

HEROES

Karty

Červené – útočné karty, väčšina kariet robí poškodenie, pokiaľ nepriateľ zahrá **Červenú** kartu a spôsobí ti ňou poškodenie, môžeš na ňu reagovať ľubovoľnou kartou spolu s jednou Čiernou / Dokladaciou

Modré – kúzelné karty, na tieto karty nemôžeš reagovať

Bledé – pohybové karty, tieto karty ti umožňujú vyhnúť sa útoku od nepriateľa (červenej karte)

Čierne / dokladacie – tieto karty dokladáš ku karte rovnakej farby, maximálne jednu k jednej Akcii

Hra

- Hra sa končí smrťou jedného hrdinu
- Hráč môže zahráť ľubovoľný počet kariet
- Na konci ťahu si Hráč doťahá karty do jeho maximálne počtu kariet na ruke, na začiatku hry majú všetci hráči 7 kariet
- V prvom kole je zakázané hrať **Červené** karty, ktoré priamo spôsobujú poškodenie nepriateľskému hrdinovi, útočiť na jednotky alebo hrať **Červené** jednotky je povolené
- V prvom kole, po skončení ťahu Hráča 1 si Hráč 2 potiahne rovnaký počet kariet ako zahrál Hráč 1

Začiatok hry

1. Hráči si zahrajú kameň, papier, nožnice ten kto vyhrá si prvý vyberá hrdinu
2. Hráči si potiahnu 7 kariet
3. Každý hráč ma možnosť dať 1-7 kariet bokom, potiahnuť si rovnaký počet nových kariet z Ťahacieho balíčku a všetky zvyšné karty spolu zamiešať
4. Hráč ma pripravených 7 kariet na ruke a nový Ťahací balíček
5. Hráči sú pripravení na Hru

Priebeh hry

Ťah hráča

- Hráč si zaktivuje všetky jeho jednotky (pozri odstavec *Jednotky*)
- Hracia fáza – Hráč môže hrať ľubovoľne veľa kariet, v ľubovoľnom poradí, ak však zahrá **Červenú** kartu priamo spôsobujúcu poškodenie/negatívny efekt nepriateľovi alebo jeho jednotke, nastáva *Reakcia* (Pozri odstavec *Akcia/Reakcia*)
- Koniec *Ťahu* – Hráč ukončuje *Ťah*, keď už nechce hrať ďalšie karty a dotiahne si karty do svojho maximálneho počtu
- Hráč sa môže raz za *Ťah* pohnúť o 1 pozíciu, pokiaľ nie je **Spomalený** alebo **Zakorenený** (Pozri odstavec *Status Hrdinu*)

Akcia / Reakcia

- Každá zahraná karta je *Akcia*
- Každá karta, ktorá spôsobuje poškodenie nepriateľovi (uberá mu na životoch), vyvoláva *Reakciu*
- *Reakcia*: V prípade, že nepriateľ na teba zaútočil na teba alebo tvoju jednotku, prichádzaš pri tom o život, alebo zahrá **Červenú** kartu, ktorej *Akcia* ťa zasahuje, môžeš na to reagovať **Modrou** alebo **Bledou** kartou spolu s jednou *Čiernou / Dokladiou*
- Pokiaľ na teba Hráč útočí (uberá ti na životoch) alebo ti mení *Status Hrdinu* (pozri odstavec *Status Hrdinu*)
- Ak sa ti podarí **Bledou** kartou dostať mimo *Dosahu útoku Červenej* karty na ktorú reaguješ, karte/akcií/útoku si sa vyhol
- Po tom ako všetci hráči na akciu zareagujú, hráč ktorý reakcie vyvolal pokračuje ďalej vo svojom *Ťahu*

Status Hrdinu

Hrdina môže nadobudnúť počas hry tieto stavy/statusy

Zrušiť efekt zahodením alebo zahráním karty môžeš vždy až keď si na *Ťahu* alebo si vyzvaný k akcii (v prípade, že reaguješ)

