

COLOSSAL ARENA

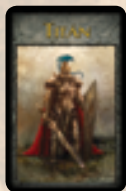
ÚVODEM

Vítejte u hry *Colossal Arena*! Pro všeobecnou zábavu dnes mezi sebou bojuje v aréně osm divokých nestvůr v zápase na pět kol. Přišli jste vsadit na tyto gladiátory své těžce vydělané zlato s nadějí na výhru a bohatství. Sázejte brzy a často, abyste podpořili svého favorita, neboť jak bojovníci postupně vypadávají, sázky mají stále menší hodnotu. Nakonec zůstanou pouze tři nestvůry – možná ty, na které jste si vsadili?

V této hře vklouzne 2 až 5 hráčů do rolí fanoušků, sázejících v aréně na nestvůrné gladiátory. Kdo arénu na konci zápasu opustí s největším množstvím zlata, je vítězem!

Cíl hry

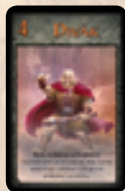
Cílem hry je získat co nejvíce zlata díky sázkám na bojovníky, kteří zápas přežijí. Čím dříve je sázka umístěna, tím větší má hodnotu. Ale pozor, kdo brzy vsadí hodně na určitého gladiátora, zvyšuje tím pravděpodobnost, že tento tvor bude vyřazen jeho protihráči. Na konci hry vyhrává ten, jehož sázky mají největší hodnotu ve zlatě.



karty nestvůr



bojové karty



karty diváků



sázecí žetony

Herní materiál

- **Nestvůry:** Těchto 8 karet s modrou zadní stranou představuje 8 nestvůr, které se zápasu zúčastňují. Každý tvor má **zvláštní schopnost**, která je aktivována tehdy, když jeho **mecenáš** (bude vysvětleno dále) zahraje bojovou kartu tohoto tvora.
- **Bojové karty:** Těchto 88 karet se žlutou zadní stranou je používáno při boji nestvůr mezi sebou. Pro každou z 8 nestvůr je jedna sada 11 bojových karet, očíslovaných od 0 do 10. Číslo na bojové kartě je její **síla**.
- **Karty diváků:** Těchto 11 karet se žlutou zadní stranou ukazuje bláznivé diváky, kteří skáčou do arény, aby za svého favorita sami bojovali. Jejich síla je 0–10, stejně jako u bojových karet, a jejich vyložení dočasně **ruší** zvláštní schopnost nestvůry, na kterou je zahrána (bude ještě vysvětleno později).
- **Sázecí žetony:** 25 kulatých dřevěných žetonů (vždy 5 kusů od každé z 5 barev) slouží pro sázky na jednotlivé nestvůry v zápase. Čím dříve je sázka provedena, tím větší má hodnotu v závěru hry, pokud příslušný tvor vydržel až do konce.

PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč si vybere barvu (červenou, zelenou, modrou, žlutou nebo bílou) a vezme si pět sázecích žetonů v této barvě.
2. Osm karet nestvůr vyložíte do řady vedle sebe lícem nahoru, přičemž nezáleží na pořadí.
3. Všechny karty se žlutou zadní stranou, tj. bojové karty a karty diváků, se společně zamíchají a vytvoří hrací balíček. Z tohoto balíčku každému hráči rozdejte lícem dolů 8 karet. Hráči si vezmou své karty do ruky a prohlédnou si je, nesmí je ale ukázat jinému hráči. Zbytek hracího balíčku položte lícem dolů vedle hrací plochy.
4. Libovolným způsobem je určen začínající hráč.



Takto vypadá hrací plocha na začátku hry.

STRUČNÝ PŘEHLED HRY

Hrací kolo

Hra má celkem pět **hracích kol**. Každé kolo se skládá z jednoho či více **tahů** každého hráče. První kolo zahájí začínající hráč svým prvním tahem, potom se pokračuje pořad dále po směru hodinových ručiček. Kolo končí, jakmile je vyřazena jedna nestvůra.

Hraní karet

V jednotlivých tazích hráči pokládají zvolené bojové karty pod příslušné karty nestvůr. Tyto karty tvoří **bojovou řadu**. Jestliže někdo zahrane bojovou kartu nestvůry, pro kterou již je vyložena jiná bojová karta, položí novou bojovou kartu na již vyloženou kartu tak, že starší karta bude úplně zakryta. Horní (tj. viditelná) karta uvádí aktuální **bojovou sílu** nestvůry.

