

Pravidla + Print kit pro Ashfell

Pravidla

Co je potřeba

Print kit, dva hráči, minimálně jedna hrací kostka (4 ideálně), 4 rozpoznatelné hrací figurky, alespoň 10 malých tokenů/kostiček/jiných malých předmětů

Soupis elementů

Místa pro karty - hráčova plocha, plocha pro karty

Hráčova plocha - na této ploše má hráč pouze své karty

Plocha pro karty - zde jsou karty, ze kterých si hráč líže karty a zároveň je sem vrací

List pro monstra a pasti - slouží pro zaznamenání objevených aktivních monster a pastí za pomoci číslovaných tokenů

Mapa - plocha mapy, políčka

Plocha mapy - rozdělené do zón podle barev

zelená - pro zelená políčka

žlutá - pro žlutá políčka

šedivá - začáteční pozice hráčů

fialová - speciální políčka pro bosse a adventury

oranžová - cíl hry a místo pro finální adventuru a bosse

černá - blokovaná políčka

Karty - CORE, Vojáci, Kapitáni, Monstra, Pasti, Peníze, Poklad, Vybavení a Vylepšení

Listy adventur - Zelená adventura, Žlutá adventura, Finální adventura

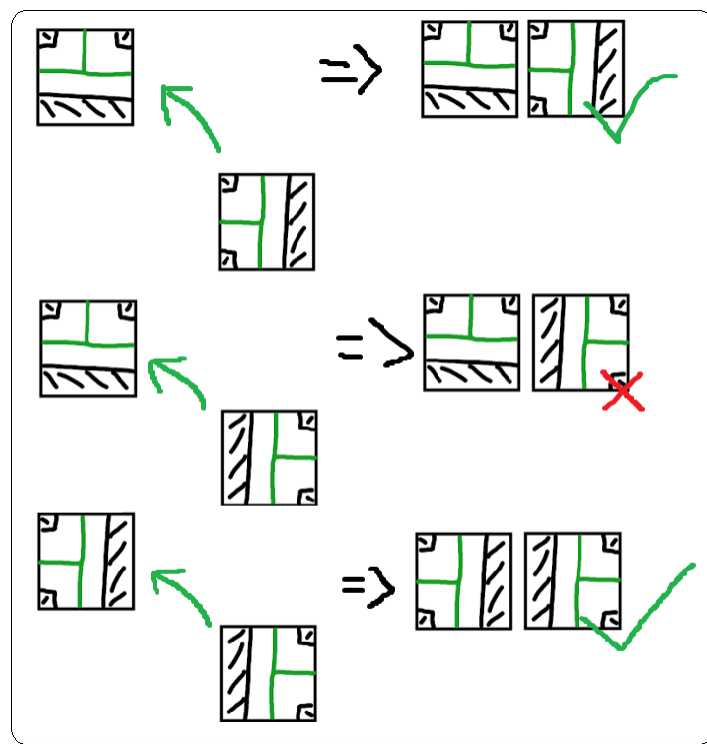
Listy s bossy - Zelený boss, Žlutý boss, Předposlední boss, Finální boss

Pravidla mapy

Objevování - Hráč musí použít kartu s akcí Objevit, nemůže objevovat diagonálně

Prozkoumávání - Hráč musí použít kartu s akcí Prozkoumat, následně vstupuje do chrámu. Vytáhne 1 kartu z balíčku pastí.

Umísťování políček - Hráč nejdříve objeví políčko (a vyndá z pytlíku) a poté ho umístí na přilehlé volné místo



