

BALÍČEK VS BALÍČEK

PŘÍPRAVA NA HRU

Každý hráč si připraví **balíček s 20 kartami hrdinů a s 20 kartami zbraní**. Do balíčku může dát **maximálně 4 karty** stejného typu (např. 4 Naftové rytíře nebo 4 Strompalcáty). Každý z hráčů balíčky zamíchá (jednotlivě, zbraně a hrdiny držte odděleně). Balíčky položí před sebe, všechny karty jsou v balíčcích otočené zadní stranou navrch.

PŘED ZAČÁTKEM HRY

Představte si, že máte před sebou **3 místa** - tři sloupečky kam můžete vykládat hrdiny a zbraně - tzv. **3 sloty** na hrdinu a jejich zbraň.

TIP Pokud hru chcete hrát **rychleji a jednodušeji**, hrajte jen s **2 sloty**. Pokud naopak chcete ještě **více strategie**, hrajte se **4 sloty**!

Před začátkem hry ze svého balíčku karet hrdinů **A** sejměte 3 hrdiny. Hrdiny budete vykládat do slotů **B**. Pokud máte **více hrdinů stejného druhu**, můžete karty vyložit na sebe **do jednoho slotu** (tak, aby jeden hrdina překrýval druhého, přičemž z překrytého hrdiny musí být vidět bonusy). Tímto skládáním hrdinů na sebe vytvoříte tzv. "**šik**" **C**, který má určité výhody (viz šik).



Poté sejměte 5 zbraní a **ke každému slotu**, kde máte vyloženého hrdinu (*nebo šik*), **přidejte jednu zbraň** (dle svého uvážení). Zbraně, které nepřidělíte, odložte dospodu svého balíčku zbraní **D**. Šik, bez ohledu na počet hrdinů, může mít max. 1 zbraň.

Nyní klasicky určete začínajícího hráče. Kdo vytočí vyšší číslo (*na jedné z vyložených zbraní*) rozhodne, kdo začne. **Začínající hráč přijde o 2 životy.**

.....

POZOR! V této verzi hry se životy neměří na tyčce ale představuje je balíček vašich hrdinů a vyložení hrdinové před vámi.

.....

Jestli si máte odečíst 2 životy, sejměte **dva hrdiny svrchu balíčku** a položte je na odkládací balíček na tzv. "hřbitov" přední stranou navrch (*obrázkem hrdiny*) **E**.

PRŮBĚH HRY

Hráči se v tazích střídají. **Tah začíná ránem.** Když se dostanete na tah, máte **k dispozici 4 akce.**

Energie je společná pro všechny vaše hrdiny. Vždy ji načerpáte **od hrdiny/šiku, s kterým budete hrát jako s prvním ve vašem tahu**. S tímto hrdinou/šikem musíte provést 1. akci (zatočit na jeho zbraň, či využít jeho odloženého efektu pokud to lze).

Energii si značte pomocí dvou karet v této hře **nepoužívaných hrdinů** (viz obr).



.....

POZOR! Pro každou akci si můžete vybrat libovolný ze 3 slotů (hrdinu či šik). Můžete tedy pro každou akci vybrat jiného hrdinu, nebo všechny 4 akce odehrát s jedním.

.....

Hrdinové a šiky mají každý svou zbraň a nemůžete je mezi nimi přesouvat a používat jiné zbraně než mají přidělené.

.....

POZOR! Pokud použijete "trvalý útok na hrdinu" nebo "odpálení komba" je to vždy závěrečná akce hrdiny/šiku a nesmíte již další akci v rámci svého tahu s daným hrdinou zahrát. Ukončení tahu hrdinou označíte jeho otočením zadní stranou navrch (u šiku stačí otočit pouze 1. hrdinu svrchu). Jakmile ukončíte svůj tah, hrdiny otočíte zpět přední stranou navrch.

.....

