

SCRATCH WARS
MÓD DUEL
PODROBNÁ PRAVIDLA

verze 1.01

Obsah

Úvod do hry	5
O pravidlech	5
Autoři	5
Poznámky autora	5
O hře	5
Popis hry	5
Módy hry	5
Duel	5
Souboj	6
Komando	6
Obecná pravidla a informace	6
Karty	6
Hrdinové	7
Zbraně	7
Unikátnost karet	8
Rarita karet	8
Síla karet	8
Grafické rozlišení karet	8
Tyčka	9
Značení herních situací	9
Příprava na hru	10
Počáteční rozložení	10
Průběh hry	11
Zahájení hry	11
Určení začínajícího hráče	11
Fáze hry	11
Členění hry	11
Herní tahy	11
Herní akce	12
Konec hry	12
Cíl hry	12
Ukončení hry	12
Náhlá smrt	12
Vítězství	12
Hráčův tah	12
Začátek tahu	12
Průběh tahu	13
Konec tahu	13
Akce	13
Použití zbraně	13

Oprava zbraně	14
Zlomení prokletí zbraně	14
Energie	15
Přírůstek energie	15
Utrácení energie	15
Životy	15
Počáteční hodnota životů	15
Doplňování životů	15
Odebírání životů	15
Odolnost	16
Odolnost zbraní	16
Odolnost odložených efektů	16
Efekty zbraní	17
Barva efektu	17
Barva pole a praporku	17
Zelená – pokračovací efekt	17
Oranžová – rozhodovací efekt	17
Červená – stopovací efekt	17
Typ efektu	17
Tvar praporku	17
Jednorázové efekty	17
Odložené efekty	17
Pasivní odložené efekty	18
Použití efektu	18
Cílení efektu	18
Spuštění efektu	18
Jednorázové efekty	18
Energie	18
Útok na hrdinu	18
Útok na zbraň	19
Univerzální útok	19
Léčení	20
Canbalandský útok na zbraň	20
Vampířský kousanec	21
Vampířské prokletí zbraně	21
Zepplandský šrapnel	22
Odložené efekty	23
Trvalý útok na hrdinu	23
Obranný štít	23
Kombo	24
Zepplandská past	24

Bonusy	26
Uplatnění bonusů	26
Bonusy dle denní doby	26
Omezení bonusů	26
Druhy bonusů	26
Kladné bonusy – dobrovolné	26
Záporné bonusy – povinné	26
Výběr bonusu	27
Zvláštní bonusy	27
Požehnání	27
Kombo bonus	27
Canbalandský útok na zbraň	27
Speciální efekty hrdiny	28
Použití speciálních efektů hrdiny	28
Speciální efekty hrdiny dle denní doby	28
Omezení speciálních efektů hrdiny	28
Druhy speciálních efektů hrdiny	28
Pasivní efekty	28
Aktivní efekty	28
Pasivní efekty hrdiny	28
Odpalovač komba	28
Noční vampířský útok	29
Mechanikova super akce	30
Aktivní efekty hrdiny	31
Canbalandský bojový trik	31
Přehled herního kola	32
Začátek kola	32
Odečtení životů ve fázi náhlá smrt	32
Začátek tahu	32
Průběh tahu – 4 akce libovolně	32
Konec tahu	32

1. Úvod do hry

1.1. O pravidlech





1.1.1. Autoři

1.1.1.1. Tato pravidla sestavil Droll za spolupráce Issiriany, Kate a Ondry.

1.1.2. Poznámky autora

1.1.2.1. Tato pravidla vychází ze všech dosud vydaných pravidel hry Scratch Wars, dále z autorizovaných FAQ a ze zodpovězených dotazů autorem hry. Mají za cíl sloučit pravidla ze všech aktuálně vydaných edic hry do jednoho celku a podrobně popsat jednotlivé části hry. Nejsou určena pro snadné naučení samotné hry, ale spíše jako příručka k dohledání sporných a nejasných momentů na turnajích i při běžném hraní.

1.1.2.2. Tento text není oficiálním výkladem pravidel a do autorizace autorem hry je třeba na něj takto i nahlížet. V případě rozporů mezi těmito pravidly a pravidly oficiálními mají oficiální vždy přednost.

1.1.2.3. Tato pravidla obsahují základní edici Techlandia/Biolandia  a dále rozšíření Canbalandia , Vampiria  a Zepplandia .

1.1.2.4. Veškeré názvosloví bylo převzato z originálních pravidel v původní podobě bez ohledu na jeho správnost (např. vampířský).

1.2. O hře

1.2.1. Popis hry

1.2.1.1. Hra Scratch Wars je netradiční sběratelská karetní hra od české firmy Notre Game.

1.2.1.2. Každá herní karta ve hře je unikátní, většina karet je navíc opatřena stírací vrstvou, aby se nedala předem identifikovat a kterou je třeba před hrou odstranit.

1.2.1.3. Při hře se pak používá losování efektů pomocí fyzického točení kroužku zbraně na plastovém točítku, které zároveň slouží jako počítadlo bodů.

1.2.1.4. Herní karty neobsahují text důležitý pro hru, ale přehledné ikony, takže hra je jazykově nezávislá.

1.3. Módy hry

1.3.1. Duel

1.3.1.1. Duel je základní mód hry Scratch Wars, při kterém hráči odehrávají souboje mezi hrdiny na Middlemystu a připravují je tak čelit velkým výzvám v bájném světě Overcorner. Hráč představuje velitele, který tvoří armádu svých hrdinů a vysílá je do jednotlivých duelů.

1.3.1.2. V módu Duel proti sobě dva hráči postaví každý svého jednoho hrdinu, vybaví je zbraněmi a odehrají mezi nimi souboj jeden na jednoho.

1.3.1.3. Ačkoliv hráči odehrají tento duel v rámci několika minut, hrdinové ve skutečnosti spolu svádí dlouhý souboj, který trvá hodiny až dny.

1.3.1.4. Začátečnickům je určen zjednodušený Duel označený jako level 1 pravidel, který slouží jako uvedení do hry a seznámení se základními principy hry, a dále pro mírně pokročilé jako level 2 pravidel, ve kterém se různé části hry vynechávají nebo se vyhodnocují odlišně.

1.3.1.5. Tato pravidla se dále věnují výhradně plnohodnotnému módu Duel pro dva hráče, který se jinak označuje jako level 3 pravidel a nevěnují se odlišností zjednodušeného Duelu levelu 1-2 pravidel ani alternativním pravidlům pro tři a více hráčů.

- 1.3.1.6. Mód Duel je doporučen pro hráče od 8 let a jeho herní doba je přibližně 10 minut. Zjednodušený Duel je pak pro hráče od 6 let se stejnou herní dobou.

1.3.2. Souboj

- 1.3.2.1. V módu Souboj proti sobě dva hráči postaví dvě armády symbolizované balíčky karet hrdinů, které vybaví zbraněmi a odehrají s nimi velkolepou bitvu.
- 1.3.2.2. Mód Souboj je doporučen pro hráče od 10 let a jeho herní doba je přibližně 15 minut.
- 1.3.2.3. Tomuto módu, který se jinak označuje jako Balíček vs. Balíček nebo level 4 pravidel, se následující pravidla nevěnují.

1.3.3. Komando

- 1.3.3.1. V módu Komando proti sobě dva hráči postaví dva týmy hrdinů po čtyřech, které vybaví zbraněmi a odehrají mezi nimi taktickou bitvu.
- 1.3.3.2. Mód Komando je určen pro hráče od 12 let a jeho herní doba je přibližně 20 minut.
- 1.3.3.3. Tomuto módu, který se jinak označuje jako Tým vs. Tým nebo level 5 pravidel, se následující pravidla nevěnují.

1.4. Obecná pravidla a informace

1.4.1. Karty

- 1.4.1.1. Ve hře se nacházejí dva základní druhy herních karet – hrdinové a zbraně. Karty hrdinů se ve hře používají celé, z karet zbraní se pro hru využívá jen kolečko, které je z výroby na kartě vyraženo (a je třeba ho před hrou opatrně z karty vymáčknout).
- 1.4.1.2. Z karet je třeba před hrou opatrně setřít stírací vrstvu (pokud takovou mají) nějakým vhodným stírátkem, nejlépe originálním plastovým.
- 1.4.1.3. Pokud se hráči nedomluví jinak, měli by mít své karty před hrou kompletně setřené a nepoškozené, aby se z karet snadno daly odečítat vytištěné hodnoty důležité pro samotnou hru.

1.4.2. Hrdinové

1.4.2.1. Líc karty hrdiny

- 1 Počáteční počet životů pro mód Duel
- 2 Počáteční počet životů pro mód Komando
- 3 Symbol ostrova, z kterého hrdina pochází
- 4 Unikátní jméno a druh hrdiny
- 5 Rarita druhu hrdiny
- 6 Unikátní QR kód k naskenování do aplikace
- 7 Specializace hrdiny (zatím bez využití)
- 8 Ilustrace druhu hrdiny
- 9 Typy zbraní, na které se hrdina zaměřuje
- 10 Čtyři denní doby hry
- 11 Přírůstek energie v dané denní době
- 12 Bonusy/postihy k efektům zbraní nebo

speciální efekt hrdiny v dané denní době

- 13 Bonusy/postihy k odloženým efektům v dané denní době (s šedou vlaječkou)
- 14 Průměrná síla daného druhu hrdiny k výpočtu vzácnosti konkrétní karty

1.4.2.2. Rub karty hrdiny

- A Stupnice k zaznamenávání aktuálního množství energie hrdiny



1.4.3. Zbraně

1.4.3.1. Líc karty zbraně

- 1 Druh zbraně
- 2 Průměrná síla daného druhu zbraně k výpočtu vzácnosti karty
- 3 Unikátní QR kód k naskenování do aplikace
- 4 Typ zbraně (meč/sekera/luk/hůlka)
- 5 Unikátní jméno zbraně v podobě kódu
- 6 Ilustrace podoby druhu zbraně
- 7 Odolnost zbraně
- 8 Energetická náročnost zbraně
- 9 Rarita druhu zbraně
- 10 Odolnost odloženého efektu
- 11 Jednorázový efekt v zeleném, oranžovém nebo červeném poli (svislý praporek)
- 12 Odkládací efekt v zeleném, oranžovém nebo červeném poli (vodorovný praporek)
- 13 Okraj karty, který není pro hru potřebný a je třeba ho od kolečka zbraně oddělit
- 14 Kódy do aplikace pro spoluhráče, které se aktivují naskenováním karty, nejsou pro hru potřebné a je možné je od karty oddělit



1.4.3.2. Rub karty zbraně

- A** Symbol opravy zbraně
- B** Symboly penízků pro rozšíření shop
- C** Šipka, která se využívá k vyznačení odloženého

efektu nebo opravované zbraně

1.4.4. Unikátnost karet

1.4.4.1. Každá karta ve hře je unikátní, tzn. má své jméno, kombinaci hodnot a svůj unikátní QR kód, pod kterým je dohledatelná v databázi karet.