Speciální políčka

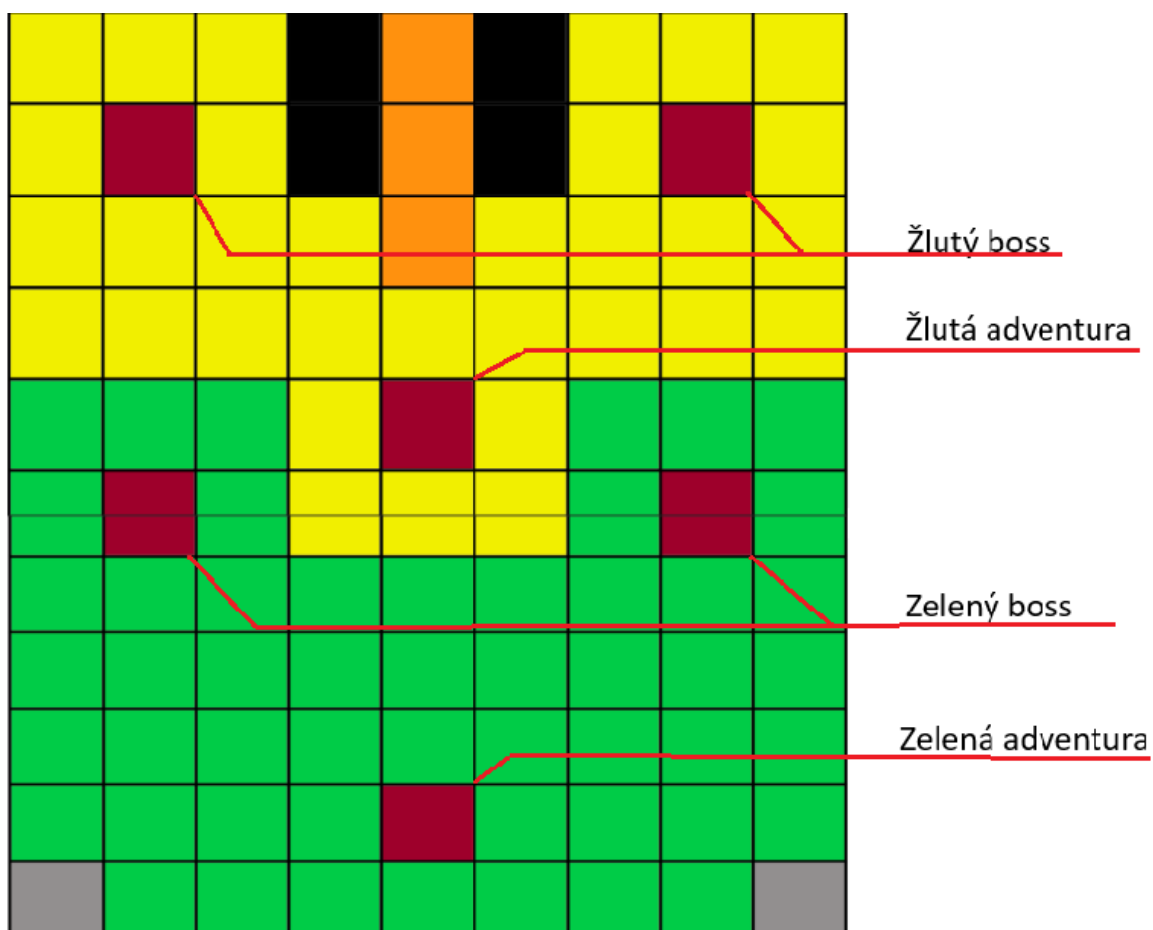
Lavina - Při každém průchodu políčkem Lavina si hráč hází kostkou podle výsledku se stane následující:

- 1-2 -> hráč pokračuje bez újmy
- 3-4 -> hráč se s jednotkou toto kolo již nesmí pohnout
- 5-6 -> hráčova jednotka je zavalena a vrací se na start

Bažina - vstup na toto políčko stojí dva pohyby místo jednoho.

Fialová políčka - Minibossové a chrámová dobrodružství

- Minibossové se nachází po obou stranách herní desky v zelené i žluté části, pro boj nahlédni na kartu bossů
- Chrámová dobrodružství se nachází ve středu mapy v zelené i žluté části, pro průzkum nahlédnout do listu dobrodružství, jedná se postupně o dobrodružství 1 a 2

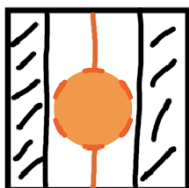


Oranžová políčka -

- Závěrečné dobrodružství - list dobrodružství č.3, hráč může začít pouze se čtyřmi získanými klíči.



- Strážce brány - pro boj nahledni na kartu bossů



- Magický drak elementů - pro boj nahlédni na speciální kartu pro toto monstrum



Průběh kola

Každý hráč může ve svém kole použít maximálně 3 své karty. Mezi tyto použití se počítají nejen základní hráčské karty, ale také karty vybavení, či karty pokladu. Toto pravidlo se nevztahuje na karty pokladu, které mají určitou hodnotu (lze je využít jako peníze). Tento limit použití karet dále neplatí pro jednotku účastníci se dobrodružství.

