Příběhy Impéria

DUEL

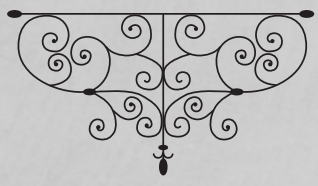
VÝROČNÍ MINIHRA

DUEL
VÝROČNÍ MINIHRA

Vytvořili bratři Kryštof a Jonáš Ferencovi k ročnímu výročí vydání hry na hrdiny Příběhy Impéria

Za vydatné pomoci Petra a Petry Kopáčových, pánů Jakuba Maruše, Jiřího Petrů a Petra Chvala

v Brně, Léta Páně 2010



Pravidla hry

O čem je tato hra?

O soubojích na život a na smrt ve věcech cti.

V této hře se dva ctihodní gentlemani setkají za úsvitu na nějakém odlehlém místě a pod dohledem svých sekundantů se pokusí obhájit svou čest a zabít svého protivníka v souboji.

Duel! je jednoduchá a svižná hříčka, jejíž odehraní nezabere více než pár minut. Můžete si s nimi zkrátit chvíle před hrou, kdy například čekáte na opozdilé hráče.

Tato hra je zasazena do viktoriánského prostředí hry na hrdiny Příběhy Impéria. Informace o ní najdete na webové adrese:
http://imperium.mytago.cz/

Co je potřeba ke hře?

- Přesně **dva hráče**, představující oba duelanty. U hry může být samozřejmě i více hráčů, ale musí se střídat v jednotlivých hrách – duelech. Není to problém, protože hra samotná je velmi svižná a rychlá.
- Vytištěné **herní karty** z tohoto PDF (stačí dvakrát vytisknout strany 4–5).
- **Sadu kostek** pro Příběhy Impéria* (pro hody na zasažení protivníka, nejlépe dvě sady – pro každého hráče jedna).

Jak vypadá hra?

Naproti sobě stojí odhodlaní gentlemani, z nichž každý je vyzbrojen dvěma jednorannými soubojovými pistolemi. Čekají na signál, aby mohli začít pálit a vysloužit si čest či smrt.

V hříčce Duel! představuje každý hráč jednoho duelanta a snaží se porazit svého protivníka. Vykládané karty pak představují jednotlivé akce, které provádějí. Ve chvíli, kdy dojde k výstřelu, rozhoduje o úspěchu či neúspěchu hod kostkami.

Karty se vynášejí v kolech tak, že každý hráč vyloží jednu kartu rubem nahoru na stůl. Ve chvíli, kdy mají oba hráči vyloženo, obě karty se najednou odkryjí a vyhodnotí.

Karty míření si hráč vykládá před sebe a zůstávají na stole, zatímco ostatní mají jednorázový efekt a po použití jsou vyřazeny ze hry. Jednou vyložené karty se již do ruky nevracejí.

Cestou k úspěchu a porážce nepřítele je určení správné taktiky a dovedného předvídání kroků soupeře. Ale i když všechno zvládnete na jedničku, neznamená to, že nutně musíte vyhrát – o vašem úspěchu rozhodne také notná dávka štěstí.

Požaduji satisfakci!

Před každou hrou je třeba si uvědomit, že hra je o dvou gentlemanech svářících se o svou čest. Proto si hráči před hrou musí určit co (nebo kdo) je předmětem sporu a jak (a kterému) gentlemanovi bylo nactiutrháno. Pro samotnou hru to nemá žádný vliv, ale snad se u vymýšlení roztodivných situací pobavíte.

Akční balíček:

Každý z hráčů má během hry svůj Akční balíček, pomocí kterého provádí své akce. Při každé hře si k tomuto balíčku přidá 2 karty, které na začátku náhodně vylosuje z Žolíkového balíčku.
V akčním balíčku každého hráče jsou následující karty – 5x Míření, 2x Blaf a 2x Výstřel!
Hráč má během hry k dispozici všechny karty v ruce.

Průběh hry:

Poté, co jsou vylosovány žolíkové karty a hráč si je přidá ke svému Akčnímu balíčku, vyloží před sebe kartu míření. Každý z hráčů tak začíná souboj s jednou vyloženou kartou míření. Nyní již můžeme přistoupit k samotnému duelu.

