

## SONIC A SMARAGD CHAOSU

### OBSAH

- Hrací deska
- 4 figurky + 8 samolepek s obrázky postav
- Ruleta
- 32 žetonů s kroužky
- Teleportační kroužek
- 10 soubojových karet
- Smaragd chaosu

### CÍL HRY

Hru vyhrává ten hráč, kterému se podaří dosáhnout smaragdu a nasbírá alespoň 5 kroužků během své cesty.

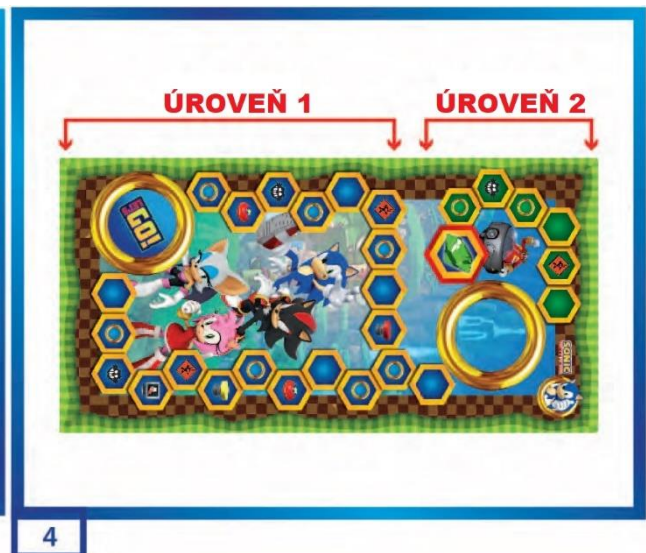
### PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou polepte figurky samolepkami podle obrázku č.1.

- Každý hráč si zvolí jednu postavu
- Sestavte teleportační kroužek podle obrázku č.2.
- Malé žetony s kroužky si připravte na stůl vedle hrací desky
- Zamíchejte soubojové karty a celou hromádku položte vedle hrací desky, lícem dolů.
- Všichni hráči umístí svou postavičku na startovní pole. (GO!)
- Složte ruletu tak, že doprostřed připnete Sonica podle obrázku č.3.









### POPIS HRACÍ DESKY

- Deska se skládá ze 2 částí (úroveň 1 a úroveň 2), které jsou odděleny teleportačním kroužkem. (obrázek č. 4)
- První část (úroveň 1) se skládá z uzavřeného okruhu políček, po kterém se hráči musí pohybovat proti směru hodinových ručiček. Hráči se na tomto okruhu snaží nasbírat nejméně 5 kroužků.
- Když hráč získá 5 kroužků, může opustit okruh na úrovni 1 a přenést se pomocí teleportačního kroužku do druhé části, na úroveň 2. Tam mohou získat smaragd chaosu.



## PRAVIDLA HRY

- Hráči se střídají a jeden po druhém točí ruletou. Začíná nejmladší hráč, hra se poté posouvá k hráči napravo od něj, atd....
- Ruleta se roztočí, Sonic ukáže prstem na některé z políček na ruletě. Existuje několik možností:
  - Číslované pole: Hráč se posune na hrací ploše o počet políček ukázaný na ruletě. Na úrovni 1 se hráči po okruhu pohybují proti směru hodinových ručiček. Až poté, co nasbírají nejméně 5 kroužků, mohou vstoupit do teleportačního kroužku a pokračovat v honbě za smaragdem.
  - Políčko s kroužkem: Hráč vyhrává jeden kroužek, obdrží žeton z hromádky vedle hrací plochy.
  - Políčko výzvy (vykřičník): V tomto případě musí hráč vyzvat jiného hráče k souboji.
- Při pohybu po hrací ploše může kterýkoliv z hráčů šlápnout na jedno ze speciálních políček – v tom případě musí splnit následující pokyny:

	Vyhráváš kroužek, vezmi si jeden žeton z hromádky.
	Libovolnému hráči můžeš ukrást jeden kroužek. Pokud žádný z hráčů kroužek nemá, vezmi si jeden žeton z hromádky.
	Jedno kolo nehraješ.
	Ztrácíš jeden kroužek. Vrať jeden ze svých žetonů zpět na hromádku.
	Super-rychlost. Posuň se o 10 políček vpřed. Obdržíš žeton za každé  políčko s kroužkem, kterým projdeš.
	Skoč na políčko se žlutou pružinkou. 

Efekt speciálních políček je okamžitý.

## SOUBOJ

- Každý hráč, kterému po zatočení ruleta ukáže na pole výzvy, se stává „vyzivatelem“ a musí si vybrat jednoho hráče, se kterým se utká.
- Tím výzva začíná - oba hráči si z hromádky soubojových karet náhodně vyberou dvě karty.
- Hráč, který byl vyzván, si vybere jednu ze svých dvou karet a tu otočí lícem nahoru na stůl.
- Vyzvateľ, který teď vidí otočenou kartu vyzvaného hráče na stole, odpoví tím, že si zvolí jednu ze svých dvou karet.
- Každá karta má několik hodnot, které představují bodový systém pro různé schopnosti:

 Rychlost	 Síla	 Létání
--	--	---

- Poté, co hráči vyloží na stůl své karty (jedna zahráná vyzvaným hráčem a jedna zahráná vyzyvatelem), zatočte ruletou. Na rozdíl od běžného kola se teď hráči budou dívat na vnější kruh políček na ruletě.
- Může nastat několik situací:
  - Pole rychlosti: souboj vyhrává hráč, který zahrál kartu s vyšší hodnotou rychlosti.
  - Pole síly: souboj vyhrává hráč, který zahrál kartu s vyšší hodnotou síly.
  - Pole létání: souboj vyhrává hráč, který zahrál kartu s vyšší hodnotou ve schopnosti létání.
  - Pole všestrannosti (symboly všech 3 schopností): Vyhrává ten hráč, jehož karta má nejvyšší hodnotu při sečtení bodů ze všech 3 schopností.
- Hráč, který vyhraje souboj, získává žeton kroužku od poraženého soupeře. Pokud poražený žádné kroužky nemá, vítěz si může vzít jeden žeton z hromádky.
- Pokud dojde k remíze, oba hráči na stůl položí svou zbývající kartu a točí ruletou znovu. Dále postupují podle předchozích kroků.
- Pokud by k remíze došlo znovu, souboj je neplatný, hráči nic nevyhrávají, a hra pokračuje.

### **KONEC HRY**

- Když hráč projde teleportačním kroužkem a pokročí na 2. úroveň, jejich dalším cílem je dosáhnout políčka se smaragdem chaosu.
- První hráč, který smaragdu dosáhne, se stává vítězem. Na poslední políčko nemusí došlápnout s přesným počtem kroků, počet kroků může být i vyšší.
- Pokud hráč dosáhne cíle, a z nějakého důvodu mají méně než 5 kroužků, nemohou hru vyhrát a musí se vrátit na první políčko 2. úrovně

Hra pro 2-4 hráče. Jedna hra trvá přibližně 20 minut.