

VLAADA CHVÁTIL & DÁVID TURCZI

# TASH-KALAR

## ARÉNA LEGEND

*Tajemné bytosti splétají prostor a čas, obrysy arény se rozostřují, zhmotňují se vize toho, co se teprve má stát. Zahráváte si s předivem samotné kauzality. Svou vůlí ovládnete Spoutaný čas!*

Spoutaný čas je dalším rozšiřujícím balíčkem pro základní hru. Toto rozšíření obsahuje 18 karet bytostí, 17 nelegendárních a 3 legendární kameny a bodovací tabulku pro deathmatch.

Mnohé z bytostí Spoutaného času mají tzv. warp efekty (🌀), které jsou schopné cestovat zpět časem. To znamená, že warp efekt můžete zahrát ještě předtím, než danou bytost vyvoláte (i než vůbec sestavíte její vzor), což je velmi silná vlastnost. S časem si ale nemůžete beztrápně zahrávat. Později musíte danou bytost skutečně vyvolat, jinak se vystavujete následkům toho, že jste způsobili trhliny v časoprostoru.



# SPOUTANÝ ČAS

## Rozšiřující balíček

# Warp efekt



Warp efekty jsou psané kurzívou a uvozené symbolem

## POUŽITÍ WARP EFEKTU

Warp efekt může hráč použít v jakémkoliv svém tahu kromě prvního. Nepočítá se to jako akce a není třeba mít sestavený vzor dané bytosti.

Warp efekt lze hrát před jakoukoliv akcí nebo po ní, ale ne během vyhodnocování jiného efektu. Hráč vezme kartu z ruky a položí ji lícem nahoru

navrch svého dobíracího balíčku. Poté provede psaný warp efekt.

## PŘEDURČENÁ BYTOST

Bytost, jejíž warp efekt hráč využil, se stává tzv. předurčenou bytostí. Dokud má hráč předurčenou bytost na vrchu dobíracího balíčku, nesmí hrát další warp efekt.

Předurčenou bytost lze vyvolat běžným způsobem. Hráč sestaví její vzor, oznámí, že ji vyvolává, vyhodnotí její běžný efekt (pokud nějaký má) a kartu odhodí. Vyvolání předurčené bytosti se počítá jako akce. Jakmile byla předurčená bytost vyvolána, přestává být předurčenou bytostí a hráč může znovu hrát warp efekty.

Předurčená bytost se počítá jako jedna ze tří karet bytostí, které má hráč na ruce.

Pokládá se na dobírací balíček, aby hráči připomínala, že si dobírá pouze do dvou karet. **Není ale součástí dobíracího balíčku.** Když si hráč dobírá, bere si vrchní karty z balíčku pod předurčenou bytostí. Když kontroluje, zda není jeho dobírací balíček prázdný, předurčená bytost se nepočítá.

Předurčená bytost se liší od karet bytostí na ruce v tom, že umožňuje hrát další warp efekty a hráč se jí nemůže zbavit akcí „zahodit kartu bytosti z ruky“.


## POSTIH ZA PORUŠENÍ KAUZALITY

Ohýbání časoprostoru má svou cenu – **dokud má hráč vyloženou předurčenou bytost, odečítá si ze svého skóre 2 body.** Pokud má například hráč na konci svého tahu ve vznešené hře 9 bodů a vyloženou předurčenou bytost, jeho skóre je ve skutečnosti pouze 7 bodů. Konec hry tím tedy není vyvolán.

V deathmatch bitce se penalizace -2 body vztahuje ke všem barvám. Žetony se ale nepřesouvají, hráč si pouze pamatuje, že pro spuštění konce hry potřebuje o 2 body více. Všimněte si, že skórovací tabulka Spoutaného času má pro tyto účely na konci dvě pole navíc.

(Pokud má hráč vyloženou předurčenou bytost i na konci hry, může žetony přesunout, aby bylo vidět jeho konečné skóre.)

## Nová klíčová slova

**Warp efekt:** Efekt označený symbolem .

**Předurčená bytost:** Když hráč zahraje warp efekt karty z ruky, tato karta se stává předurčenou bytostí. Předurčenou bytostí zůstává, dokud ji hráč nevyvolá nebo dokud ji pomocí nějakého efektu neodhodí či nevezme zpět do ruky.

**Zkopírovat warp efekt:** Provést vybraný warp efekt. Warp efekt lze zkopírovat, i pokud má hráč právě vyloženou předurčenou bytost.

**Bezbarvé pole:** Pole, které není červené ani zelené.

**Vyměnit pozice:** Prohodit dva kameny. Nepočítají se jako zničené.

**Opačný směr:** Směr pod úhlem 180° od původního směru.

**Propojený efekt:** Je nutné provést všechny části efektu. Pokud to není možné, nelze efekt vůbec provést.

*Příklad: Efekt Královny polarity říká, že je třeba pohnout dvěma kameny v opačných směrech. Protože jde o propojený efekt, hráč si musí zvolit takové dva kameny, které mohou být posunuty v opačných směrech, a zároveň nesmí pohnout prvním kamenem tak, aby znemožnil pohyb druhého kamene.*

# Poznámky k některým kartám

Warp efekt **Obchodníka s časem** nelze zkopírovat. Pokud je Obchodník předurčenou bytostí, nelze jej odhodit ani vzít zpět do ruky. Kámen na Obchodníkovi se nepočítá jako zničený. Nepočítá se ani jako kámen na herní ploše, zvláště když je třeba spočítat kameny kvůli použití karty **balance**. A ani když má hráč nedostatek kamenů, nelze jej použít pro akci „umístění kamene“. Ve vznešené hře se legendární kámen na Obchodníkovi nepočítá jako 1 bod.

**Paradox** může hráč po využití jeho efektu odhodit. Pokud se hráč rozhodne jeho warp efekt zkopírovat, může odhodit svou předurčenou bytost (i jinou než Paradox).

**Brána Zapomnění** za normálních okolností umožňuje hráči počítat si zničený kámen jako dva. Pokud se hráči podaří použít tento warp efekt dvakrát (či dokonce třikrát) během jednoho tahu, každý zničený kámen se počítá jako tři (popř. jako čtyři) kameny.

## HRA VLAADI CHVÁTILA & DÁVIDA TURCZIHO

ILUSTRACE: DAVID COCHARD,  
JAKUB POLITZER

GRAFICKÝ DESIGN: MICHAELA ZAORALOVÁ  
PŘEKLAD: DITA LAZÁRKOVÁ

**Testeři:** Nate Dorward, Stephen Scothern, Alison Mandible, Juraj Butek, Riccardo Fabris, Marcela Chvátilová, Simon Castle, Eriq Lee Escobedo, Nick Larsen, Vitek Vodička, Lisa Bjornseth, Brian Modreski, Richard Cisse, Lior Kiperman, Petr Gašparik, Jan Beran, Jose Gallardo, Vojtěch Klan, Dávid Jablonovský, Vodka, Roneth, Mirek, Elwen, Petr Hnyk, Tomáš Dvořák a další.

**Zvláštní poděkování:** Adamu Turczimu za pomoc v začátcích, Riccardovi Fabrisovi za nespočet odehraných partií a Wai-yee za vymyšlení anglického názvu balíčku.



Více informací na [www.tash-kalar.com](http://www.tash-kalar.com).

© Czech Games Edition, listopad 2017.

[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)

českou verzi distribuují: REXhry, [www.rexhry.cz](http://www.rexhry.cz)