Duel probíhá v kolech. Na začátku každého kola vyloží hráči jednu kartu z akčního balíku rubem vzhůru. Poté, co jsou oba hráči hotovi, otočí každý svou kartu a vyhodnotí jejich účinky (viz níže).

Karty:

Míření - Základní akce hry. Hráč se rozhodne, že obětuje rychlost, zamíří a zlepší si tak svou šanci na zásah. Ovšem riskuje, že zatímco bude mířit, jeho protivník mezitím vystřelí.
Za každou kartu Míření, která je vyložena před hráčem, si přičítá +1 k hodu kostkou (například za tři vyložené karty míření tak získává bonus +3).
Blaf - Hráč se pokusí protivníka znervóznit a vyvést z míry. Vyložená karta Blaf odstraní dvě karty míření z protivníkovy vyložené hromádky (má-li ten vyloženou pouze jednu kartu, odstraní se jen jedna). Blafování je ošidná věc, a nemusí proto vyjít. Pokud soupeř hraje Blaf ve stejném kole, účinky obou karet se negují. Stejně tak je Blaf negován současně vyloženou kartou Výstřel! nebo Nervy z ocele.
Výstřel! - Každý hráč má dvě nabité soubojové pistole, může tedy vystřelit maximálně dvakrát. Při vyložení této karty již hráč nechce dále čekat a rozhodne se svého protivníka na místě zastřelit. Vypálí z jedné ze svých pistolí, a aby zjistil, zda zasáhl, musí hodit kostkami. Hráč si hodí čtyřmi kostkami a k výsledku přičte bonus za vyložené karty Míření (viz. výše). Musí přitom dosáhnout výsledku 4 a více. V takovém případě zasáhne svého protivníka a ten se s výkřikem skácí k zemi. Zasažený protivník se považuje za mrtvého a hra pro něho končí. Pokud hráč mine a již nemá další výstřel, je vydán protivníkovi napospas – obě pistole jsou prázdné. Může proti protivníkovi použít zbytek svých karet, ale již nemá, jak by jej vyřadil. Vyloží-li oba hráči najednou kartu Výstřel!, provedou se obě akce současně a oba hráči mohou najednou zemřít.
Výstřel také neguje ve stejném kole vyložený Blaf.
Vyložení karty Výstřel! nemá žádný vliv na hráčovy vyložené karty míření.
Žolíkové karty - Mají zvláštní funkci. Jejich efekty jsou vždy popsány na jednotlivých kartách. Kromě jediné (Zmatený signál), která se vykládá ještě před hrou, se žolíkové karty vykládají stejně jako akční karty.

Konec hry?

Hra končí ve chvíli, kdy je jeden (nebo oba) z hráčů zasažen a umírá sražen vypálenou kulí, oba hráči minou všechny své výstřely, nebo vyplýtvají všechny karty z akčního balíku.
Zůstanou-li oba hráči naživu, jedná se o remízu. Je na nich, zda se rozhodnou věc cti považovat za vyřízenou, nebo si nechají dobít pistole a pokračovat v souboji (v tom případě se prostě celý souboj odehraje znovu).

Jak správně vytisknout herní karty?

Abyste si mohli Duel! zahrát, bude potřeba vytisknout herní karty. Stačí na jakékoliv stolní tiskárně dvakrát vytisknout strany 4 a 5. Můžete jak černobíle tak i barevně. Pro lepší výsledek je dobré kartičky vytisknout na nějaký papír s vyšší gramáží.
Pokud chcete ještě lepší vzhled karet, můžete je opatřit i rubem. Najdete jej na straně 6 a 7 tohoto dokumentu (můžete použít buď oboustranný tisk, nebo je na rub karet přilepit).

Pokud chcete šetřit papírem, nebo chcete cestovní sadu Duelu!, můžete si vytisknout miniverzi hry – najdete ji na konci tohoto dokumentu na stranách 8–10. Pro hraní vám bude stačit vytisknout dvakrát stranu 8. Strany 9 a 10 jsou ruby.

Lze využít Duel! pro hry Příběhů Impéria?