- **Spomalený** – Hráč nemôže využiť svoj 1 voľný pohyb za *Ťah*, najbližšia zahraná **Bledá** karta
- **Zakorenený** – Hráč nemôže hrať **Bledé** karty, keď je Hráč v *Akcií*, môže *odhodiť* ľubovoľnú **Červenú** kartu do odhadzovacieho balíčku, tým efekt odstráni
- **Odzbrojený** – Hráč musí najbližšiu **Červenú** kartu odhodiť do odhadzovacieho balíčku, tým sa tento efekt odstráni
- **Umlčaný / Utíšený** - Hráč musí najbližšiu **Modrú** kartu odhodiť do odhadzovacieho balíčku, tým sa tento efekt odstráni

Jednotky

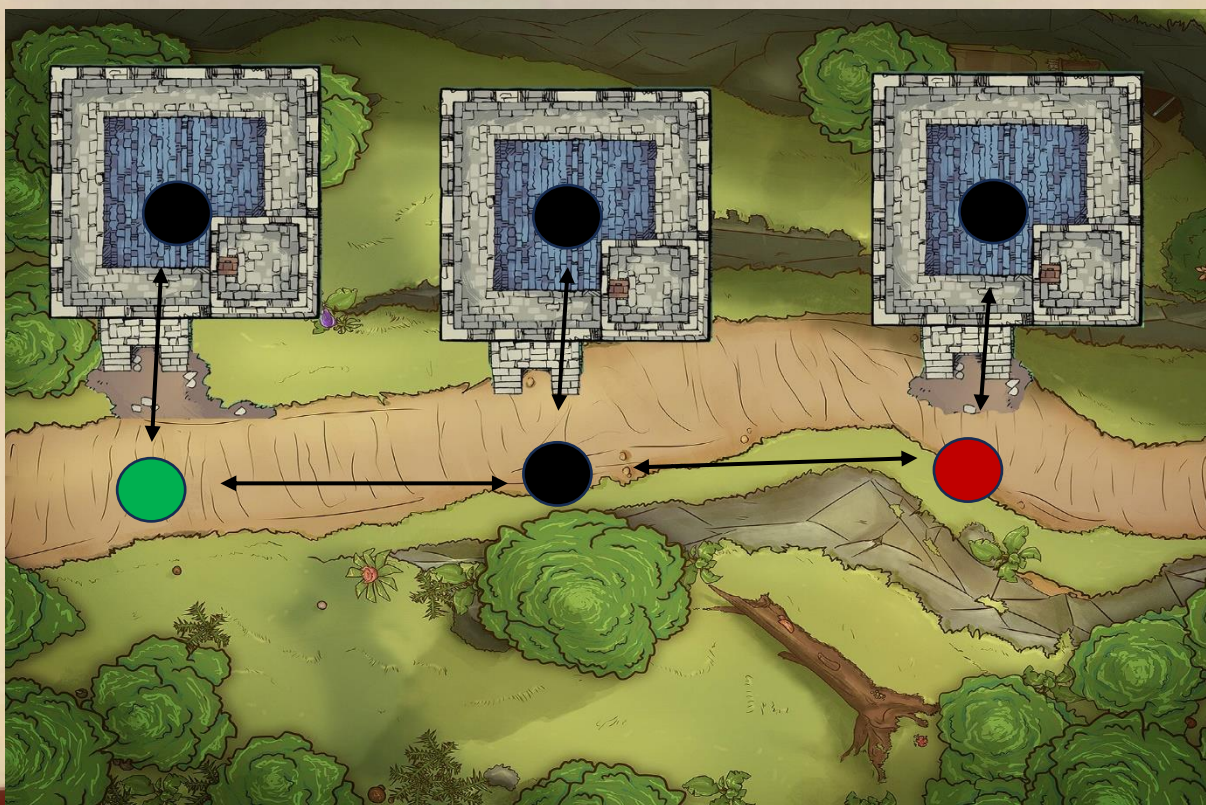
- Karty označené ako *Jednotky*, sú karty ktoré sa nehrajú priamo na hráča
- Túto kartu hráč položí do Arény na pozíciu, ktorú má na dosah (pozri pravidlá *Arény*, *Dosah útoku/kúzla*)
- Keď hráč príde na svoj *Ťah*, aktivuje si všetky neaktívne jednotky (*Veže*) v *Aréne*
- Akcia jednotky: Keď je Hráč na *Ťahu*, môže hrať ľubovoľný počet aktívnych jednotiek (podľa popisu na karte);
V prípade, že Hráč *Reaguje*, môže zahrať jednu aktívnu Jednotku a k tomu ešte *Reakciu* (pozri odstavec *Akcia/Reakcia*)