Kontrola vyřazení

Pokud na konci tahu některého hráče mají všechny nestvůry, které zbývají v aktuální bojové řadě, vyloženu alespoň jednu bojovou kartu nebo kartu diváka, a jestliže má nějaká nestvůra *jako jediná* nejnižší bojovou sílu v této bojové řadě, pak je tato nestvůra vyřazena.

Když je nestvůra vyřazena, *otočí se její karta lícem dolů*. Poté je započata nová bojová řada pod poslední bojovou řadou a začíná další kolo hry. Na konci hry je tedy celkem 6 karetních řad (zcela nahoře řada karet nestvůr a pod ní pět bojových řad, pro každé kolo jedna; na konci těchto pravidel je zobrazen příklad, jak by mohla na závěr vypadat hrací plocha.)

Hodnota sázky

Každý hráč může během hry uzavřít celkem pět sázek, na což použije svých pět sázecích žetonů. Na konci hry se vyplácí každá sázka na nestvůru, která přežila všech pět bojových kol. Za každou takovou sázku je vyplacena určitá **hodnota**, podle kola, kdy byla vsazena:

Kolo, v němž bylo vsazeno	Hodnota sázky
1 (ještě zbývá 8 nestvůr)	4 zlaté
2 (ještě zbývá 7 nestvůr)	3 zlaté
3 (ještě zbývá 6 nestvůr)	2 zlaté
4 (ještě zbývá 5 nestvůr)	1 zlatý
5 (ještě zbývají 4 nestvůry)	0 zlatých

Kromě toho má každý hráč možnost uzavřít v prvním kole jednu **tajnou sázku**, která má v případě úspěchu hodnotu **5 zlatých**. Tajné sázky budou ještě vysvětleny později.

Mecenáš

Za mecenáše nestvůry se považuje ten hráč, který na danou nestvůru umístil sázky s celkově největší hodnotou. Například hráč vsadil na Draka v 1. a ve 2. kole hry, čímž je celková hodnota jeho sázek pro tento účel 7 zlatých (4 zlaté za sázku v prvním kole a 3 zlaté za sázku ve druhém kole). Pokud žádný jiný hráč nemá vsazeno na Draka v celkové hodnotě 7 nebo více zlatých, je tento hráč Drakovým mecenášem a může použít jeho zvláštní schopnost pokaždé, když na Draka zahraje bojovou kartu (viz dále).

Pokud by dva nebo více hráčů mělo vsazeno na danou nestvůru sázky o stejné nejvyšší celkové hodnotě, není mecenášem této nestvůry nikdo.

Tajná sázka se nikdy nezapočítává do celkové hodnoty sázky hráče na určitou nestvůru. Započítává se pouze v případě, že je tajná sázka *prozrazena*. Vsazení a zveřejnění tajné sázky bude vysvětleno ještě později.

PRŮBĚH HRY

Tah každého hráče se skládá ze čtyř fází:

1. fáze: Umístění sázky
2. fáze: Zahrání karty
3. fáze: Odhození a dobrání karet
4. fáze: Kontrola vyřazení

Pozor: Kdo v 1. fázi provede tajnou sázku, musí vynechat 2. fázi.

1. fáze: Umístění sázky

V této fázi hráč může:

- **Umístit jednu obyčejnou sázku:** Hráč položí jeden ze svých sázecích žetonů nad aktuální bojovou řadu nestvůry, kterou si vybral, pokud tam ještě sázecí žeton neleží.
nebo
- **Umístit tajnou sázku:** Hráč umístí jeden ze svých sázecích žetonů na jednu lícem dolů otočenou bojovou kartu ze své ruky a obojí položí před sebe, čímž uzavřel na tuto nestvůru tajnou sázku. **Tajné sázky mohou být uzavírány pouze v prvním kole hry.** Jakmile byla vyřazena první nestvůra, nejsou již možné žádné tajné sázky.

nebo

- **Prozradit tajnou sázku:** Hráč odkryje kartu, na které má umístěnu svou tajnou sázku, což mu například umožní, aby se stal mecenášem nestvůry.

nebo

- **Pasovat:** Hráč v této fázi nedělá nic.

