




**SCRATCH
WARS**

PRAVIDLA: ÚROVEŇ 1

Pro hráče, kteří se Scratch Wars teprve začínají nebo chtějí hrát na nejjednodušší obtížnost.

Oba hráči před sebe položí kartu svého vybraného hrdiny. Každý ke svému hrdinovi vyloží minimálně jedno, maximálně pět, koleček zbraní a na tyčce nastaví posunutím korálku počet životů svého hrdiny . Oba vyberou jednu ze svých zbraní, zatočí, a ten, kdo vytočí vyšší číslo, rozhodne, kdo bude začínat. Začínající hráč má malou výhodu, a proto si musí ihned odečíst 2 životy (posune korálek níže na tyčce).

JAK SE TOČÍ?

Krouživým pohybem zápěstím roztočte kolečko zbraně na tyčce, potom pohyb zastavte. Kolečko zapadne do jednoho ze zoubků a vylosuje tak sílu útoku na soupeře.



Se soupeřem se v tazích střídejte. Když se dostanete na tah, máte 4 akce. 1 akce = 1 zatočení na libovolné své zbraně.

Tah: Použijete 1 akci (*pamatujete si, že máte už jen 3*), zatočíte kolečkem zbraně a padne vám **číslo - síla útoku**. **Barva pole**, ve kterém se číslo nachází, rozhoduje o tom, zda můžete útok použít a pokračovat dále v tahu, nebo musíte tah ukončit (*a přijít o zbylé akce*). Pro každou akci (*zatočení*) můžete použít jinou zbraň hrdiny.

Útok sebere soupeři tolik životů, kolik je hodnota vylosovaného čísla. V této úrovni ještě neřešíte ikonky (*např. helma, štít atd.*), ale pouze čísla a barevná pole. Soupeř **ztrátu životů** okamžitě **zaznamená posunutím korálku** na své tyčce.

.....

Rozlišujeme tato barevná pole (jako na semaforu):



Zelená - POKRAČOVACÍ

Použijete útok a seberete životy soupeři. Poté můžete pokračovat v tahu (*pokud vám zbývá akce*). V případě, že se vám efekt (*ve vyšších úrovních hry*) nehodí, nemusíte jej použít (*pokud vám zbývá akce můžete rovněž pokračovat v tahu*).



Oranžová - ROZHODOVACÍ

Musíte se rozhodnout, zda použijete útok a ukončíte tím svůj tah (*nevyužijete další akce*), nebo jej nepoužijete a budete pokračovat v tahu (*pokud vám zbývá akce*).



Červená - STOPOVACÍ

Použijete útok a musíte ukončit svůj tah (*i když vám zbývají akce*).

Pokud ukončíte tah a zbývají vám nějaké akce, přicházíte o ně. **Akce se nepřenáší do dalšího tahu.**

Např.: Hned první akcí jste vytočili **útok o síle 2 v oranžovém poli A**. Nyní se musíte rozhodnout, zda útok použijete (*seberete soupeři 2 životy*) a ukončíte svůj tah (*přijdete o zbylé akce*), nebo jej nevyužijete a budete pokračovat další akcí (*zbývají vám ještě 3*).



Pokud soupeři seberete všechny jeho životy, zvítězíte!

TIP Pravidla dalších úrovní hry a jiné zajímavé info (*např. o aplikaci na telefony*) najdete na www.scratchwars.com.



PRAVIDLA: ÚROVEŇ 2

Stejně jako v základní verzi si každý hráč připraví hrdinu, kterého může vybavit **až 5 zbraněmi**.

POZOR! Každý druh zbraně smí mít hrdina pouze **1x** (*např. pouze jeden "Bambusový luk"*).

Začínáte hru a střídáte se v tazích jako v pravidlech pro úroveň 1. Podívejte se na kartu hrdiny. Jsou zde uvedeny

čtyři denní doby a pod každou je **sloupeček s bonusy**. Každá denní doba znamená jedno herní kolo, ve kterém oba hráči odehrají svůj tah. Např. začínáte, odehrajete svůj tah ráno, pak i váš soupeř odehraje tah ráno, pak pokračujete vy a odehrajete tah v poledne...

Denní doba se střídá, dokud bitva neskončí. Pamatujte si, jaká je denní doba, nebo si ji poznačte.