1.4.4.2. I kdyby z výroby, která probíhá z velké části náhodně, existovaly dvě karty, které budou mít všechny hodnoty stejné, a dokonce i stejné jméno, bude každá taková karta mít svůj unikátní QR kód v databázi, a je tak nezaměnitelná.



1.4.5. Rarita karet

1.4.5.1. Rarita druhu karty udává, jak těžké je kartu získat, jelikož čím je vyšší rarita karty, tím méně kusů karet daného druhu je vyrobeno.

1.4.5.2. Dále platí, že čím vyšší je rarita druhu karet, tím vyšší je průměrná síla těchto karet a bývají vybaveny i lepšími akcemi, bonusy, příp. více bonusy u hrdinů.

1.4.5.3. Rarita druhu karty hrdiny je dána jednak počtem hvězdiček v rozmezí hodnot 1-4, a jednak grafickým rozlišením karty.

1.4.6. Síla karet

1.4.6.1. Každá jednotlivá karta od daného druhu může nabývat různé síly, která se může lišit od průměrné síly karet daného druhu.

1.4.6.2. Síla karty hrdiny je dána součtem hodnot všech přírůstků energie, všech bonusů a speciálních akcí hrdiny (dolní polovina karty hrdiny).

1.4.6.3. Síla karty zbraně je dána součtem všech hodnot zbraně, tedy hodnot efektů, odolnosti efektů, odolnosti zbraně a energetické náročnosti zbraně.

1.4.6.4. Maximální rozdíl síly oproti průměru není veřejně známý, ale předpokládá se rozpětí -9 až +9, kdy čím větší je odchylka síly karty od průměru, tím méně takových karet je vyrobeno, a tím jsou vzácnější.

1.4.7. Grafické rozlišení karet

1.4.7.1. Rarita karet je dána jednak počtem hvězdiček v rozmezí hodnot 1-4 (4 je nejvzácnější), a jednak u hrdinů dále grafickým rozlišením, kdy má karta podklad buď dřevo, kámen, ocel, nebo zlato (ve stejném pořadí jako dle počtu hvězdiček).

1.4.7.2. Ve hře jsou čtyři typy zbraní, které jsou rozlišeny jednak symbolem typu zbraně – meč, sekera, luk a hůlka, a jednak barevným zpracováním kolečka zbraně, kdy má karta podklad buď kov, kámen, dřevo a (fialová) energie (ve stejném pořadí jako typy).

1.4.7.3. Energetická náročnost zbraní udává, kolik energie hráč musí za použití nebo opravu zbraně hrdinovi odečíst a je udána jednak na kolečku

zbraně v rozsahu hodnot 0-3, a jednak grafickým zpracování karty, kdy barevný podklad pod obrázkem zbraně je bílý, žlutý, oranžový nebo červený (ve stejném pořadí jako náročnost).

1.4.8. Tyčka

1.4.8.1. Plastová tyčka slouží k zaznamenávání aktuálního počtu životů hrdiny. Jako ukazatel se použije průhledný barevný korálek, který se posunuje po tyčce tak, aby byl umístěn vždy přes číslo odpovídající aktuálnímu počtu životů, tzn. číslo viditelné pod průhledným korálkem zobrazuje aktuální počet životů hrdiny (viz obrázek zobrazuje hodnotu 6).



1.4.8.2. Tyčka zároveň slouží k točení kolečkem zbraně. Kolečko se nasadí na tyčku lícem k soupeři a krouživým pohybem zápěstí se roztočí. Jakmile se kolečko roztočí, pohyb ruky je třeba zastavit a vyčkat, až kolečko zapadne mezi dva zoubky. Tímto je vylosován určitý symbol efektu na zbrani.

1. Nasazení kolečka

2. Roztočení kolečka

3. Vylosování symbolu



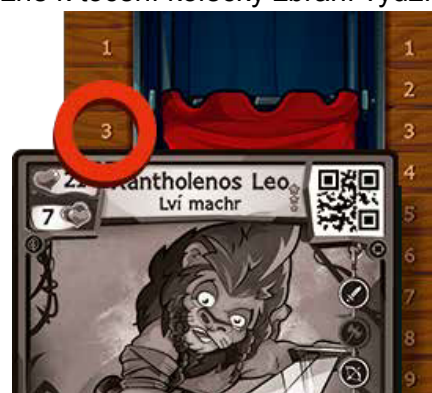
1.4.8.3. Pokud se kolečko zastaví a přitom nezapadne mezi dva zoubky, je třeba točení opakovat, dokud není nějaký symbol efektu vylosován.

1.4.8.4. Herní tyčka může být v různých barevných kombinacích, případně se mírně odlišovat tvarem zakončení. Tyto varianty nemají na hru žádný vliv a je možné hrát s jakoukoliv z nich.

1.4.8.5. Pokud se hráči předem domluví, je možné k točení kolečky zbraní využít i jiný vhodný předmět, např. tužku, nicméně pak musí zvolit i náhradní způsob značení životů, např. dvě karty se stupnicí.

1.4.9. Značení herních situací

1.4.9.1. Ve hře je třeba značit aktuální množství energie, kterou hrdina má k dispozici. K tomuto účelu se pod kartu hrdiny zasune karta jiného ve hře nevyužitého hrdiny rubem vzhůru



tak, aby okraj karty hrdiny ukazoval číslo odpovídající aktuálnímu množství energie, tzn. nejbližší viditelné číslo nad hranou karty zobrazuje aktuální množství energie hrdiny (viz obrázek zobrazuje hodnotu 3).

- 1.4.9.2. Trvalý (odložený) efekt na zbraní se značí pomocí kolečka ve hře nepoužité zbraně. Kolečko se umístí rubovou stranou vzhůru tak, aby vylosovaný efekt zbraně byl uvnitř kolečka a ukazovala na něho šipka.

Označení odloženého efektu



Zobrazení opravy zbraně



- 1.4.9.3. Rozbitá zbraň se značí tak, že se kolečko zbraně otočí rubovou stranou vzhůru.
- 1.4.9.4. Oprava rozbité zbraně se značí pomocí kolečka jiné ve hře nepoužité zbraně. Na kolečko rozbité zbraně, která je rubovou stranou vzhůru, se umístí kolečko jiné ve hře nepoužité zbraně též rubovou stranou vzhůru tak, aby symbol kovadliny byl uvnitř kolečka a ukazovala na něho šipka.
- 1.4.9.5. Prokletá zbraň se značí tak, že se kolečko zbraně otočí rubem vzhůru a umístí se na speciální kartu „Prokletí zbraně“. Pokud zde již nějaké kolečko leží, další se umísťuje na něj atd.
- 1.4.9.6. Vysvobozená zbraň (zbraň, u které bylo zlomeno prokletí) se značí tak, že se otočí lícem vzhůru, avšak nadále zůstává umístěna na kartě prokletí.
- 1.4.9.7. Právě probíhající kolo hry (denní dobu) je možné označit pomocí kolečka ve hře nepoužité zbraně na zadní straně originálních pravidel.

1.5. Příprava na hru

1.5.1. Počáteční rozložení

- 1.5.1.1. Oba hráči si před sebe položí lícem vzhůru a symboly k sobě svou kartu hrdiny, s kterým budou hrát a kterého si dříve (tajně) pro hru nachystali.
- 1.5.1.2. Oba hráči následně ke svému hrdinovi vyloží minimálně jedno, maximálně pět koleček zbraní, které si dříve (tajně) pro hru nachystali.
- 1.5.1.3. Pod kartu hrdiny oba hráči zasunou další kartu ve hře nepoužitého hrdiny rubovou stranou vzhůru a nastaví na ní tolik energie, kolik má zobrazen jejich hrdina v prvním kole (denní době) hry.
- 1.5.1.4. Oba hráči si na svých tyčkách nastaví tolik životů, kolik má zobrazeno jejich hrdina na své kartě pro mód hry Duel.

2. Průběh hry

2.1. Zahájení hry

2.1.1. Určení začínajícího hráče

- 2.1.1.1. Oba hráči si vyberou jednu ze svých ve hře použitých zbraní a zatočí jí. Hráč, který vytočí na své zbrani vyšší číslo, rozhodne, kdo bude začínat hru. Hráč může jako začínajícího vybrat i sám sebe.
- 2.1.1.2. V úvahu se bere i znaménko u vylosovaného čísla, a tedy záporná čísla jsou tím nižší, čím je jejich absolutní hodnota vyšší a nula je vyšší než jakékoliv záporné číslo (např. $-3 < 0 < 1$). Efekt nebo barva vylosovaného políčka nemá na los žádný vliv a hráči nemohou využívat žádné bonusy svých hrdinů.
- 2.1.1.3. Pokud oba hráči vytočí stejné číslo, opakují losování tak dlouho, dokud některý z nich nevytočí vyšší číslo než soupeř.
- 2.1.1.4. Hráč, který byl vybrán vítězem losu jako začínající hráč, musí ihned odečíst 2 životy svému hrdinovi (jako by právě utrpěl zranění) a zahajuje hru.

2.2. Fáze hry

2.2.1. Členění hry

- 2.2.1.1. Hra probíhá v jednotlivých po sobě jdoucích kolech. Každé herní kolo odpovídá zároveň nějaké denní době, a proto se nazývají ráno, poledne, večer a noc. Tyto denní doby jsou graficky zobrazené pomocí polohy slunce a měsíce na kartě hrdiny.
- 2.2.1.2. Čtyři po sobě jdoucí kola (denní doby) se označují jako jeden den. Jak během hry plynou jednotlivá kola, denní doby se stále opakují a po noci následuje vždy ráno dalšího dne.
- 2.2.1.3. Znamená to tedy, že 1. kolo hry je vždy ráno, 2. kolo hry je poledne, 3. kolo hry je večer, 4. kolo hry je noc, 5. kolo hry je opět ráno atd.
- 2.2.1.4. Každé herní kolo má hráč 1 svůj tah, během kterého odehrává své akce. Poté, co oba hráči odehrají svůj tah, začíná další kolo hry.
- 2.2.1.5. V každém svém tahu má hráč k dispozici 4 akce. Poté, co hráč odehraje své akce, ukončí svůj tah a začíná tah druhého hráče.