Hráč může v průběhu celého kola učinit jakýkoliv nákup (vojáci, kapitáni, vybavení, vylepšení). Tato akce se nepočítá do hráčského limitu pro jeho tah.

Při odhalení políčka s chrámem umístí hráč na toto pole příslušný žeton. Kartu pasti si vytáhne až ve chvíli, kdy se rozhodne chrám prozkoumat.

Při odhalení políčka s monstrem umístí hráč na toto pole příslušný žeton a následně vytáhne schvrtní kartu z balíčku monster pro příslušnou oblast. Hráč může začít souboj pouze s monstrem na políčku, na kterém se sám nachází.

Pravidla souboje

Souboj probíhá vždy maximálně na 3 kola (v rámci jedné akce Bojovat). Souboj automaticky končí smrtí všech jednotek na straně kteréhokoliv z účastníků bitvy. Pro souboje, které jsou součástí dobrodružství tato omezení neplatí, boj probíhá až do smrti jednotek/monster

Dané kolo začíná útokem vždy agresivní postava (monstrum, či hráč, který zaútočil na jiného hráče).

AC - vysvětlivky:

- Jestliže postava má AC3, útočník hází jednou kostkou a musí hodit alespoň 3
- Jestliže postava má AC3+, útočník hází dvěma kostkami a alespoň jedna z nich musí mít hodnotu minimálně 3 (má výhodu)
- Jestliže postava má AC3-, útočník hází dvěma kostkami a obě musí mít hodnotu alespoň 3 (má nevýhodu)

Jestliže postava útočí na nepřítele, který má na své straně více bojujících jednotek, platí pro ni následující pravidla aplikovaná postupně:

- Jestliže jedna z nepřátelských jednotek má vlastnost “má aggro”, pak útočí na ni
- Jestliže obě jednotky mají vlastnost “má aggro”, nebo žádná z jednotek nemá vlastnost “má aggro”, pak útočí na postavu s menším AC
- Jestliže mají postavy stejné AC, pak rozhoduje hod kostkou:
 - 1-3 -> nepřítel útočí na jednotku v levém slotu na hráčské kartě
 - 4-6 -> nepřítel útočí na jednotku v pravém slotu na hráčské kartě

Karty pastí

Při nezdařeném pokusu o zdolání pasti se aktivuje její efekt a jednotka může dále pokračovat ve svém tahu.

Při zdolání pasti hráč obdrží odměnu a kartu pastí vloží zpět na spodek balíčku.

Karty monster

Monstra se dělí na 2 druhy:

- Aktivní: Při souboji začíná útočit monstrem
- Pasivní: Při souboji začíná útočit hráč

Dále jsou monstra rozdělena podle jejich působnosti:

- Zelené karty: políčka objevena v zelené části
- Žluté karty: políčka objevena ve žluté části

Po zabití monstra získá hráč odměnu a kartu vloží zpět na spodek balíčku

Začátek hry/setup

Každý hráč začíná ve svém rohu mapy dle výběru, má u sebe hráčovu plochu, všechny CORE karty své barvy, až na kartu Opakovat a karty peněz v hodnotě 1000 zlata (1x500, 2x200 a 1x100).

Počet políček nutný pro hru -

Zelená	Počet	Žlutá	Počet		
Koncovka	1	Koncovka	1	Zelená	78
Ulička	2	Ulička	2	Žlutá	47
Roh	4	Roh	5		
Tčko	7	Tčko	0		
Křižovatka	6	Křižovatka	4		
UličkaVoda	5	KoncovkaTunel	2		
RohVoda	5	RohTunel	2		
KoncovkaChrám	9	TčkoTunel	2		
UličkaChrám	5	UličkaLavina	2		

RohChrám	5	RohLavina	2		
TčkoCHrrám	3	KřižovatkaLavina	2		
KřižovatkaChrám	5	KoncovkaChrám	3		
KoncovkaMonstrum	7	UličkaChrám	3		
UličkaMonstrum	4	RohChrám	1		
RohMonstrum	2	TčkoChrám	0		
TčkoMonstrum	3	KřižovatkaChrám	2		
KřižovatkaMonstrum	5	KoncovkaMonstrum	4		
		UličkaMonstrum	4		
		RohMonstrum	1		
		TčkoMonstrum	0		
		KřižovatkaMonstrum	5		