Abyste mohli bonusy svého hrdiny využít, musíte na zbrani vytočit stejný efekt (**zcela stejnou ikonku**), jako je ve sloupečku bonusů vašeho hrdiny pro danou denní dobu. Pokud vytočený efekt použijete, můžete k němu přičíst i hodnotu bonusu hrdiny, a tak zvýšit sílu efektu.



.....

POZOR! Každý bonus hrdiny smíte v jednom tahu (denní době) využít pouze 1x. Vždy smíte využít jen bonusy pro denní dobu, ve které hraje svůj tah (obvykle max. 2 bonusy)!

.....

V každém tahu máte 4 akce. V této úrovni můžete hrát tak, jako jste hráli v úrovni 1, tj. každý vytočený efekt znamená útok na soupeře, nebo můžete zkusit efekty rozlišovat a hrát je tak, jak jsou popsány na konci těchto pravidel (tj. štítů na obranu, komba, léčení atd.). Efekt energie v takovém případě berte pouze jako prázdnou akci, tj. pokud padne, nic se nestane, pouze přijdete o 1 akci.

.....

POZOR! Hráči během svého tahu v rámci 4 akcí mohou měnit zbraně, které používají. Mohou tedy zaplatit akci, zatočit na jedné zbrani, pak ji vyměnit, zaplatit další akci a pokračovat s jinou zbraní!

.....

TIP Z bonusů hrdinů vyplývá, že se hráči vyplatí **přemýšlet a kombinovat hrdiny s určitými zbraněmi**. Za tímto účelem můžete např. své zbraně měnit s kamarády.

.....

POZOR! Pokud začínáte třetí den (již jste odehráli 8 kol), tak 3. den ráno (a každou další denní dobu), si oba hráči současně odečtou 5 životů (dříve, než cokoliv udělají). Může se tak stát, že boj skončí remízou.

.....

FAQ **KDYŽ JE BONUS HRDINY ZÁPORNÝ, MUSÍM JEJ POUŽÍT?**

Ano, pokud efekt použijete, musíte si snížit hodnotu útoku/léčení, které vám na zbrani padlo.

PRAVIDLA: ÚROVEŇ 3

PLNÁ VERZE HRY DUEL

.....

Už umíte bojovat se zbraněmi a víte, jak používat hrdinovy bonusy. Vše tak budete hrát dle již známých pravidel, jen **přidáte pravidlo o placení energie** za používání zbraní. Ve svém tahu tak kromě akcí budete muset hospodařit i s energií a podle toho také vybírat zbraně.

Ke značení stavu energie využijte kartu jiného hrdiny. Když ji obrátíte zadní stranou navrch, uvidíte po stranách číselnou stupnici (1-12). Svého hrdinu položte na stupnici tak, abyste ji překryli až k číslu, které značí hodnotu vaší energie 1. Informaci o energii najdete vždy pod symbolem denní doby 2. Protože začínáte, hodnota vaší počáteční energie je v 1. sloupečku "ráno". energii platíte za používání zbraní.



Podívejte se na hrdinovy zbraně!

POZOR! Každé zatočení zbraní stojí akci (to už znáte) a nově i 1-3 energie.

Konkrétní cenu za zatočení udává barva zbraně (např. všechny červené zbraně stojí 3 energie) a také bílé číslo v černém kroužku s malou ikonou blesku. Vždy před každým zatočením na zbrani posuňte svého hrdinu na stupnici a odečtěte si energii. Akce si pamatujte.



Váš tah nekončí jen když vám dojdou akce, ale také tehdy, když vám dojde energie. **Nespotřebovanou energii** si na rozdíl od akcí můžete nechat do dalšího tahu. V dalším tahu k ní přičtete energii hrdiny pro novou denní dobu. Maximum energie, kterou můžete mít v jeden moment je 12. Svůj tah můžete ukončit dobrovolně dříve, aniž byste využili všechny své akce (např. když chcete šetřit energii do dalších tahů).

V pravé části karty hrdiny vedle obrázku jsou uvedeny druhy zbraní, které hrdina umí používat (např. luky a meče). Smíte použít i jinou zbraň, ale zatočení na takové zbrani vás bude stát vždy **o 1 energii více** (např. zatočení s červeným mečem u hrdiny, který ho neumí používat, jej bude stát 4 energie namísto 3).

.....

