



POSLEDNÍ ÚDER

PRAVIDLA

OBSAH

- 4–5 OBSAH KRABICE
- 6–9 ROZBOR KARET
 - 6–7 Deska bojovníka
 - 8 Bojová karta
 - 9 Karta dovednosti
- 10–11 PŘÍPRAVA HRÝ
- 12–13 TAH HRÁČE
- 14 BOJOVÁ SEKVENCE
- 15 DŮLEŽITÁ PRAVIDLA
- 16 BLOKOVÁNÍ
- 17 OVĚŘENÍ SRAŽENÍ NA ZEM
- 18 KONEC KOLA
- 19 DALŠÍ KOLO
- 20–21 DALŠÍ PRAVIDLA
- 22 KOMPATIBILITA KRABIC
- 23 REJSTŘÍK



O HŘE

V aréně záleží pouze na jediné věci – na vítězství. **Velký turnaj** láká ty nejlepší bojovníky, toužící pokořit všechny protivníky a získat tak nehynoucí slávu. Možná jsi mazaný. Možná jsi silný. Možná bojuješ nečistým způsobem ve snaze zvítězit za každou cenu. Ale pouze neohrožení mohou vystoupat až na vrchol. Budeš příštím šampionem právě ty?

CÍL HRY

Jakožto zkušený bojovník máte za cíl porazit svého protivníka tak, že mu způsobíte zranění a na konci kola provedete závěrečné K.O. Nebo můžete vyčerpát balíček bojových karet a v tom případě se vítězem kola stane ten bojovník, který utrpěl méně zranění. Tak či onak se vítězem hry stane ten bojovník, který jako první vyhraje dvě kola!

obsah krabice



HERNÍ ARÉNA
(krabice od hry)

36 BOJOVÝCH KARET

4 KARTY SVÍČEK

12 KARET DOVEDNOSTÍ

2 ŽETONY SVÍČEK

2 ŽETONY OTRÁVENÍ

3 ŽETONY MLHY

3 ŽETONY ELIXÍRŮ

3 KOSTKY

25 KOSTIČEK TĚŽKÉHO ZRANĚNÍ

25 KOSTIČEK LEHKÉHO ZRANĚNÍ

DESKA BOJOVNÍKA

JMÉNO
BOJOVNÍKA

MLHONŠ

K.O. EFEKT

K.O.

PORTRÉT

BOJOVNÍKOV
ZAŘAZENÍ

ČERNOKNĚŽNÍK



UKAZATEL ZRANĚNÍ

NÁZEV SPECIÁLNÍHO ÚTOKU

ZKÁZA

Odstraň žeton prokletí z protivníkovy desky bojovníka.

ÚDER

1-5

PŘITAŽENÍ ŘETĚZEM

Přemísti protivníka do vzdálenosti 1 od Mlhonoše.

ÚDER

2-4

POMSTA

Pokud má tvůj protivník žeton prokletí, můžeš odstranit 1 ze své desky bojovníka a umístit ho na protivníkovu desku bojovníka.

SCHOPNOST

PROKLETÍ

Umísti žeton prokletí na protivníkovu desku bojovníka.

SCHOPNOST

DOSAŽ

CENA SPECIÁLNÍHO ÚTOKU

TYP SPECIÁLNÍHO ÚTOKU
(úder, schopnost, reakce)

EFEKT SPECIÁLNÍHO ÚTOKU

BOJOVÁ KARTA



- 1 Symbol na kartě**
- 2 Název útoku**
- 3 Ukazatel zranění** – Zobrazuje množství a typ zranění způsobených tímto útokem.
- 4 K.O. Efekt** – Útoky s tímto efektem mohou být použity ke sražení protivníka.
- 5 Dosah**
- 6 Typ útoku (úder, schopnost, reakce)**
- 7 Efekt útoku**

TYPY ÚTOKŮ

Nezapomeňte si vždy zkontrolovat typ útoků a speciálních útoků. Rozdíl mezi nimi je ten, že schopnosti a reakce nelze zablokovat, zatímco údery zablokovat lze (více o blokování naleznete v části Blokování na straně 16).

Pravidla, týkající se dosahu naleznete na straně 20.

KARTA DOVEDNOSTÍ









- 1** Název dovednosti
- 2** Efekt dovednosti
- 3** Hodnota iniciativy –
Určuje, kdo bude začínajícím hráčem na začátku prvního kola.



O KARTÁCH DOVEDNOSTÍ

Karty dovedností představují schopnosti, které činí každého bojovníka jedinečným. Během souboje budete mít vždy alespoň 1 aktivní kartu dovednosti (lícem nahoru). Bonusy poskytované aktivní kartou dovednosti mohou být využity v průběhu celého souboje, ale jen za předpokladu, že jsou splněny podmínky a načasování uvedené na kartě.

