



Katapult Duel

Bitva začala!



KRISTIAN FOSH



DAMIEN MAMMOLITI



CÍL HRY

Sestřelte všechny protivníkovy rytíře!

Jako generál povedete svou armádu k vítězství... nebo k drtivé porážce. Postavte pevný hrad k ochraně svých statečných rytířů a použijte katapult k útoku na nepřítele! Jakmile jsou sraženy všechny figurky rytířů některého z hráčů, bitva končí. Vítězná armáda musí mít alespoň jednoho rytíře stojícího vzpřímeně.

Obsah hry



Upozornění!

Toto je hra o stavění/bourání plastových kostek a figurek, nikoli o útočení na vašeho protivníka, domácí mazlíčky nebo lidi, kteří se nešťastně připlou do bitevního pole. Prosím, hrajte férově a dbejte na to, abyste nikomu neublížili a nic nepoškodili... kromě protivníkovy opevněné hradu!

Důležité: Používejte pouze koule a gumičky dodané s touto hrou. Nikdy nenabíjejte katapult ničím jiným než přiloženými dělovými koulemi. Gumičky používejte jen podle pokynů v pravidlech. Nepokoušejte se zvyšovat napětí gumiček žádným jiným způsobem.

Ukazatel vzdálenosti

Některá pravidla hry vyžadují měřit vzdálenost mezi dvěma objekty. Vzdálenost 1 odpovídá šířce ukazatele vzdálenosti, vzdálenost 2 odpovídá jeho délce.



Rychlá hra

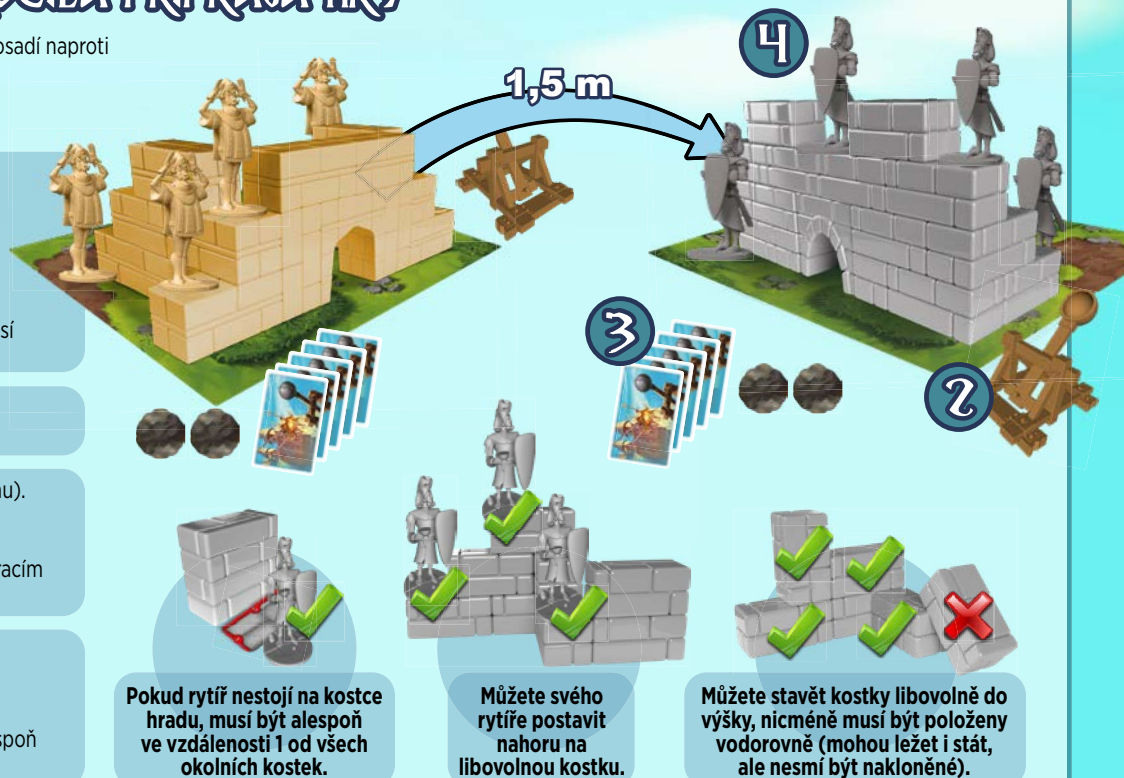
1 Příprava hry: Každý hráč obdrží desku hráče, katapult, 4 dělové koule, 5 rytířů a všechny kostky hradu své barvy. Oba hráči položí své desky hráčů naproti sobě (cca ve vzdálenosti 1,5 m) a na nich si postaví hrad podle libosti. Poté umístí všech 5 rytířů na kostky hradu.