2.2.2. Herní tahy

- 2.2.2.1. Každé kolo oba hráči odehrávají svůj tah, přičemž v každém kole jako první svůj tah odehrává začínající hráč.
- 2.2.2.2. Hráč se nemůže vzdát tahu, když na něho přijde řada, a i když se může vzdát všech svých akcí, začátek a konec svého tahu hráč vyhodnocuje vždy.
- 2.2.2.3. Hráč okamžitě ukončuje svůj tah v případě, že vyčerpá všechny své akce, nemá dostatek energie k provedení další akce nebo na své zbrani vytočil a vyhodnotil efekt ukončující tah. Hráč svůj tah může ukončit i dobrovolně po libovolné své akci nebo i před vykonáním své první akce.
- 2.2.2.4. Po ukončení svého tahu (jakýmkoliv způsobem) hráč vyhodnotí v předepsaném pořadí všechny efekty, které se vyhodnocují na konci jeho tahu.
- 2.2.2.5. Efekty, které se vyhodnocují na začátku tahu, se musí vyhodnotit dříve, než hráč začne odehrávat své akce.
- 2.2.2.6. Jakmile oba hráči odehrají svůj tah, končí kolo a začíná kolo nové.

2.2.3. Herní akce

- 2.2.3.1. Během každého svého tahu má hráč k dispozici 4 akce. Nevyužité akce nelze převádět do dalšího kola a propadají. Hráč nemusí využít všechny své akce, pokud nechce.
- 2.2.3.2. Akci lze spotřebovat buď k použití zbraně (zatočení), nebo k opravě rozbité zbraně.
- 2.2.3.3. Efekty spouštěné na začátku nebo na konci tahu akce standardně nespotřebovávají, nicméně mohou mít vliv na počet akcí, které bude mít hráč ve svém tahu k dispozici.

2.3. Konec hry

2.3.1. Cíl hry

- 2.3.1.1. Cílem hry v módu Duel je porazit soupeřova hrdinu a uchránit od porážky hrdinu svého.
- 2.3.1.2. Hrdina, jehož počet aktuálních životů klesne na hodnotu 0 nebo méně, je okamžitě poražený.

2.3.2. Ukončení hry

- 2.3.2.1. Jakmile je alespoň jeden hrdina poražený, bez ohledu na to, v jaké části kola nebo v čím tahu k tomu došlo, nastává okamžitý konec hry a určuje se vítěz hry.
- 2.3.2.2. Jakmile je hra ukončena porážkou alespoň jednoho hrdiny, nedohrává se již aktuální kolo ani tah.

2.3.3. Náhlá smrt

- 2.3.3.1. Jestliže není žádný z hrdinů poražen do konce druhého dne, tj. 8. kola, nastává ve hře fáze náhlá smrt.
- 2.3.3.2. Ta se projevuje tak, že na začátku 9. a každého dalšího kola hry musí oba hráči, ještě dříve, než začne začínající hráč odehrávat svůj tah, odebrat svým hrdinům 5 životů.
- 2.3.3.3. Této ztrátě není možné zabránit žádným efektem, nicméně hráč může ve svém tahu na svého hrdinu používat efekt léčení a doplňovat mu tak odebrané životy.

2.3.4. Vítězství

- 2.3.4.1. Hráč, jehož hrdinovi zůstaly nějaké životy, zatímco soupeřův hrdina o všechny životy přišel, se stává vítězem Duelu.
- 2.3.4.2. Pokud v jeden okamžik klesne aktuální počet životů oběma hrdinům na hodnotu 0 nebo méně, končí hra remízou a Duel nemá vítěze.
- 2.3.4.3. Žádná další kritéria pro určení vítězství se neberou v úvahu.

2.4. Hráčův tah

2.4.1. Začátek tahu

- 2.4.1.1. Jakmile se hráč dostane na tah, přičte svému hrdinovi nejdříve tolik energie, kolik zobrazuje jeho karta pod právě probíhající denní dobou.
- 2.4.1.2. Dále hráč připraví všechny své zbraně, které jsou z předchozího tahu označeny jako opravované nebo vysvobozené z prokletí.



2.4.1.3. Následně se hráč může rozhodnout zlomit prokletí svých prokletých zbraní.

2.4.2. Průběh tahu

2.4.2.1. Hráč má v průběhu svého tahu k dispozici čtyři akce, které postupně může odehrát.

2.4.2.2. Před provedením každé akce musí hráč nejdříve odečíst svému hrdinovi množství energie, které je na akci potřeba.

2.4.2.3. V případě, že hráčův hrdina nemá dostatečné množství energie k dispozici, nemůže hráč požadovanou akci provést. Pokud nemá dostatek energie k provedení žádné své akce, jeho tak tímto končí.







2.4.2.4. Tah hráče končí též v případě, že vyčerpal všechny své akce nebo na své zbrani vytočil a vyhodnotil efekt ukončující tah.

2.4.2.5. Veškeré nespotřebované akce v hráčově tahu propadají a nepřevádí se do dalších tahů.

2.4.3. Konec tahu

2.4.3.1. Na konci svého tahu hráč vždy postupně vyhodnotí všechny dostupné efekty, které se vyhodnocují na konci tahu a které nelze dříve v průběhu tahu použít.

2.4.3.2. Pořadí efektů hraných na konci hráčova tahu je následující:

- 1) Trvalý útok na hrdinu  
- 2) Kombo  
- 3) Noční vampířský útok 
- 4) Mechanikova superakce 

2.5. Akce

2.5.1. Použití zbraně

2.5.1.1. Pokud se hráč rozhodne jako svou akci použít jednu ze svých připravených zbraní, musí nejdříve svému hrdinovi odečíst tolik energie, kolik je energetická náročnost použité zbraně (bílé číslo v černém kolečku).



2.5.1.2. Jestliže hrdina používá typ zbraně, na kterou nemá zaměření, zvyšuje se pro něj energetická náročnost této zbraně o 1, a hráč tedy musí hrdinovi odečíst jeden bod energie navíc vždy, když takovou zbraň chce použít.

2.5.1.3. Pokud je energetická náročnost zbraně vč. případného navýšení vyšší, než kolik zbývá hrdinovi energie, nemůže hráč tuto zbraň použít.

2.5.1.4. Následně hráč navlékne kolečko vybrané zbraně lícem k soupeři na svou tyčku a zatočí jím, aby vylosoval jeden z efektů zobrazených na zbrani.

2.5.1.5. Symbol vylosovaného efektu (obrázek) udává, o jaký konkrétní druh efektu se jedná **1**.

2.5.1.6. Barva vylosovaného efektu (barva a otrhanost praporku) udává, zda hráč daný efekt musí nebo nemusí použít a zda může nebo nemůže pokračovat ve svém tahu **2**.



2.5.1.7. Typ vylosovaného efektu (poloha praporku) udává, zda se jedná o jednorázový efekt, který je třeba okamžitě

vyhodnotit, nebo odložený efekt, který je možné odložit a příslušně označit **3**.

- 2.5.1.8. Číslo zobrazené vedle symbolu vylosovaného efektu udává jeho hodnotu, tedy jak je daný efekt silný **4**.
- 2.5.1.9. Kolečko zbraně, kterou hráč použije ve své akci, se vrací zpět na stůl a je připraveno k dalšímu použití.
- 2.5.1.10. Hráč může použít pro každou svou akci jakoukoliv zbraň, kterou má připravenou ke hře. Může tedy na každou akci použít jinou zbraň nebo jednu zbraň používat opakovaně.
- 2.5.1.11. Na každé, i opakované použití zbraně však vždy musí hráč využít jednu akci a odečíst příslušné množství energie hrdiny.

2.5.2. Oprava zbraně

- 2.5.2.1. Pokud se hráč rozhodne jako svou akci opravit jednu ze svých poškozených zbraní, musí nejdříve svému hrdinovi odečíst tolik energie, kolik je energetická náročnost použité zbraně.
- 2.5.2.2. Jestliže hráč opravuje typ zbraně, na kterou nemá jeho hrdina zaměření, zvyšuje se pro něj energetická náročnost této zbraně o 1, a hráč tedy musí hrdinovi odečíst jeden bod energie navíc vždy, když takovou zbraň chce opravit.
- 2.5.2.3. Pokud je energetická náročnost zbraně vč. případného navýšení vyšší, než kolik zbývá hrdinovi energie, nemůže hráč tuto zbraň opravit.
- 2.5.2.4. Následně hráč svou poškozenou zbraň označí kolečkem jiné ve hře nepoužité zbraně tak, aby šipka ukazovala na symbol kovadliny opravované zbraně. Na takto označenou zbraň nelze nijak útočit ani ji jakkoliv používat.
- 2.5.2.5. Na začátku následujícího hráčova tahu se všechny takto označené zbraně vrací jeho hrdinovi do výbavy a může je opět používat bez omezení.

2.5.3. Zlomení prokletí zbraně

- 2.5.3.1. Pokud se hráč rozhodne zlomit prokletí svých zbraní, musí toto oznámit na začátku svého tahu. Zlomení prokletí stojí jeho hrdinu veškeré dostupné akce v daném tahu, a navíc musí hráč odečíst svému hrdinovi 5 životů.
- 2.5.3.2. Pokud má hráčův hrdina 5 a méně životů, nemůže hráč tuto akci provést a dobrovolně tak svého hrdinu porazit. V případě, že jsou všechny hrdinovy zbraně proklety a nemá dostatek životů k tomu, aby prokletí zlomil, přeskakuje hráč hraní svých akcí a odehrává rovnou svůj konec tahu.
- 2.5.3.3. Zlomení prokletí vysvobodí veškeré prokleté zbraně, které má hráč označeny jako prokleté.
- 2.5.3.4. Vysvobozené zbraně zůstávají dále na kartě prokletí, ale otočí se lícem vzhůru. Na takto označenou zbraň nelze nijak útočit ani ji jakkoliv používat.
- 2.5.3.5. Na začátku následujícího hráčova tahu se všechny takto označené zbraně vrací jeho hrdinovi do výbavy a může je opět používat bez omezení.

