



PRAVIDLA BOJE



CO JE TOHLE ZA HRU?

Tag Team je autobattler a deckbuilding hra... s jedním rozdílem!

Co je autobattler?

Začíná se přípravnou fází plnou rozhodování, po níž následuje fáze boje, kdy už hráči nemohou nic změnit. Prostě musí počkat, jak to dopadne!

Co je deckbuilding?

Deckbuilding vám umožní v průběhu hry přidávat karty do svého balíčku, čímž se balíček stane silnějším a účinnějším proti vašemu protivníkovi.

V čem je háček?

Ve hře *Tag Team* nikdy nemícháte svůj balíček. Budete strategicky přidávat karty, aniž změníte stávající pořadí karet v balíčku.

PŘEHLED HRY

- Ve hře Tag Team hráči kombinují jedinečné balíčky 2 bojovníků, aby v průběhu několika kol bojovali proti svému soupeři. Začnete s bojovým balíčkem složeným pouze ze 2 karet (jedna pro každého z vašich bojovníků).
- Bojujte! Současně odhalte jednu kartu a postupujte podle pokynů na kartách. Když zahrajete obě vaše karty, kolo končí.
- Teď stavějte! Doberte 3 karty ze svého “build” balíčku (složeného z balíčků vašich 2 bojovníků) a přidejte jednu z těchto karet do svého bojového balíčku, aniž byste měnili pořadí karet, které tam již jsou. Bude vaše útočná karta zablokována vaším protivníkem, nebo se mu vyhnete?
- Začíná nové kolo, znovu bojujte, ale tentokrát budete hrát 3 karty. Bojujte a stavějte, dokud jeden z vás nebude K.O.!

CÍL HRY

V souboji zvítězíte knokautováním jednoho nebo více protivnických bojovníků tak, že budete snižovat jejich body zdraví, dokud nebudou K.O.



OBSAH



120 karet boje
(10 na bojovníka)



12 karet draftu



12 desek bojovníků



40 kostiček
síly (fialových)



6 ukazatelů
zdraví (zelených)



4 speciální
ukazatele (žluté)



1 žeton
šerifa



1 žeton
přítomnosti
golema



1 žeton
hada



2 žetony
soustředění



5 žetonů
Vzplanutí!



11 žetonů
lsti



1 příručka
bojovníka

ZVOLTE BOJOVNÍKY!

DŮLEŽITÉ: Hrajete-li *Tag Team* poprvé, přeskočte prosím tuto stranu a přesuňte se rovnou k přípravě hry na straně 4. Informace z této stránky využijete až v příštích bojích.

SESTAVENÍ TÝMU

Na skvělý souboj je potřeba skvělý tým.

Před každým soubojem si oba hráči vezmou karty draftu, aby složili svůj *Tag Team*.

Zamíchejte a rozdejte polovinu karet draftu každému hráči lícem dolů. Pak vytvořte svůj tým pomocí jedné ze 2 následujících metod:



STANDARDNÍ DRAFT

- 1 Každý hráč si prohlédne své karty draftu a vybere kartu jednoho bojovníka, za kterého chce hrát. Zároveň tuto kartu umístí lícem vzhůru před sebe.
- 2 Poté předá zbývající karty druhému hráči a zvolí druhého bojovníka z balíčku, který obdržel výměnou od druhého hráče, a položí tuto kartu lícem vzhůru před sebe vedle předchozí karty bojovníka.

Nyní před sebe oba hráči umístí desky bojovníků odpovídající bojovníkům, které draftovali.
To je jejich *Tag Team*!

Vraťte zbylé karty draftu a nepoužité desky bojovníků do krabice. Po zbytek hry je nebudete potřebovat.

KOMPETITIVNÍ DRAFT

Postupujte stejně jako u standardního draftu, ale jakmile vyberete svou první kartu draftu, ještě než předáte balíček druhému hráči, odstraňte z něj jinou libovolnou kartu a položte ji lícem dolů. Tato karta bude pro druhého hráče nedostupná.



Nemusíte se držet žádné z uvedených možností a můžete si jednoduše vybrat bojovníky, se kterými byste rádi hráli.

PŘÍPRAVA

Tato sekce popisuje přípravu libovolné hry **Tag Team** a zároveň detailně ukazuje způsob, jak připravit vaši první hru. Doporučujeme poprvé začít hru s **Johankou** a **Ching Shih** proti **Bödvarovi** a **Wong Fei-Hungovi**.

1 USAZENÍ

Pokud je to možné, hráči by si měli sednout na opačné strany stolu.

2 DESKY BOJOVNÍKŮ

Jestliže to není vaše první hra, vezměte desky bojovníků, které jste zvolili ve fázi sestavení týmu, a umístěte je před sebe na stůl. Druhý hráč udělá totéž se svými dvěma bojovníky. Nyní můžete vrátit karty draftu zpátky do krabice.

PRVNÍ HRA: Vezměte desky bojovníků **Johanky** a **Ching Shih**, druhý hráč udělá totéž s deskami **Bödvara** a **Wong Fei-Hunga**.

