



DUEL SETTLERS HORNÍCI IMPÉRIA

SPECIÁLNÍ SCÉNÁŘ PRO 2 HRÁČE

Japonsko je známé mnoha věcmi – kulturou, tradičním oblečením, skvělými filmy a mangou, ale také slavnými bojovými uměními. Když vypukl konflikt mezi sousedními říšemi, byli to právě japonští bojovníci, kteří byli vysláni na frontu jako první, aby předvedli nepřátelům své „dovednosti“.

POZNÁMKA: Toto je speciální scénář pro dva hráče. Nemůžete jej hrát v sólovém režimu ani ve více než dvou hráčích.

ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ:

1. Při vytváření balíčku Událostí použijte **pouze 8 karet Událostí**.
2. Použijte **Desku povrchu s černým praporem** a jakékoli 2 ukazatele pokroku v odlišných barvách.
3. Vezměte si přibližně **15 osobních žetonů** odpovídajících barvě vašeho ukazatele pokroku a umístěte je do své zásoby. Osobní žetony nejsou součástí hry, použijte vhodnou náhradu – krystaly, kostky, kostky cukru apod.
4. Vytiskněte si **Desku pokroku BOJOVÉHO UMĚNÍ** z tohoto dokumentu (viz str. 2) a použijte ji společně s **Deskou pokroku VOJENSTVÍ** a jednou náhodně zvolenou **Deskou pokroku**.



ZMĚNY V PRAVIDLECH:

1. Důl budete budovat společně, proto používejte pouze **jednu Desku povrchu**.
2. Kdykoli vyložíte svou kartu do Dolu, **označte ji svým osobním žetonem**.
3. Chcete-li aktivovat efekt karty soupeře, **předejte mu nejprve příslušný počet mincí** nebo krystalů odpovídající úrovni karty. Nemáte-li dostatek mincí nebo krystalů, **efekt aktivovat nemůžete**.
4. V jednotlivých kolech se střídáte ve svých tazích. Nejprve bude hrát **Hráč A**, následně **Hráč B**. V dalším kole začne **Hráč B** a **Hráč A** bude hrát jako druhý. Tento postup opakujte až do konce hry. Nejprve vždy vyhodnoťte fázi Událostí a poté fázi Dolu. Jakmile v průběhu fáze Událostí doberete kartu Událostí, vyhodnoťte efekt současně.
5. V jednom kole smíte oba aktivovat stejnou kartu.



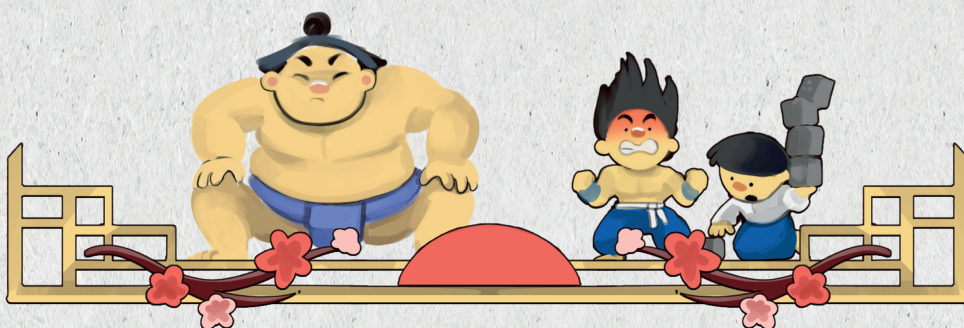
VÍTEŽNÉ PODMÍNKY:

Získejte co největší množství krystalů .
Na konci hry sečtěte všechny krystaly ve své zásobě.
Dále získejte 1 za každý dokončený vozík na vašich kartách.

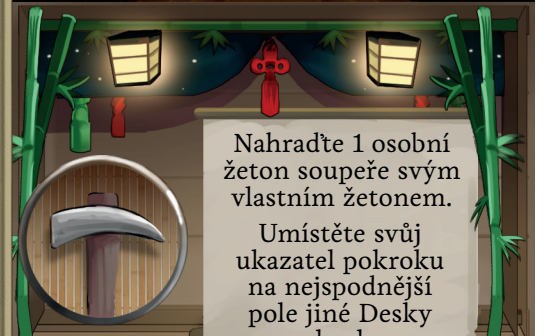


Příklad: Vozík A je nakreslen na 2 kartách patřících **Hráči A**, proto hráč získá 2 krystaly. Vozík B je nakreslen na 1 kartě **Hráče A** a 1 kartě **Hráče B**, takže oba hráči získají 1 .

Po vyhodnocení všech podmínek sečtěte všechny získané .
Hráč s největším množstvím se stává vítězem. V případě remízy porovnejte množství a vítězem se stává hráč, který jich má více.
Jestliže nerozhodný stav přetrvává, hráči se o vítězství podělí.



BOJOVÉ UMĚNÍ



Nahradte 1 osobní žeton soupeře svým vlastním žetonem.
Umístěte svůj ukazatel pokroku na nejspodnější pole jiné Desky pokroku.

Získejte 3 .

Posuňte ukazatel pokroku soupeře o 2 pole dolů.

Získejte 4 .

Odhodte libovolný počet karet, soupeř musí odhodit stejný počet karet.

Doberte 1 .

Získejte 2 .

Získejte 2 .

Umístěte na libovolnou kartu v Dole.

Získejte 2 .

