



HRA „tým VS tým“

Herní mód, ve kterém proti sobě stojí výběr Vašich 4 vyzbrojených hrdinů proti výběru soupeře.

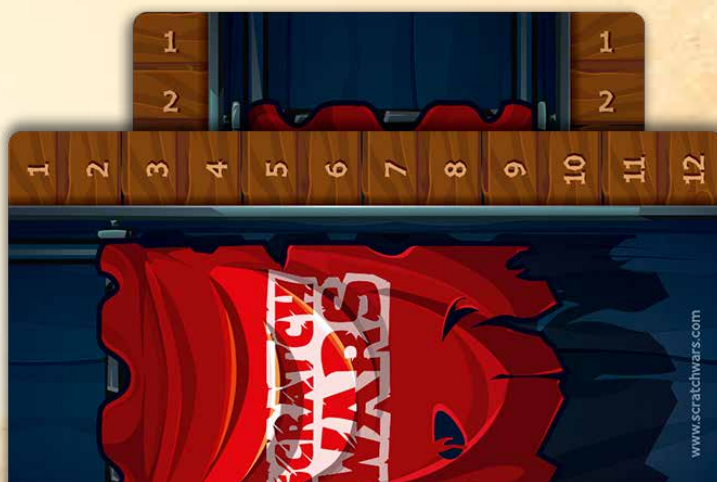
Před začátkem hry si každý hráč vybere 4 hrdiny, rozloží je na hrací plochu do řady a přidělí jim zbraně. Každému **maximálně 4 zbraně**. Ke každému hrdinovi také položte jednu tyčku se životy a nastavte na ní počet životů příslušného hrdiny, v této hře 4 proti 4 je to vždy ten **nižší údaj o počtu životů** na kartě hrdiny... **A**



Oba hráči si jednou zatočí na libovolné zbraně vyložené u svých hrdinů. Kdo vytočí vyšší číslo, začíná. **Začínající hráč musí ubrat svým hrdinům 2 životy** (jednomu dva nebo dvěma jeden). Poté si vybere jednoho ze svých hrdinů, a provede útok na soupeře dle standardních pravidel, přičemž platí několik málo pravidel navíc:

- Hráč na tahu/**útočník si vybírá**, na kterého ze soupeřových hrdinů zaútočí (může na libovolného z nich) a stejně tak i na libovolnou zbraň či odložený efekt. Cíl útoku si vybírá až poté, když zjistí co mu padlo na zbraně za symbol. Pokud má možnost v tahu útočit vícekrát, může útočit na různé hrdiny či zbraně soupeře.
- Hráči si hlídají, jaká je denní doba a jaké má hrdina v daném kole bonusy, **první kolo** s prvním vybraným hrdinou **začínají "ráno"**. Druhé kolo s dalším hrdinou pokračují polednem... Takto se střídá denní doba dokud jedna celá čtveřice hrdinů nepadne.
- Když hráč odehraje se svým hrdinou tah, vysune jej z řady **cca o polovinu karty dopředu**. Tím poznačí, že už s hrdinou hrál. S tím samým hrdinou nesmí hrát do té doby, dokud neodehraje tah se **všemi svými ostatními hrdiny**. Když hráč odehraje tah se svým posledním hrdinou, se kterým ještě netáhl, posune jej dopředu. Nyní má všechny své hrdiny posunuté dopředu. V následujícím tahu posune všechny hrdiny zpět a bude si zase moci libovolně vybrat, se kterým z nich bude hrát.
- **Energie je společná** pro všechny hrdiny, když Vám nějaká na konci tahu zbude, **přenáší se do dalšího tahu**. Když se dostanete na tah a vyberete si hrdinu, se kterým budete hrát, přičtete jeho energii pro aktuální denní dobu ke společné energii z minulého kola.

Pro značení energie můžete použít zadní strany karet v této hře nepoužívaných hrdinů.



- Když hráči padne jeden z odkládacích efektů, odloží si zbraň s tímto efektem **vedle příslušného hrdiny**, kterému zbraň patří. Když jej hrdina bude chtít použít později, musí s ním hráč opět táhnout, **odložené efekty hrdinové mezi sebou nesdílí!**
- Pokud hráč vytočí na zbrani **efekt "léčení"** může **léčit kteréhokoli svého hrdinu**, tedy i toho, který aktuálně není na tahu.

Jakmile hrdina ztratí všechny životy, opustí řadu hrdinů hráče a je se všemi svými zbraněmi odložen ze hry. Hráč, který jako poslední z hráčů, bude mít nějakého hrdinu nebo hrdiny ve hře, je vítězem hry.

TIP

Tuto verzi hry je také možné hrát v jiném počtu hrdinů než 4 proti 4. Důležité je aby na každé straně byl stejný počet hrdinů. Ideální počet je tak v rozmezí 3 až 6 hrdinů na jedné straně.

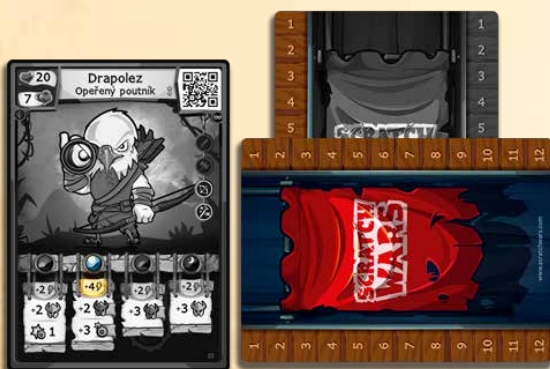
Příklady:



Svůj první tah hráč odehrál se vznešeným paladinem. Pro svůj druhý tah si zvolil opeřeného poutníka (*aktivní hrdina*).



U vznešehého paladina má hráč odložený „kombo“ efekt. V dalším svém tahu si odložil „kombo“ efekt i u opeřeného poutníka (*aktivní hrdina*). Aby jej mohl využít, musí mít **buď 2 odložené „kombo“ efekty u aktivního hrdiny nebo využít bonusu hrdiny tzv. „odpalovače komba“**. Pro odpálení efektu **nelze použít odloženou zbraň neaktivního hrdiny**.



V prvním tahu (*ráno*) měl hráč k dispozici 3 energie (*ráno měl paladin +3*), zatočil oranžovou zbraní (-2 energie) a zbyla mu 1 energie. Poté se rozhodl ukončit svůj tah.

Ve druhém tahu (*poledne*) si hráč vybral opeřeného poutníka. Přičte tak do společné zásoby +4 energie ke zbylé energii z předchozího tahu.



www.scratchwars.com