

CLASH OF VIKINGS

Hra od Anthonyho Rubba pre 2-4 Vikingov od 8 rokov

Herňý materiál

Spoločný herný materiál:

• 1 herná doska arény – dvojdielna obojstranná



• prehrádová tabuľka



• 1 vikingská trofej zostavená z 2 častí



• 25 náramkov



• pravidlá

(v 4 vikingských farbách: červená, žltá, modrá a zelená)

Materiál pre každého hráča

• 1 figurka Vikinga a oddeľovač



• 12 kariet súboja (clash)



Cieľ hry

Každoročný turnaj Vikingov je v plnom prúde. Najlepší z najlepších si menujú sily v súťaž, aby mohli získať čo najviac pokladov a vikingskú trofej. Umné blagovanie a trochu šťastia je najlepšia cesta k víťazstvu. To svojim ťahom hráči skryjú svoje karty a oznami, ktorí akciu chce vykonať. Ale povedal pravdu, alebo iba blafuje? To musia odhadnúť ostatní hráči. Karty Clash umožňujú hráčom pohyb po aréne a zbieranie náramkov. Okrem toho môžu zatločiť na ostatných hráčov, aby im ukradli ich náramky. Hra končí, keď už nezostali žiadne náramky a celá korisť je rozdelená. Kto na konci hry vlastní najhodnotnejšie náramky, stáva sa víťazom a získava vyvíženu vikingskú trofej.

1

Príprava hry

1.) Zložíte hernú dosku arény a dajte ju do stredu stola. Hráči sa dohodnú, ktorou stranou nahor ju položia. Prehrádovú tabuľku položíte vedľa arény „stranou A“ nahor.



2.) Každý hráč si zoberie jednu sadu kariet súboja, Vikinga a rozdeľovač rovnakej farby. K tomu každý hráč získa po jednom náramku v hodnotite 1, 2 a 3. Náramky ležia vždy tak, aby ostatní hráči nevedeli hodnotu náramkov (t.j. skryto).

Každý hráč položí svojho Vikinga na ľubovoľné štartovacie políčko arény. Každý si premieša svoj balíček kariet a položí ho skryto ako doberaci balíček ku svojmu rozdeľovaču. Nakoniec si každý hráč potiahne zo svojho balíčka 3 karty na ruku.



Poznámka: Karty, ktoré sa v priebehu hry dostávajú na odhadzovaciu hromádku, sa uchovávajú na pravej strane oddeľovača (odocené o 90 stupňov).

3.) Všetky ostatné náramky zamiešate a skryto ich uložíte vedľa arény. Za každé políčko, kde je vyobrazený náramok, vytiahnite náhodne jeden náramok a otvorene (hodnotou) nahor ho položte na dané políčko.



V hre dvoch hráčov, musíte na začiatku hry odobrať 9 žetónov náramkov a skryto ich vložiť naspäť do krabice. V hre troch hráčov, musíte odložiť 6 náramkov.

2



4.) Vikingskú trofej postavte vedľa arény. Následne náhodne vyberte začínajúceho hráča.



3

Priebeh hry

CLASH OF VIKINGS sa hrá v smere hodinových ručičiek od začínajúceho hráča.

Aktívny hráč musí zahrnúť dve karty, jednu po druhej.

Pre každú zahrnutú kartu existujú tri fázy:

Fáza 1: Oznámenie akcie

Fáza 2: Odhaľovanie blafu

Fáza 3: Vykonanie akcie

Poznámka: Fáza 3 sa niekedy preskakuje, podľa toho, ako dopadne fáza 2.

Potom, ako hráč zahrnú dve karty, všetci hráči, ktorí majú menej ako 3 karty na ruke, si doberú karty. Zoberú si toľko kariet zo svojho doberacieho balíčka, aby mali 3 karty na ruke. Keď je doberací balíček prázdny, musia si zamiešať svoju odhadzovaciu hromádku a použiť ho ako nový doberací balíček. Následne sa aktívnym hráčom stáva hráč po ľavici aktívneho hráča. Hra končí na konci ťahu, v ktorom už nezostanú žiadne náramky v zásobe. Následne všetci hráči odovedia svoje náramky a sčítajú ich hodnoty. Hráč s najlepšou korisťou (najvyšším počtom bodov) je víťaz a získava trofej.



