

PRAVIDLA SCRATCH WARS PRO 3 A VÍCE HRÁČŮ

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

Délka hry je **10-20 minut**. I do této hry můžete vsázet penízky z karet zbraní. Každý vsadí pár neseťřených penízků a vítěz bere vše. Penízky pak lehce vyměníte za **body na nákup odměn** na webu scratchwars.com

ZÁKLADNÍ PŘEDSTAVENÍ HRY

Cílem je zůstat naživu jako poslední ze všech hráčů (tj. *mít nějaké životy, zatímco ostatní mají nula*). Každé kolo začíná změnou denní doby. Začíná se ráno. **Hráči nehrájí popořadě ale na začátku kola vždy probíhá dražba o tah**. Vítěz dražby má právo táhnout. Tah je stejný jako v duelu. Podle hodnoty energie, kterou hrdina získává v dané denní době, načerpá hráč energii a tu utratí na točení na zbraních. K dispozici má 4 akce. **Každý útok, který vytočí, uplatňuje na všechny spoluhráče** - tj. vyhodnocuje se vůči každému spoluhráči zvlášť. Po skončení tahu se nevyužitá energie přenáší do dalších tahů. Další kolo začíná změnou denní doby a dražbou o tah...

Příprava

Vyberte si svou sestavu jako pro klasický duel, tj. **hrdinu vybavte až 5 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 – 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**:

- A) Vezměte cokoliv malého a počítatelného**, např. natrhané penízky z karet zbraní nebo kotouče nepoužívaných zbraní. Pomůže cokoliv, co se vám snadno vejde do dlaně - např. malé kousičky natrhaného papíru či žetonky z jiné hry. Odpočítejte si jich cca 15 (*vyšší sázky pravděpodobně dávat nebudete*).
- B) Zadní stranu nepoužívaného hrdiny** se stupnicí 1-12, kde číslo, které chcete vsadit, zaznamenáte pomocí hrany stírátka.
- C) Tužku a papír** a zamenávejte sázky tak, že je skrytě napíšete.
- D) 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.

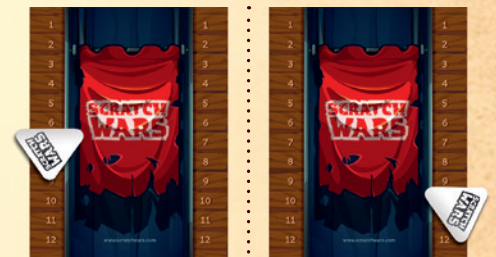
DRAŽBA O TAH

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.

Každý hráč skrytě zaznamená, kolik bodů rychlosti chce vsadit do dražby o tah (např. *tak, že si skrytě vezme určitý počet malých kartiček penízků do dlaně ruky nebo si skrytě poznamená číslo na papír*). **Záznam je nutný, aby hráči nemohli upravovat vyšší sázky**, když si je najednou zveřejní.

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

UKÁZKA DRAŽBY



Hráč vsadil 6 bodů rychlosti.

Hráč vsadil 19 bodů rychlosti.

POZOR! Jen vítěz dražby si **odečte své vsazené body rychlosti**. Udělá to 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 zbraní nejvyšší číslo.

DOPLNĚNÍ BODŮ RYCHLOSTI

Všichni hráči, kteří **prohráli 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**, což je 25, **další body rychlosti si již nepřidáváte**.

TAH HRÁČE

Když vyhraje dražbu a jste na tahu, **přidáte si energii** podle denní doby a máte **k dispozici 4 akce**. Vždy, když provedete útok, **útočíte na všechny své soupeře najednou** - tj. ten samý útok se ve stejné výši aplikuje na každého jednotlivého soupeře. Soupeři na něj 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.



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



ÚTOK NA ZBRAŇ O SÍLE 5
každému ze soupeřů můžete rozbít jednu zbraň nebo zrušit odložený efekt s odolností 5 a nižší.



ÚTOK ODLOŽENÝM EFEKTEM
aplikujete na konci svého tahu na všechny. Stejně tak útok kombem (*tam ale budete potřebovat spíše tahy dva*).



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



BONUSY NA KARTĚ HRDINY
bonusy hrdiny se aplikují dle denní doby jako obvykle.

