

## BALÍČEK VS BALÍČEK

## PRÍPRAVA NA HRU

Každý hráč si pripraví **balíček s 20 kartami hrdinov a s 20 kartami zbraní**. Do balíčka môže dať maximálne 4 karty rovnakého typu (napr. 4 Naftových rytierov alebo 4 Stropalcáty). Každý z hráčov balíčky zamieša (jednotlivo, zbrane a hrdinov držia oddelene). Balíčky položia pred seba, všetky karty sú v balíčkoch otočené zadnou stranou navrch.

## PRED ZAČIATKOM HRY

Predstavte si, že máte pred sebou **3 miesta** - tri stĺpčky, kam môžete vykladať hrdinov a zbrane - tzv. **3 sloty** na hrdinu a ich zbraň.

**TIP** Pokiaľ hru chcete hrať **rýchlejšie a jednoduchšie**, hrajte len s **2 slotmi**. Ak naopak chcete ešte **viac stratégie**, hrajte so **4 slotmi**!

Pred začiatkom hry zo svojho balíčka kariat hrdinov **A** zoberte 3 hrdinov. Hrdinov budete vykladať do slotov **B**. Ak máte **viacero hrdinov toho istého druhu**, môžete karty vyložiť na seba **do jedného slotu** (tak, aby jeden hrdina prekryval druhého, pričom na prekrytom hrdinovi musia byť vidieť bonusy). Týmto skladaním hrdinov na seba vytvoríte tzv. "**šík**" **C**, ktorý má určité výhody (pozri šík).



Potom zoberte 5 zbraní a **ku každému slotu**, kde máte vyloženého hrdinu (alebo šík), **pridajte jednu zbraň** (podľa vlastného uváženia). Zbrane, ktoré nepridelíte, odložte doprodu svojho balíčka zbraní **D**. Šík bez ohľadu na počet hrdinov môže mať max. 1 zbraň.

Teraz klasicky určite začínajúceho hráča. Kto vytočí vyššie číslo (na jednej z vyložených zbraní), rozhodne, kto začne. **Začínajúci hráč príde o 2 životy.**

**POZOR!** V tejto verzii hry sa životy nemerajú na tyčke, ale predstavuje ich balíček vašich hrdinov a hrdinovia vyložený pred vami.

Ak si máte odpočítat 2 životy, zoberte **dvoch hrdinov zvrchu balíčka** a položte ich na odkladací balíček na tzv. "cintorín" prednou stranou (tj. obrázkom hrdinu) navrch **E**.

## PRIEBEH HRY

Hráči sa v ťahoch striedajú. **Ťah začína ránom.** Keď sa dostanete na ťah, máte **k dispozícii 4 akcie.**

**Energia** je spoločná pre všetkých vašich hrdinov. Vždy ju načerpáte **od hrdinu/šíku, s ktorým budete hrať ako s prvým vo vašom ťahu**. S týmto hrdinom/šíkom musíte uskutočniť 1. akciu (*zatočiť na jeho zbrani, či využiť jeho odložený efekt, pokiaľ je to možné*).

Energiu si značte pomocou dvoch kariet v tejto hre **nepoužívaných** hrdinov (*pozri obr.*).



.....  
**POZOR!** Pre každú akciu si môžete vybrať ľubovoľný z 3 slotov (hrdinu či šík). Môžete teda pre každú akciu vybrať iného, alebo všetky 4 akcie odohrať s jedným.  
.....

Hrdinovia a šíky majú každý svoju zbraň a nemôžete ich medzi nimi presúvať, meniť a používať iné zbrane, než majú pridelené.  
.....

**POZOR!** Pokiaľ použijete "trvalý útok na hrdinu" alebo "odpálenie komba", je to vždy záverečná akcia hrdinu/šíku a ďalšiu akciu s daným hrdinom v rámci svojho ťahu už nesmiete zahrať. Ukončenie ťahu hrdinom označíte jeho otočením zadnou stranou navrch (pri šíku stačí otočiť 1. hrdinu zhora). Keď ukončíte svoj ťah, hrdinov otočíte naspäť lícom hore.  
.....