2.6. Energie

2.6.1. Přírůstek energie

- 2.6.1.1. Na začátku svého tahu hráč nejprve připočítá svému hrdinovi tolik energie, kolik je přírůstek energie v dané denní době zobrazený na kartě jeho hrdiny.
- 2.6.1.2. Maximální množství energie, kterou hrdina může aktuálně mít, je 12. Veškerá získaná energie nad tuto hodnotu bez náhrady propadá.
- 2.6.1.3. Hráč připočítává přírůstek k aktuálnímu množství energie, která hrdinovi případně zbyla z předchozích tahů.
- 2.6.1.4. Energie, která nebyla během tahu hráče využita, nepropadá, ale zůstává do dalšího hráčova tahu.
- 2.6.1.5. V prvním kole hry hráč žádnou energii na začátku svého tahu hrdinovi nepřipočítává, protože počáteční množství energie hráč hrdinovi nastavuje v rámci přípravy hry.
- 2.6.1.6. Během hry může hrdina získat další energii na základě vyhodnocení efektů na zbraních, v tom případě je též platné pravidlo o maximálním množství energie.

2.6.2. Utrácení energie

- 2.6.2.1. Během hry hráč utrací hrdinovu energii za spouštění akcí a efektů dle jejich energetické náročnosti.
- 2.6.2.2. Hráč nikde nemůže utratit více energie, než jeho hrdina aktuálně má.
- 2.6.2.3. Pokud by chtěl hráč použít nějakou akci nebo efekt, na který nemá dostatečné množství energie, nemůže tuto akci nebo efekt použít.
- 2.6.2.4. Akce použité na zatočení nebo opravu zbraně vždy stojí tolik energie, kolik je energetická náročnost zbraně, případně o jedna více, pokud nemá hrdina na daný druh zbraně zaměření.

2.7. Životy

2.7.1. Počáteční hodnota životů

- 2.7.1.1. Na začátku hry hráč nastaví ukazatel životů na počáteční hodnotu, která je zobrazena na kartě hráčova hrdiny.
- 2.7.1.2. Hráč, který je určen jako začínající hráč, odečte okamžitě svému hrdinovi 2 životy.

2.7.2. Doplnování životů

- 2.7.2.1. Pokud hráč vyhodnotí efekt léčení, přičítá svému hrdinovi životy dle hodnoty tohoto efektu.
- 2.7.2.2. Hráč nemůže svému hrdinovi nikdy přičíst více životů než do jeho počátečního množství, které je vyznačeno na kartě hrdiny. Veškeré životy nad tuto hodnotu bez náhrady propadají.
- 2.7.2.3. Hráč může svému hrdinovi doplnit 2 odebrané životy, které mu odečetl na základě pravidla určení začínajícího hráče.
- 2.7.2.4. Hráč může svému hrdinovi doplnit odebrané životy na základě efektu fáze hry náhlá smrt.

2.7.3. Odebírání životů

- 2.7.3.1. Hráč odebírá svému hrdinovi životy vždy, když je vyhodnocen nějaký efekt, který útočí na jeho hrdinu nebo se vyhodnocuje efekt fáze hry náhlá smrt.
- 2.7.3.2. Ve chvíli, kdy má hráčův hrdina 0 nebo méně životů, okamžitě končí hra, aniž by se dohrávalo kolo nebo tah a určuje se vítěz hry.

2.8. Odolnost

2.8.1. Odolnost zbraní

2.8.1.1. Každá zbraň má na své kartě zobrazenou svou odolnost (černé číslo v bílém kolečku), kterou je třeba překonat, pokud je na ni cílen nějaký efekt, který se vztahuje k odolnosti zbraně.

2.8.1.2. Pokud je hodnota efektu stejná nebo vyšší než odolnost zbraně, je efekt úspěšný a vyhodnotí se.

2.8.2. Odolnost odložených efektů

2.8.2.1. Každý odložený efekt má ve vodorovném praporku zobrazenou svou odolnost (černé číslo v bílém kolečku nebo šestiúhelníku), kterou je třeba překonat, pokud je na něj cílen nějaký efekt, který se vztahuje k odolnosti efektu.

2.8.2.2. Pokud je hodnota efektu stejná nebo vyšší než odolnost odloženého efektu, je efekt úspěšný a vyhodnotí se.

3. Efekty zbraní

3.1. Barva efektu

3.1.1. Barva pole a praporku

- 3.1.1.1. Každý efekt (bez ohledu na typ) zobrazený na zbrani je jednak označen praporkem, a jednak barevným podkladem zelené, oranžové nebo červené barvy, která udává, zda hráč daný efekt musí nebo nemusí použít a zda může nebo nemůže pokračovat ve svém tahu.
- 3.1.1.2. Barvu efektu je možné identifikovat i podle tvaru samotného podkladu efektu a jeho praporku, kdy zelený je zobrazen bez poškození, oranžový je lehce potrháný a červený je potrháný nejvíce.
- 3.1.1.3. Barva efektu nemá žádný vliv na vyhodnocení již dříve vytočeného a odloženého efektu.

3.1.2. Zelená – pokračovací efekt

- 3.1.2.1. Hráč může vyhodnotit efekt a pokračovat ve svém tahu další akcí, pokud mu ještě nějaká zbývá a má na ni dostatek energie.
- 3.1.2.2. Hráč může efekt také ignorovat, avšak akce i energie je zatočením zbraně již utracena.



3.1.3. Oranžová – rozhodovací efekt

- 3.1.3.1. Hráč se musí rozhodnout, zda efekt vyhodnotí a ukončí tím svůj tah, nebo ho bude ignorovat a pokračovat ve svém tahu další akcí, pokud mu ještě nějaká zbývá a má na ni dostatek energie.
- 3.1.3.2. I když hráč efekt ignoruje, akce a energie je již zatočením zbraně utracena.



3.1.4. Červená – stopovací efekt

- 3.1.4.1. Hráč musí efekt vyhodnotit a jeho tah tím končí bez ohledu na to, jestli mu zbývají nějaké akce nebo energie.
- 3.1.4.2. Hráč musí efekt využít, i kdyby jeho vyhodnocení nemělo žádný dopad na hru nebo mělo pro jeho hrdinu negativní výsledek (např. smrt jeho hrdiny).



3.2. Typ efektu

3.2.1. Tvar praporku

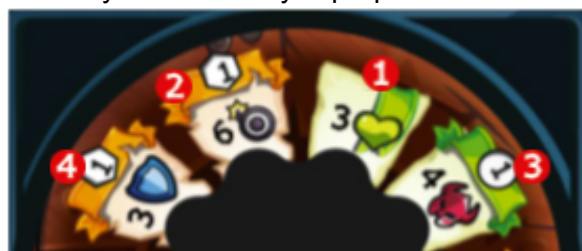
- 3.2.1.1. Každý efekt (bez ohledu na barvu) zobrazený na zbrani je označen svislým nebo vodorovným praporkem, který udává, zda se jedná o jednorázový nebo odložený efekt.

3.2.2. Jednorázové efekty

- 3.2.2.1. Jednorázové efekty **1** musí hráč vyhodnotit okamžitě v závislosti na jejich barvě a druhu a jsou označeny svislým praporkem.

3.2.3. Odložené efekty

- 3.2.3.1. U odložených efektů **2** označených vodorovným praporkem se musí hráč okamžitě rozhodnout o jejich odložení v závislosti na barvě efektu, vyhodnocení však neprobíhá okamžitě po



- odložení, ale až na konci tahu, příp. v tahu soupeře dle druhu efektu.
- 3.2.3.2. Použití odloženého efektu nestojí pak hráče už žádnou energii ani akci bez ohledu na to, kolikrát je daný efekt použit.
 - 3.2.3.3. Číslo na praporku odloženého efektu zobrazuje odolnost tohoto efektu.
 - 3.2.3.4. Některé odložené efekty je možné používat opakovaně, dokud je hráč nezruší nebo dokud je soupeř nezničí, jejich odolnost je zobrazena v kolečku **3**.
 - 3.2.3.5. Některé odložené efekty jsou pouze na jedno použití a po prvním použití se zruší, jejich odolnost je zobrazena v šestiúhelníku **4**.
 - 3.2.3.6. Obecně platí, že nevyužité odložené efekty se na konci hráčova tahu neruší a zůstávají odložené i do dalších tahů.

3.2.4. Pasivní odložené efekty

- 3.2.4.1. Některé odložené efekty mohou být navíc pasivní, což znamená, že hráč po odložení tohoto efektu dále nerozhoduje, zda a jak tento efekt použije nebo zda k němu uplatní případný bonus svého hrdiny.
- 3.2.4.2. Pasivní efekty se spouští vždy automaticky ve chvíli, kdy jsou splněny podmínky jejich spuštění, a hráč, kterému patří, pouze vyhodnotí jejich efekt.

3.3. Použití efektu

3.3.1. Cílení efektu


- 3.3.1.1. Každý použitý efekt musí být zacílen na nějaký platný cíl. Platný cíl efektu je takový cíl, na který je daný efekt možné použít bez ohledu na to, zda efekt dosáhne nějakého výsledku.
- 3.3.1.2. Pokud ve hře neexistuje žádný cíl, na který by bylo možné použít efekt zacílit, je tento efekt zrušen a nepovažuje se za použitý. V každém případě se však hráč musí řídit barvou tohoto efektu, která udává, zda hráčův tah končí nebo ne, bez ohledu na to, zda byl efekt zrušen kvůli neplatnosti cíle.

3.3.2. Spuštění efektu


- 3.3.2.1. Hráč spouští efekty okamžitě poté, co se je rozhodne použít (zelené a oranžové) nebo když je musí použít (červené).
- 3.3.2.2. Jednorázové efekty se po spuštění okamžitě vyhodnotí, odkládací efekty se okamžitě označí jako odložené. Není možné počkat s vyhodnocením spuštěného efektu na pozdější fázi tahu hráče nebo kola.

3.4. Jednorázové efekty

3.4.1. Energie


- 3.4.1.1. Hráč svému hrdinovi okamžitě připočítá tolik energie, jaká je hodnota daného efektu. 
- 3.4.1.2. Energii připočítá hráč k aktuálnímu množství energie a na příslušném počítadle označí novou hodnotu energie.
- 3.4.1.3. Maximální množství energie, kterou hrdina může aktuálně mít, je 12. Veškerá získaná energie nad tuto hodnotu bez náhrady propadá.

3.4.2. Útok na hrdinu


- 3.4.2.1. Hráč provede okamžitě svým hrdinou útok na soupeřova hrdinu v takové síle, jaká je hodnota daného efektu. 