POZNÁMKA: **Bödvarova** deska bojovníka má dvě strany. Ujistěte se, že je umístěna **Bödwarem** nahoru (a ne **Medvědem berserkem**).

3 ZDRAVÍ

Oba si vezměte 2 ukazatele zdraví a umístěte je na startovní políčka **A** svých desek bojovníků **B**.



4 SÍLA

Vezměte si tolik kostiček síly, kolik ukazuje základní síla na deskách vašich bojovníků **C** a umístěte je do zásob síly každého bojovníka nad jejich deskami **D**.



PRVNÍ HRA: Vezměte si 1 pro **Johanku** a 2 pro **Ching Shih**, druhý hráč si vezme 2 pro **Wong Fei-Hunga** a 3 pro **Bödvara**.

5 SPECIÁLNÍ UKAZATELE A ŽETONY



Přečtěte si sekci přípravy u každého bojovníka v příručce bojovníka. To vám napoví, jestli váš bojovník využívá speciální ukazatele a žetony, a vysvětlí, jak je připravit.

PRVNÍ HRA: Umístěte speciální ukazatel na políčko **E** **Johančiny** desky a další na políčko **F** desky **Ching Shih**. Druhý hráč umístí speciální ukazatel na políčko **G** **Bödvarovy** desky a dva žetony soustředění poblíž desky **Wong Fei-Hunga** **H**.

6 BALÍČKY BOJOVNÍKŮ

Každému bojovníkovi náleží balíček 10 karet definovaných symbolem bojovníka **I**.

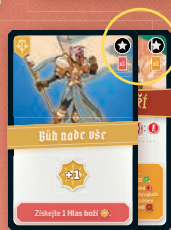


PŘÍPĚTE SE K FLOTILĚ!

+2

Získáte 2 health

Vezměte si balíčky svých dvou bojovníků, odstraňte z nich startovní karty **★** (poznáte je podle černého rámečku a symbolu **★** v pravém horním rohu) a odložte je stranou. Druhý hráč udělá totéž s kartami svých bojovníků.



Bůh nebov ošr

+1

Získáte 1 Mana health

PRVNÍ HRA: **Johančina** startovní karta je 'Dieu Premier Servi' a startovní karta **Ching Shih** je **Hruža moří**, zatímco **Bödvarova** startovní karta je **Rozzuření** a karta **Wong Fei-Hunga** je ... tím tvrdší pád.

7 BOJOVÝ BALÍČEK

Podívejte se na své startovní karty ★ a rozhodněte se, v jakém pořadí byste je rádi zahráli. Umístěte tyto karty na sebe lícem dolů nad svou desku bojovníka tak, aby karta, kterou chcete zahrát první, byla nahoře. Toto je váš bojový balíček **K**.

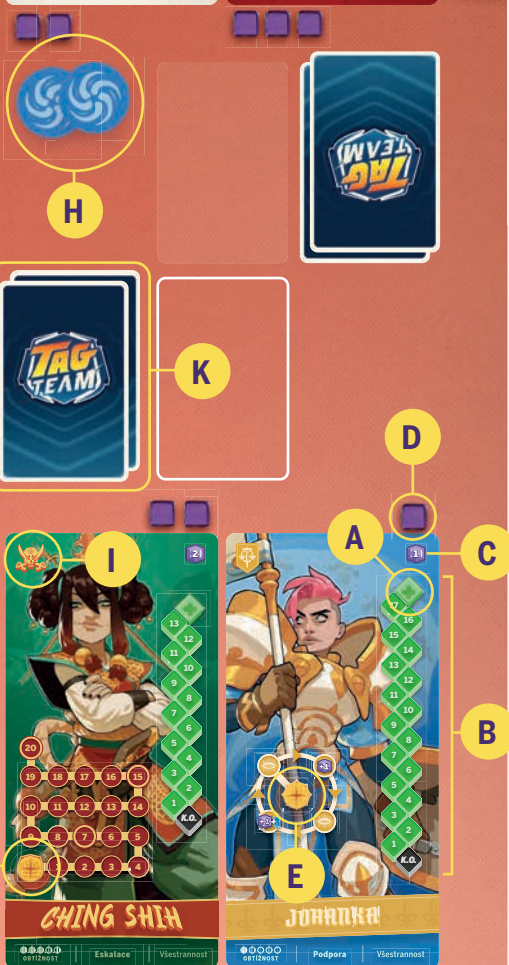
8 BUILD

Oba nyní zamíchejte vaše 2 zbývající balíčky karet dohromady a vytvořte tak **balíček 18 karet**, kterému se říká **build**. Položte tento balíček lícem dolů vedle vašich desek bojovníků **J**.

9 POZNEJTE SVÉ BOJOVNÍKY!

Nakonec byste si oba měli udělat čas a pročíst si sekci herního stylu u vašich bojovníků v příručce bojovníka. Zatím se nezatěžujte čtením sekce často kladených dotazů (FAQ) – jde pouze o odkazy pro vysvětlení určitých situací, které mohou při boji nastat.

Nyní jste připraveni na boj!