TABULKA SYMBOLŮ

	- TĚŽKÉ ZRANĚNÍ		- DOSAH STŘELBY
	- LEHKÉ ZRANĚNÍ		- BLOK
	- DOSAH X		- SKOK
	- DOSAH X-Y		- LIBOVOLNÝ

PŘÍPRAVA HRY



BALÍČEK
BOJOVÝCH
KARET

ŘADA
BOJOVÝCH
KARET

1
MLHONOŠ

ČERV

ZTRACENÝ RYTÍŘ

- 1** Každý hráč si zvolí jednoho bojovníka a vezme si příslušnou figurku, desku bojovníka, žetony (pokud je bojovník má) a kartu náповědy bojovníka. Dále si každý hráč vezme kartu náповědy hráče.
- 2** Připravte herní arénu podle obrázku a ujistěte se, že na ni oba hráči dobře vidí.
- 3** Každou figurku bojovníka umístěte na jedno ze dvou startovních polí (viz **pravidla herní arény** na stranách 20–21).
- 4** Zamíchejte dohromady všechny karty dovedností a každému hráči rozdejte **tři** karty. Každý z hráčů si zvolí **jednu** kartu dovednosti, kterou si ponechá, a zbylé **dvě** karty předá protivníkovi. Z těchto dvou karet si každý **jednu** kartu vybere a ponechá, tu druhou pak vyřadí ze hry. Nyní má každý hráč dvě karty dovedností, z nichž si do své herní oblasti umístí jednu lícem nahoru a druhou lícem dolů.
POZNÁMKA: Během souboje jsou aktivní pouze ty karty dovedností, které jsou lícem nahoru.
- 5** Zamíchejte balíček bojových karet a vyložte **čtyři** karty lícem nahoru do řady tak, aby na ně viděli oba hráči. Toto je **řada bojových karet**.
- 6** Hráč s vyšší hodnotou iniciativy na své aktivní (lícem nahoru otočené) kartě dovednosti bude začínajícím hráčem. Tento hráč si vybere jednu bojovou kartu z řady bojových karet a přidá si ji do ruky. Poté si druhý hráč vybere dvě karty a nakonec si začínající hráč vezme poslední zbývající kartu. Oba hráči začínají souboj se dvěma bojovými kartami v ruce. Nyní doplňte do řady bojových karet čtyři nové karty.
- 7** Zamíchejte čtyři karty svíček do balíčku bojových karet.
- 8** Umístěte kostičky zranění a žetony poblíž herní arény. Souboj může začít!

Počínaje začínajícím hráčem se hráči střídají v tazích. Na začátku svého tahu doplňte řadu bojových karet, aby obsahovala **čtyři** bojové karty lícem nahoru. Poté si z následujících vyberte a proveďte **dvě** libovolné akce: **Pohyb, útok a kombo**. Stejnou akci můžete provést dvakrát, ale nemůžete provést jen jednu akci, vždy musíte provést dvě.

AKCE

I. POHYB

Přesuňte svého bojovníka na sousedící pole arény. Nemůžete vytlačit oponentova bojovníka z jeho současného pole. Nemůžete ukončit svůj pohyb na poli, na kterém stojí jiný bojovník. Nemůžete se pohnout přes pole, na kterém stojí jiný bojovník. A nemůžete pohnout svým bojovníkem mimo arénu.

II. ÚTOK

- Vyberte bojovou kartu z řady bojových karet.
- Pokud je oponent v dosahu útoku, vyhodnoťte efekt útoku podle bojové sekvence (viz **Bojovou sekvenci** na straně 14).
- Vezměte si vybranou bojovou kartu do ruky. Poznámka: Bojovou kartu si musíte vzít do ruky i v případě, že jste nemohli vyhodnotit efekt útoku.
- Pokud nyní máte v ruce více než šest karet, musíte jednu kartu ihned odhodit.