- 3.4.2.2. Soupeř může snížit sílu útoku využitím efektu odložených obranných štítů svého hrdiny tak, že od síly útoku odečte hodnotu svých použitých štítů.
- 3.4.2.3. Při úspěšném útoku na hrdinu musí soupeř svému hrdinovi odečíst tolik životů, kolik je zbývající síla útoku, a na příslušném počítadle označit novou hodnotu životů.
- 3.4.2.4. V případě, že životy hrdiny klesnou na hodnotu 0 nebo méně, hra okamžitě končí a určuje se vítěz hry.

3.4.3. Útok na zbraň

- 3.4.3.1. Hráč provede okamžitě svým hrdinou útok na zbraň nebo odložený efekt soupeřova hrdiny v takové síle, jaká je hodnota daného efektu. 
- 3.4.3.2. Cíl útoku volí vždy hráč, který daný efekt spustil. Jako cíl útoku nemůže být vybrána zbraň, která byla nějakým způsobem vyřazena ze hry (otočena lícem dolů) nebo zbraň, na které je vyznačen odložený efekt. V takovém případě je možné útočit pouze na tento odložený efekt.
- 3.4.3.3. Soupeř může snížit sílu útoku využitím efektu odložených obranných štítů svého hrdiny tak, že od síly útoku odečte hodnotu svých použitých štítů.
- 3.4.3.4. Pokud je zbývající síla útoku stejná nebo vyšší než odolnost cíle, je útok úspěšný. Pokud je síla nižší, nemá útok žádný efekt.
- 3.4.3.5. Útok se považuje za úspěšný i v případě, kdy soupeř použije ke snížení útoku na odložený efekt štít, který je zároveň cílem útoku.
- 3.4.3.6. Při úspěšném útoku na zbraň je tato zbraň okamžitě zničena a její kolečko se okamžitě obrací lícem dolů.
- 3.4.3.7. Při úspěšném útoku na odložený efekt je tento efekt okamžitě zničen a jeho označení se tímto zruší. Zbraň se vrací zpět do výbavy hrdiny a je možné ji bez omezení dále používat. Zbraň se může ovšem stát cílem dalšího útoku na zbraň v tomto tahu.
- 3.4.3.8. Každý útok je možné použít pouze na jeden cíl, tzn. nelze sílu útoku rozdělit na více zbraní nebo efektů. Veškerá síla útoku přesahující odolnost zničené zbraně nebo efektu propadá bez náhrady.

3.4.4. Univerzální útok

- 3.4.4.1. Hráč provede okamžitě svým hrdinou útok na soupeřova hrdinu, zbraň nebo odložený efekt soupeřova hrdiny v takové síle, jaká je hodnota daného efektu. 
- 3.4.4.2. Cíl útoku volí vždy hráč, který daný efekt spustil, a ten útok vyhodnocuje dle pravidel Útoku na hrdinu nebo Útoku na zbraň podle jím vybraného cíle útoku.
- 3.4.4.3. Soupeř může snížit sílu útoku využitím efektu odložených obranných štítů svého hrdiny tak, že od síly útoku odečte hodnotu svých použitých štítů.
- 3.4.4.4. Každý útok je možné použít pouze na jeden cíl, tzn. nelze sílu útoku rozdělit na více zbraní nebo efektů nebo kombinovat útok na zbraň s útokem na hrdinu apod. Veškerá síla útoku přesahující odolnost zničené zbraně nebo efektu propadá bez náhrady a nelze ji využít k útoku na hrdinu ani jinak.

3.4.4.5. Při útoku na zbraň nebo odložený efekt dále platí:

3.4.4.5.1. Jako cíl útoku nemůže být vybrána zbraň, která byla nějakým způsobem vyřazena ze hry (otočena lícem dolů), nebo zbraň, na které je vyznačen odložený efekt. V takovém případě je možné útočit pouze na tento odložený efekt.

3.4.4.5.2. Pokud je zbývající síla útoku stejná nebo vyšší než odolnost cíle, je útok úspěšný. Pokud je síla nižší, nemá útok žádný efekt.

3.4.4.5.3. Útok se považuje za úspěšný i v případě, kdy soupeř použije ke snížení útoku na odložený efekt štít, který je zároveň cílem útoku.

3.4.4.5.4. Při úspěšném útoku na zbraň je tato zbraň okamžitě zničena a její kolečko se okamžitě obrací lícem dolů.

3.4.4.5.5. Při úspěšném útoku na odložený efekt je tento efekt okamžitě zničen a jeho označení se tímto zruší. Zbraň se vrací zpět do výbavy hrdiny a je možné ji bez omezení dále používat. Zbraň se může ovšem stát cílem dalšího útoku na zbraň v tomto tahu.

3.4.4.6. Při útoku na hrdinu dále platí:

3.4.4.6.1. Při úspěšném útoku na hrdinu musí soupeř svému hrdinovi odečíst tolik životů, kolik je zbývající síla útoku, a na příslušném počítadle označit novou hodnotu životů.

3.4.4.6.2. V případě, že životy hrdiny klesnou na hodnotu 0 nebo méně, hra okamžitě končí a určuje se vítěz hry.

3.4.5. Léčení

3.4.5.1. Hráč svému hrdinovi okamžitě připočítá tolik životů, jaká je hodnota daného efektu.

3.4.5.2. Životy připočítá hráč k aktuálnímu množství životů a na příslušném počítadle označí novou hodnotu životů.

3.4.5.3. Počet životů hrdiny nesmí nikdy přesáhnout počáteční počet životů zobrazený na kartě hrdiny pro mód Duel.



3.4.6. Canbalandský útok na zbraň

3.4.6.1. Hráč provede okamžitě svým hrdinou útok na zbraň nebo odložený efekt soupeřova hrdiny. Tento útok proběhne vždy úspěšně a okamžitě zničí vybraný cíl, nicméně jeho hodnota udává, kolik hráč musí svému hrdinovi za použití tohoto efektu odečíst životů. Hodnota tohoto efektu je vždy zobrazena jako záporné číslo, aby hráči nezapomněli, že za použití tohoto efektu musí svému hrdinovi životy vždy odebrat (a nikdy přidat)



3.4.6.2. Cíl útoku volí vždy hráč, který daný efekt spustil. Jako cíl útoku nemůže být vybrána zbraň, která byla nějakým způsobem vyřazena ze hry (otočena lícem dolů), nebo zbraň, na které je vyznačen odložený efekt. V takovém případě je možné útočit pouze na tento odložený efekt.


3.4.6.3. Soupeř nemůže proti tomuto útoku využít své odložené štíty a snížit tak sílu útoku nebo jakkoliv ovlivnit hodnotu tohoto útoku.

3.4.6.4. Při útoku na zbraň je tato zbraň okamžitě zničena a její kolečko se okamžitě obrací lícem dolů.


3.4.6.5. Při útoku na odložený efekt je tento efekt okamžitě zničen a jeho označení se tímto zruší. Zbraň se vrací zpět do výbavy hrdiny a je možné ji bez omezení dále používat. Zbraň se může ovšem stát cílem dalšího útoku na zbraň v tomto tahu.

- 3.4.6.6. Každý útok je možné použít pouze na jeden cíl, tzn. nelze útok rozdělit na více zbraní nebo efektů.
- 3.4.6.7. Hráč může tento efekt použít i tehdy, pokud jeho použití bude znamenat porážku jeho hrdiny z důvodu snížení počtu životů na 0 a méně.


3.4.7. Vampírský kousanec

- 3.4.7.1. Hráč provede okamžitě svým hrdinou útok na soupeřova hrdinu v takové síle, jaká je hodnota daného efektu, a zároveň svému hrdinovi okamžitě připočítá tolik energie, kolik odečte soupeřovu hrdinovi tímto útokem životů. 
- 3.4.7.2. Soupeř může snížit sílu útoku využitím efektu odložených obranných štítů svého hrdiny tak, že od síly útoku odečte hodnotu svých použitých štítů.
- 3.4.7.3. Následně musí soupeř svému hrdinovi odečíst tolik životů, kolik je zbývající síla útoku, a na příslušném počítadle označit novou hodnotu životů.
- 3.4.7.4. Hráč svému hrdinovi pak okamžitě připočítá tolik energie, kolik soupeř svému hrdinovi právě odečetl životů.
- 3.4.7.5. Energii připočítá hráč k aktuálnímu množství energie a na příslušném počítadle označí novou hodnotu energie.
- 3.4.7.6. Maximální množství energie, kterou hrdina může aktuálně mít, je 12. Veškerá získaná energie nad tuto hodnotu bez náhrady propadá.
- 3.4.7.7. V případě, že životy soupeřova hrdiny klesnou na hodnotu 0 nebo méně, hra okamžitě končí a určuje se vítěz hry.

3.4.8. Vampířské prokletí zbraně

- 3.4.8.1. Hráč provede okamžitě svým hrdinou speciální útok na zbraň nebo odložený efekt soupeřova hrdiny v takové síle, jaká je hodnota daného efektu. 
- 3.4.8.2. Cíl útoku volí vždy hráč, který daný efekt spustil. Jako cíl útoku nemůže být vybrána zbraň, která byla nějakým způsobem vyřazena ze hry (otočena lícem dolů), nebo zbraň, na které je vyznačen odložený efekt. V takovém případě je možné útočit pouze na tento odložený efekt.
- 3.4.8.3. Soupeř může snížit sílu útoku využitím efektu odložených obranných štítů svého hrdiny tak, že od síly útoku odečte hodnotu svých použitých štítů.
- 3.4.8.4. Pokud je zbývající síla útoku stejná nebo vyšší než odolnost cíle, je útok úspěšný. Pokud je síla nižší, nemá útok žádný efekt.
- 3.4.8.5. Útok se považuje za úspěšný i v případě, že soupeř použije ke snížení útoku na odložený efekt štít, který je zároveň cílem útoku.
- 3.4.8.6. Při úspěšném útoku na zbraň je tato zbraň okamžitě prokleta a její kolečko se okamžitě obrací lícem dolů a je umístěno na speciální kartu „Prokletí zbraně“.
- 3.4.8.7. Při úspěšném útoku na odložený efekt je tento efekt okamžitě zničen a jeho označení se tímto zruší. Zbraň se vrací zpět do výbavy hrdiny a je možné ji bez omezení dále používat. Zbraň se může ovšem stát cílem dalšího útoku na zbraň v tomto tahu.
- 3.4.8.8. Každý útok je možné použít pouze na jeden cíl, tzn. nelze sílu útoku rozdělit na více zbraní nebo efektů. Veškerá síla útoku přesahující odolnost zničené zbraně nebo efektu propadá bez náhrady.