SHRNUŤÍ: Ve svém tahu za **každé zatočení zbraní platíte kromě 1 akce (to už znáte z pravidel předchozích verzí) také energií**. Např. ráno má hrdina 2 energie. Vy si vyberete oranžovou zbraň za 2 energie. **Před zatočením** na zbrani si tak musíte odečíst 1 akci a zaplatit 2 energie.



TIP Je strategické měnit zbraně během tahu. Např. můžete nejprve využít dražší zbraň a za zbytek energie sáhnout po levnější.

SEZNAM EFEKTŮ

U všech efektů udává číselná hodnota sílu efektu, např. kolik životů hráč sebere soupeři nebo kolik životů si vyléčí.

Barva pole určuje, zda smíte **pokračovat** v tahu (*zelená*), **rozhodnout se**, zda využijete efekt a skončíte, nebo budete pokračovat (*oranžová*), či zda musíte **bezpodmínečně skončit** (*červená*).

Pokud si nejste jisti významem symbolů a čísel na kartách, podívejte se na **stránky 17 a 18** s popisem jednotlivých prvků!

Jednorázové efekty



ENERGIE

Získáte tolik energie, kolik je hodnota efektu.



ÚTOK NA HRDINU

Soupeři seberete tolik životů, kolik je hodnota efektu.



ÚTOK NA ZBRAŇ

Můžete zaútočit na **libovolnou zbraň nebo efekt soupeře**, jehož odolnost je nižší nebo stejná, jako hodnota vašeho útoku.

Pokud je útok **stejný nebo vyšší** než odolnost zbraně, podařilo se vám ji rozbít. Takovou zbraň obrátíte zadní stranou navrch. V případě **útoků na odložený efekt** se vám ho podařilo zrušit. **Zbraň se vrací do výbavy hrdiny** (není rozbitá, lze ji rozbít až dalším útokem na samotnou zbraň).

.....

POZOR! Každý útok lze použít pouze na 1 cíl. Např. je-li hodnota útoku vysoká, nelze zbytek této hodnoty využít např. k útoku na další zbraň.

.....

OPRAVA ZBRANĚ:

Zaplatíte **1 akci a tolik energie**, kolik by stálo vašeho hrdinu zatočení na dané zbrani. Pak kolečkem (**zbraně, kterou ve hře nepoužíváte**) označíte opravu zbraně **A**. V **následujícím tahu** kolečko sundáte, zbraň obrátíte a můžete ji opět používat.



UNIVERZÁLNÍ ÚTOK

Můžete si vybrat, zda zaútočíte na zbraň, odložený efekt nebo hrdinu soupeře.



LÉČENÍ

Hrdina si doplní životy dle hodnoty efektu. **Počet životů nesmí přesáhnout maximum uvedené na kartě hrdiny.**

Odložené efekty

Pokud vytočíte jeden z následujících efektů, můžete **zbraň odložit** a efekt označit. Ten pak můžete **použít později** (štit, kombo) **nebo opakovaně** (trvalý útok na hrdinu). Odložení efektu si označíte pomocí zadních stran **v této hře nepoužívaných zbraní** (tj. těmi, kterými jste nevybavili hrdinu).



Na každé zbrani můžete mít **pouze jeden** označený efekt. Pokud např. chcete na zbrani vytočit něco jiného, můžete efekt **bez ztráty akce zrušit** a zbraň si vrátit do výbavy hrdiny. Takto vrácenou zbraň můžete **hned použít** (pokud máte akci a energii).

Na odložený efekt soupeře můžete zaútočit a zrušit jej útokem na zbraň či univerzálním útokem. Efekt soupeři zrušíte, pokud je váš **útok stejně silný nebo silnější, než je odolnost efektu** **A**. Po zrušení efektu se zbraň vrátí do výbavy hrdiny soupeře.



TRVALÝ ÚTOK NA HRDINU

Hráč může efekt odložit. **Na konci každého svého tahu** pak automaticky zaútočí na soupeřova hrdinu. Ten se **může bránit štítem**. Použití odloženého efektu **nestojí akci ani energii**. Efekt trvá, dokud jej soupeř nezruší útokem, nebo dokud hráč nezruší sám.