KONEC TAHU A ZAČÁTEK NOVÉHO

Pokud Vám na konci tahu zůstane nějaká energie, uchováte si ji do vašeho příštího tahu (tj. *do doby, až zase vyhraje dražbu o tah*). **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 vyplácí 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 náhlé smrti (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.

PRAVIDLÁ SCRATCH WARS PRE 3 A VIAC HRÁČOV

Veľmi zaujímavá **alternatíva hry Scratch Wars**, ktorá je rýchla a podobne ako stolná hra zabaví naraz väčšie množstvo ľudí. Pre ideálnu plynulosť hry **odporúčame hru s 3-4 hráčmi**, možné je však hrať s 5 či 6 hráčmi.

Dĺžka hry je **10-20 minút**. Do tejto hry môžete stavať peniažky z kariet zbraní. Každý staví pár nezotretých peniažkov a víťaz berie všetko. Peniažky potom ľahko vymeníte za **body na nákup odmiern** na webe scratchwars.com.

ZÁKLADNÉ PREDSTAVENIE HRY

Cieľom je zostať živý ako posledný zo všetkých hráčov (t.j. *mať nejaké životy, zatiaľ čo ostatní majú nula*). Každé kolo začína zmenou dennej doby. Začína sa ráno. **Hráči nehrajú za sebou ale na začiatku kola vždy prebieha dražba o ťah**. Víťaz dražby má právo ťahať. Ťah je rovnaký ako v dueli. Podľa hodnoty energie, ktorú hrdina získava v danej dennej dobe, načerpá hráč energiu a tu utratí na točenie na zbraňoch. K dispozícii má klasicky 4 akcie. **Každý útok**, ktorý vytočí, **uplatňuje na všetkých spoluhráčov** – t.j. vyhodnotí sa voči každému spoluhráčovi zvlášť. Po skončení ťahu sa nevyužitá energia prenáša do ďalších ťahov. Začína ďalšie kolo zmenou dennej doby a dražbou o ťah.

Príprava

Vyberte si svoju zostavu ako pre klasický duel, t.j. **hrdinu ozbrojte až 5 zbraňami**. Nachystajte si aj kartu druhého hrdinu, ktorú využijete na počítanie energie. Na svojej žltej paličke si nastavte počet životov pri červenom srdiečku (rovnať ako v klasickom dueli). V tejto hre budete ešte **okrem energie sledovať jednu jednotku – rýchlosť**. **Na meranie tejto jednotky použite paličku inej farby** (napr. z edície *Canbalandia* alebo *Vampiria*). Na paličke meriacej rýchlosť **nastavte 25 bodov rýchlosti**. Pretože v každom kole tieto body rýchlosti **tajne** stavíte, budete potrebovať ešte niečo, čo vám umožní veľkosť stávky zaznamenať. Môžete využiť **jeden z týchto spôsobov**:

- A) Vezmite čokoľvek malé a počítateľné**, napr. natrhané peniažky z kariet zbraní alebo kotúče nepoužívaných zbraní. Pomôže čokoľvek, čo sa ľahko vojde do dlane – napr. malé kúsky natrhaného papiera či žetóny z inej hry. Odrátajte si ich cca 15 (*väčšie stávky pravdepodobne dávať nebudete*).
- B) Zadnú stranu nepoužívaného hrdinu** so stupnicou 1-12, kde číslo, ktoré chcete stavať, zaznamenáte pomocou hrany stieradla.
- C) Ceruzku a papier** a zaznamenávajúce stávky tak, že ich tajne napíšete.
- D) Paličku tretej farby** (napr. *na životy máte žltú, na body rýchlosti bielu a na stávky budete mať červenú*).

PRIEBEH HRY

HRA ZAČINA RÁNO DRAŽBOU O ŤAH. NIKTO Z HRDINOV NEMÁ ŽIADNU ENERGIU.

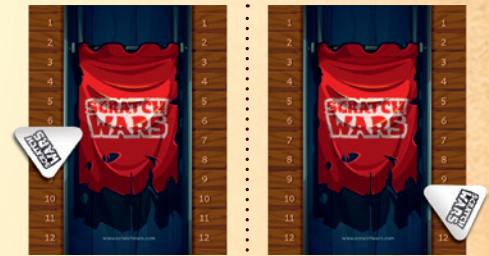
DRAŽBA O ŤAH

V tejto hre sa hráči nestriedajú v ťahoch, ale vždy **na začiatku každého ťahu dražia, kto bude ťahať**. Všetci hráči majú na začiatku hry k dispozícii **25 bodov rýchlosti** (t.j. *plnú kapacitu paličky*). Do každého kola môžu tajne stavať **ľubovoľný počet bodov rýchlosti**. **Stávka je tajná** – hráči tajne nastavujú, koľko bodov rýchlosti do dražby stavia.