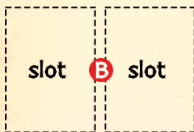
Za zatočení na zbraň se normálně platí **akce a energie**. Orientujte se podle hrdiny, kterého jste vybrali. Pokud např. neumí ovládat zbraň se kterou bojuje, stojí vás zatočení o 1 energii navíc. Stejně tak u každého hrdiny můžete využít jeho bonusy pro danou denní dobu (pokud s ním hraje akci a využíváte jeho zbraň).

Hrdina smí standardně použít každý svůj **bonus pouze 1x za celý váš tah**. (Když s ním budete hrát 2. akci a už jste bonus použili během 1. akce, již jej nesmíte použít. Celý šik se chová jako 1 hrdina, smí však využít ty nejvyšší bonusy pro danou denní dobu. viz šik) Když využijete akce např. tak, že budete každou akci hrát s jiným hrdinou, můžete **od každého hrdiny** využít jeho bonus.

VYKLÁDÁNÍ NOVÝCH HRDINŮ A ZBRANÍ

Jakmile hrajete **druhý tah** (a stejně tak v každém dalším tahu), první, co musíte udělat, je tzv. "údržba". Můžete od svých vyložených hrdinů (či šiků) **odebrat až 2 zbraně** a dát je dospodu balíčku zbraní a stejně tak můžete odebrat **2 vyložené hrdiny** a dát je dospodu balíčku hrdinů (můžete takto odebrat i hrdiny z šiku, ale musíte dodržet pořadí a odebírat je svrchu). Pokud již **nemáte balíček**, můžete **odebráním hrdinů** balíček založit. **Pokud ve slotu zůstane zbraň s odloženým efektem sama** (bez hrdiny), **musíte tento efekt zrušit**.

Poté **můžete sejmout až 2 hrdiny svrchu balíčku hrdinů** **A** a vyložit je. Můžete je vykládat **do volných slotů** **B** nebo přikládat **do šiku** **C** (pokud je hrdina stejného typu).



Pokud je vykládat nechcete nebo nemůžete (např. volné sloty nemáte), vložte je **dospodu balíčku hrdinů**. Dále můžete

sejmout obdobně 2 zbraně najednou svrchu balíčku zbraní a přiložit je k hrdinům - ale **jen k těm, u kterých není zbraň** (je zničená nebo jste ji sami odebrali během údržby). Poté se již můžete věnovat akcím s hrdiny a točení.

EFEKTY

Hrají se téměř stejně jako v duelu. Jen s **drobnými výjimkami**:



ÚTOK NA ZBRAŇ

Při útoku na zbraň **1** si můžete vybrat **libovolnou** vyloženou zbraň soupeře. Zbraň, kterou rozbijete, musí soupeř **okamžitě odstranit ze hry** na "hřbitov zbraní", kam je ukládá **přední stranou navrch**. V tomto herním módu se zbraně nedají opravit.

Při útoku na efekt **2** jej zrušíte, ale zbraň zůstává nepoškozena.



ÚTOK NA HRDINU

Při útoku na hrdinu si můžete vybrat, zda budete útočit na balíček hrdinů soupeře, na jeho jednotlivé vyložené hrdiny nebo na šik.

Když **zaútočíte na balíček**, soupeř musí přemístit na hřbitov ze svého balíčku **tolik hrdinů, kolik byla síla útoku**.



Hrdiny otáčí na hřbitov po jednom, **v pořadí v jakém je snímá svrchní balíčku.**



Když útočíte **na slot s 1 hrdinou**, má tento **hrdina jen 1 život** bez ohledu na sílu útoku **zneškodníte jen daného hrdinu** (útok má vždy jen jeden cíl).

Poražený hrdina jde na hřbitov a jeho **zbraň zůstává ve slotu.**

Pokud je zbraň **s odloženým efektem**, je tento **efekt zrušen.**



Když útočíte **na šik**, je to trochu jiné. Šik **má odolnost** podobně jako zbraně.

