví na poli s křížkem a zároveň se barva políčka shoduje s políčkem, kde stojí jiný hráč, nejdříve si lízne kartu a může použít kouzlo, klidně i to právě sebrané.

Karty mají různé způsoby použití (před hodem kostkou, po hodu kostkou, nebo místo hodu), které jsou vždy na kartě popsány. V rámci tahu lze použít jen jednu kartu s kouzlem. Nelze tedy kouzlit současně před i po tahu. Karty se po použití vracejí zpět dospod balíčku uprostřed desky.

Kouzla na více kol:

Každý hráč má před sebou tři vykrojená pole označená čísly. Ta slouží při použití kouzel na tři, dvě nebo jedno kolo. Hrací plán je tedy max. pro 6 hráčů. Pokud je na někoho takové kouzlo použito, kartu si zařadí pod číslo, které odpovídá trvání na kartě. Po každém tahu posune hráč všechny karty ve svých vykrojených polích o jedno pole doprava, tedy na nižší číslo. Po ukončení kouzla se karta vloží zpět dospod balíčku s kartami uprostřed desky.

Má-li hráč obsazené některé pole kouzlem, není možné mu na stejné místo dát další kouzlo. Na jednoho hráče v rámci jednoho kola tedy nelze uvalit např. dvě kouzla trvajících tři kola. Lze na něj ale uvalit jedno kouzlo na tři kola a jedno kouzlo na dvě kola (pokud na těchto místech má volno).

Kombinace kouzel:

Jak již bylo naznačeno, kouzla se dají kombinovat. Některé kombinace uvádíme přímo na kartách s kouzly. Určitě vymyslíte spoustu kombinací, které jsou v souladu s pravidly hry a pravidly na kartách s kouzly.

Příklad kombinace: Hráč má na sobě kouzlo OPAČÁKA (jde proti směru hry) a někdo další na něj vyčaruje DOUBLE. Tím pádem se následující tah tohoto hráče v protisměru zdvojnásobí.

Posun do minusu:

Figurka hráče může být za pomoci kouzel posunuta i před START (do tzv. minusu). V tomto případě se hráč dostane ještě do horší pozice než na začátku hry. Musí dohnat ztrátu z minusu, a ještě k tomu oběhnout celé kolo. Pokud je hráč v minusu vyhozený, jde vždy na START (neřeší se pole KRÁLE) a začíná od začátku. Vyhození v minusu mu tedy pomůže, protože se posouvá vpřed. Pokud hráč v minusu vyhodí jiného hráče, řídí se podle běžného pravidla vyhazování, jde tedy podle pozice figurky na START, nebo na KRÁLE.

Přejeme příjemnou hru!

www.letokruhry.cz