2) Teraz hráč zahrnú druhú kartu a opakujú sa opäť všetky 3 popísané fázy

Koniec ťahu a doberanie kariet

Všetky karty, ktoré boli zahrnuté v priebehu jedného ťahu, si ich majitelia skryto odložia na odhadzovaciu hromádku. Všetci hráči, ktorí majú menej ako 3 karty na ruke, si doberú zo svojich doberacích balíčkov toľko kariet, aby mali na ruke 3 karty. Ak by nemali v doberacom balíčku dostatok kariet, zamiešajú si odhadzovaciu hromádku a vytvoria nový doberací.

Ak sú niektoré z políčok náramkov v aréne prázdne (t.j. nie je na nich žiaden Viking, ani žiaden náramok), vytiahnite náramky zo zásoby (ak je to možné) a doplníte nimi tieto miesta (hodnotou nahor).

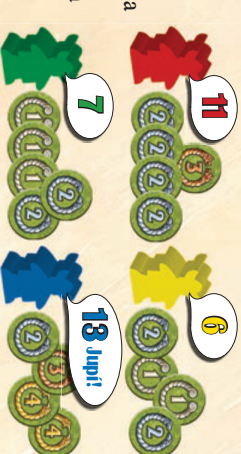
Poznámka: Ak keď je hodnota náramkov pred súpermi skrytá, môže si každý hráč kedykoľvek pozrieť hodnoty svojich náramkov.

Následujúci hráč v smere hodinových ručičiek sa stáva aktívnym hráčom.

Koniec hry

Hra končí na konci ťahu, v ktorom ste zo zásoby zobrali posledný náramok.

Následne všetci hráči odhalia svoje náramky. Ten, kto získal celkovo najhodnotnejšie náramky, sa stáva víťazom. Vďaka tomu získava vikingskú trofej. Ak sa stane, že je viacero hráčov, ktorí majú rovnako veľa bodov, o víťazstve rozhoduje počet náramkov. Kto má viac náramkov, stáva sa víťazom. Ak napriek tomu zostáva remíza, víťaza viaceri.



Variant aréna blafov

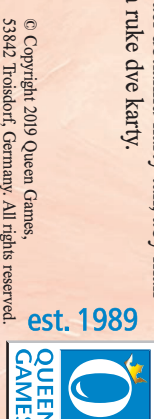
V tomto variante hry musia hráči častejšie blafovať. Okrem toho aj tvrdenie o tom, že iní blafujú sa bude diať častejšie, čo spôsobuje, že hra bude zaujímavejšia a náročnejšia.

Zmeny pri príprave hry

Pred začiatkom hry vyberte z každého balíčka kariet, s ktorým sa hrá, po jednej kartu z kariet PUNCH, SINGSHOT a SHIELD a odložte ich naspäť do krabice. Prehrádovú kartu otočte na stranu B. Každý hráč si potiahne na ruku iba dve karty namiesto troch.



8



Podrobný popis táhu hráča:

Ak je Viking aktívneho hráča na stredovom políčku, získava hráč okamžite 2 náramky zo zásoby a položí ich skryto pred seba. Ak by bol už iba jeden náramok, berie si iba tento.

Teraz musí hráč zahrnúť dve karty z rúk.

1) Najprv si vyberie jednu z troch kariet v ruke a vykoná tieto 3 ťahy v nasledujúcom poradí:

Fáza 1: Oznamenie akcie

Hráč oznámi, čo chce urobiť, bez toho, aby odkrýval svoju zahrnutú kartu. Následne umiestni kartu na stípec prehľadovej karty, ktorá zodpovedá ohlásenej akcii.

Dôležité: Zahrnutá karta nemusí zodpovedať oznámenej akcii. Hráč teda môže blafovať a nehovoriť pravdu. Napriek tomu kartu vyložíte vždy do stípcu prislúchajúceho ohlásenej akcii.



Príklad: Modrý hráč zahrnú jednu kartu z rúk a oznámi akciu „Sprint“. Hovorí pravdu, alebo iba blufuje?

Fáza 2: Odkrývanie blafu

Predtým, než hráč vykoná oznámenú akciu, môže ktorýkoľvek hráč, ktorý vlastní aspoň jeden náramok, vykriknúť, že aktívny hráč blafuje a teda že zahrnutá karta nie je totožná s oznámenou akciou.

