

KITSUNE

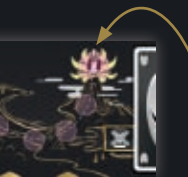


Hrajte sami nebo v týmu! Využijte sílu karet tak, aby vaše kitsune (japonsky liška) postoupila na stupnici moudrosti.

Kitsune jsou rozděleny do 2 klanů: Zenko (modré karty) a Yako (oranžové karty). Od začátku hry máte přiřazenou svoji barvu klanu, ale během hry musíte hrát jak s kartami svého klanu, tak s kartami soupeře.

HERNÍ MATERIÁL

- 1 pravidla
- 2 ukazatele kitsune  
- 1 deska moudrosti
- 5 žetonů síly 
- 30 karet Kitsu 
- 2 karty přípravy hry
- 12 karet klanů (6 modrých, 6 oranžových)
- 1 žeton vůdce 
- 3 karty vítězství kola 



Kolo se skládá ze série štychů a končí vítězstvím klanu, který posune svůj ukazatel kitsune na pole absolutní moudrosti. Hra je u konce, jakmile některý klan vyhraje 2 kola.



Hráči stejného klanu (stejná barva) jsou spoluhráči.

Hráči soupeřícího klanu (v druhé barvě) jsou protivníci.

- > **Hra pro 2 hráče** se hraje 1 proti 1.
- > **Hra pro 4 hráče** se hraje v týmech 2 proti 2.
- > **Hra pro 6 hráčů** se hraje v týmech 3 proti 3.

PŘÍPRAVA HRY

- Zvolte si klan (modrý nebo oranžový) nebo jej určete náhodně a vezměte odpovídající kartu klanu. Položte ji před sebe.

- > **Ve hře pro 2 nebo 4 hráče** vyřad'te karty Kitsu se symbolem .

- Umístěte karty přípravy hry pro **2/4/6** hráčů doprostřed stolu. Sedněte si podle rozmístění uvedeného na kartě a podle instrukcí níže.
- Každý hráč před sebe umístí kartu v barvě svého klanu.
- Herní desku sestavte a umístěte na okraj herního prostoru.

PŘÍPRAVA KOLA

- Oba ukazatele kitsune umístěte na startovní pole stupnice; žetony síly na vyznačená místa ve spodní části desky moudrosti.
- Náhodně určete začínajícího hráče pro 1. kolo. Pro další kola si jej vybere vítězný tým ze svých hráčů. Tento hráč si vezme žeton vůdce a položí jej na svou kartu klanu. Tento hráč poté vezme karty Kitsu, zamíchá je a rozdá hráčům.

- > **Hra pro 2 hráče** – každý hráč dostane 6 karet. Zbývající karty vytvoří dobírací balíček, který položíte lícem dolů na vyhrazené místo vlevo od desky.
- > **Hra pro 4 hráče** – každý hráč dostane 6 karet.
- > **Hra pro 6 hráčů** – každý hráč dostane 5 karet.

- Každý hráč si nyní vymění 1 kartu se svým spoluhráčem: před začátkem hry každý hráč položí jednu kartu lícem dolů před svého spoluhráče. Jakmile tak učiní všichni, hráči si vezmou kartu položenou před sebou a přidají ji mezi své karty.

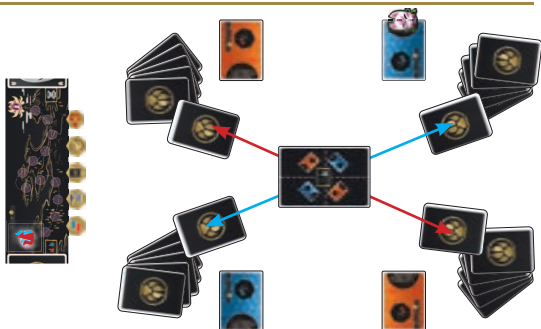
- > **Ve hře pro 2 hráče** – žádné karty nevyměňují.
- > **Ve hře pro 6 hráčů** – hráči předají kartu spoluhráči po své levici.

Šipky označují výměnu karty mezi spoluhráči na začátku každého kola.

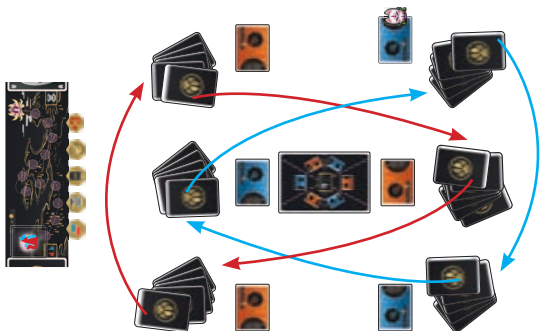
příprava pro 2 hráče



příprava pro 4 hráče



příprava pro 6 hráčů



PRŮBĚH KOLA

TAH HRÁČE

Začíná hráč, který má žeton vůdce. Provede jednu z následujících akcí:

- **POVINNÁ AKCE:** Zahrajte před sebe lícem vzhůru kartu z ruky. Tato karta může být karta vašeho klanu, klanu soupeře nebo může jít o speciální kartu.
- **DOBROVOLNÁ AKCE:** Pokud máte žeton síly, můžete jej zahrát spolu s kartou.

Poté následuje další hráč ve směru hodinových ručiček. Takto pokračujte, dokud před sebe každý hráč nezahraje jednu kartu lícem vzhůru.

- > **Při hře pro 2 hráče** se hráči střídají v hraní karet tak, aby před sebou oba měli vyložené 2 karty.

KONEC ŠTYCHU

- > **Při hře pro 2 nebo 4 hráče** štych končí, jakmile byly zahrány 4 karty.
- > **Při hře pro 6 hráčů** štych končí, jakmile bylo zahráno 6 karet.