III. KOMBO

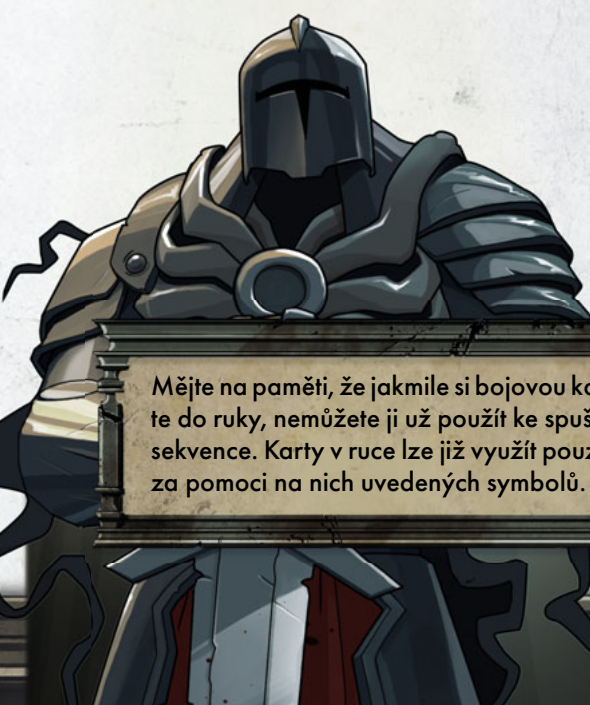
Kombo umožní bojovníkovi provádět speciální útoky uvedené na jeho desce bojovníka a skákat v aréně sem a tam. Skoky a speciální útoky může provádět v libovolném pořadí. Jakmile vyhodnotíte speciální útok nebo skok, můžete okamžitě provést další, pokud jste schopni za něj zaplatit, nebo se můžete rozhodnout kombo ukončit. Kombo končí ve chvíli, kdy jste zahráli všechny své speciální útoky a skoky, nebo nejste schopni za speciální útok zaplatit, nebo když se rozhodnete, že chcete kombo ukončit.

JAK PROVÉST SPECIÁLNÍ ÚTOK

- Odhodíte z ruky bojové karty, obsahující symboly shodné s těmi uvedenými v ceně speciálního útoku. Cena uvedená jako symbol **?** může být nahrazena jakýmkoli jiným symbolem.
- Vyhodnoťte speciální útok podle bojové sekvence (viz **Bojovou sekvenci** na straně 14).
- **Během jedné kombo akce můžete každý ze svých speciálních útoků použít pouze jednou.**

JAK SKÁKAT

V průběhu kombo akce můžete odhodit libovolný počet bojových karet se symbolem ➡, abyste svého bojovníka přesunuli podle dříve uvedených pravidel pro pohyb. Za každý takto odhozený ➡ symbol můžete provést jeden skok.



Mějte na paměti, že jakmile si bojovou kartu vezmete do ruky, nemůžete ji už použít ke spuštění bojové sekvence. Karty v ruce lze již využít pouze k placení za pomoci na nich uvedených symbolů.

BOJOVÁ SEKVENCE

- 1** Způsobíte tolik zranění, kolik je uvedeno na ukazateli zranění daného útoku. Množství zranění může být ovlivněno speciálními pravidly arény, **BLOKOVÁNÍM** (viz Blokování na straně 16), aktivními kartami dovedností a schopnostmi bojovníka. Ke sledování množství ušetřeného použijte kostičky zranění.
- 2** Vyhodnoťte efekt útoku, pokud na kartě nějaký je. Tento efekt může zahrnovat způsobení dalšího zranění, pohyb, odhození karty a mnoho dalšího. Útočné efekty typu **úder** mohou být zablokovány (viz **BLOKOVÁNÍ** na straně 16).
- 3** Vyhodnoťte efekt K.O. Pokud útok obsahuje K.O. efekt, může útočník **ověřit test sražení na zem** (viz Ověření sražení na zem na straně 17).

Poznámka: Váš protivník musí být v dosahu útoku, aby bylo možné provést bojovou sekvenci!

DŮLEŽITÁ PRAVIDLA

LIMIT KARET V RUCE

Hráči nikdy nemohou mít v ruce více než **šest** bojových karet. Jakmile si hráč dobere sedmou kartu, musí okamžitě jednu ze svých karet odhodit.

VYČERPÁNÍ VŠECH KOSTIČEK ZRANĚNÍ

Pokud už v zásobě nezůstávají žádné kostičky zranění, mohou hráči k zaznamenání zranění použít jakoukoli náhradu.


ZLATÉ PRAVIDLO




Je-li text na kartě nebo desce bojovníka v rozporu s obecnými pravidly, text na kartě nebo desce bojovníka má vždy přednost.

EFEKTY ÚTOKU


Text ve hře může někdy odkazovat na „vyhodnocení efektů útoku“. Vždy se tím myslí vyhodnocení bojové sekvence.

BLOKOVÁNÍ

Pokud na bojovníka cílí úder, může hráč odhodit bojovou kartu se symbolem , aby snížil utržené zranění nebo zrušil efekt úderu.