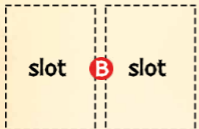
Za zatočenie na zbrani sa normálne platia **akcie a energie**. Orientujte sa podľa hrdinu, ktorého ste vybrali. Pokiaľ napr. nedokáže ovládať zbraň, s ktorou bojuje, stojí vás zatočenie o 1 energiu navyše. Rovnako tak u každého hrdinu môžete využiť jeho bonusy pre danú časť dňa (*pokiaľ s ním hráte akciu a využívate jeho zbraň*).

Hrdina smie štandardne použiť každý svoj **bonus iba 1x za celý váš ťah**. (Keď s ním budete hrať 2. akciu a už ste bonus použili počas 1 akcie, nesmiete ho už použiť. Keď však 2. akciu budete hrať s iným svojím hrdinom, môžete bonus tohto ďalšieho hrdinu využiť!) Keď využijete akciu napr. tak, že budete každú akciu hrať s iným hrdinom, môžete **od každého hrdinu** využiť jeho bonus.

## VYKLADANIE NOVÝCH HRDINOV A ZBRANÍ

Keď hráte **druhý ťah** (a rovnako aj **v každom ďalšom ťahu**), prvé, čo musíte urobiť, je tzv. **“údržba”**. Môžete od svojich vyložených hrdinov (či šíkov) **odobrať až 2 zbrane** a dať ich dospodu balíčka zbraní a rovnako môžete odobrať **2 vyložených hrdinov** a dať ich dospodu balíčka hrdinov (môžete takto odobrať i hrdinov zo šíku, ale musíte dodržať poradie a odoberať ich zvrchu). Pokiaľ už **nemáte balíček**, môžete **odobraním hrdinov** balíček založiť. **Pokiaľ v slotе zostane zbraň s odloženým efektom sama (bez hrdinu), musíte tento efekt zrušiť**.

Potom **môžete odobrať až 2 hrdinov zvrchu balíčka** hrdinov **A** a vyložiť ich. Môžete ich vykladať **do voľných slotov B** alebo prikładať **do šíku C** (pokiaľ je hrdina rovnakého typu).



Pokiaľ ich vykladať nechcete alebo nemôžete (napr. voľné sloty nemáte), vložte ich **dospodu balíčka** hrdinov.

Ďalej môžete podobne odobrať 2 zbrane súčasne zhora balíčka zbraní a priložiť ich k hrdinom - ale **len k tým, pri ktorých nie je zbraň** (je zničená alebo ste ju sami odobrali počas údržby). Potom sa už môžete venovať akciám s hrdinami a točeniu.

## EFEKTY

Hrajú sa takmer rovnako ako v dueli. Len s **drobnými výnimkami**:



### ÚTOK NA ZBRAŇ

Pri útoku na zbraň **1** si môžete vybrať **ľubovlnú** vyloženú zbraň súpera. Zbraň, ktorú rozbijete, musí súper **okamžite odstrániť z hry** na "cintorín zbraní", kam ich ukladá prednou stranou navrch. V tomto hernom móde sa zbrane nedajú opraviť.

Pri útoku na efekt **2** ho zrušíte, ale **zbraň zostáva** nepoškodená.



### ÚTOK NA HRDINU

Pri útoku na hrdinu si môžete vybrať, či budete útočiť na balíček hrdinov súpera, na jeho jednotlivých vyložených hrdinov alebo na šík.

Keď **zaútočíte na balíček**, súper musí premiestniť na cintorín zo svojho balíčka **tolko hrdinov, koľko by bola sila útoku**.



Hrdinov otáča na cintorín po jednom, **v tom poradí, v akom ich skladá zvrchu balíčka.**

Keď útočíte **na slot s 1 hrdinom**, má tento **hrdina len 1 život**; bez ohľadu na silu útoku **zneškodníte len daného hrdinu** (útok má vždy len jeden cieľ).

Porazený hrdina ide na cintorín a jeho **zbraň zostáva v slote.**

Pokiaľ je **s odloženým efektom**, je tento **efekt zrušený.**



Keď útočíte **na šík**, je to trochu iné.

Šík **má odolnosť** podobne ako zbrane.

