

Cesta

Někdy se říká, že cesta je cíl. V případě Rolandovy cesty k rodině a sobě samému to každopádně platí. Aby došel do cíle, musí nad svou cestou a nad jejími milníky získat kontrolu. Cesta je karetní hra pro dva hráče, kteří se snaží získat kontrolu nad většinou z pěti milníků cesty dříve než druhý hráč.

Přehled a cíl hry

Cestu tvoří 5 milníků, nad kterými se 2 hráči snaží získat kontrolu pomocí hodnotnější události, tedy hodnotnější kombinace 3 karet, například postupky či barvy. Ve svém tahu hráč nejprve vyhodnotí kontrolu milníků, pak zahraje jednu kartu, buď kartu události, či akční kartu k jednotlivému milníku, a na konci tahu si lízne jednu kartu do ruky. Zvítězí ten, kdo získá kontrolu nad libovolnými 3 milníky nebo nad 2 milníky na začátku a na konci cesty.

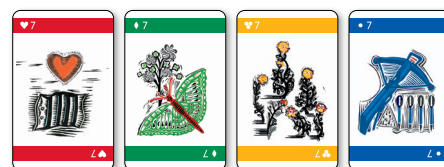


UKÁZKA ROZEHRANÉ HRY PO DESÁTÉM TAHU

Obsah hry

KARTY UDÁLOSTÍ

32 karet událostí tvořených mariášovými kartami v posloupnosti hodnot od sedmičky po eso, o síle 7–40 a ve čtyřech různých barvách červená, žlutá, modrá a zelená. Karty událostí hrajeme k jednotlivým milníkům v co nejhodnotnější kombinaci.



AKČNÍ KARTY

6 akčních fialových karet, tři druhy po dvou kartách: Čas, Rezivění a Dobrý skutek.

Akční karty pomáhají k získání kontroly milníku cesty. Každá akční karta má zvláštní vlastnost, kterou označuje obrázek a text na kartě. Tyto karty se vykládají namísto karet událostí a na jednom milníku může být více akčních karet, ale nelze hrát stejnou akční kartu na jednom milníku ani na své straně cesty.



MILNÍKY

5 milníků není součástí balíčku, ale vytvoříte je lehce za pomoci libovolných pěti žetonů, mincí, dřevěk, kamínků či jiných drobných předmětů, co jste našli na cestě:)



Příprava hry

1. Položte 5 milníků do řady mezi hráče. Tyto milníky tvoří cestu, nad kterou se snažíte získat kontrolu.
2. Zamíchejte akční karty a vytvořte z nich dobírací balíček, který položte lícem dolů vedle vytvořené cesty.
3. Zamíchejte karty událostí a rozdejte každému hráči 5 karet. Zbylé karty tvoří dobírací balíček, který položte lícem dolů vedle vytvořené cesty.
4. Náhodně určený hráč začíná hru svým prvním tahem.



Průběh hry

Hráč ve svém tahu provede 3 kroky:

- krok 1: **vyhodnocení** kontroly milníku
- krok 2: **zahrání** jedné karty k milníku (události či akční)
- krok 3: **dobrání** karty (události či akční)

VYHODNOCENÍ KONTROLY MILNÍKU

Na začátku svého tahu hráč **vyhodnotí**, **zde má kontrolu nad milníkem**, tedy zda jeho kombinace 3 karet u milníku má větší hodnotu než ta **protihráče**. Je možné ohlásit i kontrolu nad milníkem, vedle kterého nemá protihráč ještě vyloženy 3 karty, a to za předpokladu, že prokážete, že bez ohledu na to, jakou kartu události soupeř k danému milníku přiloží, nebude mít silnější kombinaci. Toto musí **prokázat pouze za pomoci již vyložených karet událostí**, karty v ruce či akční karty **není možné k tomuto prokázání kontroly použít**.

Pokud tedy hráč na začátku svého tahu prokáže, že má hodnotnější kombinaci karet u milníku, posune tento milník na své karty. Od tohoto okamžiku již není možné k tomuto milníku přikládat či měnit jakékoliv karty, a to ani když u tohoto kamene nemá soupeř vyloženy všechny 3 karty. Pravidlo kontroly až na začátku tahu zpožďuje získání kontroly nad milníkem o jedno kolo, což umožní druhému hráči reagovat ve svém tahu a případné kontrole milníku zamezit.

ZAHRÁNÍ KARTY

Hráč si vybere jednu **kartu z ruky**, akční či události, a **položí ji na svou stranu cesty vedle jednoho z milníků lícem nahoru**. Jakmile je karta vyložena na stůl a položena vedle některého z milníků, tak již není možné s ní hýbat. Na každé straně milníku mohou být **vyloženy pouze 3 karty událostí** (výjimka akční karty).

DOBRÁNÍ KARTY

Hráč si **dobere do ruky jednu kartu**, akční či události, z dobíracího balíčku tak, aby měl 5 karet na ruce.

Tím jeho tah končí a ve hře pokračuje druhý hráč.