3.4.9. Zepplandský šrapnel

- 3.4.9.1. Hráč provede okamžitě svým hrdinou Útok na zbraň nebo odložený efekt soupeřova hrdiny v takové síle, jaká je hodnota daného efektu, a pokud je útok úspěšný, pokračuje druhým útokem Univerzálním na soupeřova hrdinu, zbraň nebo odložený efekt soupeřova hrdiny v takové síle, jaká je zbývající síla útoku. 
- 3.4.9.2. Pro první útok na zbraň nebo efekt dále platí:
- 3.4.9.2.1. Soupeř může snížit sílu útoku využitím efektu odložených obranných štítů svého hrdiny tak, že od síly útoku odečte hodnotu svých použitých štítů.
 - 3.4.9.2.2. Cíl útoku volí vždy hráč, který daný efekt spustil. Jako cíl prvního útoku nemůže být vybrána zbraň, která byla nějakým způsobem vyřazena ze hry (otočena lícem dolů), nebo zbraň, na které je vyznačen odložený efekt. V takovém případě je možné útočit pouze na tento odložený efekt.
 - 3.4.9.2.3. Pokud je zbývající síla útoku stejná nebo vyšší než odolnost cíle, je útok úspěšný. Pokud je síla nižší, nemá útok žádný efekt.
 - 3.4.9.2.4. Útok se považuje za úspěšný i v případě, že soupeř použije ke snížení útoku na odložený efekt štít, který je zároveň cílem útoku.
 - 3.4.9.2.5. Při úspěšném útoku na zbraň je tato zbraň okamžitě zničena a její kolečko se okamžitě obrací lícem dolů.
 - 3.4.9.2.6. Při úspěšném útoku na odložený efekt je tento efekt okamžitě zničen a jeho označení se tímto zruší. Zbraň se vrací zpět do výbavy hrdiny a je možné ji bez omezení dále používat. Zbraň se může ovšem stát cílem dalšího útoku na zbraň v tomto tahu.
- 3.4.9.3. Jestliže byla síla útoku vyšší než odolnost zničené zbraně nebo efektu, může hráč okamžitě svým hrdinou provést druhý útok na soupeřova hrdinu, zbraň nebo odložený efekt soupeřova hrdiny.
- 3.4.9.4. K druhému útoku hráč využije zbývající sílu z útoku prvního, tedy hodnotu vytočeného útoku s případnými bonusy, od které se odečte hodnota použitých obranných štítů a odolnost zničeného cíle.
- 3.4.9.5. Pro druhý útok univerzální dále platí:
- 3.4.9.5.1. Soupeř při druhém útoku již nemůže snížit sílu útoku využitím efektu odložených obranných štítů svého hrdiny a to bez ohledu na to, zda své odložené štíty využil nebo nevyužil proti útoku prvnímu.
 - 3.4.9.5.2. Druhý cíl útoku volí opět hráč, který daný efekt spustil. Jako cíl útoku nemůže být vybrána zbraň, která byla nějakým způsobem vyřazena ze hry (otočena lícem dolů), nebo zbraň, na které je vyznačen odložený efekt. V takovém případě je možné útočit pouze na tento odložený efekt.
 - 3.4.9.5.3. V případě druhého útoku na zbraň nebo odložený efekt soupeřova hrdiny je útok úspěšný, pokud je zbývající síla útoku stejná nebo vyšší než odolnost cíle. V případě druhého útoku na soupeřova hrdinu je útok úspěšný, pokud je zbývající síla útoku vyšší než 0. Pokud je síla nižší nebo rovna, nemá útok žádný efekt.
 - 3.4.9.5.4. Při úspěšném útoku na zbraň je tato zbraň okamžitě zničena a její kolečko se okamžitě obrací lícem dolů.


- 3.4.9.5.5. Při úspěšném útoku na odložený efekt je tento efekt okamžitě zničen a jeho označení se tímto zruší. Zbraň se vrací zpět do výbavy hrdiny a je možné ji bez omezení dále používat. Zbraň se může ovšem stát cílem dalšího útoku na zbraň v tomto tahu.
- 3.4.9.5.6. Při úspěšném útoku na hrdinu musí soupeř svému hrdinovi odečíst tolik životů, kolik je zbývající síla útoku, a na příslušném počítadle označí novou hodnotu životů.
- 3.4.9.5.7. V případě, že životy hrdiny klesnou na hodnotu 0 nebo méně, hra okamžitě končí a určuje se vítěz hry.
- 3.4.9.6. Každý Zepplandský šrapnel je možné použít pouze na jeden hlavní cíl a následně na jeden cíl vedlejší, tzn. nelze sílu prvního ani druhého útoku rozdělit na více cílů současně. Veškerá nevyužitá síla útoku po vyhodnocení útoků na první i druhý cíl propadá bez náhrady a nelze ji využít k vyvolání dalšího útoku.

3.5. Odložené efekty


3.5.1. Trvalý útok na hrdinu

- 3.5.1.1. Hráč provede na konci svého tahu svým hrdinou útok na soupeřova hrdinu v takové síle, jaká je hodnota daného efektu. V případě, že má hráč více těchto odložených efektů, jejich hodnota se vždy sečte do jednoho útoku. 
- 3.5.1.2. Soupeř může snížit sílu útoku využitím efektu odložených obranných štítů svého hrdiny tak, že od síly útoku odečte hodnotu svých použitých štítů.
- 3.5.1.3. Následně musí svému hrdinovi odečíst tolik životů, kolik je zbývající síla útoku, a na příslušném počítadle označit novou hodnotu životů.
- 3.5.1.4. Trvalý útok na hrdinu se vždy vyhodnocuje jako jeden útok bez ohledu na to, z kolika odložených efektů se skládal.
- 3.5.1.5. Efekt se spouští automaticky na konci každého tahu hráče, který efekt odložil, a použitím se nezruší.


3.5.2. Obranný štít

- 3.5.2.1. Odložený štít je možné použít v tahu soupeře ke snížení síly útoku proti vlastnímu hrdinovi, zbrani nebo odloženému efektu. 
- 3.5.2.2. Hráč může proti jednotlivým útokům použít jeden nebo více štítů současně, v takovém případě se jejich síla sčítá.
- 3.5.2.3. Hodnota jednoho efektu štítu ani hodnota více efektů štítů použitých současně nelze rozdělit mezi více různých útoků.
- 3.5.2.4. Síla útoku nemůže být nikdy snížena na méně než 0, nevyužitá hodnota použitého štítu, příp. součtu štítů proti jednomu útoku propadá.
- 3.5.2.5. Efekt svého odloženého štítu hráč spouští v tahu soupeře poté, co soupeř ohlásí cíl svého útoku. Po použití je efekt odloženého štítu automaticky zrušen bez ohledu na to, zda byla využita celá jeho hodnota nebo ne.
- 3.5.2.6. Pokud soupeř útočí na odložený štít a hráč se rozhodne efekt tohoto štítu využít ke snížení útoku na tento štít, je tímto použitím štít okamžitě zrušen ještě před vyhodnocením samotného útoku. Úspěch tohoto útoku a hodnota odolnosti tohoto štítu se dále neřeší, ale útok se každopádně považuje za útok úspěšný.

3.5.3. Kombo

- 3.5.3.1. Jestliže má hráč na konci svého tahu u svého hrdiny odložené dva nebo více efektů kombo, může je všechny použít a provést tak útok na soupeřova hrdinu, zbraň nebo odložený efekt soupeřova hrdiny v takové síle, jaká je hodnota součtu všech jeho odložených efektů kombo. 
- 3.5.3.2. Hráč nemůže použít pouze některé své odložené efekty kombo. Pokud se rozhodne použít odložené kombo efekty, musí použít všechny své právě odložené kombo efekty.
- 3.5.3.3. Cíl útoku volí vždy hráč, který daný efekt spustil, a útok vyhodnocuje dle pravidel Útoku na hrdinu nebo Útoku na zbraň podle jím vybraného cíle útoku.
- 3.5.3.4. Jako cíl útoku nemůže být vybrána zbraň, která byla nějakým způsobem vyřazena ze hry (otočena lícem dolů), nebo zbraň, na které je vyznačen odložený efekt. V takovém případě je možné útočit pouze na tento odložený efekt.
- 3.5.3.5. Soupeř může snížit sílu útoku využitím efektu odložených obranných štítů svého hrdiny tak, že od síly útoku odečte hodnotu svých použitých štítů.
- 3.5.3.6. Pokud je zbývající síla útoku stejná nebo vyšší než odolnost cíle, je útok úspěšný. Pokud je síla nižší, nemá útok žádný efekt.
- 3.5.3.7. Útok se považuje za úspěšný i v případě, že soupeř použije ke snížení útoku na odložený efekt štít, který je zároveň cílem útoku.
- 3.5.3.8. Při úspěšném útoku na zbraň je tato zbraň okamžitě zničena a její kolečko se okamžitě obrací lícem dolů.
- 3.5.3.9. Při úspěšném útoku na odložený efekt je tento efekt okamžitě zničen a jeho označení se tímto zruší. Zbraň se vrací zpět do výbavy hrdiny a je možné ji bez omezení dále používat. Zbraň se může ovšem také stát cílem příštího Útoku na zbraň.
- 3.5.3.10. Při úspěšném útoku na hrdinu musí soupeř svému hrdinovi odečíst tolik životů, kolik je zbývající síla útoku, a na příslušném počítadle označí novou hodnotu životů.
- 3.5.3.11. Útok pomocí efektu kombo nelze rozdělit na více cílů současně bez ohledu na to, z kolika efektů kombo se skládá. Veškerá síla útoku přesahující odolnost zničené zbraně nebo efektu propadá bez náhrady.
- 3.5.3.12. V případě, že životy hrdiny klesnou na hodnotu 0 nebo méně, hra okamžitě končí a určuje se vítěz hry.
- 3.5.3.13. Efekt může (a nemusí) použít hráč na konci svého tahu jedině tehdy, pokud má odloženy dva a více těchto efektů. Po použití jsou všechny odložené efekty kombo zrušeny.
- 3.5.3.14. Pokud hráč na konci svého tahu tyto efekty nepoužije, zůstávají odloženy dále a neruší se.

