

VLAADA CHVÁTIL

TASH-KALAR

ARÉNA LEGEND

Z mrazivých zemí nekonečné zimy, ze zasněžených plání a ledem pokrytých velehor severu, z nádherných křišťálových paláců přichází nejnovější škola Tash-Kalaru: Věčný mráz.

Věčný mráz je nový balíček, který může být použit stejně jako všechny ostatní ze základní hry. Pokud hrajete za školu Věčného mrazu, hráč dostane všech 18 karet bytosti a všechny kameny dané barvy. S rozšířením dostanete i skórovací tabulku pro deathmatch.

Mnoho bytosti Věčného mrazu má zmrazený efekt (❄️), který můžete využít později ve hře. Kvůli této taktické možnosti je balíček Věčného mrazu náročnější na hraní. Síla tohoto balíčku spočívá ve schopnosti použít efekt ve správný čas.



Efekty zmrazení



Pokud je na kartě zmrazený efekt, je napsán kurzívou a označený symbolem ❄️. Některé karty Věčného mrazu mají i běžné efekty. Některé mají pouze zmrazený efekt, některé mají obojí.

Zmrazené efekty se nevyhodnocují při vyvolání bytosti. Jsou připraveny pro využití později. Poté, co se vyhodnotí všechny běžné efekty, je karta se zmrazeným efektem vyložena před hráče, místo toho, aby byla odhozena. Karta takto zůstane vyložena, dokud není použit její zmrazený efekt.

POUŽITÍ ZMRAZENÉHO EFEKTU

Hráč může zmrazený efekt použít v jakémkoli svém tahu, i v tom, kdy byla bytost vyvolána. Podobně jako kartu balance je možné i zmrazený efekt použít před jakoukoli akcí nebo po ní. (Je také možné jej použít před zahráním a/nebo po zahrání karty balance, stejně tak karta balance může být zahrána kdykoli před použitím a/nebo po použití zmrazeného efektu.) A stejně jako karty balance nesmíte zmrazený efekt použít během vyhodnocování efektů jiné bytosti.

Použití zmrazeného efektu nestojí hráče akcí.

Při použití zmrazeného efektu se vyhodnotí jeho text podle běžných pravidel a pak se karta odhodí.

Zmrazený efekt není nijak ovlivněný tím, co se stalo s bytostí nebo kamenem, kterým se bytost stala. I když je bytost zničena svým běžným efektem, zmrazený efekt zůstává ve hře pro pozdější využití.

POUZE 1 ZMRAZENÝ EFEKT

Hráč může mít v jeden okamžik vyloženo pouze 1 zmrazený efekt. Pokud vyvolá jinou bytost se zmrazeným efektem, musí okamžitě buď původní zmrazený efekt zahodit a ponechat si nový, nebo si ponechat původní a nový bez využití zahodit.

Poznámka: Není dovoleno obejít toto pravidlo tím, že je původní zmrazený efekt využit bezprostředně po vyvolání nové bytosti. Vyložení karty se zmrazeným efektem je součástí akce vyvolání. Zmrazený efekt tak nemůže být využit, dokud tato akce neskončí.

TÝMOVÁ HRA

Zmrazené efekty hráči v týmu nesdílejí. Pokud jeden hráč z týmu vyvolá bytost se zmrazeným efektem, musí to být právě on, kdo jej využije. Nicméně je možné předat spoluhráči alespoň vyhodnocení akce, a tak jeden hráč může zmrazený efekt spustit a předat jeho vyhodnocení spoluhráči.

Nová klíčová slova:

Zmrazený efekt: Efekt označený symbolem ❄️ nebo karta se zmrazeným efektem.

Vyložit zmrazený efekt do hry: Položit kartu se zmrazeným efektem před hráče, včetně případného odhození karty se zmrazeným efektem, pokud tam už nějaká taková karta leží.

Odstanění kamene ze hry: Na konci tahu se kámen odloží a zůstane stranou namísto toho, aby se vrátil majiteli. Tím se zásoba kamenů vlastníka snižuje až do konce hry o 1.

Následující tah soupeře nebo nepřátelského týmu: Označuje příští tah každého soupeře, pokud nehrajete týmovou hru. V týmové hře se to týká příštího tahu nepřátelského týmu, ovlivní to tedy pouze prvního hráče z tohoto týmu.

Zrcadlově položené pole: Každé ze žlutě označených polí má odpovídající modře označené pole. Pro názornost je možné představit si mezi nimi zrcadlo, které odráží žlutou stranu na modrou. Zrcadlově položené modré pole je ve stejné řadě se žlutým polem a stejně vzdálené od středu.

Proměň na kámen nepřátelské barvy: Při proměně na kámen nepřátelské barvy je kámen nahrazen kamenem stejné úrovně (pokud není uvedeno jinak) jednoho ze soupeřů. (To se považuje za zničení vlastního kamene, ale to není třeba sledovat pro žádný z úkolů. Pokud soupeř nemá v zásobě žádný vhodný kámen, nic se nestane.)

HRA VLAADI CHVÁTILA

ILUSTRACE: DAVID COCHARD

DALŠÍ ILUSTRACE: JAKUB POLITZER

GRAFICKÝ DESIGN: FILIP MURMAK

PŘEKLAD: MICHAL POŽÁREK

KOREKTURA: ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ

DITA LAZÁRKOVÁ

HLAVNÍ TESTEŘI: VÍT VODIČKA

PETR MURMAK

Testeři: Vitek, Zdenek, Vodka, Marcela, dedlius, Gallardus, Rychlik, PitrPicko, StormKnight, Nightmare, Juraj, kreten, HealingAura, ceenaj, jarmuk, Alne, mathmanx, Alhagon, joeyman3, Tuko, Galego, Danielka, Paul Grogan, Leba, alenaj, Agner, Gregaria, Fodskammel, ovis, RedMonkeyBoy, failtech, smoox, jesb. manustrium, silvergoose, Trumboliscious, Mravenec, Via, lky, Gekon, Patrik, Eyron, Petr, Opcik, Phoenix, Dita, Yuri, Staňa, Jasoň a další.

Zvláštní poděkování: Vitkovi a Zdeňkovi za mnoho odehraných online her s balíčkem Věčného ledu.

Víc informací na www.tash-kalar.com

© Czech Games Edition, říjen 2014.
www.CzechGames.cz

Českou verzi distribuují:
REXhry, www.rexhry.cz

