

VLAADA CHVÁTIL

TASH-KALAR

ARÉNA LEGEND

Brána se otevírá a odhaluje zemi stínu a plamenů. Do arény proudí temná energie vyvolávající démonické bytosti. Tash-Kalar se otevírá mimodimenzionální sféře Pekelného ohně!

Pekelný oheň je balíček, který se používá jako kterýkoli jiný balíček ze základní hry. Toto rozšíření obsahuje 18 bytostí, sadu kamenů a skórovací tabulku pro deathmatch. Pekelný oheň obsahuje také skleněný žeton, který bude představovat Bránu.

Brána je transdimenzionální portál, skrze který čerpají učedníci Pekelného ohně svoji moc. Většina karet nějakým způsobem s Bránou pracuje. Silu tohoto balíčku si plně osvojíte, až proniknete do efektivního využívání této nové dimenze hry.



Brána



Skleněný žeton představuje Bránu. Na začátku hry není Brána ve hře, takže ji nechejte stranou u svých kamenů.

V průběhu hry se může jeden z vašich běžných nebo hrdínských kamenů stát Bránou. Označíte ho tedy skleněným žetonem. Ve hře nikdy nemůžete mít víc než jednu Bránu.

Pokud karta odkazuje na „Bránu“, myslí se tím žeton označený skleněným žetonem Brány. Jinak je ale označený kámen stále kamenem své úrovně a vztahují se na něj všechna běžná pravidla. Pokud se takový kámen pohne, skleněný žeton Brány se pohne s ním.

KDY SE KÁMEN STANE BRÁNOU?

Pokud Brána není ve hře, následující vyvolaná bytost Pekelného ohně se stane Bránou. Označte ji skleněným žetonem. Až poté vyhodnotte efekt karty.

Pokud je bytost Pekelného ohně vyvolána na pole s Bránou, tato nová bytost se okamžitě stává novou Bránou a poté se vyhodnotí její efekt.

Pokud je vyvolána bytost vyšší úrovně, než je současná Brána, nově vyvolaná bytost se okamžitě stane Bránou. Označí se skleněným žetonem a poté se vyhodnotí její efekt.

Legendární bytosti nepatří do školy Pekelného ohně. Nestanou se tak Bránou, pokud jsou vyvolány.

Kámen se může stát Bránou i v důsledku efektu některých karet.

ZNIČENÍ BRÁNY

Pokud je Brána zničena nebo pokud je změněna na kámen jiné barvy, odstraní se skleněný žeton zpět do zásoby. Hráč Pekelného ohně od tohoto okamžiku nemá Bránu ve hře.

ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ BRÁNY

Pokud některý z efektů zvýší úroveň kamene s Bránou z běžné na hrdínskou, kámen pořád zůstává Bránou. Pokud by šlo o zvýšení na legendární úroveň, žeton Brány se odstraní. Legendární bytost nemůže být nikdy Bránou.

SHRNUTÍ

- Pokud není brána ve hře, další bytost Pekelného ohně, která je vyvolána, se stane Bránou.
- Pokud je Bránou běžný kámen, další vyvolaná hrdinská bytost Pekelného ohně se stane Bránou.
- Pokud je Bránou hrdinská bytost, zůstane Bránou i při vyvolání další bytosti.
- Legendární kámen se nikdy nemůže stát Bránou.

Nová klíčová slova

Brána: Kámen označený skleněným žetonem.

Stane se Bránou: Pokud se kámen stane Bránou, umístí se na něj skleněný žeton.

Přiblížit se k Bráně: Pokud se má kámen přiblížit k Bráně, znamená to, že se musí snížit vzdálenost mezi tímto kamenem a Bránou. Je možné pohout se přímo na Bránu a zničit ji, pokud karta říká opak.

PŘÍKLAD PŘIBLÍŽENÍ K BRÁNĚ



Každý kámen je ve vzdálenosti 3 od Brány. Aby se přiblížil, musí se pohout na pole ve vzdálenosti 2. Na obrázky jsou zřazovány všechny možnosti, jak se mohou kameny pohout do této vzdálenosti. Všimněte si, že kámen na diagonále od Brány se může přiblížit pouze po této diagonále.

Taktické tipy

Možná vám bude trvat pár her, než si zvyknete na hru s Bránou. Při hraní balíčků ostatních škol často efektivita vyvolané bytosti záleží na místě, kde je bytost vyvolána. U školy Pekelného ohně ale často záleží na pozici, na které se nachází Brána.

Věnujte velkou pozornost tomu, zda se efekt týká Brány, nebo bytosti, kterou chcete vyvolat. A pokud se chystáte vyvolat bytost, která se stane Bránou, dobře si rozmyslete, jestli je to na pozici, kde Bránu chcete. Její umístění není důležité jen pro její efekt, ale také pro efekty bytosti, které budete chtít vyvolat později.

HRA VLAADI CHVÁTILA

ILUSTRACE: DAVID COCHARD

DALŠÍ ILUSTRACE: JAKUB POLITZER

GRAFICKÝ DESIGN: FILIP MURMAK

PŘEKLAD: MICHAL POŽÁREK

Testeři: Fod, Marcela, a_mandible, HealingAura, Gregaria, Nightmare, StormKnight, VortexSurfer, Vitek, Kreten, Danielka, Juraj, Deacis, Kevin Outlaw, Alhagon, PetrGasparik, PitrPicko, Zdenek, RogueM, JBH1, Gallardus, Omnipraptor, Galego, PaulGrogan, ErictheHalfaBee, Benjamin, Nimral, Alenka, Vodka, Dávid, Jaro, Petr, Stáňa, Zuzka a další.

Zvláštní poděkování: Mé ženě Marcele za pomoc při programování a rozsáhlém online testování, Paulu Groganovi za organizování online testovacích her a Jasonu Holtovi za vytrvalé otevírání bran na Gatheringu.

Pro více informací se podívejte na www.tash-kalar.com

© Czech Games Edition, říjen 2015.
www.CzechGames.com
www.rexhry.cz

