Heroic league

# Základní pravidla

Každý z hráčů má na ploše svého krále. Hra končí, jestliže alespoň jeden z králů zahyne. Vyhrává ten, jehož král na hracím plánu vydrží nejdéle. Jestliže vlivem jednoho kouzla zemřou poslední králové současně, hra končí remízou majitelů těchto králů.

K ochraně vlastního krále a k zabití cizího jsou k dispozici figurky různých dovedností a možností pohybu.

Dále může hráč k dosažení vítězství využít každé kolo jedno z kouzel, které si tahá náhodně ze svého balíčku.

## Fáze tahu

Hráči se střídají v kolech po sobě. Každé kolo má – zisk many, líznutí karty, zahrání kouzla, provedení tahu

### Zisk many

Každé kolo hráč získá 1 manu za krále a po 1 maně za mága

### Líznutí karty

V případě, že balíček není prázdný a hráč nemá v ruce 4 karty, jednu si lízne.

### Zahrání kouzla

Hráči se zobrazí aktivní všechna kouzla, na které má dostatek many a jsou splněny všechny ostatní podmínky pro jejich zahrání (např. kouzla vázaná na povolání požadují postavičku daného povolání ve hře) Pokud nezahraje kouzlo, získává 1 manu navíc.

### Provedení tahu

Hráč pohne právě s jednou ze svých figur dle jejich pravidel pohybu.

# Módy

## Kampaň 1

Nejprve bez kouzel seznámení se všemi figurkami.

### První level

Král obklopen zdmi v rohu, kolem něj několik pěšáků, soupeř jich má míň. Hráč má v ruce pouze kouzlo Posily(přeměnění zdi na vojáka)

## Kampaň 2

Volba speciální jednotky (zloděj, mág, přivolávač, kněz) a vlastní balíček.

# Taverny

Místa, kde se může hrát. Hráč je nejdřív musí objevit. Po objevení v nich může hrát. Objevené taverny musí být alespoň kilometr od sebe. První hru musí hráč dohrát na místě, kde stál na počátku hry.

(nebo jiný návrh, abych si hráč nemohl otevřít všechny taverny při cestě vlakem)

# Povolání

Ve hře je celkem 8 povolání král, pěšák, jezdec, lučištník, zeď a speciální zloděj, mág, přivolávač. Kromě prvních několika misí každý z hráčů začíná s králem a s jednou ze speciálních povolání. Osoby tohoto povolání hráč nemůže přivolat pomocí kouzla.

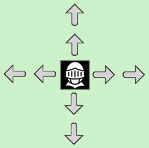
## Král

* Kouzlo – teleportuje se jinam na mapě



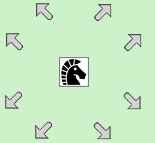
## Pěšák

* Kouzlo – zničí zeď aniž by sám zemřel



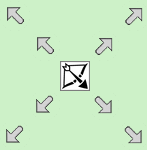
## Jezdec

* Kouzlo – Přeskočí zeď



## Lučištník

* Kouzlo – vystřelí a zabije nepřátelskou postavičku aniž by se s ní vyměnila



## Zeď

* Nepohybuje se
* Při styku s jednotkou jednotku zabije (pěšák může zničit Zeď pomocí kouzla aniž by zemřel)
* Kouzlo – proměna v pěšáka



## Zloděj

* Od svého prvního pohybu je neviditelný
  + Objeví se když je do vzdálenosti 2 od krále, když zaútočí, po použití kouzla
  + Zmizí opět po prvním pohybu
* Při útoku se nepřemístí na místo oběti, oběť žije ještě následující kolo a má šanci zloděje zabít
* Kouzlo – instantní smrt jednotky



## Kněz

* Oživí padlého vedle sebe na spawnovacím místě
* Nemůže zabít soupeřovu jednotku
* Kouzlo – oživí někoho vedle sebe



## Mág

* Hráč dostává o jeden mag za kolo víc
* Nemůže zabít soupeřovu jednotku
* Kouzlo – hráč získá tři many navíc



## Přivolávač

* Pomocí kouzla přivolej může hráč Přivolávače obětovat a místo něj dosadit konkrétní figurku dle kouzla.
* Nemůže zabít soupeřovu jednotku
* Kouzlo – vytvoří spawnovací místo na místě přivolávače



# Hrací plán

Šachovnice až 8x8 polí.

## Speciální pole

### Portál

Umožňuje přivolání posil.

### Manová lázeň

Pokud je v ní mág, hráč dostává za něj 2 magy za kolo.

### Jednosměrný teleport

Figurka se objeví na přidruženém dopadlišti teleportu.

### Dopadliště teleportu

Viz jednosměrný teleport.

# Kouzla

## Příšery

Vytvoř zeď – Minimálně ve vzdálenosti 2 políčka od soupeřových jednotek

Přivolej pěšáka – Pouze na místo k tomu určené, jen když je prázdné. Jinak zabití postavy na daném místě, ale neobjeví se pěšák.

Přivolej jezdce – Pouze na místo k tomu určené, jen když je prázdné. Jinak zabití postavy na daném místě, ale neobjeví se jezdec.

Přivolej lučištníka – Pouze na místo k tomu určené, jen když je prázdné. Jinak zabití postavy na daném místě, ale neobjeví se lučištník.

## Zaříkadla

Iluze – vytvoř iluzi jedné z tvých postav, nikdo nemůže určit, která figurka je pravá

Oživ mrtvého – oživí padlého mrtvého, příští kolo s ním nemůžeš hrát

Ukaž zloděje – soupeř musí poodhalit jednoho ze svých zlodějů

Metamorfóza – vyměň figurku za jakoukoliv jinou figurku (kromě krále a zdí) – najdi první kouzlo Přivolej ve svém balíčku, a to použij

Proroctví – Můžeš se podívat na tři karty a libovolné z nich dát na spod balíčku

Nová kouzla – zvolený hráč zahodí svou ruku a vezme si tolik karet, kolik jich zahodil

Zahoď karty – soupeř musí zahodit až dvě karty dle jeho výběru

Jasnozřivost – soupeř ukáže celou svou ruku

Výměna kouzel – soupeř ukáže ruku a hráč si vybere jednu kartu, soupeři místo ní dá jenu ze svých karet

Výměna mečů – každý z hráčů si určí jakoukoliv figurku soupeře, nad níž převezme velení, totéž udělá na začátku kola protihráč

Obětování bohům – hráč volající kouzlo obětuje x jednotek, jeho soupeř poté musí obětovat také n jednotek

Najdi kouzlo – Vezme si do ruku konkrétní kouzlo, balíček se zamíchá, kouzlo ukáže soupeři

Zmocnění – na jeden tah ovládej jednu cizí figurku

## Vázaná na postavu

Král - Útěk

Zloděj – Silný jed – do vzdálenosti jedna instantně zabije jednotku

Zeď - Posily – ze zdi se stane pěšák

Pěšák - Znič zeď – zničí sousední zeď

Střelec – Vystřel – zabije jednotku na svůj dostřel aniž by se pohnul

Jezdec – Dlouhý skok – může přeskočit zeď

Mág – Absorpce many – hráč získá 3 many

Přivolávač – Brána pomoci – vytvoří nové spawnovací místo pro kouzla „Přivolej“, přivolávač zahyne

# Umělá inteligence

Mini-Max? Podvádění? AI zná karty hráče v ruce a i jejich pořadí v balíčku.

# Achievmenty