Sečtete hodnoty všech karet stejné barvy. Klan s vyšší hodnotou vyhrává štych. Rozdíl mezi oběma barvami určuje o kolik polí se posune ukazatel kitsune vítězného klanu. Ukazatel se po desce posouvá vždy doprava.



Příklad: Modrý klan má součet celkem 6. Oranžový klan má součet celkem 8. Oranžový klan vyhrává štych a posune svůj ukazatel o 2 pole doprava ($8 - 6 = 2$).



Všechny karty zahrané do tohoto štychu odložte lícem dolů na vyhrazené místo u pravé strany desky.

Pozor: Odložené karty si nesmíte prohlížet.

- > **Při hře pro 2 hráče:** Pokud v dobíracím balíčku dosud zbývají karty, každý hráč si dobere do ruky 2 nové karty z balíčku.

Žeton vůdce předejte dalšímu hráči po směru hodinových ručiček. Tento hráč zahájí další štych.

Nemáte karty v ruce a kolo stále běží?

Zamíchejte odkládací balíček a rozdejte všechny karty hráčům. Hráči provedou výměnu karet se spoluhráčem, stejně jako na začátku hry. Pokračujte v kole.

KONEC KOLA

Kolo končí okamžitě, jakmile některý ukazatel kitsune dojde na poslední pole na stupnici moudrosti.

- Odložte zbývající karty v ruce.
- Hráči si ponechají své žetony síly, pokud je mají.
- Připravte nové kolo, viz str. 2.
- Začněte další kolo.

KONEC HRY

Pokud se vašemu klanu podařilo zvítězit ve dvou kolech, vyhráváte hru.

Použijte karty vítězství kola k zaznamenání toho, který klan již vyhrál kolo.



SPECIÁLNÍ KARTY (EFEKTY JSOU POVINNÉ)



Karty Katana (×2): Když zahrajete tuto kartu, okamžitě zničíte jednu kartu s číslem (1 až 6), kterou zahrál lícem vzhůru jiný hráč. Zničenou kartu otočte lícem dolů. Nebude se počítat do aktuálního štychu.

Upřesnění: Pokud zahrajete Katanu do štychu a dosud nebyla zahrána žádná karta s číslem, Katana nemá žádný efekt.



Karty Bílé kitsune (×2): Prohodí barvy karet s číslem v aktuálním štychu. Modré karty se stanou oranžovými a naopak.

Upřesnění: Pokud jsou ve stejném štychu zahrány dvě karty Bílé kitsune, jejich efekty se vzájemně zruší.



Karty Černé kitsune (×2): Tato karta přinutí následujícího hráče (po směru hodinových ručiček) zahrát kartu v barvě klanu hráče, který zahrál tuto kartu Černé kitsune. Pokud hráč nemá kartu v potřebné barvě, může místo toho zahrát kartu svého klanu nebo speciální kartu.

Je zakázáno lhát nebo blafovat.

Příklad: Jste členem modrého klanu. Hráč před vámi zahrál kartu Černé kitsune. Musíte tedy zahrát oranžovou kartu, pokud nějakou máte.

ŽETONY SÍLY



Pokud soupeřící klan posune svůj ukazatel kitsune o 4 a více polí na stupnici moudrosti, váš klan získá žeton síly.

- Vyberte si jeden z dostupných žetonů u spodní části desky moudrosti.
- Určete, který hráč z klanu jej obdrží.
- Tento hráč umístí žeton síly na svou kartu klanu.
- Po použití umístí žeton nad desku moudrosti.
- V dalším kole budou všechny žetony síly opět k dispozici.



DŮLEŽITÉ: Váš tým nesmí získat další žeton síly, pokud již jeden má.



Oboustranný žeton: Hráč, který zahraje tento žeton, si zvolí, zda pro daný štych přičte hodnotu 3 oranžovému nebo modrému klanu.

Upřesnění: Tento žeton je ovlivněn efektem karty Bílé kitsune.



Když zahrajete tento žeton, klan, který vyhrál štych, neposune svůj ukazatel kitsune. Nezáleží na tom, který klan žeton zahrál.



Hráč, který zahraje tento žeton, zahraje svou kartu lícem dolů a položí na ni tento žeton. Tato karta je chráněna před efektem karty Katana. Kartu odhalíte na konci štychu.

Upřesnění: Tento žeton nelze zahrát na kartu Katana nebo Černé kitsune.



Hráč, který zahraje tento žeton, si může prohlédnout zahrané karty z posledního štychu (tj. 4 nebo 6 karet), vybrat si z něho jednu kartu a přidat ji do své ruky.

Upřesnění: Tento hráč bude mít o 1 kartu více než ostatní hráči. Jakmile ostatním hráčům dojdou karty, tento hráč musí odhodit svou zbývající kartu.



Když zahrajete tento žeton, barvy karet s čísly se pro aktuální štych vymění. Modré karty se stanou oranžovými a naopak.

Upřesnění: Pokud zahrajete tento žeton po kartě Bílé Kitsune, její efekt je zrušen. To samé platí i naopak.

TYPY KARET A JEJICH POČTY

TYP KARTY	POČET KARET NA BARVU (hra pro 2 a 4 hráče)	POČET KARET NA BARVU (hra pro 6 hráčů)
1	3	4
2	2	3
3	1	2
4	1	1
5	1	1
6	1	1
Bílá kitsune	2	2
Černá kitsune	2	2
Katana	2	2

• TVŮRCI •

Autor: Thomas Favrelière

Ilustrace: Naïade

Grafická úprava: Valériane Holley

Pravidla: GRRRE Games

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák,

Pavel Skalický,

Tomáš Tvrdý

Grafická úprava: Matěj Uhlíř



TLAMA
games