

Velmi zajímavá **alternativa hry Scratch Wars**, která je rychlá a zabaví najednou větší množství lidí. Pro ideální plynulost hry **doporučujeme hru ve 3-4 hráčích**, možné je však hrát i v 5ti nebo v 6ti.

Délka hry je **10-20 minut**. I do této hry můžete vsázet peníze z karet zbraní, každý vsadí pár nesetřených kuponků a vítěz opět bere vše. Kuponky pak snadno vyměníte za body na nákup odměn na webu **scratchwars.com**

ZÁKLADNÍ PŘEDSTAVENÍ HRY

Cílem je zůstat na živu jako poslední ze všech hráčů (tj. mít nějaké životy zatímco ostatní mají již nula). Každé kolo začíná změnou denní doby. Začíná se ráno. **Hráči nehrají popořadě ale na začátku kola vždy probíhá dražba o tah**. Ten kdo vyhraje dražbu má právo táhnout. Tah je stejný jako v duelu. Podle denní doby na hrdinovi hráč načerpá energii a tu utratí na točení na zbraních, k dispozici má klasicky 4 akce. **Každý útok který vytočí však uplatňuje na všechny spoluhráče** - tj. vyhodnocuje se vůči každému spoluhráči zvlášť. Po skončení tahu se nevyužitá energie přenáší do dalších tahů. Začíná další kolo posunem denní doby a dražbou o tah...

Příprava

Vyberte si svou sestavu jako pro klasický duel. Tj. **hrdinu vybavte až 5 ti zbraněmi**. Nachystejte si i kartu druhého hrdiny, kterou využijete na počítání energie. Na své žluté tyčce si nastavte počet životů u červeného srdíčka (stejně jako v klasickém duelu). V této hře budete ještě **kromě energie sledovat jednu jednotku a to "rychlost"**. **K měření této jednotky použijte tyčku jiné barvy** (Např. z edice Canbalandia nebo Vampiria). Na tyčce měřící rychlost **nastavte 25 bodů rychlosti**. Protože v každém kole budete tyto body rychlosti **tajně vsázet**, budete potřebovat ještě něco, co vám umožní velikost sázky zaznamenat.

Můžete využít **jeden z těchto způsobů**:

- **Zadní stranu nepoužívaného hrdiny** se stupnicí 1-12, kde číslo, které chcete vsadit, zaznamenáte pomocí stírátka a jeho hrany.
- **Tyčku třetí barvy** (např. na životy máte žlutou, na body rychlosti bílou a na sázky budete mít červenou).

PRŮBĚH HRY

HRA ZAČÍNÁ DRAŽBOU O TAH RÁNO. NIKDO Z HRDINŮ NEMÁ ŽÁDNOU ENERGIÍ.

DRAŽBA O TAH

V této hře se hráči nestřídají v tazích ale vždy **na začátku každého tahu draží o to kdo bude táhnout**. Všichni hráči mají na začátku hry k dispozici **25 bodů rychlosti** (tj. plnou kapacitu tyčky). Do každého kola mohou tajně vsadit **libovolný počet** bodů rychlosti. **Sázka je tajná** - hráči skrytě nastaví, kolik bodů rychlosti do dražby vsází.

Udělalí to následovně: každý hráč si pomocí zadní strany nepoužívaného hrdiny a stírátka, skrytě nastaví počet bodů rychlosti, které chce vsadit (*jedna ruka zakrývá sázku, druhá posune stírátko hranou k číslu u hrdiny, které chce vsadit*). **Levá strana je pro sázky 1-12. Pravá strana hrdiny jsou pro sázky 10 bodů+**, to znamená že např. pokud stírátko posunu k číslu 5 napravo, vsázím 15 bodů rychlosti. Alternativou tohoto způsobu je označení sázky na jinak barevné tyčce (*musí mít odlišnou barvu od tyčky která počítá celkový stav bodů rychlosti a životy*).

UKÁZKA DRAŽBY



Hráč vsadil 6 bodů rychlosti.

Hráč vsadil 19 bodů rychlosti.

Jakmile budou mít všichni hráči skrytě nastaveno, ukáží si své sázky a porovnájí výsledky. Kdo vsadí nejvíce bodů rychlosti, je vítězem dražby "o tah".

POZOR! Jen vítěz dražby si odečte své vsazené body rychlosti. Což udělá tak, že na tyčce na které si značí celkový stav svých bodů rychlosti, posune korálek níže.

Pokud vsadilo **více hráčů stejně bodů rychlosti**, bude táhnout a odečítat body rychlosti jen ten z nich, kdo má **méně životů**, pokud mají i stejně životů, tak ten, kdo má **méně energie**. V případě rovnosti životů i energie, začíná ten z nich, který vytočí na libovolné své zbrani nejvyšší číslo (*na jeden pokus*).

DOPLNĚNÍ BODŮ RYCHLOSTI

Všichni hráči, kteří **prohrali dražbu** (*nebudou táhnout*) si **neodečítají vsazené body** a naopak mohou na své tyčce, označující stav bodů rychlosti, posunout korálek o dva body výše. **Tj. když netáhnete, přidáte si +2 body rychlosti. Pokud jste na maximu**, které tvoří 25, **další body rychlosti si již nepřidáváte.**

TAH HRÁČE

Když vyhraje dražbu a jste na tahu, **přidáte si energii** podle denní doby a máte klasicky **k dispozici 4 akce**. Vždy, když provedete útok, **útočíte na všechny své soupeře najednou** - tj. ten samý útok se ve stejné výši provede na každého jednotlivého soupeře. Soupeři na něj normálně mohou jeden po druhém reagovat štítem, pokud jej mají k dispozici.

PŘÍKLADY



ÚTOK NA HRDINU O SÍLE 3

každý ze soupeřů si odečte 3 životy.



ÚTOK NA ZBRAŇ O SÍLE 5

každému ze soupeřů můžete poškodit jednu zbraň která odolnost 5 a nižší.



ÚTOK ODLOŽENÝM EFEKTEM

klasicky dáváte na konci svého tahu do všech. Stejně tak útok kombem (*tam ale pravděpodobně budete potřebovat spíše tahy dva*).



LÉČENÍ ČI ENERGIE

doplňujte životy či energii jen vy. Tyto efekty uplatňujete **pouze na svého hrdinu**.



ŠTÍT

stejně jako u léčení a energie, tak i štít uplatňujete pouze na svého hrdinu.



BONUSY NA KARTĚ HRDINY

Bonusy hrdiny se aplikují normálně dle denní doby.

KONEC TAHU A ZAČÁTEK NOVÉHO

Nikdo další z hráčů netáhne ani si **nepřidává energii**. Posouvá se denní doba. Jakmile se posune denní doba začíná **nové herní kolo dražbou o tah**. Denní doba ovlivňuje bonusy hrdiny jako v klasickém duelu, a tak se někdy vyplatí v určité denní době táhnout více než v jiné.

Hráč, který ztratí všechny životy, vypadává ze hry. Hráč, který ve hře zůstane jako poslední, je vítězem hry.

TIP

Pokud chcete hru zkrátit nebo pravidla ztížit, můžete od 9. kola uplatnit pravidlo "sudden death" (tj. každý hráč ztratí na začátku kola 5 životů). Hra tak může skončit i remízou.

Za testování a zajímavé připomínky k tomuto módu děkujeme Overgamerovi Drollovi a jeho hráčské skupině.