3.5.4. Zepplandská past

- 3.5.4.1. Jedná se o pasivní odložený efekt, který se spouští automaticky v tahu soupeře vždy, když jsou splněny podmínky jeho spuštění. 
- 3.5.4.2. Efekt odložené pasti se vždy okamžitě vyhodnotí, když soupeř vytočí a použije libovolný efekt, který má po započítání případných bonusů

stejnou nebo nižší hodnotu, než je hodnota odloženého efektu pasti navýšená o případný bonus zobrazený v dané denní době na kartě hrdiny.

- 3.5.4.3. Jelikož se efekt odložené pasti vyhodnocuje bezprostředně po použití soupeřova efektu, nemůže hráč proti tomuto soupeřovu efektu využívat své odložené štíty.
- 3.5.4.4. Efekt odložené pasti se neaktivuje, pokud soupeř vytočený efekt nepoužije (na základě jeho barvy nebo díky speciálnímu efektu hrdiny) nebo je jeho celková hodnota po započítání bonusů 0 a méně.
- 3.5.4.5. Efekt odložené pasti se neaktivuje ani v případě, že soupeř spouští již dříve odložený efekt nebo použije speciální efekt hrdiny.
- 3.5.4.6. V případě spuštění odloženého efektu pasti je soupeřův efekt, který past spustil, okamžitě kompletně zrušen, stejně tak je zrušen odložený efekt spuštěných pastí.
- 3.5.4.7. Následně musí soupeř svému hrdinovi odečíst tolik životů, kolik je celková hodnota zrušeného efektu, a na příslušném počítadle označit novou hodnotu životů.
- 3.5.4.8. Proti ztrátě životů, které jsou způsobeny spuštěním efektu odložené pasti, nelze využít efekt odložených štítů, jelikož ty lze použít pouze v tahu soupeře a ne vlastním.
- 3.5.4.9. Jestliže má hráč odloženo více efektů pasti a dojde k automatickému spuštění alespoň jednoho z nich, automaticky se spustí též všechny hráčovy ostatní odložené efekty pasti bez ohledu na jejich hodnotu a soupeřův hrdina je pak zraněn ve výši hodnoty pastí zrušeného efektu za každý takto spuštěný efekt pasti.
- 3.5.4.10. Odložené efekty pastí zůstávají odloženy tak dlouho, dokud nejsou použity. Po použití jsou všechny odložené efekty pasti zrušeny.

4. Bonusy

4.1. Uplatnění bonusů

4.1.1. Bonusy dle denní doby

- 4.1.1.1. Kdykoli hráč použije nějaký efekt na zbrani svého hrdiny, musí zkontrolovat, zda je k němu možné uplatnit i příslušný bonus zobrazený na kartě svého hrdiny.



- 4.1.1.2. Bonusy lze uplatnit pouze pro efekty, které jsou použity ve stejné denní době hry, jako je zobrazen příslušný bonus na kartě hrdiny.
- 4.1.1.3. Pro jednorázové efekty je možné uplatnit bonus pouze v té denní době, kdy je efekt vytočen a použit, zatímco pro odložené efekty je možné uplatnit bonus pouze v denní době, kdy je efekt použit, nezávisle na tom, kdy byl vytočen a odložen.
- 4.1.1.4. Bonusy pro odložené efekty jsou značeny vodorovným šedým praporkem **A**.



4.1.2. Omezení bonusů

- 4.1.2.1. Hráč může každý bonus svého hrdiny použít pouze jednou za tah a pouze v té denní době, ve které je tento efekt zobrazen na kartě hrdiny. Sice může během svého tahu stejný efekt na zbrani využít i vícekrát, pokud se mu takový efekt podaří na zbrani vytočit, nicméně každý bonus může uplatnit pouze jednou.
- 4.1.2.2. Jestliže má hráč v rámci jedné své akce možnost uplatnit více bonusů najednou, musí si zvolit vždy k jednomu efektu pouze jeden bonus. Tento bonus se započítá k danému efektu a ostatní nepoužité bonusy je možné uplatnit v dalších akcích v rámci tahu.
- 4.1.2.3. Nevyužité bonusy v rámci jednoho tahu hráče se nepřenáší do dalších tahů a propadají bez náhrady.

4.2. Druhy bonusů

4.2.1. Kladné bonusy – dobrovolné

- 4.2.1.1. Kdykoliv chce hráč použít efekt, ke kterému má v příslušné denní době jeho hrdina kladný bonus, může se rozhodnout, zda tento bonus připočítá nebo ne.
- 4.2.1.2. Pokud kladný bonus nevyužije, může ho použít při dalším použití stejného druhu efektu. Nikdy se však nemůže bonus v rámci jednoho tahu započítat vícekrát.

4.2.2. Záporné bonusy – povinné

- 4.2.2.1. Kdykoliv chce hráč použít efekt, ke kterému má v příslušné denní době jeho hrdina záporný bonus (tzv. malus), musí takový bonus povinně započítat.
- 4.2.2.2. Záporný bonus se tedy musí povinně započítat pro první spuštěný příslušný efekt v hráčově tahu. Nikdy se však nemůže bonus v rámci jednoho tahu započítat vícekrát.


- 4.2.2.3. Pokud se po započítání záporného bonusu hodnota efektu sníží na 0 nebo méně, může být tento efekt stále proveden, avšak bez jakéhokoliv účinku.

4.2.3. Výběr bonusu


- 4.2.3.1. Jestliže má hráč v rámci jedné své akce možnost uplatnit více bonusů najednou, musí z nich vybrat vždy pouze jeden bonus.
- 4.2.3.2. Jestliže má hráč na výběr z vícero různých (kladných i záporných) bonusů, musí povinně vybrat nejdříve bonus záporný.
- 4.2.3.3. Jestliže je více takových záporných bonusů, hráč si sám vybere, který z nich si započítá.
- 4.2.3.4. Jestliže má hráč na výběr z více kladných bonusů (bez záporných), sám si vybere, který z nich si započítá.

4.3. Zvláštní bonusy


4.3.1. Požehnutí

- 4.3.1.1. Hráč uplatní tento bonus k jakémukoliv základnímu jednorázovému efektu, tedy konkrétně k efektu útok na hrdinu, útok na zbraň, univerzální útok, energie nebo léčení. 
- 4.3.1.2. Tento bonus není možné uplatnit k jakémukoliv odloženému efektu, ke speciálnímu efektu hrdiny nebo k novému jednorázovému efektu (jakýkoliv efekt z jiné edice než Techlandia/Biolandia) a to bez ohledu na to, zda má kladnou nebo zápornou hodnotu.
- 4.3.1.3. Pokud má hráčův hrdina na své kartě zobrazen tento bonus se zápornou hodnotou, musí hráč tento bonus povinně započítat k prvnímu možnému efektu použitého v denní době, ve které je tento bonus zobrazen na kartě hrdiny.

4.3.2. Kombo bonus

- 4.3.2.1. Hráč uplatní tento bonus, když odpaluje odložené efekty kombo bez ohledu na jejich počet a způsob odpálení. 
- 4.3.2.2. Je možné ho tedy uplatnit jednak při odpálení jednoho a více efektů kombo na konci hráčova tahu nebo při odpálení jednoho a více efektů kombo pomocí speciálního efektu hrdiny Odpalovač komba.
- 4.3.2.3. V každém případě se tento bonus připočítává k efektům kombo, a tudíž není v rozporu s pravidlem jednoho bonusu, i když samotný speciální efekt hrdiny Odpalovač komba může též tento útok navýšit (nebo snížit) o svou hodnotu.

4.3.3. Canbalandský útok na zbraň

- 4.3.3.1. Hráč uplatní tento bonus při použití efektu Canbalandský útok na zbraň dle standardních podmínek s tím rozdílem, že tento bonus nemění sílu samotného efektu, ale snižuje počet životů, které hráč za použití tohoto efektu musí odebrat svému hrdinovi. 
- 4.3.3.2. Čím větší je tento bonus, tím méně musí hráč svému hrdinovi odebrat životů, a je možné hodnotu efektu takto snížit až na 0, kdy hráč nemusí žádné životy svému hrdinovi za použití tohoto efektu odebrat.
- 4.3.3.3. Hodnota tohoto efektu však nemůže být nikdy větší než nula (tedy kladná) a nevyužité body bonusu propadají bez náhrady.

5. Speciální efekty hrdiny

5.1. Použití speciálních efektů hrdiny

5.1.1. Speciální efekty hrdiny dle denní doby

- 5.1.1.1. V každém svém tahu by měl hráč zkontrolovat, jestli pro danou denní dobu nemá jeho hrdina k dispozici nějaký speciální efekt.
- 5.1.1.2. Tyto speciální efekty jsou zobrazeny na kartách hrdinů stejně jako bonusy k efektům, na rozdíl od nich se však nezapočítávají k hodnotě použitého efektu na zbrani, ale umožní hráči provést nějaký speciální efekt.
- 5.1.1.3. Speciální efekt hrdiny může být použit pouze v denní době, ve které je zobrazen na kartě hrdiny, a nelze k němu uplatnit jakékoliv jiné bonusy.
- 5.1.1.4. Speciální efekty s kladnou hodnotou jsou na kartách hrdinů vyznačeny bez znaménka +.

5.1.2. Omezení speciálních efektů hrdiny

- 5.1.2.1. Hráč může každý speciální efekt svého hrdiny použít pouze jednou za tah a pouze v té denní době, ve které je tento efekt zobrazen na kartě hrdiny.
- 5.1.2.2. Na speciální efekty hrdiny nelze nijak útočit, ale proti některým z nich se je možné bránit.
- 5.1.2.3. Nevyužité efekty se nepřenáší do dalších tahů a propadají bez náhrady.

5.2. Druhy speciálních efektů hrdiny

5.2.1. Pasivní efekty


- 5.2.1.1. Jako pasivní speciální efekty hrdiny označujeme takové efekty, které se vyhodnocují automaticky na konci hráčova tahu.
- 5.2.1.2. Hráč na jejich spuštění nepotřebuje obecně žádné akce, ale některé vyžadují použití energie hrdiny.

5.2.2. Aktivní efekty

- 5.2.2.1. Jako aktivní speciální efekty hrdiny označujeme takové efekty, které se vyhodnocují během odehrávání akcí a hráč je musí nějakým způsobem spustit dříve, než dohraje všechny své akce.