Každý hráč ktorýmkoľvek vyššie uvedeným spôsobom tajne zaznamená, koľko bodov rýchlosti chce stavať do dražby o ťah (napr. *tak, že si tajne vezme určitý počet malých kartičiek peniažkov do dlane ruky, alebo si tajne poznamená číslo na papier*). Záznam je nutný, aby si nikto z nich nemohol upravovať výšku stávky, keď si ich hráči naraz zverejnia.

Akonáhle budú mať všetci hráči stávky nastavené, ukážu si ich a porovnejú výsledky. Kdo staví najviac bodov rýchlosti, je víťazom dražby o ťah.

UKÁŽKA DRAŽBY



Hráč stavil 6 bodov rýchlosti.

Hráč stavil 19 bodov rýchlosti.

POZOR! Iba víťaz dražby si odráta svoje stavené body rýchlosti. To urobí tak, že na paličke, na ktorej si značí celkový stav svojich bodov rýchlosti, posunie korálik nižšie.

Pokiaľ stavelo **viac hráčov rovnaký počet bodov rýchlosti**, bude ťahať a odčítat body rýchlosti iba ten z nich, kto má **menej životov**. Pokiaľ majú rovnako životov, tak ten, kto má **menej energie**. V prípade rovnosti životov aj energie začíná ten z nich, ktorý vytočí na svojej ľubovoľnej zbraň najvyššie číslo.

DOPLNENIE BODOV RÝCHLOSTI

Všetci hráči, ktorí **prehrali dražbu** (*nebudú ťahať*) si **neodrátajú stavené body** a naopak môžu na svojej paličke označujúcej stav bodov rýchlosti posunúť korálik o dva body vyššie. **T.j. keď neťaháte, pridáte si +2 body rýchlosti**. **Pokiaľ ste na maxime**, čo je 25 bodov, **ďalšie body rýchlosti si už nepridávate**.

ŤAH HRÁČA

Keď vyhráte dražbu a ste na ťahu, **pridáte si energiu** podľa dennej doby a máte klasicky **k dispozícii 4 akcie**. Vždy, keď zaútočíte, **útočíte na všetkých súperov naraz** – t.j. rovnaký útok sa s rovnakou silou prevedie na každého jednotlivého súpera. Súperi naňho môžu jeden po druhom reagovať štítom, pokiaľ ho majú k dispozícii.

PRIKLADY



ÚTOK NA HRDINU SO SILOU 3
každý zo súperov si odráta 3 životy.



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



ÚTOK NA ZBRAŇ SO SILOU 5
každému zo súperov môžete poškodiť jednu zbraň s odolnosťou 5 a menej.



ÚTOK ODLOŽENÝM EFEKTOM
klasicky použité na konci svojho ťahu na všetkých, rovnako ako útok kombom (*tam ale pravdepodobne budete potrebovať ťahy dva*).



LIEČENIE ČI ENERGIA
doplňujte životy či energiu iba sebe. Tieto **efekty uplatňujete iba na svojho hrdinu**.



BONUSY NA KARTE HRDINU
bonusy hrdinu sa aplikujú podľa dennej doby ako obvykle.

KONIEC ŤAHU A ZAČIATOK NOVÉHO

Žiadny ďalší hráč neťahá ani si **nepridáva energiu**. Posúva sa denná doba. Akonáhle sa posunie denná doba, začína **nové herné kolo dražbou o ťah**. Denná doba ovplyvňuje bonusy hrdinov ako v klasickom dueli, a tak sa niekedy oplatí v určitej dennej dobe ťahať viac než v inej.

Hráč, ktorý stratí všetky životy, vypadáva z hry. Hráč, ktorý v hre zostane ako posledný, je víťazom.

TIP **Pokiaľ chcete hru skrátiť alebo pravidlá skomplikovať, môžete od 9. kola uplatniť pravidlo okamžitej smrti** (t.j. *každý hráč stratí na začiatku kola 5 životov*). Hra tak môže skončiť aj remízou.