

BITVA O HOTH

HRA V TÝMECH A DODATEČNÁ PRAVIDLA PRO TÝMOVOU KAMPAŇ

OBEČNÁ PRAVIDLA TÝMOVÉ HRY

Obečně platí, že při hře v týmu se pojmy „hráč“ a „vy“ vztahují na „tým“ a „váš tým“.

Například: Scénář 7 – Útok na výspu: Zvláštní pravidlo Vzdušné posily požaduje, aby si tým povstalců na začátku vzal 5 žetonů vítězství celkem (nikoli 5 žetonů za každého hráče v týmu). Na konci každého tahu jednotlivého člena týmu se odhodí 1 žeton. Poslední žeton se tedy odhodí na konci 5. tahu, který hraje první hráč povstalců, takže 2 jednotky sněžných spídrů mohou vstoupit do boje od 6. tahu, který hraje druhý hráč povstalců.

Další příklad: Scénář - Kryjte odlet přepravních lodí: Tým povstalců sdílí ukazatel nabíjení iontového děla, a na konci každého tahu povstalců se přidá 1 žeton. Jakmile má tým 3 žetony, kterýkoli hráč za povstalice se může rozhodnout přeskocit svůj tah a místo toho vystřelit z iontového děla.

Újímku z tohoto obecného pravidla představují pravidla týkající se počtu karet rozkazů.

Kdykoli nějaké pravidlo ovlivňuje počet karet rozkazů na ruce, týká se to pouze aktivního hráče v týmu.

Například:

- ♦ **Pravidlo Válečně vyčerpání u scénářů 12 a 17:** pokud se aktivní hráč rozhodne přeskocit svůj tah, aby zahodil všechny své karty rozkazů a dobral si o 1 méně, ruka jeho spoluhráče zůstává beze změny.
- ♦ **Bonusová karta navíc (scénář 16):** Pouze aktivní hráč, který dobyl pahorek, si na konci svého tahu dobere 1 kartu rozkazu navíc. Pokud tým o kontrolu nad pahorkem přijde, stejný hráč musí odhodit 1 libovolnou kartu.

Kampaň Bitvy o Hoth je navržena pro hru 1 proti 1, ale můžete ji hrát i ve formátu 2-proti-2 nebo 2-proti-1 podle následujících pokynů.

Pokud jeden hráč čelí týmu dvou hráčů, pravidla hry i kampaně pro něj zůstávají beze změny.

BITVA O HOTH

TÝMOVÉ HRANÍ PŘI KAMPANÍCH

Během kampaně hráči v týmu dodržují pravidla týmové hry (viz strana 11 základních pravidel), s těmito změnami a doplněními:

Přidávání velitelů do balíčku rozkazů

- ♦ **Při přípravě hry, pokud má jedna strana přidat 1 velitele do svého balíčku:** zamíchejte všechny 3 karty tohoto velitele do společného balíčku rozkazů před jeho rozdělením na osobní balíčky. Jeden hráč tak bude mít ve svém osobním balíčku 10 karet rozkazů a druhý 9.
- ♦ **Pokud má strana přidat 2 velitele:** hráči v týmu se dohodnou, kterého velitele si každý vezme, a postupují podle standardních pravidel týmové hry – tedy přidají 3 karty zvoleného velitele do svého osobního balíčku po rozdělení společného balíčku rozkazů.

Karty podpory

- ♦ Karty podpory získává tým jako celek, nikoli jednotliví hráči. Všechny získané karty podpory se sdílí mezi spoluhráči, položené mezi nimi lícem dolů. Každý hráč může během svého tahu zahrát jednu sdílenou kartu podpory společně se svou kartou rozkazu.

Sekundární cíle a výsledky bitev

- ♦ Sekundární cíle se vztahují k celému týmu a kterýkoli hráč může přispět k jejich splnění.
- ♦ Pokud má tým přidat jednotku nebo speciální žeton během přípravy hry, oba spoluhráči se musí dohodnout, jak bonusy využijí.
- ♦ Sekundární cíl / výsledek bitvy „Hrajte příští bitvu s o 1 kartou rozkazu méně“ se ignoruje a nahrazuje tímto efektem: „V příští bitvě, kdykoli kterýkoli hráč týmu zahraje kartu Průzkum, dobírá si pouze 1 kartu na konci svého tahu, místo obvyklých 2.“
- ♦ Sekundární cíl / výsledek bitvy „Hrajte příští bitvu s 1 kartou rozkazu navíc“ se rovněž ignoruje a nahrazuje tímto efektem: „Po dobrání karet pro příští bitvu si každý hráč týmu může odhodit libovolný počet karet rozkazů, které má na ruce, a dobrat si stejný počet nových karet ze svého osobního balíčku.“