2 Průběh hry: Hráči se pravidelně střídají a jeden po druhém vystřelují dělové koule pomocí svého katapultu s cílem srazit protivníkovy rytíře. První hráč, který sestřelí všechny figurky rytířů nepřítele, se stává vítězem!

Pokročilá příprava hry

Každý hráč si vezme svou bránu, 16 kostek hradu, 5 rytířů a desku hráče. Hráči se posadí naproti sobě, ideálně na podlahu, přibližně 1,5 metru od sebe.

Každé pravidlo, které se týká kostek hradu se vztahuje i na bránu.



1 Umístěte svou herní desku před sebe a použijte kostky hradu ke stavbě vlastního hradu. Během stavby platí následující PRAVIDLA PRO UMÍSTOVÁNÍ KOSTEK:
Použijte všechny své kostky k postavení hradu. Všechny kostky musí být umístěny uvnitř herní desky (nesmí přesahovat hranice desky, což platí i pro kostky ve vyšších patrech).
Kostky můžete umísťovat a skládat přímo na desku nebo vrstvit na sebe, musí však být položeny ve vodorovné poloze (nesmí být nakloněné).

2 Každý hráč umístí svůj katapult vlevo nebo vpravo od své desky hráče. Přední část katapultu může být maximálně 2 vzdálenosti od okrajů desky.

3 Každý hráč obdrží 2 dělové koule a 6 akčních karet (jednu od každého druhu). Karty zamíchejte a vezměte si 3 do ruky. Zbýlé položte lícem dolů vedle své desky hráče.
Během herní fáze Úklid (viz dále), pokud stále máte k dispozici karty v dobíracím balíčku, si vezměte 1 kartu do ruky za každého svého vyřazeného rytíře.

4 A konečně, rozmístěte všechny své rytíře. Dodržujte tato PRAVIDLA PRO UMÍSTOVÁNÍ RYTÍŘŮ:

Všichni rytíři musí stát vzpřímeně na herní desce nebo na kostkách. Pokud stojí přímo na desce hráče (a nikoliv na kostce), musí být umístěni alespoň ve vzdálenosti 1 od všech okolních kostek.

Pokud rytíř nestojí na kostce hradu, musí být alespoň ve vzdálenosti 1 od všech okolních kostek.

Můžete svého rytíře postavit nahoru na libovolnou kostku.

Můžete stavět kostky libovolně do výšky, nicméně musí být položeny vodorovně (mohou ležet i stát, ale nesmí být nakloněné).

PRŮBĚH HRY

Hra Katapult Duel probíhá v kolech. Začíná mladší hráč a každý z hráčů má v jednom kole jeden tah. Jakmile oba hráči odehrají svůj tah, kolo končí. Hraje se dál, kolo za kolem, dokud nezůstane pouze jeden hráč s alespoň jedním stojícím rytířem na své desce hráče. Hráč s posledním stojícím rytířem je prohlášen za nejlepšího dělostřelce a vítěze hry!

Tah každého hráče se dělí do čtyř fází: Taktika, Zamíření, Střelba a Úklid. Tyto fáze musíte dokončit v uvedeném pořadí, jednu po druhé. Na konci fáze Úklid váš tah končí.

1. TAKTIKA

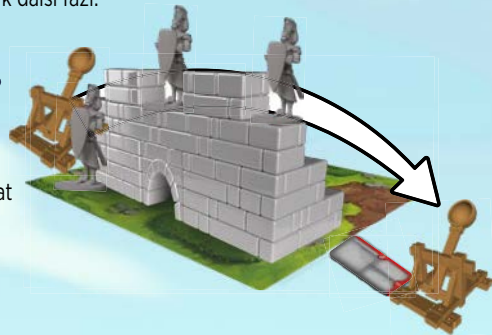
Můžete si vybrat jednu z akčních karet, které máte v ruce, a zahrát ji podle instrukcí na kartě. Pokud není uvedeno jinak, kartu poté odložte zpět do krabice.