Při snižování zranění může hráč ignorovat 1  za každé dvě karty v ruce (zaokrouhлено dolů a odhozené  se nepočítají) nebo 1  za každou kartu v ruce. Tyto efekty lze kombinovat.


Při vyrušení efektu úderu jednoduše ignorujte jeho text a zranění uvedená v rámečku daného efektu. Pro vyrušení nejsou žádné další požadavky.

Mějte na paměti, že můžete odhodit 2 karty s , abyste ignorovali jak zranění, tak efekt úderu.

Tímto způsobem mohou být blokovány pouze útoky typu **úder**. Hráči **nemohou** žádným způsobem blokovat schopnosti, reakce, K.O. efekty a další zdroje zranění.

OVĚŘENÍ SRAŽENÍ

Protivník nastaví časovač na **10 vteřin**. Připravte se. Protivník spustí časovač a nahlas odpočítá od desíti do nuly. Zatímco váš protivník odpočítává, vaším cílem je postavit věž ze všech svých kostiček zranění. Věž musí být postavena následujícím způsobem:

Pouze jedna kostička se smí dotýkat povrchu stolu a žádná kostička se nesmí dotýkat více než dvou jiných kostiček. Pokud je věž hotová a schopná sama stát, ověření končí a hra pokračuje dál. Poté odhodíte polovinu svých  zaokrouhlenou dolů.

Pokud časovač skončí na nule a věž ještě není hotová, váš protivník vyhrává toto kolo způsobem K.O.!



Kolo končí, když je ověření sražení na zem neúspěšné nebo když do řady bojových karet nelze doplnit nové karty, protože v balíčku bojových karet už žádné nezbývají.

NEÚSPĚŠNÉ OVĚŘENÍ SRAŽENÍ NA ZEM

Hráč, který při ověření sražení na zem neuspěl, toto kolo prohrál – vítězí jeho protivník, který mu uštedřil poslední úder.

V BALÍČKU BOJOVÝCH KARET NEJSOU ŽÁDNÉ KARTY

- Kolo vyhrává hráč s nejmenším počtem těžkých zranění.
- Pokud nastane remíza, kolo vyhrává hráč s nejmenším počtem lehkých zranění.
- Pokud remíza trvá nadále, kolo vyhrává hráč, který právě začíná svůj tah.


Pokud výherce tohoto kola už jeden žeton vítězství má, vyhrává souboj! V opačném případě si hráč vezme jeden žeton vítězství a souboj pokračuje do dalšího kola. Hráč, jenž kolo prohrál, odhalí druhou kartu dovednosti, kterou si zvolil na začátku hry. To také znamená, že hráč může mít ve stejnou chvíli aktivní více než jednu kartu dovednosti.

DALŠÍ KOLO

- 1** Oba hráči odhodí kostičky zranění a jakékoli bojové karty, které jim zbyly v ruce.
- 2** Figurky bojovníků vraťte na startovní pole arény.
- 3** Zamíchejte všechny bojové karty a vytvořte nový balíček bojových karet. Poté doplňte řadu bojových karet.
- 4** Hráč, který prohrál předchozí kolo, se stane začínajícím hráčem a odhalí svou druhou kartu dovednosti.

OVĚŘENÍ SRAŽENÍ NA ZEM – KOSTKOVÁ VARIANTA

Pokud nechcete hrát s ověřením sražení na zem, založeným na zručnosti, nebo není možné ověřením provést s kostičkami, můžete použít tuto variantu založenou na náhodě.

Hod'te třemi kostkami a sečtete jejich hodnoty. Pokud je součet vyšší nebo roven celkovému počtu zranění vašeho bojovníka, ověřením je úspěšné. Odhod'te polovinu  vašeho bojovníka (zaokrouhlenou dolů) a souboj pokračuje. Pokud je součet nižší než celkový počet zranění vašeho bojovníka, ověřením je neúspěšné a protivník vyhrál toto kolo způsobem K.O.!

DALŠÍ PRAVIDLA



TYPY DOSAHU:



– Pevný dosah na 2 pole.



– Dosah až do 3 polí.



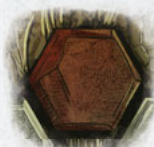
– Dosah střeleckého útoku. Neomezený dosah, ale pole musejí být v souvislé přímé linii, jejímž počátečním bodem je pole vašeho hrdiny.

Útoky bez uvedeného typu dosahu mají neomezený dosah.

PŘEMÍSTĚNÍ – Typ pohybu, který bojovníkovi umožní, aby se přesunul skrz protivníkovu pole. Například „Přemístění o 2 pole“ umožní „skočit“ za oponenta.

DOZADU – Přesuňte protivníka směrem od vašeho bojovníka.