Hodnota odolnosti je dána **počtem karet hrdinů v šiku** (max. 4). Abyste zničili jednu kartu hrdiny z šiku, musíte nejdříve zaútočit **útokem na hrdinu vyšším než je odolnost šiku**. Když je útok úspěšný, odeberete ze šiku 1 svrchní kartu hrdiny a dáte ji na hřbitov. **Šik je tedy možno ničit jen takto postupně!**

Útok lze **snížit či odrazit** libovolným **štítem**, pokud jej má hráč u některého ze svých hrdinů vyložený. Sledujte hrdinu, u kterého je štít, a denní dobu - hrdina může mít ke štítu bonus.

Pokud hráč léčí, může **léčit jen hrdiny ze hřbitova zpět do balíčku**. Kolik je síla léčení, tolik karet hrdinů ze hřbitova vrátíte **zpět na vrch vašeho balíčku**.

.....
POZOR! Pokud je balíček zničen a nemáte v balíčku alespoň 1 kartu, nesmíte žádného hrdinu léčit.
.....



TRVALÝ ÚTOK NEBO KOMBO

Daný efekt vyložíte **k hrdinovi, který zbraň použil**, a provedete útok. Abyste **v dalších kolech** mohli trvalý útok využít, musíte s hrdinou v daném kole zahrát akci. **Ohlásíte zahrání akce, odečtete si ji a provedete útok.**

Kombo funguje obdobně. Pokud máte **zbraně s komby vyložené alespoň u dvou hrdinů a s jedním provedete akci**, můžete komba odpálit. Akcí v daném smyslu bude odpálení komb.

.....

POZOR! Zahrání akce trvalého útoku nebo komba musí být poslední akcí hrdiny, který tuto akci udělal (s daným hrdinou nelze ve stejném tahu hrát žádnou další akci).

Poslední akci označíte otočením hrdiny zadní stranou navrch.

.....

FAQ Bonus "odpalovač komba" můžete využít, jen pokud v příslušné denní době **u hrdiny s tímto bonusem máte odložený efekt s bombou**. Obecně nemůže žádný hrdina přičíst svůj bonus k jiné než své zbraň.

.....

Každý útok musí proběhnout samostatně - **nelze např. sečíst dohromady trvalý útok odložený u jednoho hrdiny a jednorázový útok vytočený u druhého hrdiny a mít tak větší sílu k útoku např. na šik.**

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA A VÝHODY ŠIKU

Šik můžete složit až ze 4 karet hrdinů stejného typu. Pro každou denní dobu můžete vybrat ten nejvyšší bonus ze všech hrdinů v šiku. Např.: máte v šiku tři hrdiny, kteří mají ráno bonus k útoku na hrdinu. První vespod má +2, druhý +3 a třetí +2. **Váš bonus k útoku na hrdinu bude toto ráno +3.**

Šik má větší odolnost. **Počet karet v šiku značí hodnotu odolnosti.** Za každou kartu je +1. Např.: šik, který je složen ze 3 karet, má odolnost 3. Soupeř prorazí obranu šiku jen **útokem na hrdinu, který bude 3 a vyšší.** Poté však zničí z šiku jen 1 svrchní kartu hrdiny, která jde na hřbitov.

KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

Hra končí a vítězem se stává ten, kdo soupeři zničí **všechny hrdiny v balíčku** hrdinů a také všechny **vyložené hrdiny a šiky ve slotech.**

Deváté kolo ráno klasicky přichází **pravidlo "náhlé smrti"** (dříve než oba hráči cokoliv udělají), s tím rozdílem oproti duelu, že **každá karta reprezentuje 1 život** (tentokrát i bez ohledu na odolnost šiků). Hráč si musí vzít 5 životů. **Začíná vždy balíčkem** a pokračuje vyloženými kartami (odstraní 5 svých karet hrdinů na "hřbitov").