Pokud už žádné karty v ruce nemáte (nebo je nechcete zahrát), přejděte k další fázi.



2. ZAMÍŘENÍ

Můžete přesunout a/nebo otočit svou zbraň na jakékoli platné místo (musí však zůstat maximálně ve vzdálenosti 2 od bočního okraje vaší desky hráče).



3. STŘELBA

Vložte jednu dělovou kouli do svého katapultu a vystřelte! Pokud používáte akční kartu Rychlá střelba, můžete nabít druhou kouli a vystřelit znovu (bez změny umístění zbraně).



4. ÚKLID

Pokud byly v rámci vašeho tahu zcela odstraněny kostky nebo rytíři z jakékoliv desky hráče, odeberte je a vraťte zpět do krabice. Rovněž odstraňte všechny figurky rytířů, které byly sraženy (leží nebo jsou nakloněné).

Pokud hráči nezůstal žádný stojící rytíř, prohrál hru! Pokud ne, bitva stále pokračuje. **Pamatujte:** pokaždé, když ztratíte jednoho ze svých rytířů, můžete si z vrchu svého balíčku vzít jednu akční kartu a přidat si ji do ruky (pokud ve vašem dobíracím balíčku ještě nějaké karty zbývají).

Nezapomeňte si sebrat zpět dělové koule, které jste použili, budete je znovu potřebovat.



PŘEHLED AKČNÍCH KARET



Přestavba: Přesuňte tři své libovolné kostky hradu. Můžete vzít jakoukoli kostku ze své desky hráče nebo i některou z dříve odstraněných z krabice a umístit ji na platné místo na desce hráče (tj. pořád musíte dodržet pravidla pro umísťování kostek i rytířů). Kostku hradu smíte položit i na jiné kostky, ale nesmíte při tom posunout, převrátit nebo jinak narušit figurky rytířů ani jiné kostky.



Zloděj: Vezměte si náhodně jednu kartu z ruky soupeře (tak, že vidíte jen ruby karet) a kartu následně otočte. Pokud je odhalená karta také karta Zloděj, obě se odhodí a nic dalšího se nestane. Pokud je to jiná karta, ihned ji použijte proti svému soupeři. Poté obě karty odhodte.



Zrádce: Pouze pro toto kolo, během fází Zamíření a Střelba, převezmete kontrolu nad zbraní soupeře a použijete ji místo své vlastní. Můžete ji otočit, ale ne přemístit. Jedná se o vzácný a silný útok – použijte ho moudře!



Rychlá střelba: Během tohoto tahu vystřelte svým katapultem dvakrát. Mezi střelami nesmíte zbraň přesunout na jiné místo. Smíte ji pouze znovu nabít dělovou koulí a vystřelit.



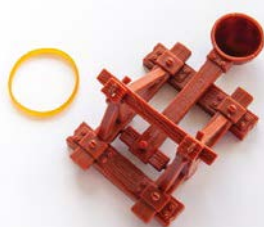
Pochod: Přesuňte až 3 své rytíře, kteří jsou ve hře (ne z krabice), na nové platné místo, přičemž musíte dodržet pravidla pro umísťování rytířů.



Dvojitý útok: Zkopírujte efekt karty, která byla zahrána vámi nebo vaším soupeřem v minulém kole.

SESTAVENÍ KATAPULTU

1



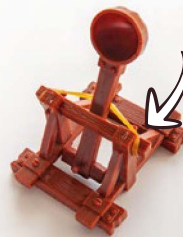
Umístěte katapult na rovný povrch a vezměte jednu gumičku z krabice.

2



Přípevněte jeden konec gumičky na levou stranu katapultu.

3



Přetáhněte gumičku za katapult a upevněte ji na druhé straně.

4



Nedaří se vám to a potřebujete pomoc? Podívejte se na instruktážní video na www.mojedino.cz/katapult-duel.



©2020 Catapult Feud and its logo are trademarks of Vesuvius Media Ltd. All rights reserved.

VÝVOJ: Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis
GRAFICKÁ PŘÍPRAVA: Kristian Fosh, Luis Brüh
ČESKÁ EDITACE: Mariana Krejčířiková

Distributor: Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108, 295 01 Mnichovo Hradiště
Česká republika
www.mojedino.cz