DOPŘEDU – Přesuňte svého bojovníka směrem k protivníkovi.



STARTOVNÍ POLE – Červeně označená pole arény. Během přípravy hry umístí každý hráč svůj model na jedno z těchto polí.



Karty, které obsahují dva symboly, můžete použít k zaplacení pouze jednoho speciálního útoku. Nemůžete použít jeden symbol k zaplacení jednoho speciálního útoku a druhý symbol k zaplacení jiného speciálního útoku.



VYHASÍNAJÍCÍ MENHIR – vedle avalonské arény se nachází menhir, jehož čarovná moc rychle vyprchává. Během přípravy hry jste do balíčku bojových karet zamíchali 4 speciální karty svíček. Když táhnete první kartu svíčky, ihned ji odhodte a táhněte další bojovou kartu, kterou doplníte řadu bojových karet. Poté umístěte po jednom žetonu svíčky na obě kruhová pole pod vnějším okrajem arény. Pokaždé když táhnete další kartu svíčky, odhodte ji a posuňte žetony svíček o 1 pole směrem ke středu arény. Když bojovník ukončí svůj tah na poli nad žetonem svíčky, nebo na poli, které je dále od středu arény než žeton svíčky, utrpí 1

KOMPATIBILITA

Každá varianta hry Poslední úder obsahuje sadu žetonů, které představují jednotlivé bojovníky, sady dovedností a arény (další varianty nejsou dostupné v českém jazyce).



– Žetony bojovníků



– Žeton sady dovedností



– Žeton arény

Tyto žetony pomáhají vytvořit náhodnou hru, pokud vlastníte více než jednu variantu hry Poslední úder. Pokud si přejete smíchat obsah několika různých krabic Posledního úderu do jedné hry, zamíchejte lícem dolů příslušné žetony a náhodně si vyberte bojovníky, sadu dovedností a arénu.

Mějte ale na paměti, že v avalonské aréně musíte hrát podle pravidel přípravy hry uvedené v této příručce, s balíčkem bojových karet Avalonu, 4 kartami svíček a 2 žetony svíček.



REJSTŘÍK

ALTERNATIVNÍ OVĚŘENÍ SRAŽENÍ NA ZEM.....	19
ARÉNA.....	10, 20
ÚTOČNÁ AKCE.....	12
BOJOVÁ KARTA.....	8, 12
ŘADA BOJOVÝCH KARET.....	10, 11, 12
BOJOVÁ SEKVENCE.....	12, 13, 14
TYP ÚTOKU.....	7, 8, 16
PŘEMÍSTĚNÍ.....	20
BLOK.....	14, 16
KOMBO AKCE.....	12, 13
SKOK.....	12, 13
DESKA BOJOVNÍKA.....	6
HERNÍ KOLO.....	18, 19
LIMIT KARET V RUCE.....	12, 15
OVĚŘENÍ SRAŽENÍ NA ZEM.....	6, 8, 14, 17
AKCE POHYB.....	12
TAH HRÁČE.....	12
DOSAHI.....	7, 8, 9, 20
KARTY DOVEDNOSTÍ.....	9, 11
POLE.....	20
SPECIÁLNÍ ÚTOK.....	7, 13
SYMBOLY.....	7, 8, 13
UKAZATEL ZRANĚNÍ.....	7, 8, 14

Máte chybějící či poškozené komponenty?

Napište nám na info@albi.cz a my Vám rádi pošleme náhradní díly!



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hráčích popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

AUTOŘI:

Autor hry: Adam Kwapiński

Projektový manažer: Kamil ,Sanex' Cieśla

Vývoj hry: Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz

Ilustrace: Dagmara Gąska, Krzysztof Piasek

Grafický design: Michał Lechowski, Piotr Szuwar

DTP: Maria Pinkowska-Porzycka

3D design: Jakub Ziółkowski, Mateusz Modzelewski,
Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

Testeři: Piotr Włosiek, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk,
Daniel Dubiel, Jan Truchanowicz, Łukasz Krawiec,
Kamil ,Sanex' Cieśla, Krzysztof Belczyk, Adrian Krawczyk,
Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Wojciech Sujka,
Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki, Tomasz Zawadzki,
Łukasz Włodarczyk, Robert Plesowicz

Pravidla: Łukasz Włodarczyk, Łukasz Krawiec

Korektura: John Navarette, Andrzej Betkiewicz

Produkce: Hubert Tynda

Duchovní průvodce a podpora: Łukasz Orwat

Produkce české verze: David Rozsival

Český překlad: Martin Brzobohatý

DTP české verze: Michal Peichl



WWW.AWAKENREALMSLITE.COM