Len jeden hráč môže tvrdiť, že aktívny hráč blafuje. Kto sa teda ozve ako prvý, má právo skontrolovať kartu.

Poznámka: Ak je ťažké určiť, kto vykrikol „blaf“ ako prvý, predchod z romuko skoro kričiacich má ten hráč, ktorý sedí v smere hodinových ručičiek bližšie k aktívnemu hráčovi.

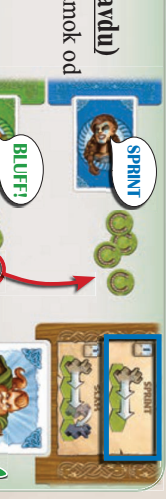


Príklad: Zelený hráč hovorí, že modrý blufuje, ako reakciu na oznámenú akciu „Sprint“. Pretože červený hráč nevlastní žiadne náramky, nemôže povedať blaf, ani keby dcel.

- Ak nikto netvrdil, že je to blaf, pokračuje sa
- Ak niekto tvrdil, že hráč blafoval, musí aktívny hráč odkryť svoju zahrnutú kartu:

Aktívny hráč neblafoval (povedal pravdu)

Aktívny hráč si zoberie jeden ľubovoľný náramok od hráča, ktorý tvrdil, že aktívny hráč blafuje a pokračuje



4

Boj na blízko: (PUNCH, CLUB)

Viking aktívneho hráča môže zaútočiť na iného Vikinga na susediacom políčku.



CLUB

Aktívny hráč si zoberie jeden ľubovoľný náramok od napadnutého hráča a skryto si ho položí pred seba.

PUNCH

Aktívny hráč zoberie jeden ľubovoľný náramok od napadnutého hráča, odkryje ho a položí ho na jedno z políčiek. Toto políčko musí susediť s Vikingom napadnutého hráča. Náramky nemôžete položiť na políčko s Vikingom útočiaceho hráča. Keby mal byť náramok položený na políčko s vodou, odstráňte ho priamo z hry a uložte naspäť do krabice. Ak náramok položíte na políčko, kde stojí iný Viking, hráč ktorému Viking parí, náramok ihneď získava.



Príklad: Zlúy hráč vykonal akciu „Punch“ a vyložil jeden náramok zeleného hráča na susediace políčko. Na tomto políčku už leží jeden náramok.

Poznámka: Ak by napadnutý hráč nemal žiadne náramky, pri kartách CLUB alebo PUNCH nezíská aktívny hráč žiadne náramky.

Obrana pred útokmi: SHIELD

Kartu SHIELD (štit) nepoužíva nikdy aktívny hráč. Tieto karty sa môžu použiť počas ťahu iného hráča. Keď ste napadnutý (pozor, nefunguje to na kartu SLAM), môžete tvrdiť, že máte na ruke kartu SHIELD.

Následne vyložíte jednu kartu skryto na stôl vedľa prehľadovej tabuľky. Karta SHIELD chráni hráča pred stratou náramku.

Dôležité: Napadnutý hráč môže aj tu blafovať a zahrnúť ľubovoľnú kartu a tvrdiť o nej, že je to karta SHIELD.

- Aktívny hráč sa môže rozhodnúť, či bude veriť napadnutému hráčovi, alebo nie. Môže spochybniť, že je tam karta SHIELD.
- Keď sa aktívny hráč rozhodne, že napadnutému hráčovi veriť, útok nebol úspešný a hra pokračuje.

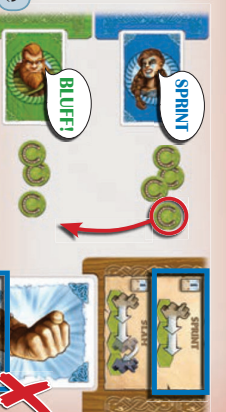


6

Aktívny hráč blafoval (nehovoril pravdu)

Hráč, ktorý tvrdil, že aktívny hráč blafuje, si zoberie jeden ľubovoľný náramok od aktívneho hráča.

Ak by aktívny hráč nemal žiadne náramky, zoberie si namiesto toho jeden náramok zo zásoby. Aktívny hráč následne preskakuje



Fáza 3: Vykonalie akcie

Fáza 3: Vykonalie akcie

Aktívny hráč vykoná oznámenú akciu bez ohľadu na to, či kartu odkrýval alebo nie.