Můžete se rozhodnout použít Duel! pro vyřešení souboje pistolemi, který odehráváte ve své hře Příběhů Impéria. V takovém případě se zavádí dodatečné pravidlo, že ten hráč, který má vyšší dovednost použitou v souboji, si lízne před soubojem o jednu žolíkovou kartu více (začíná tedy se třemi žolíkovými kartami). V souboji pak lze pomocí bodů osudu přehazovat výsledky hodů jako obvykle.
Než se rozhodnete Duel! při hře využít, určitě si jednou nebo dvakrát zahrajte dopředu, abyste tušili, jak se hra chová a jak ji hrát.

Přejeme vám příjemnou zábavu!

---

*Stejně jako Příběhy Impéria, využívá Duel! čtyř kostek FUDGE, kterými se vždy hází najednou. Hod kostkami spočívá v sečtení výsledků na jednotlivých kostkách. Každá kostka má na svých stěnách 2x symbol [+] (znamená +1), 2x symbol [–] (znamená -1) a dvakrát prázdnou stranu [ ](která značí 0). Ty se prostě sečtou.

Výsledkem hodu [+],[+],[-] a [ ] tak +1, hodu [-],[-],[-] a [+] pak -2.

Žolíkové karty - (vytisknout 2x)

Mokrý prach!

Pokud je Mokrý prach hrán proti kartě Výstřel!, tak je výstřel zrušen a rána vyšla vniveč (výstřel se automaticky považuje za neúspěšný).

Nervy z ocele.

Pokud je zahrána proti Blafu, tak ho zruší. Nervy z ocele se také počítají jako karta Míření.

+1

Pomoc démona!

Hráč při vyložení této karty naslepo vybere jednu kartu z balíčku protivníka a vyřadí ji ze hry.

Vítr!

V tomto a následujícím kole mají všechny Výstřely -2 k hodu na zásah.

Čtení myšlenek.

Poté, co jsou na konci kola odkryty karty a jedna z nich je Čtení myšlenek, může ji hráč, který ji vyložil, nahradit kteroukoli jinou kartou z ruky (tentokrát však již se znalostí karty, kterou vyložil soupeř).

Plačící milenka.

Je-li zahrána, tak ruší jedno vyložené protivníkovo míření. Plačící milenka se také počítá jako karta Míření.

-1 +1

Zmatený signál!

Před začátkem hry může hráč vyložit tuto kartu z ruky. V takovém případě jeho protivník nestihl zareagovat a první kolo nevykládá žádnou kartu. Pokud oba hráči vyloží Zmatený signál, efekt se ruší, a hraje se jako obyčejně.

Čtení myšlenek.

Poté, co jsou na konci kola odkryty karty a jedna z nich je Čtení myšlenek, může ji hráč, který ji vyložil, nahradit kteroukoli jinou kartou z ruky (tentokrát však již se znalostí karty, kterou vyložil soupeř).