5.3. Pasivní efekty hrdiny

5.3.1. Odpalovač komba

- 5.3.1.1. Tento efekt umožní hráči na konci svého tahu odpálit i pouze jeden odložený efekt komba, nepotřebuje tedy k odpálení dva a více odložených efektů komba. 
- 5.3.1.2. Hráč tedy může provést útok na soupeřova hrdinu, zbraň nebo odložený efekt soupeřova hrdiny v takové síle, jaká je hodnota součtu všech jeho odložených efektů komba a hodnoty Odpalovače komba.
- 5.3.1.3. Hráč nemůže použít pouze některé své odložené efekty komba. Pokud se rozhodne použít efekt Odpalovač komba, musí použít všechny právě odložené efekty komba.
- 5.3.1.4. Útok pomocí efektu komba nelze rozdělit na více cílů současně bez ohledu na to, z kolika efektů komba se skládá.
- 5.3.1.5. Soupeř může snížit sílu útoku využitím efektu odložených obranných štítů svého hrdiny tak, že od síly útoku odečte hodnotu svých použitých štítů.

- 5.3.1.6. Cíl útoku volí vždy hráč, který daný efekt spustil, a útok vyhodnocuje dle pravidel Útoku na hrdinu nebo Útoku na zbraň podle jím vybraného cíle útoku.
- 5.3.1.7. Efekt může (a nemusí) použít hráč na konci svého tahu, pokud má odložený alespoň jeden kombo efekt. Po použití jsou všechny odložené efekty kombo zrušeny.
- 5.3.1.8. Pokud hráč na konci svého tahu tento efekt nepoužije, efekty komba zůstávají odloženy dále a neruší se.
- 5.3.1.9. Nicméně platí, že pokud hráč na konci svého tahu má dva a více odložených efektů kombo a rozhodne se je použít, bude součástí tohoto útoku vždy i hodnota speciálního efektu Odpalovač komba, bez ohledu na to, jestli je jeho hodnota kladná nebo záporná.
- 5.3.1.10. V případě sporných situací je třeba na tento speciální efekt pohlížet jako na odložený efekt kombo, který je dostupný pouze v denní době, ve které je vyznačen, a jeho hodnota může být jak kladná, tak záporná.
- 5.3.1.11. Jelikož se nejedná o standardní bonus k efektu kombo, ale o speciální efekt hrdiny, uplatňuje se při jeho použití i Kombo bonus bez ohledu na počet použitých kombo efektů.

5.3.2. Noční vampířský útok

- 5.3.2.1. Tento speciální efekt se nachází na kartách hrdinů pouze ve večerní a noční denní době a je možné ho použít jen v té, ve které je zobrazen. 
- 5.3.2.2. Hráč může na konci svého tahu odečíst svému hrdinovi maximálně tolik energie, kolik je hodnota tohoto efektu, a provede útok na soupeřova hrdinu v takové síle, kolik energie svému hrdinovi odečetl. Hráč musí vždy svému hrdinovi odečíst právě tolik tolik energie, kolik je hodnota tohoto efektu. Pokud hráčův hrdina tolik energie nemá, a přesto se hráč rozhodne tento efekt použít, musí použít veškerou hrdinovu zbývající energii.
- 5.3.2.3. Pokud má hrdina dostatek energie, nemůže se hráč rozhodnout použít jen část tohoto efektu a odečíst tak svému hrdinovi méně energie, než je hodnota tohoto efektu.
- 5.3.2.4. Pokud hrdina nemá žádnou energii, nemůže hráč tento efekt použít vůbec.
- 5.3.2.5. Síla útoku se pak vždy rovná množství použité hrdinovy energie (do maxima hodnoty efektu).
- 5.3.2.6. Soupeř může snížit sílu útoku využitím efektu odložených obranných štítů svého hrdiny tak, že od síly útoku odečte hodnotu svých použitých štítů.
- 5.3.2.7. Následně musí svému hrdinovi odečíst tolik životů, kolik je zbývající síla útoku, a na příslušném počítadle označit novou hodnotu životů.
- 5.3.2.8. Efekt hráč může spustit pouze na konci svého tahu v denní době, ve které je tento efekt zobrazen na kartě hrdiny.
- 5.3.2.9. V případě, že životy soupeřova hrdiny klesnou na hodnotu 0 nebo méně, hra okamžitě končí a určuje se vítěz hry.

5.3.3. Mechanikova super akce

- 5.3.3.1. Tento speciální efekt se vyhodnocuje jako poslední akce na konci hráčova tahu v denní době, ve které je zobrazen na



kartě hrdiny, a jsou dvě možnosti, jak ho lze použít. Buď je možné ho použít na Opravu rozbité zbraně svého hrdiny, nebo jako Útok na zbraň soupeřova hrdiny.

5.3.3.2. Při Opravě rozbité zbraně hráčova hrdiny dále platí:

5.3.3.2.1. Hráč může opravit jednu z rozbitých zbraní svého hrdiny, pokud je její odolnost stejná nebo nižší, než je hodnota efektu Mechanikova super akce. Hráč neplatí za opravu žádnou energii ani akci jako u běžné akce Oprava zbraně.

5.3.3.2.2. Následně hráč svou rozbitou zbraň označí kolečkem jiné ve hře nepoužité zbraně tak, aby šipka ukazovala na symbol kovadliny opravované zbraně. Na takto označenou zbraň nelze nijak útočit ani ji jakkoliv používat.

5.3.3.2.3. Na začátku následujícího hráčova tahu se všechny takto označené zbraně vrací jeho hrdinovi do výbavy a může je opět používat bez omezení.

5.3.3.2.4. Hráč může v rámci tohoto efektu opravit pouze jednu zbraň svého hrdiny, tzn. nelze hodnotu efektu rozdělit na více zbraní. Veškerá nevyužitá hodnota efektu přesahující odolnost opravované zbraně propadá bez náhrady.

5.3.3.3. Při útoku na zbraň soupeřova hrdiny dále platí:

5.3.3.3.1. Hráč může provést svým hrdinou Útok na zbraň nebo odložený efekt soupeřova hrdiny v takové síle, jaká je hodnota efektu Mechanikova super akce. Hráč neplatí za útok žádnou energii ani akci jako u běžného efektu Útok na zbraň.

5.3.3.3.2. Cíl útoku volí vždy hráč, který daný efekt spustil. Jako cíl útoku nemůže být vybrána zbraň, která byla nějakým způsobem vyřazena ze hry (otočena lícem dolů), nebo zbraň, na které je vyznačen odložený efekt. V takovém případě je možné útočit pouze na tento odložený efekt.

5.3.3.3.3. Soupeř může snížit sílu útoku využitím efektu odložených obranných štítů svého hrdiny tak, že od síly útoku odečte hodnotu svých použitých štítů.

5.3.3.3.4. Pokud je zbývající síla útoku stejná nebo vyšší než odolnost cíle, je útok úspěšný. Pokud je síla nižší, nemá útok žádný efekt.

5.3.3.3.5. Útok se považuje za úspěšný i v případě, že soupeř použije ke snížení útoku na odložený efekt štít, který je zároveň cílem útoku.

5.3.3.3.6. Při úspěšném útoku na zbraň je tato zbraň okamžitě zničena a její kolečko se okamžitě obrací lícem dolů.

5.3.3.3.7. Při úspěšném útoku na odložený efekt je tento efekt okamžitě zničen a jeho označení se tímto zruší. Zbraň se vrací zpět do výbavy hrdiny a je možné ji bez omezení dále používat.

5.3.3.3.8. Každý útok je možné použít pouze na jeden cíl, tzn. nelze sílu útoku rozdělit na více zbraní nebo efektů. Veškerá síla útoku přesahující odolnost zničené zbraně nebo efektu propadá bez náhrady.

5.4. Aktivní efekty hrdiny

5.4.1. Canbalský bojový trik

5.4.1.1. Tento speciální efekt hrdiny je možné použít v denní době, ve které je tento efekt zobrazen na kartě hrdiny, v okamžiku, kdy



hráč na své zbrani vytočí jakýkoliv červený efekt, který ukončuje jeho tah.

- 5.4.1.2. Pokud hráč tento efekt použije, může odmítnout právě vytočený červený efekt a provést ihned zdarma zatočení na té samé zbrani nebo na zbrani jiné, jejíž energetická náročnost je stejná nebo menší, než je energetická náročnost právě použité zbraně.
- 5.4.1.3. Toto nové zatočení zbraně nestojí hráče žádnou další akci ani energii, ale hodnota efektu udává, kolik životů musí hráč ihned za použití tohoto efektu odečíst svému hrdinovi. V případě, že je hodnota efektu 0, hráč žádné životy svému hrdinovi odečítat nemusí, ale efekt se i tak vyhodnotí.
- 5.4.1.4. Jako jiné efekty je možné tento speciální efekt použít pouze jedenkrát za hráčův tah a není ho tedy možné využít vícekrát než na jedno zatočení v hráčově tahu.
- 5.4.1.5. Efekt je možné použít pouze v hráčově tahu a není s ním tedy možné reagovat na efekty vytočené na zbraních soupeřova hrdiny. Nelze ho též použít na přetočení již dříve vytočených a odložených efektů.

6. Přehled herního kola

6.1. Začátek kola

6.1.1. Odečtení životů ve fázi náhlá smrt

6.1.2. Začátek tahu

6.1.2.1. Přičtení energie

6.1.2.2. Příprava všech zbraní v opravě

6.1.2.3. Zlomení prokletí

6.1.2.3.1. Odečtení životů a všech akcí

6.1.2.3.2. Označení zbraní v opravě

6.1.3. Průběh tahu – 4 akce libovolně

6.1.3.1. Zatočení zbraní

6.1.3.1.1. Výběr zbraně

6.1.3.1.2. Odečtení energie za použití zbraně

6.1.3.1.3. Odečtení 1 akce za použití zbraně

6.1.3.1.4. Zatočení zbraní a vyhodnocení efektu

6.1.3.2. Oprava zbraně

6.1.3.2.1. Výběr zbraně

6.1.3.2.2. Odečtení energie za opravu zbraně

6.1.3.2.3. Odečtení 1 akce za opravu zbraně

6.1.3.2.4. Označení zbraně v opravě

6.1.4. Konec tahu

6.1.4.1. Odložené efekty

6.1.4.1.1. Trvalý útok na hrdinu

6.1.4.1.2. Kombo

6.1.4.2. Speciální efekty hrdinů

6.1.4.2.1. Noční vampířský útok

6.1.4.2.2. Mechanikova superakce