OBRANNÝ ŠTÍT

Hráč může efekt odložit. Štít lze použít v tahu soupeře k obraně hrdiny nebo zbraně či odloženého efektu. Poté, co se soupeř rozhodne, na co zaútočí, odečtete hodnotu štítu od hodnoty útoku soupeře. **Využití nic nestojí, ale štít se zruší** a hráč si vrátí zbraň do výbavy hrdiny. **Hráč smí v jednom tahu využít více štítů naráz** a to buď jednotlivě nebo jejich hodnoty sečíst.



KOMBO

Hráč může efekt odložit. Když má na konci svého tahu **2 a více odložených kombo efektů, může je odpálit**. Sečte jejich hodnoty a zaútočí s nimi na hrdinu, zbraň nebo efekt soupeře. Pokud hráč odložené kombo efekty na konci tahu neodpálí, zůstávají připravené do dalších tahů (*dokud je nezruší soupeř nebo sám hráč*). Kombo lze bránit štítem.

Po odpálení komba se zbraně vrací do výbavy hrdiny a jsou připraveny k použití v dalším tahu.

.....

POZOR! Tah skončí, když vám dojde akce, energie nebo vás zastaví červená barva. Také můžete ukončit svůj tah dobrovolně. Vždy pak ještě můžete využít své odložené efekty jako trvalý útok a kombo. Štíty využíváte v tazích soupeře.

.....

Speciální bonusy hrdiny

Bonusy lze uplatnit vždy jen v určité denní době uvedené na kartičce (proto se někdy vyplatí počkat na příhodný bonus, např. při odpálení komba). Bonusy k odloženým efektům jsou na kartách hrdinů značeny tímto způsobem **A**.



POZOR! Nezapomeňte, že hrdina k jednomu zatočení zbraní smí využít jen 1 bonus. Každý bonus lze použít pouze 1x za tah! V případě, že je bonus záporný, musíte jej aplikovat při vytočení efektu, na který se bonus vztahuje.



POŽEHNÁNÍ

Hráč smí přičíst hodnotu bonusu k libovolnému **jednorázovému efektu** (útok, energii či léčení).



KOMBO BONUS

Zvyšuje hodnotu síly odpáleného komba efektu. Hráč musí odpálit **nejméně dva odložené komba efekty**, aby mohl bonus využít.



ODPALOVAČ KOMBA

Tímto bonusem lze odpálit **i pouze jeden odložený komba efekt** (nemusíte mít dva, které jsou normálně potřeba). Hodnotu bonusu přičtete k síle útoku (někdy naopak odečtete).

DALŠÍ INFO

PROZKOUMEJTE ONLINE SVĚT SCRATCH WARS

Hrajte **online turnaje s přáteli**, vylepšujte hrdiny a získávejte pro ně mocná kouzla!

Stáhněte si aplikaci Scratch Wars, zdarma pro iOS a Android.



O CO MŮŽETE HRÁT S KAMARÁDY?

Hrajte o stírací penízky na zbraních. Ty a tvůj soupeř je vsadte a zahrajte si o ně duel, vítěz bere vše. Na penízcích najdete QR kódy s odměnou do aplikace a další symboly, za které můžete získat hodnotné dárky.

POZOR! V případě QR kódu získáte měnu do aplikace jen tehdy, pokud QR získáte od soupeře,

který předtím naskenoval příslušnou zbraň do aplikace, a tak QR aktivoval. Každý QR kód může být použitý pouze jednou.

.....

Když nasbíráte **100 a více QR kódů A**, nebo **20 symbolů B** stejného druhu a k tomu **přidáte symbol klíče C**, doplníte svůj nick a email, pod kterým jste se registrovali na webu Scratch Wars, vložíte vše do obálky a **zašlete na adresu naší kanceláře**, obdržíte body do shopu na nákup odměny. Více také na www.scratchwars.com



Budete vsázet nesetřené penízky a doufat, že vyhrajete ty nejcennější symboly (*jako např. klíče*) nebo se domluvíte, že budete hrát o konkrétní setřené symboly...? To už necháme na vás!

CHCETE VĚDĚT, JAK VZÁCNOU KARTU MÁTE?

Počet hvězdiček 1 říká, kolik karet daného druhu bylo vydáno a jaká je šance daný druh karty vůbec najít. Jedna hvězdička znamená, že se karta vyskytuje často. Čtyři hvězdičky naopak značí vzácnou kartu.

Toto číslo **2** značí průměrnou sílu **daného typu karty** (např. všech naftových rytířů).