Hodnota odolnosti je daná **počtom kariet hrdinov v šíku** (max. 4). Aby ste zničili jednu kartu hrdinu zo šíku, musíte najskôr zaútočiť **útokom na hrdinu vyšším než je odolnosť šíku**. Keď je útok úspešný, odoberiete zo šíku 1 vrchnú kartu hrdinu a dáte ju na cintorín. **Šík je teda možné ničiť len takto postupne!**



Útok možno **znížiť či odraziť** ľubovoľným **štítom**, pokiaľ ho má hráč u niektorého zo svojich hrdinov vyložený. Sledujte hrdinu, u ktorého je štít, a dennú časť - hrdina môže mať ku štítu bonus.

Pokiaľ hráč lieči, môže **liečiť len hrdinov z cintorína späť do balíčka**. Koľko je sila liečenia, toľko kariet hrdinov z cintorína vrátite **späť na vrch vášho balíčka**.

**POZOR!** Pokiaľ je balíček zničený a nemáte v balíčku aspoň jednu kartu, nesmiete žiadneho hrdinu liečiť.



## TRVALÝ ÚTOK ALEBO KOMBO

Daný efekt vyložíte **k hrdinovi, ktorý zbraň použil**, a uskutočníte útok. Aby ste **v ďalších kolách** mohli trvalý útok využiť, musíte s hrdinom v danom kole zahrať akciu. **Ohlásite zahranie akcie, odčítate si ju a uskutočníte útok.**

Kombo funguje obdobne, pokiaľ máte **zbrane s kombami vyložené aspoň u dvoch hrdinov a s jedným uskutočníte akciu**, môžete kombá odpáliť. Akciou v danom zmysle bude odpálenie komb.

.....

**POZOR!** Zahranie akcie trvalého útoku alebo komba musí byť poslednou akciou hrdinu, ktorý túto akciu urobil (s daným hrdinom nie je možné v tom istom ťahu hrať žiadnu ďalšiu akciu). Poslednú akciu označíte otočením hrdinu zadnou stranou navrch.

.....

**FAQ** Bonus "**odpaľovač komba**" môžete využiť, len pokiaľ v príslušnej časti dňa **u hrdinu s týmto bonusom máte odložený efekt s bombou**. Všeobecne nemôže žiadny hrdina počítať svoj bonus k inej než svojej zbrani.

.....

Každý útok musí prebehnúť samostatne – **nie je možné napr. spočítať dohromady trvalý útok odložený u jedného hrdinu a jednorazový útok vytočený u druhého hrdinu a mať tak väčšiu silu na útok, napr. na šík.**

## ŠPECIÁLNE PRAVIDLÁ A VÝHODY ŠÍKU

Šík môžete zložiť až zo 4 kariet hrdinov rovnakého typu. Na každú časť dňa môžete vybrať ten najvyšší bonus zo všetkých hrdinov v šíku. Napr. máte v šíku troch hrdinov, ktorí majú ráno bonus na útok na hrdinu. Prvý zospodu má +2, druhý +3 a tretí +2. **Váš bonus na útok na hrdinu bude toto ráno +3.**

Šík má väčšiu odolnosť. **Počet kariet v šíku značí hodnotu odolnosti.** Za každú kartu je +1. Napr.: šík, ktorý je zložený z 3 kariet, má odolnosť 3. Súper prerazí obranu šíku len **útokom na hrdinu, ktorý bude 3 a vyšší.** Potom však **zničí zo šíku len 1 hornú kartu** hrdinu, ktorá ide na cintorín.

## KONIEC HRY A URČENIE VÍŤAZA

Hra končí a víťazom sa stáva ten, kto súperovi zničí **všetkých hrdinov v balíčku** hrdinov a aj všetkých **vyložených hrdinov a šíky v slotoch.**

Deviate kolo ráno klasicky prichádza **pravidlo "náhlej smrti"** (skôr než obaja hráči čokoľvek podniknú) s tým rozdielom oproti duelu, že **každá karta reprezentuje 1 život** (tentoraz i bez ohľadu na odolnosť šíkov). Hráč si musí vziať 5 životov. **Začína vždy balíčkom** a pokračuje vyloženými kartami (odstráni 5 svojich kariet hrdinov na "cintorín").