Umístění obvyčejné sázky

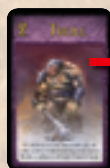
Chce-li hráč umístit obvyčejnou sázku, položí jeden ze svých pěti sázecích žetonů do sloupce své vybrané nestvůry nad aktuální bojovou řadu (viz obrázek). Na vyřazenou nestvůru nelze vsázet. Nezapomeňte – hodnota sázky závisí na tom, ve kterém kole hry byla umístěna. *Kromě toho může každé kolo na každou nestvůru vsadit vždy jen jeden hráč.* Např. má-li již v tomto kole jeden hráč vsazeno na Kyklopa, nemůže již v tomto kole nikdo jiný na Kyklopa vsadit (neplatí pro tajné sázky).

Umístění tajné sázky

Chce-li hráč umístit tajnou sázku, vybere si ze svých karet v ruce jednu bojovou kartu nestvůry, na kterou chce vsadit. Poté tuto kartu položí lícem dolů před sebe a na ni položí svůj sázecí žeton. Např. má-li hráč v ruce bojovou kartu Mága hodnoty 3 a chtěl by umístit tajnou sázku na Mága, položí nyní tuto kartu lícem dolů před sebe na stůl a položí na ni jeden svůj sázecí žeton. Bojová karta má v tomto případě pouze funkci oznámení, na kterou nestvůru byla tajná sázka umístěna, její síla nemá žádný význam. *Když je tajná sázka později prozrazena, hráč tuto kartu odhodí. Bude-li tajná sázka na závěr hry vyplacena, má hodnotu 5 zlatých.*

Dbejte na následující omezení ohledně tajné sázky:

- Každý hráč může provést v celé hře pouze jednu tajnou sázku.
- Tajné sázky mohou být umísťovány jen v prvním kole hry. **Jakmile byla vyřazena první nestvůra, nemohou již být uzavírány žádné tajné sázky.**
- V tahu, ve kterém hráč uzavře tajnou sázku, nemůže vyložit žádnou kartu do aktuální bojové řady (tj. vynechá 2. fázi svého tahu).



Vezměte kartu
ze své ruky...



...položte ji před sebe
lícem dolů...

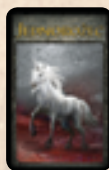


...a položte na ni
svůj sázecí žeton

Prozrazení tajné sázky

Namísto umístění obvyčejné sázky může hráč ve svém tahu prozradit svou tajnou sázku. V takovém případě kartu ležící pod jeho sázecím žetonem otočí lícem vzhůru a ukáže ji všem ostatním hráčům. Poté položí sázecí žeton *nad* příslušnou kartu nestvůry (ne nad aktuální bojovou řadu) a *odhodí otočenou bojovou kartu.*

Hráč může chtít prozradit tajnou sázku proto, aby se stal mecenášem nestvůry, protože *prozrazená tajná sázka má hodnotu 5 zlatých.* Stejně jako umístění tajné sázky znamená i její prozrazení, že hráč musí vynechat 2. fázi svého tahu.



karta nestvůry

Položte svůj sázecí žeton do sloupce zvolené nestvůry přímo nad aktuální bojovou řadu.



VELMI DŮLEŽITÉ!

Každý hráč může celkově umístit pouze 5 sázek; jednou umístěný sázecí žeton nemůže být vzat zpět!



aktuální bojová řada



Ukažte bojovou kartu ostatním hráčům...

...položte sázecí žeton nad kartu nestvůry...

...a odhoďte bojovou kartu.

2. fáze: Zahrání karty

V této fázi může hráč:

- **Zahrát jednu bojovou kartu:** Bojová karta se položí do aktuální bojové řady, do sloupce odpovídající nestvůry. Nelze zahrát bojovou kartu zobrazující vyřazenou nestvůru.

nebo

- **Zahrát jednu kartu diváka:** Karta diváka se položí do aktuální bojové řady, do sloupce libovolné nestvůry podle výběru hráče. Kartu diváka nelze vyložit do sloupce nestvůry, jež byla vyřazena.

nebo

- **Pasovat:** Aby v této fázi mohl hráč pasovat, musí ostatním hráčům ukázat své karty v ruce jako důkaz, že nemá žádnou použitelnou kartu.

Nezapomeňte: Hráč nemůže zahrát kartu ve stejném tahu, v němž uzavře svou tajnou sázku.

Zahrání bojové karty

Chcete-li zahrát bojovou kartu, položte ji do aktuální bojové řady do sloupce nestvůry zobrazené na kartě. Nelze zahrát bojovou kartu vyřazené nestvůry. Pokud již na daném místě nějaká karta leží, položte novou kartu přímo na ni tak, že pod ní ležící karta již nebude vidět – *přikrytá karta již neplatí a žádný hráč si ji nesmí prohlížet, dokud je zakryta.*



Vyberte nestvůru, pro kterou chcete kartu zahrát...