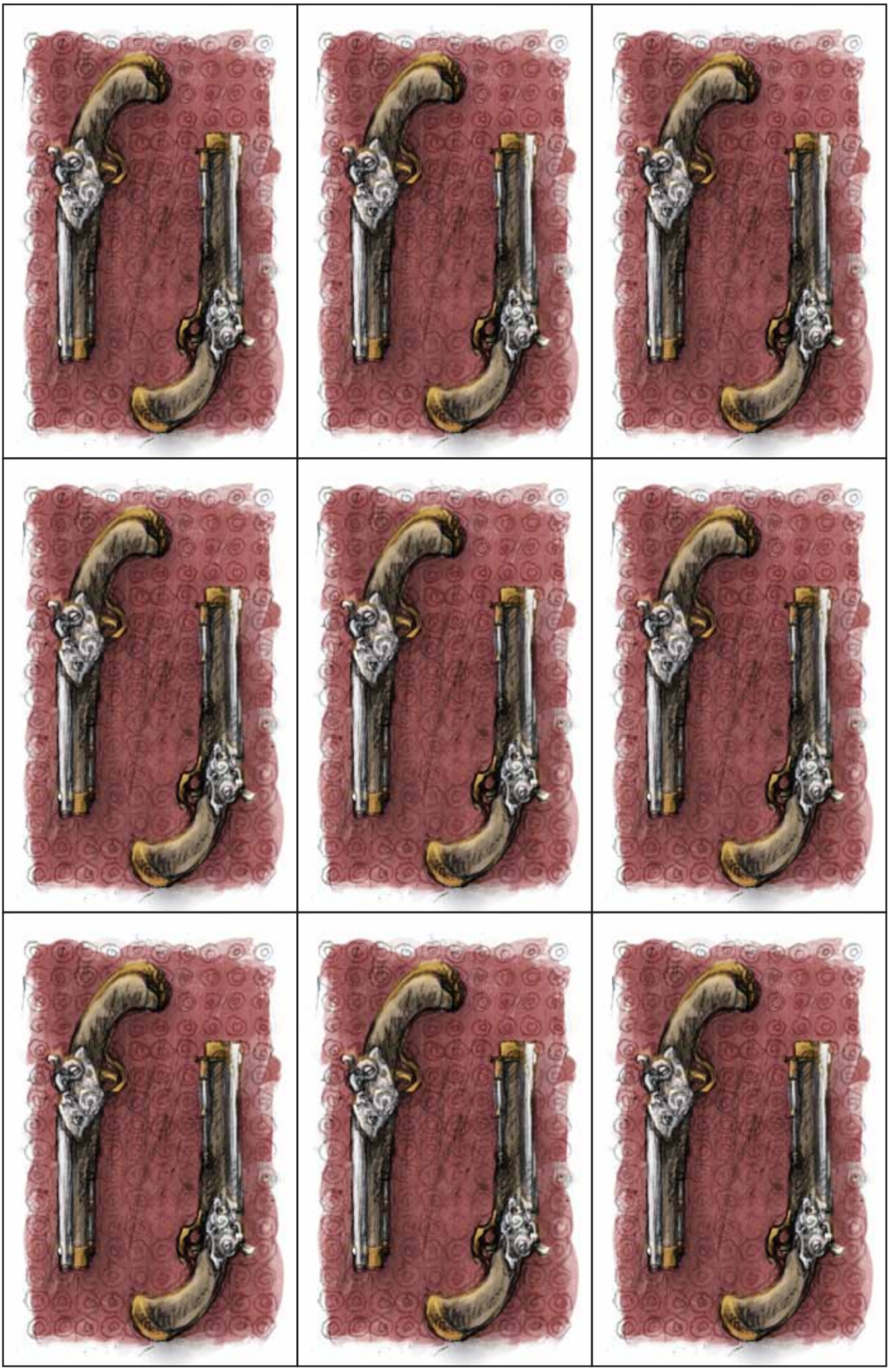
Plačící milenka.

Je-li zahrána, tak ruší jedno vyložené protivníkovo míření. Plačící milenka se také počítá jako karta Míření.