Pohyb: WALK & SPRINT

Hráč môže posúvať svojho Vikinga v arene o 1 (WALK) alebo až o 2 (SPRINT) políčka ľubovoľným smerom. Platia nasledovné pravidlá pohybu:

- 1: Viking sa môže posunúť v záseade na ľubovoľné veľgšie políčko. To sa počíta ako jeden pohyb.
- 2: Na každom políčku môže stáť práve 1 Viking. Počas spřinu (pozor, nie s kartou SLAM) sa môže Viking pohybovať „cez“ iného Vikinga, ale nemôže zakončiť svoj pohyb na políčku, kde už je iný Viking.
- 3: Nikto sa nesmie pohybovať cez alebo na vodní plochu.
- 4: Ak sa Viking na konci pohybu nachádza na políčku, kde je jeden alebo viac náramkov, berie si všetky náramky a ukladá si ich skryto pred seba.



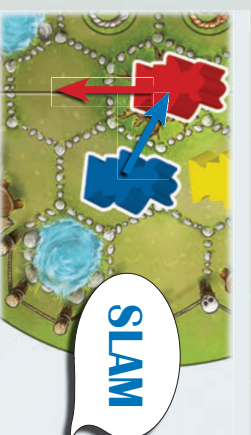
Bodyček: SLAM

Viking aktívneho hráča sa môže posunúť až o dve políčka na políčko, kde stojí súperov Viking.

Súperovho Vikinga môže aktívny hráč presunúť na ľubovoľné susediace políčko, ktoré nie je políčko vody, alebo na ňom nestojí žiadny iný Viking.

Ak sú na políčku prisiaťia nejaké náramky, súper ich všetky získava.

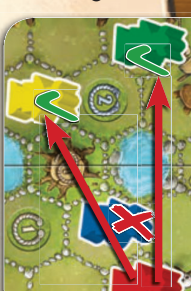
Túto akciu môžete využiť len vtedy, ak sa vo vzdialenosti do 2 od Vikinga aktívneho hráča nachádza iný Viking.



5

Boj na diaľku: SLINGSHOT, HAMMER

Viking aktívneho hráča môže zaútočiť na súperovho Vikinga. Tento musí byť vzdialený aspoň 2 políčka od útočiacoho Vikinga bez ohľadu na terén medzi nimi.



HAMMER

Aktívny hráč si zoberie jeden ľubovoľný náramok od napadnutého hráča a skryto si ho položí pred seba.



SLINGSHOT

Aktívny hráč zoberie jeden ľubovoľný náramok od napadnutého hráča, odkryje ho a položí ho na jedno z políčiek. Toto políčko musí susediť s Vikingom napadnutého hráča.

Keby mal byť náramok položený na políčko s vodou, odstráňte ho priamo z hry a uložte naspäť do krabice. Ak náramok položíte na políčko, kde stojí iný Viking, hráč ktorému Viking parí, náramok ihneď získava.



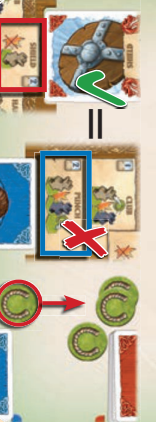
Zelený hráč vykonal akciu „Slingshot“. Rozhodne sa, že náramok žltého hráča položí na políčko s vodou a tým ho rovno odstráni z hry.

Poznámka: Ak by napadnutý hráč nemal žiadne náramky, pri kartách HAMMER alebo SLINGSHOT nezíská aktívny hráč žiadne náramky.

- Keď sa aktívny hráč rozhodne, že napadnutému hráčovi neverí, súper musí odkryť kartu, ktorú zahrnul.

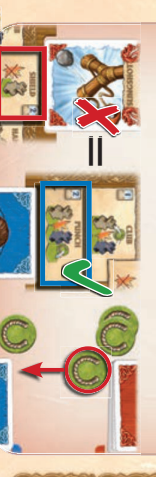
✓ Odkrývaná karta je karta SHIELD

Útok sa nepodaril. Okrem toho si napadnutý hráč zoberie ľubovoľný náramok od aktívneho hráča (ak nejaké má) a položí ho skryto pred seba.



✗ Odkrývaná karta nie je karta SHIELD

Aktívny hráč si zoberie jeden ľubovoľný náramok od napadnutého hráča a položí ho skryto pred seba. Potom vykoná ešte svoju útočnú akciu.



7