...položte kartu na zde již ležící karty...

...tak, aby je překryla.

Nezapomeňte: Bojové karty a karty diváků je možné zahrát pouze pro takovou nestvůru, která ještě nebyla vyřazena.

Kdo zahraje bojovou kartu nestvůry, jejímž je **mecenášem**, může ihned využít zvláštní schopnost této nestvůry. Tyto schopnosti budou podrobněji vysvětleny později, ale některá obecná pravidla platí pro všechny:

- Zvláštní schopnosti nestvůr mají přednost před normálními pravidly. Vždy, když je schopnost v rozporu s normálními pravidly, platí schopnost.
- Zvláštní schopnost nestvůry může používat vždy pouze aktuální mecenáš této nestvůry, ostatní hráči nikoli.

- Aktuální mecenáš nestvůry může použít danou zvláštní schopnost pouze tehdy, když ze své ruky zahraje bojovou kartu pro tuto nestvůru. Karty diváků a bojové karty, které byly vloženy prostřednictvím jiných zvláštních schopností, neaktivují zvláštní schopnost.

Zahrání karty diváka

Chcete-li zahrát kartu diváka, položte ji do aktuální bojové řady do sloupce libovolné dosud nevyřazené nestvůry podle svého výběru (jako kdyby karta diváka byla bojovou kartou zobrazující tuto nestvůru). Karta diváka ale nikdy nemůže aktivovat zvláštní schopnost nestvůry. A navíc také následující bojová karta, která je položena na kartu diváka, nemůže aktivovat zvláštní schopnost nestvůry!

Příklad: Tomáš zahrál kartu diváka pro Mága a přikryl s ní již ležící bojovou kartu. V následujícím tahu pokládá Petr, aktuální mecenáš Mága, bojovou kartu na kartu diváka a tímto ji překryje. Protože tato bojová karta byla položena přímo na kartu diváka, nemůže Petr použít zvláštní schopnost Mága.



Pasování

Může se stát, že všechny hráčovy karty v ruce jsou pouze bojové karty již vyřazených nestvůr. Pokud se to přihodí, nelze žádnou z těchto karet zahrát. Hráč musí své karty v ruce ukázat ostatním hráčům jako důkaz, že nemá žádnou použitelnou kartu, a v tomto tahu tedy nezahraje žádnou kartu. *Kdo však má alespoň jednu použitelnou kartu, nemůže pasovat.*

3. fáze: Odhození a dobrání karet

V této fázi svého tahu může každý hráč nejdříve odhodit až 3 bojové karty těch nestvůr, které jsou již vyřazeny. Lze to provést v jakémkoli pořadí, ale hráč musí každou kartu při odhození ukázat ostatním hráčům, aby se mohli přesvědčit o tom, že patří vyřazené nestvůře.

Kdo má po odhození méně než 8 karet v ruce, dobere si z hracího balíčku tolik karet, aby měl v ruce opět 8 karet.

Je-li tažena poslední karta hracího balíčku, hra *ihned* končí. Již se nebude ověřovat, zda má být nějaká nestvůra vyřazena. Toto je jediná možnost, kdy na konci hry přezijí více než tři nestvůry.

4. fáze: Kontrola vyřazení

Poslední akcí tahu hráče je prověření, zda není nějaká nestvůra vyřazena. Nestvůra je vyřazena tehdy, když má jako jedinou nejnižší bojovou sílu v aktuální bojové řadě a všechny žijící nestvůry mají v této bojové řadě alespoň jednu bojovou kartu či kartu diváka. Odstraněním nestvůry končí aktuální kolo hry.

KONEC HRY

Hra skončí buď na konci pátého kola hry nebo v tom okamžiku, kdy je odebrána poslední karta z hracího balíčku. Poté všichni hráči prozradí své tajné sázky a zjistí celkovou hodno-

tu svých sázek na nestvůry, které přežily. Hráč, jehož sázky mají největší hodnotu ve zlatě, se stává vítězem. Při shodě vyhrává ten hráč, který provedl poslední tah.

VYJEDNÁVÁNÍ

Hráči mohou volně vyjednávat s ostatními hráči, ale toto vyjednávání je nezávazné. Navíc hráči nemohou ukazovat žádnou ze svých karet v ruce ostatním hráčům (samozřejmě kromě situací, kdy to nařizují pravidla, jako např. při odhazování karet ve 3. fázi nebo díky použití zvláštní schopnosti nestvůry).