Je-li dobírací balíček prázdný, tento balíček se již neobnovuje a hráči pokračují ve hře běžným způsobem dál bez dobírání nových karet.

Konec hry

Hra okamžitě končí po splnění jedné ze dvou následujících podmínek:

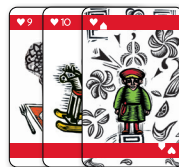
1. Hráč má pod svou kontrolou **libovolné 3 milníky cesty**.
2. Hráč má pod svou kontrolou **2 milníky cesty**, a to přesně **jeden na konci a druhý na začátku cesty**.

Hráč, který tyto milníky cesty kontroluje na začátku svého tahu, je **vítězem hry**.

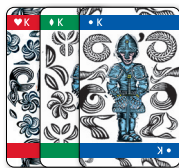
Získání kontroly nad milníky

Abyste mohli ovládnout milník na cestě, musíte mít u daného milníku vyloženou hodnotnější kombinaci karet než váš soupeř. Kombinace karet, od nejsilnější až po tu nejslabší, jsou popsány následovně.

- 1. POSTUPKA** 3 karty stejné barvy s po sobě jdoucími hodnotami.
postupky tvoříte dle posloupnosti hodnot mariášových karet:
7 > 8 > 9 > 10 > spodek > svršek > král > eso



- 2. TROJICE** 3 karty stejné hodnoty.



- 3. BARVA** 3 karty stejné barvy.



- 4. SÍLA** Jakákoli jiná kombinace 3 karet, jakékoliv hodnoty a barvy, kde se hodnota určí součtem síly karet.
Síly karet: 7 = 7, 8 = 8, 9 = 9, 10 = 10, spodek = 10, svršek = 20, král = 30, eso = 40



Pořadí, v němž jsou karty zahrány, není pro kombinace karet s postupkou podstatné.

Pokud se utkají dvě stejné kombinace hráčů na jednom milníku, například TROJICE, vyhrává ta kombinace s vyšším součtem síly karet (např. trojice osmiček vítězí nad trojicí sedmiček). Pokud jsou si oba zúčastnění součty kombinací rovny, vyhrává kombinace obsahující srdce. Pokud i tak je hodnota obou kombinací karet stejná, zůstává ve hře jako neuzavřená remíza, kterou lze však v dalších kolech změnit zahráním akční karty Rezivění či Čas. V případě vyhodnocení milníku na základě síly karet pamatujte, že číselné karty mají sílu hodnoty karty, tedy 7=7, 8=8, 9=9, 10=10 a dále spodek = síla 10, svršek = síla 20, král = síla 30 a eso = síla 40.

Akční karty

Obecná pravidla akčních karet:

- Ve svém tahu si vyberu, jakou jednu kartu z ruky zahraji, zda akční kartu, nebo kartu události.
- Na své straně cesty lze hrát pouze jednu jeden druh akční karty. Tedy jen jednu kartu Dobrého skutku, jednu kartu Rezivění a jednu kartu Času. Pokud si líznete stejný druh akční karty, kterouž již máte vyloženou na své straně cesty, zůstává jako nehratelná na vaší ruce pět karet až do konce hry.
- Na jednom milníku může být zahráno více akčních karet, ale nelze hrát na jednom milníku stejnou akční kartu. Např. pokud hráč zahraje na milníku Dobrý skutek, protihráč může na tomto milníku hrát jen akční karty Čas či Rezivění.
- Kromě pravidel výše může hráč na své straně cesty hrát akční karty kdykoliv a kamkoliv.
- Akční karty hrajte lícem nahoru pod svoji kombinaci u milníku, kde zůstanou až do konce hry.

DOBŘÝ SKUTEK

Žolík, při vyložení **hráč urcuje libovolnou hodnotu a barvu karty**.

Hrajte Dobrý skutek jako jakoukoli kartu události a sami definujte barvu a hodnotu, jak potřebujete pro nejvyšší hodnotu své kombinace. Například máte ve své kombinaci srdcovou 10 a srdcového spodka, pokud přiložíte Dobrý skutek, může tam být za hodnotu srdcové 9 či srdcového svrška, a tak dokončit kompletní nejhodnotnější kombinaci události. Dobrý skutek se ve hře nadále počítá jako karta události, za kterou byla vyložena. Dobrý skutek může být použit i jako již vyložená karta.



ČAS

Aby hráči získali kontrolu nad milníkem s kartou Času, **musí vytvořit kombinaci ze 4 karet**.

Kombinace je třeba rozšířit ze 3 na 4 karty na obou stranách cesty, takže se stanou obtížnými především kombinace POSTUPKA či TROJICE. Čas se nepočítá do 3 karet u milníku.



REZIVĚNÍ

Karta Rezivění zruší všechny kombinace a o kontrole milníku se rozhoduje pouze na základě součtu síly karet na každé straně. Pozor, číselné karty mají sílu hodnoty karty (devítka má sílu devět) a dále spodek = síla 10, svršek = síla 20, král = síla 30 a eso = síla 40. Rezivění se nepočítá do 3 karet u milníku.