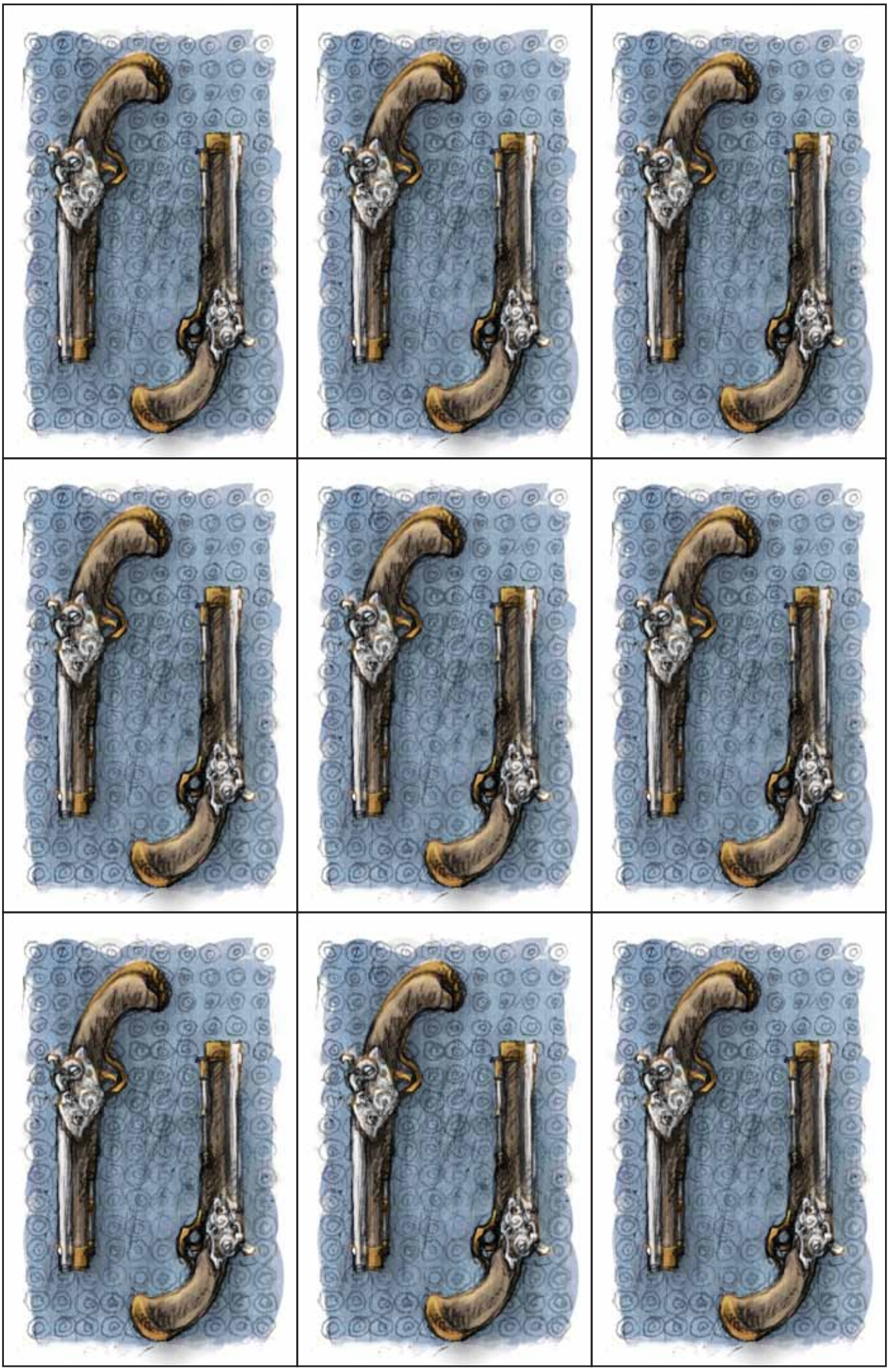
-1 +1

Akční karty - (vytisknout 2x)

Ruby karet prvního hráče - (vytisknout 2x)



Ruby karet druhého háče - (vytisknout 2x)



Mokrý prach!
Pokud je Mokrý prach hrán proti kartě Výstřel!, tak je výstřel zrušen a rána vyšla vniveč (výstřel se automaticky považuje za neúspěšný).

Nervy z ocele.
Pokud je zahrána proti Blafu, tak ho zruší. Nervy z ocele se také počítají jako karta Míření. +1

Pomoc démona!
Hráč při vyložení této karty naslepo vybere jednu kartu z balíčku protivníka a vyřadí ji ze hry.

Výstřel! 4+

Výstřel! 4+

Míření. +1

Vítr!
V tomto a následujícím kole mají všechny Výstřely -2 k hodu na zásah.

Čtení myšlenek.
Poté, co jsou na konci kola odkryty karty a jedna z nich je Čtení myšlenek, může ji hráč, který ji vyložil, nahradit kteroukoli jinou kartou z ruky (tentokrát však již se znalostí karty, kterou vyložil soupeř).

