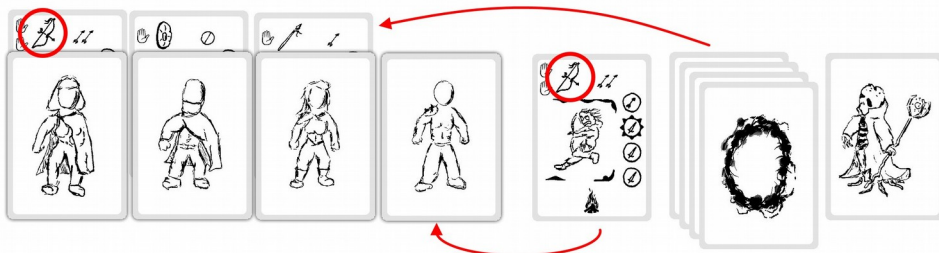


HEROES OF THE SHORES

Ciel' a Príprava

Skupina hrdinov sa vydáva do podzemia a bojuje s prisluhovačmi Démona, aby ho našli a porazili prv, než zrovná dedinku Brehy so zemou.



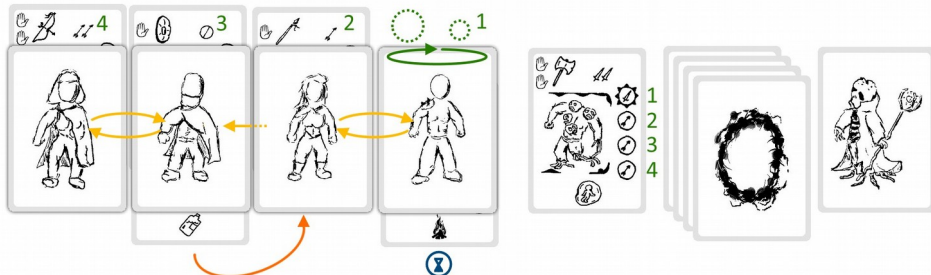
- Všetci položte kartu svojho hrdinu zdravou stranou nahor v dohodnutom poradí (←).
- Zamiešaj všetky karty Prisluhovačov, potiahni **štyri** z nich a prirad' ich koristi' hrdinom.

Keď hráš sám, ovládaš celú skupinu. Pri hre 2 hráčov ovláda každý z vás 2 hrdinov. Pri hre 3 a 4 hráčov každý hráč ovláda už iba svojho hrdinu.

Postup podzemím

Hráč prvého hrdinu potiahne novú kartu prisluhovača a na prvý útok, ktorý hrdinovia musia použiť, ukáže prstom tak, aby zakrýval ostatné útoky.

Keď si na rade, môžeš zahlásiť jednu akciu, ktorú tvoj hrdina urobí.



Útok

Keď sa útok tvojej zbrane zhoduje s útokom, ktorý je treba použiť, zranil.

Ak nemáš vhodnú alebo žiadnu zbraň, môžeš zahlásiť **zúrivý útok** – ním úspešne zaútočíš vždy, no zároveň sa sám zraníš.

Po úspešnom zásahu prvý hráč presunie prst na nasledujúci útok.

Zámena poradia

Môžeš zameniť **svoju** pozíciu s iným hrdinom.

Ak má tvoj hrdina **tamburínu**, smieš krátkou piesňou povzbudiť **dvoch iných** hrdinov, aby zamenili svoju pozíciu namiesto teba.

Ak sa vymeníš s hrdinom smerom dozadu, nasledovať bude hrdina na tvojej bývalej pozícii. Až podľa poradia prídeš znova na rad, tvoj ťah sa preskočí.

Použitie predmetu

Vyber si kartu predmetu, a uplatni jeho efekt. Predmet potom zahod'.

Odhadzovací balík vytvor napravo od karty Démona.

Čakanie a príprava

Ak sa ti žiadna z predchádzajúcich akcií nehodí, môžeš **čakať** a **pripraviť** sa na útok prisluhovača. Potom si môžeš zvoliť, či jeho útok **prijmeš**, alebo mu **uhneš** a necháš prisluhovača zasiahnúť hrdinu za tebou.

Zoznam predmetov

Fakľa Môžeš oslepiť prisluhovača, ktorý toto kolo nezaútočí.

Elixír Vyber zraneného hrdinu, ktorý bude uzdravený.

Maska Zapuď prisluhovača (ihneď poraz). Odhod' ho však priamo na odhadzovací balík – z neho korist' nezískaš.

Štvorlístok Môžeš použiť ľubovoľný typ útoku. Aj krytie štítom.

Kameň obnovy Oživ padnutého hrdinu. Bude zranený, no nažive.

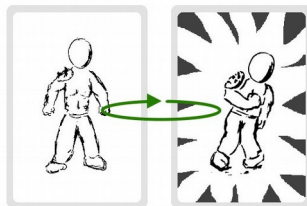
Ohnisko Použi ihneď po boji. Pred ďalším bojom sa každý smie **bud'** vyliečiť, zameniť svoje poradie, vymeniť korist' s iným hrdinom **alebo** použiť svoj predmet.

Ťah prisluhovača

Ak po akciách všetkých hrdinov prisluhovač stále žije, zaútočí na **prvého** hrdinu, ktorý je doposiaľ živý, na dosah a neuhýba jeho útoku.

Padnutie hrdinu

Keď je tvoj hrdina ranený, otoč jeho kartu. Ak bude zranený znova, v hre končíš. Nechaj padnutého hrdinu ležať na stole, aby ho bolo možné buď oživiť, alebo rozdeliť jeho výbavu po boji. Pred ďalším bojom hrdinu odstráň a ponechanú korisť odhod'.



Po boji

Ak si porazil prisluhovača, získavaš korisť, ktorú strážil. Môžeš sa rozhodnúť, či ňou bola zbraň alebo predmet.

Zbrane s dvojnásobným útokom sú unikátne. Ak znova narazíš na unikátnu zbraň, ktorú už vo vašej skupine nesiete, musíš si za korisť vybrať predmet.

Každý hrdina unesie **jeden** predmet **v každej ruke**. Keď nemáš miesto pre ďalšiu korisť, zvol si predmet či zbraň, ktorú zahod', alebo daj inému hrdinovi.

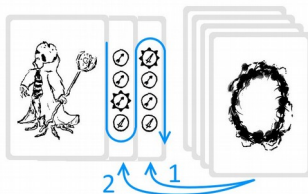
Po rozdelení koristi pokračujte k ďalšiemu prisluhovačovi.

Niektoré zbrane sú obojručné. Vtedy nemôžeš niest' žiadnu ďalšiu korisť.



Súboj s Démonom

Až porazíte všetkých prisluhovačov, prvý hráč vezme náhodne dve karty z odhadzovacieho balíka a podloží nimi kartu démona, aby bolo vidieť iba ich postup útoku. Toto je postup útoku na vášho posledného nepriateľa. Porazte ho a zachráňte dedinku Brehy!



Hru **Hrdinovia z Brehov** vytvoril Marek Kolcun

pre **18 Card MicroGame Contest 2016**

Attribution-NonCommercial 4.0 International