Typy Jednotiek:

- **Pasca:** Po odchode *Hrdinu* z rovnakej pozície ako je táto *Jednotka* sa všetky karty tohto typu zahrajú na tohto *Hráča*
- **Bomba:** Akonáhle *Hráč* vstúpi na rovnakú pozíciu ako je táto *Jednotka*, sa všetky karty tohto typu zahrajú na toho *Hráča*
- **Veža:** Kartu *Hráč* položí otočenú o 90 stupňov, takto otočené karty sú neaktívne (*Hráč* nemôže zahrať ich *Akciu*);
Tieto *Jednotky* majú *Dosah Akcie/Efektu* o 1 väčší, to znamená že sa dajú zahrať iba na *Nepriateľov* na pozícií + 1 od tejto *Jednotky*

Aréna

- 6 pozícií
- *Hrdina* stojaci na veži má bonus 1 k *Dosahu Útoka* a k *Dosahu Kúzla*
- Pohyb je znázornený obojsmernými šípkami
- Hráč, ktorý prejde zo Štartu (zelená bodka) do Cieľa (červená bodka) a späť (k zelenej bodke), si vyberie jedno z vylepšení:
+ 1 k *Dosahu Kúzla*; + 1 karta na ruku; + 1 život
- Na *Veži* môžu byť maximálne 2 karty, na ostatných pozíciách maximálne 4, *Hrdina* sa nepočíta



Pojmy:

Šikmé písmo odkazuje na nejaký pojem spomenutý v týchto pravidlách.

Druh karty:

- Červená karta – karta s červeným okrajom
- Modrá karta – karta s modrým okrajom
- Čierna karta – karta s čiernym okrajom
- Bledá karta – karta s bledým okrajom

Dosah útoku:

- Dosah útoku – vzdialenosť na ktorú môžeš zahrať *Červenú kartu* (na začiatku je 0)
- Dosah kúzla – vzdialenosť na ktorú môžeš zahrať *Modrú kartu* (na začiatku je 0)

Typ karty:

- Útočná karta – karta ktorá spôsobuje *Poškodenie* (uberá životy)
- Pohybová karta – mení pozíciu *Hrdinu* alebo *Jednotky* v *Aréne*
- Iná karta – karta, ktorá nepatrí do vyššie popísaných kategórií
- Karta jednotky – karta, ktorá sa položí do *Arény*
 - Typy jednotky: *Veža, Pasca, Bomba*

Cieľ karty:

- Nepriateľ – každý *Hrdina* alebo *Jednotka*, ktorá nie je tvoja alebo v tvojom tíme
- Spojenec – pri hre 2< hráčov, každý *Hrdina* alebo *Jednotka* ktorá je v tvojom tíme
- Ja – ty, tvoj *Hrdina*
- Aréna – karty ktoré sa pokladajú do *Arény*
- Jednotka – karta ktorú je možné zahrať iba na *Jednotku*
- Karta – cieľom tejto karty je iná karta, napríklad dokladacie karty (Čierne karty)

Efekt:

- Zahodenie – karty s týmto efektom nútia *Nepriateľa* zahodiť niektorú kartu z ruky
- Bonus – karty pridávajúce nejaký bonus *Hrdinovi*, napríklad *Bonus k Dosahu útoku/kúzla*
- Blok – karty blokujúce *Poškodenie*
- Znečistenie – karty ktoré menia *Status Hrdinu*

Ďalšie pojmy:

- Poškodenie – uberá hráčovi na životoch
- Hrdina – ty, tvoj *Hrdina* v *Aréne*
- Hráč – to isté ako hrdina
- Veža – 3 pozície v *Aréne* na ktorých sú max 2 jednotky a *Hrdina* má bonus k *Dosahu Útokú/Kúzla*