Plačící milenka.
Je-li zahrána, tak ruší jedno vyložené protivníkovo míření. Plačící milenka se také počítá jako karta Míření. +1 -1

Míření. +1

Míření. +1

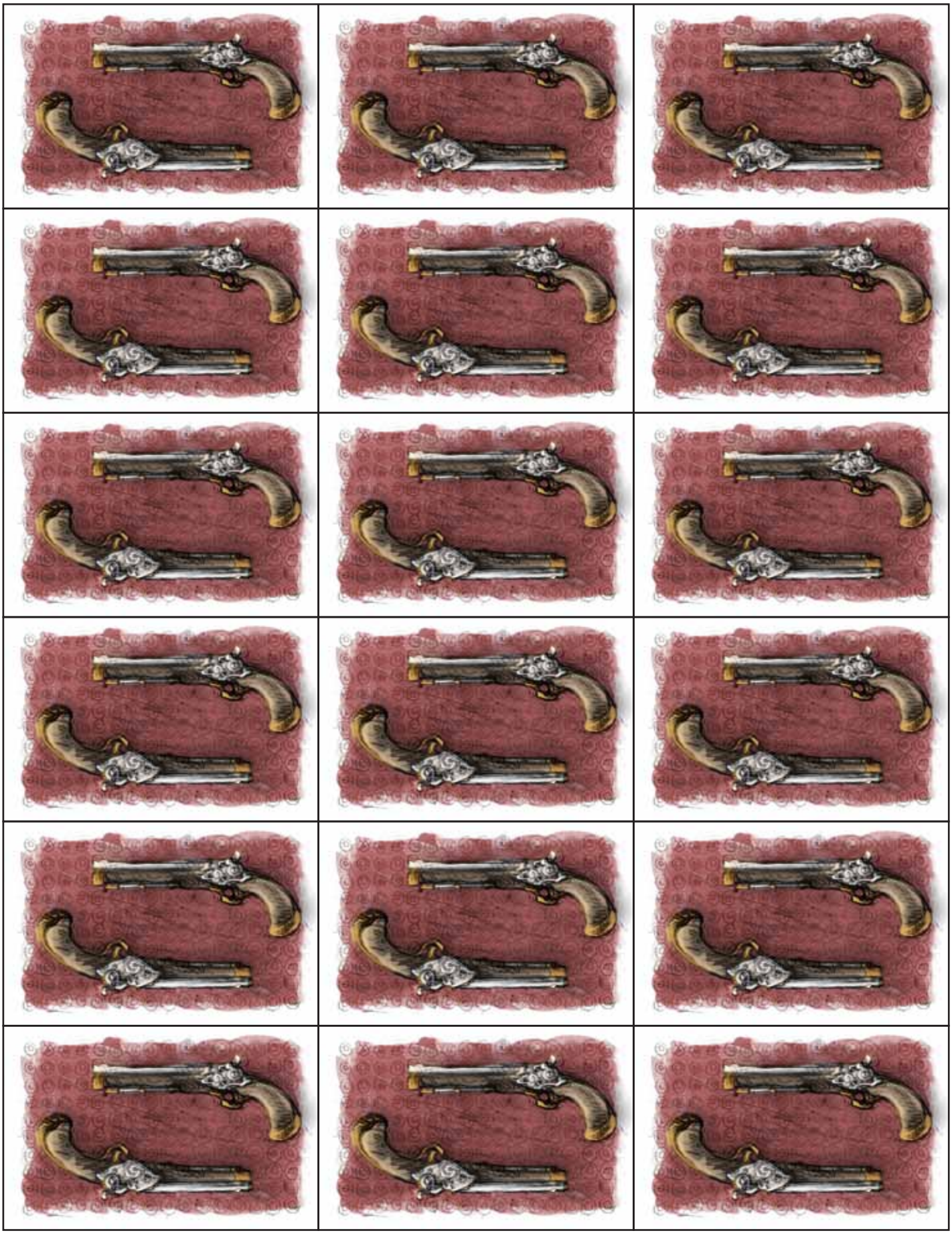
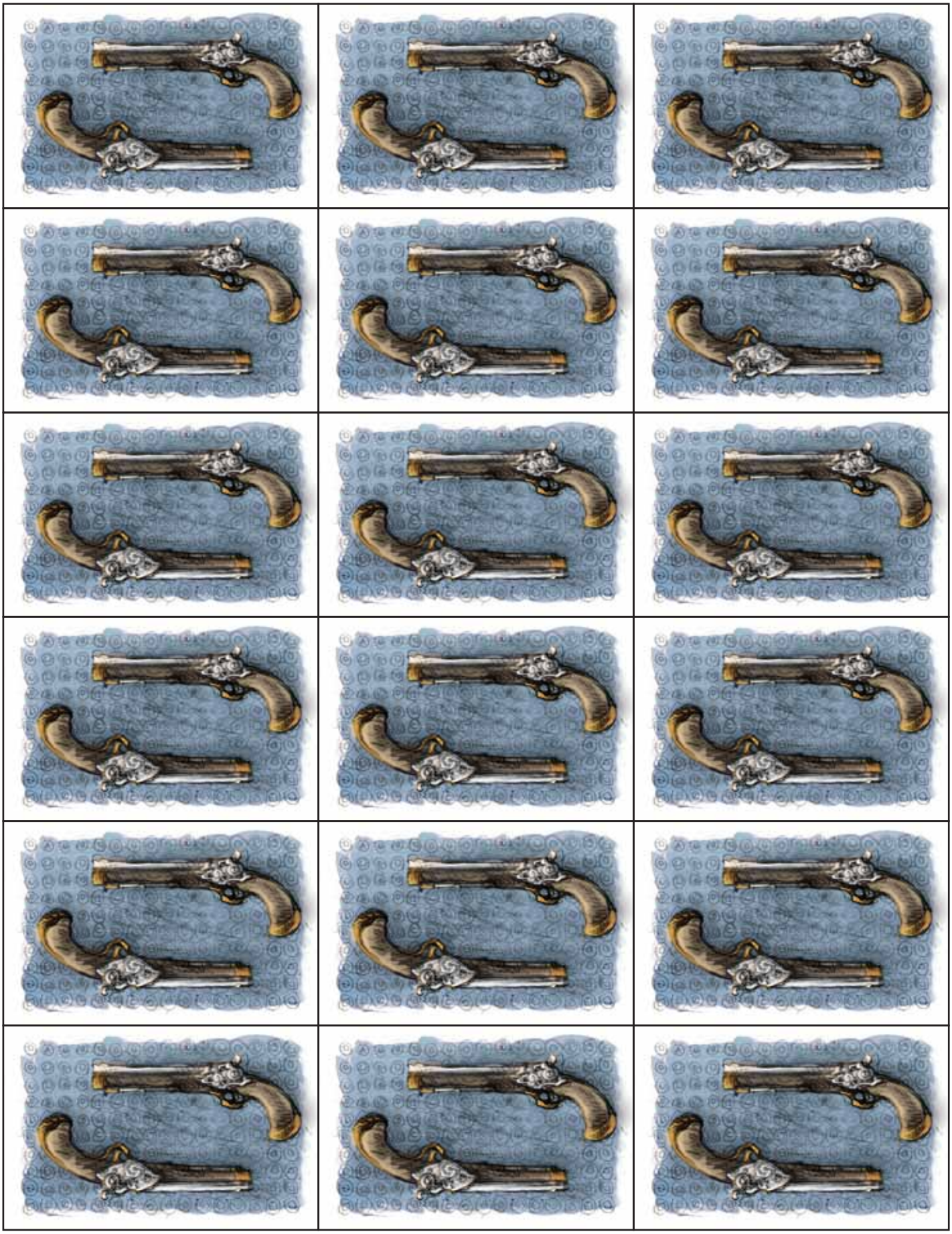
Míření. +1

Zmatený signál!
Před začátkem hry může hráč vyložit tuto kartu z ruky. V takovém případě jeho protivník nestihl zareagovat a první kolo nevykládá žádnou kartu. Pokud oba hráči vyloží Zmatený signál, efekt se ruší, a hraje se jako obyčejně.

Čtení myšlenek.
Poté, co jsou na konci kola odkryty karty a jedna z nich je Čtení myšlenek, může ji hráč, který ji vyložil, nahradit kteroukoli jinou kartou z ruky (tentokrát však již se znalostí karty, kterou vyložil soupeř).

Plačící milenka.
Je-li zahrána, tak ruší jedno vyložené protivníkovo míření. Plačící milenka se také počítá jako karta Míření. +1 -1

Míření. +1

Blaf. -2

Blaf. -2