

CARD ROYALE

Karta joko edizioa

JOKO ARAUAK

1 Karten banaketa:

- Kartak NAHASTU ONDOREN jokalaria bakoitzari 16 karta banatzen zaio. Gelditzen diren kartak, baleude, ez dira erabiliko partidari.

2 Txanden antolaketa:

- Dadoa bota eta zenbaki handiena ateratzen duena hasiko da.
- Gainontzeko txandak ONDOZ ondokoak izango dira, berdina da NORR irabazi duen.
- Jokalaria bakoitzak 5 elixir-puntu izango du, eta txanda bakoitzean elixir-puntu bat irabaziko du. Elixir puntuak IRAUNGITZEN dira kartak joko-taulan jartzen direnean.

3 Karten erabilera:

- Partidaren HASIERAN, jokalariek kartak gordeta izango dituzte aurkariak ezin ikusi ahal izateko.
- Txanda bakoitzaren HASIERAN, jokalaria batek karta bat jokatu NAHI duenean, dagozkion elixir-puntuak erabiliko ditu eta joko-taulan JARRIKO du NAHI duen bere zelaiko kokalekuan.

4 Mugimenduak:

- Txanda bakoitzean, joko-taulan kokatua dagoen karta bakoitzeko jokalariek dadoa botako du mugitu ahal izateko.
- Mugimenduak karta MOTAREN arabera ZEHAZTUAK daude:

- Zaldunak, iratxoak eta mini PEKKAK etsai HURBILAREN alderantz mugitzen dira beti.
- ARKULARI eta MOSKETARIAK etsai HURBILARENAREKIKO 3 posiziotara mugitu daitezke.
- ERRALDOIAK beti DORRERANTZ mugitzen dira.
- Sua ez da mugitzen, NAHI den tokian kokatzen da joko-taulan.

- Bi karta (NORBERARENak edota AURKARIARENak) ezin dira posizio berean egon, salbuespena sua da, edozein kartaren gainean egon baitaiteke.

5 Borrokak:

- Karta bat mugitu ONDOREN jokalariek eraso edota defentsa dadoak bota ahal izango ditu ONDOKO posizioan dagoen etsai baten aurka.
- SUAREN kartak ez du dadorik, alboko karta guztiei 5 bizi-puntu kentzen dizkio.
- Karta batek bere bizi-puntuak galtzen dituenean, joko-taularen ONDOAN JARRIKO da. Karta HORIEK ezingo dira erabili jokalaria

karta gabe gelditu arte; jokalaria karta gabe gelditzen denean, joko-taula ondoan utzitako karta guztiak jasoko ditu eta hasieran moduan hasiko da jolasten, berriz ere joko-taularen ondoan utziko ditu kartak bizi-puntu guztiak galtzen dituenean.

6 Helburua:

- Etsaiaren dorrea suntsitzea eskura dauden kartak erabiliz.
- Zaldunak, iratxoak, erraldoiak eta mini PEKKA laukitxo gorrian egon beharko dira dorrea erasotzeko. Arkulari eta mosketariak laukitxo laranja batetik erasotu dezakete dorrea.
- Txanda bakoitzean, dorreak laukitxo gorrietan dauden etsaiei 2 bizi-puntu kentzen dizkio eta bizi-puntu 1 laukitxo laranja dauden etsaiei.
- Partidaren hasieran, dorre bakoitzak 200 bizi-puntu ditu.

KARTA ERABILGARRIAK

Pertsonaia	Elixir	Bizi-puntuak	ER.	Def.	Mugimendua	Zenbat
Zalduna	4	25p	2d	1d	Etsaia	4
Arkularia	3	5p	1d	0d	3 jauzi	6
Iratxoa	2	3p	1d	0d	Etsaia	6
ERRaldoia	5	40p	2d	0d	1/2 Dorrea	4
Mosketaria	4	10p	2d	1d	3 jauzi	4
Mini	4	10p	3d	0d	Etsaia	4
P.E.K.K.A						
	Elixir	ER.	Tartea	DORREARI ER.	Zenbat	
Sua	4	10p	1	5p	4	

ER.: ERASO

Def.: Defentsa

Itzulpena: Ander Elortondo.

CC-BY, 2016, Pablo Garaizar Sagarmínaga