Sečtěte všechny hodnoty v dolní polovině karty hrdiny, tedy **energie a všechny bonusy** (minusové odečtěte) a součet porovnejte s průměrným číslem. **2**

Pokud je váš **součet vyšší než průměr**, gratulujeme - máte vzácného hrdinu!



Raritu můžete také ověřit na našem webu scratchwars.com. Stačí, když zadáte jméno hrdiny nebo u zbraní její 4 písmenkový kód, který najdete na točně vedle obrázku.

Síly v rámci jednoho typu hrdiny jsou rozloženy dle grafu na obrázku dole. Nejvíce hrdinů se nachází v průměru. Hrdinů, kteří mají **+8 až +9** bodů nad průměrem, je opravdu jen několik kusů a jsou tak **velmi vzácní**.



NA WEBU SCRATCH WARS:

Můžete snadno ověřit vzácnost svých karet, přečíst si příběhy všech hrdinů a zbraní, zjistit kde jsou prodejní místa a také...

Můžete nakupovat odměny za body

Registrujte se na webu **scratchwars.com** a **staňte se Scratch Knightem**. Můžete získávat body a za ně nakupovat ve **speciálním obchodu** úžasné odměny. Když **vyhrajete na turnaji nebo nad naším Scratch Lordem** na setkáních, získáte hodně bodů a budete **povýšeni na Scratch Mastera**. S novou rolí se vám odemknou další zajímavé odměny, možnost organizovat své malé turnaje a třeba se dopracovat až na Scratch Lorda či Leadera.

Můžete založit svůj klan

Hrajete Scratch Wars s kamarády? Chcete získat věčnou slávu, prestižní trofeje a další body na **odměny**?

Ukažte ostatním, že jste skutečně dobří bojovníci a **založte si s kamarády svůj klan**. Vytvořte jej na webu **scratchwars.com**. Vyzývejte ostatní klany, dávejte si s nimi souboje a získávejte body do žebříčku. Ti nejúspěšnější v každém kraji získají **každý měsíc trofeje a body**.



.....
Chcete mít přehled o všech chystaných novinkách? Lajkněte nás na FB!
.....

Máte-li nějaký dotaz nebo postřeh ke hře, napište nám na: **info@notre-game.com**

Karta hrdiny

1 Počet životů hrdiny pro "duel"

2 Počet životů pro hru "tým vs tým"

3 Znak země, z níž hrdina pochází

4 Unikátní jméno a druh hrdiny

5 Rarita karty (šance na její získání)

6 Po naskenování QR kódu pomocí mobilu získáte svého hrdinu ve 3D do aplikace.

7 Specializace hrdiny (součást plánovaného rozšíření)

8 Druhy zbraní, na které se hrdina zaměřuje

9 Denní doba

10 Energie

11 Bonus hrdiny k efektu na zbraní (v určitou denní dobu - např. ráno)



12 Hrdinovy bonusy/postihy k odloženému efektu (vlaječka)

13 Síla bonusu (přičítá se k hodnotě stejného efektu vytočeného na zbraní)

14 Průměrná síla daného typu hrdiny. Více o určování vzácnosti karty najdete na straně 15 tohoto návodu

Karta zbraně

- A** **Název zbraně**
- B** **Průměrná síla zbraně** (slouží k určení vzácnosti)
- C** **Po naskenování QR kódu**, pomocí mobilu, získáte do aplikace vaši zbraň ve 3D
- D** **Typ zbraně** (luk, sekera, meč, hůlka)
- E** **Odolnost zbraně/efektu** (zbraň nebo efekt zničí útok o stejné nebo vyšší hodnotě)
- F** **Cena energie za jedno zatočení/akci**, specifikováno i barvou pod obrázkem zbraně (např. červená = 3)
- G** **Rarita karty** (šance jejího získání). Čtyřhvězdičkové jsou nejvzácnější
- H** **Barva pole** (pokračovací, rozhodovací, stopovací)



- I** **Pozadí dle typu zbraně** (např. u luků je to dřevo...)
- J** **Obrázek označuje druh efektu**
- K** **Číslo označuje sílu efektu**
- L** **Odkládací efekt**
- M** **Unikátní kód a obrázek zbraně**
- N** **Odměna pro spoluhráče**. Můžete o ni hrát nebo ji libovolně měnit

Ke značení denní doby
můžete využít nepoužívané
kolečko zbraně



www.scratchwars.com