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI NESTVŮR

Amazonka (Zvěd)

Ten, kdo aktivuje její zvláštní schopnost, může táhnout přesně 3 karty (ne více, ne méně) z hracího balíčku a vzít si je do ruky. Pokud takto dobere poslední kartu hracího balíčku, hra ihned končí.

Drak (Ohnivý dech)

Ten, kdo aktivuje jeho zvláštní schopnost, může odstranit jednu jakoukoli viditelnou bojovou kartu nebo kartu diváka z jakékoli jiné nestvůry *v aktuální bojové řadě*. Karta, která byla odhalena díky použití této schopnosti, je nyní vrchní kartou pro danou nestvůru. Jakmile hráč zvedne kartu, aby ji odstranil, nemůže již změnit názor.

Ettin (Dvě hlavy)

Ten, kdo aktivuje jeho zvláštní schopnost, může ihned zahrát druhou kartu, jako by měl v tomto tahu další 2. fázi. Ettinovu zvláštní schopnost nelze během tahu aktivovat více než jednou.

Jednorožec (Teleportace)

Ten, kdo aktivuje jeho zvláštní schopnost, může vyměnit jakékoli dvě viditelné bojové karty **zobrazující stejnou nestvůru** (včetně Jednorožce). *Jestliže má například Drak aktuální bojovou sílu 4, ale bojová karta v předchozí bojové řadě má sílu 8, může mecenáš tyto dvě karty vyměnit přemístěním bojové karty síly 8 do aktuální bojové řady a přemístěním bojové karty síly 4 zpět do předchozí bojové řady.*

Kyklop (Omráčení)

Ten, kdo aktivuje jeho zvláštní schopnost, si nejdříve může vybrat jiného hráče. Poté vezme náhodně polovinu (zaokrouhleno nahoru) jeho karet z ruky a položí je před něj na stůl lícem dolů, aniž by se na ně podíval. Jejich majitel nemůže tyto karty ve svém následujícím tahu použít. Tyto karty si musí vrátit zpět do ruky během 3. fáze svého tahu, po odhození karet, ale před doplněním karet v ruce do osmi.

Mág (Jasnovidec)

Ten, kdo aktivuje jeho zvláštní schopnost, ji může využít až ve 3. fázi svého tahu. Avšak během této fáze *může hráč odhodit bojové karty zobrazující žijící nestvůry, stejně jako ty, které zobrazují nestvůry, jež již byly vyraženy*. Hráč také *nemusí ukazovat žádnou z těchto karet ostatním hráčům*. Místo toho může srovnat všechny karty, které odhazuje, na hromádku a položí ji na odhazovací balíček lícem vzhůru. Stále ovšem nelze odhodit více než tři karty.

Titán (Krádež)

Ten, kdo aktivuje jeho zvláštní schopnost, si může vybrat jiného hráče, který má v ruce alespoň tři karty. Vezme si z jeho ruky tři karty a podívá se na ně, jednu si ponechá a zbylé dvě vrátí majiteli, aniž by je viděl kdokoli jiný. Mecenáš může ostatním hráčům říci, jaké to byly karty, ale *nesmí jim karty ukázat*. Mecenáš si nemůže vzít karty, které leží před hráčem lícem dolů díky zvláštní schopnosti Kyklopa.

Troll (Regenerace)

Ten, kdo aktivuje jeho zvláštní schopnost, si může vzít jednu viditelnou bojovou kartu zobrazující Trolle z dřívější bojové řady a přidat si ji do ruky.

Příklad, jak by mohla na konci hry vypadat hrací plocha.

Na zobrazeném příkladu jsou přeživšími nestvůrami Amazonka, Troll a Drak, tudíž se počítají sázky pouze na tyto tři nestvůry. To znamená, že bílý hráč má 2 zlaté, červený hráč má 6 zlatých, žlutý hráč má 7 zlatých, modrý hráč dokonce 12 zlatých, ale zelený hráč všechny trumfne s 15 zlatými (jeho tajná sázka na Trolle mu vynesla pěkný zisk, ale rozhodnutí přineslo až to, že uspěl se dvěma sázkami za 4 zlaté). Zelený se stává vítězem!



Autor hry: Reiner Knizia
Překlad: Jiří Klumpar
Ilustrace: Jan Patrik Krásný
Design karet: Ludovít Lukáč
České vydání: ALTAR 2009