POPIS KARTY BOJE



PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v několika kolech. Každé kolo se skládá ze dvou částí:

FÁZE BOJE

FÁZE SESTAVOVÁNÍ

Tyto dvě části se opakují kolo za kolem, dokud není některý z bojovníků knokautován snížením bodů zdraví (BZ) až na políčko K.O.

FÁZE BOJE

HRANÍ KARET BOJE

Vstupte do ringu a podrobte svou odvahu zkoušce!

Ve fázi boje bude váš tým čelit svým protivníkům tváří v tvář. Tato část se dělí na tahy.



NAČASOVÁNÍ: Všechny akce se odehrávají najednou. Nakonec jde přece o souboj! Nastanou určité situace, kdy je načasování důležité, ale ty budou jasněji vysvětleny buďto dále v těchto pravidlech, nebo přímo na samotných kartách boje.

TAHY

Oba hráči zároveň otočí vrchní kartu svého bojového balíčku. Jakmile jsou obě karty odhaleny, proveďte najednou akce uvedené na kartách. Tomu se říká tah.

Všechny akce jsou popsány na kartách – jednoduše čtete karty a budete vědět, co dělat.

Toto jsou nejběžnější akce:



Útok

Snižte body zdraví (BZ) protivníka o hodnotu síly vašeho bojovníka.



Vykrytí:

Zablokujte všechny útoky protivníka a jeho partnera.



Získání síly:

Přidejte si do zásoby kostičku síly.



Léčení:

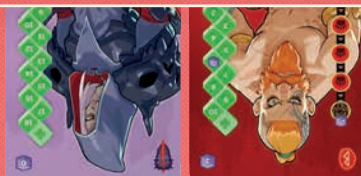
Získejte uvedený počet BZ.

Úplný popis těchto i dalších akcí najdete na stranách 12-14.

POZNÁMKA: Jasně, váš bojový balíček má v prvním kole jenom 2 karty, ale buďte bez obav. Brzy se začnou dít věci!

NEZAPOMEŇTE! TAHY A KOLA:

- Vždy, když hráči zahrají novou kartu, začíná tah.
- Kolo začíná zahráním první karty z bojového balíčku a končí v závěru fáze sestavování.



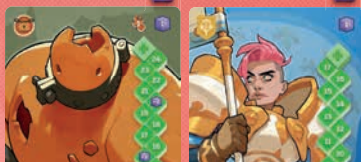
Jakmile budou všechny akce na obou otočených kartách provedeny a všechny spuštěné efekty vyhodnoceny, tah končí.

Hráči se střídají v tazích, během kterých otáčejí nové karty na ty dříve zahrané, dokud:

- není jeden z bojovníků knokautován snížením svých BZ až na políčko K.O., tím boj okamžitě končí (viz Konec hry na str. 9).

NEBO

- hráčům nedojdou karty v bojovém balíčku. Jakmile se to stane, fáze boje končí. NEMÍCHEJTE SVŮJ BOJOVÝ BALÍČEK. Nyní začne fáze sestavování, ve které si balíček vylepšíte.



FÁZE SESTAVOVÁNÍ

Během fáze sestavování budete přidávat karty do svého balíčku z buildu (který jste odložili během přípravy vedle svých desek bojovníků), abyste jej posílili a učinili více efektivní v boji proti svým protivníkům.

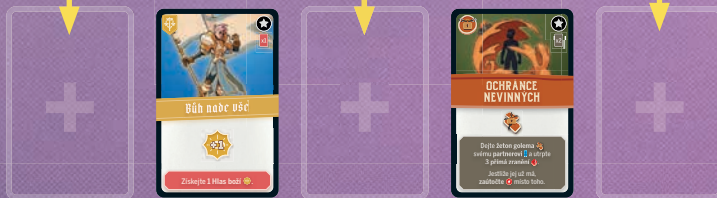
1 DOBRÁNÍ KARET

Vezměte vrchní 3 karty z vašeho balíčku buildu.



2 PŘIDÁNÍ KARET

Vyberte jednu z karet, které jste dobrali, a tajně ji vložte do svého bojového balíčku.



DŮLEŽITÉ:

Není dovoleno měnit pořadí ostatních karet ve svém bojovém balíčku. Můžete přidávat karty nahoru, dolů nebo dovnitř svého stávajícího bojového balíčku.

3 ODSTRANĚNÍ KARET

Odstraňte zbylé dvě karty přesunutím na spodek svého balíčku buildu (v libovolném pořadí).



Toto je konec kola.

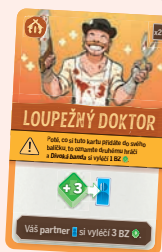
Umístěte bojový balíček lícem dolů před svoje bojovníky a začněte nové kolo fáze boje.

Karty s okamžitým bonusem

Některé karty mají pod názvem proužek s ikonou

⚠. Když si kartu přidáte do bojového balíčku, poskytnete vám bonus (vysvětlený na kartě).

Pokud se rozhodnete kartu do balíčku přidat, musíte druhému hráči oznámit a popsat **bonus, který jste získali**, a aktivovat jej. Proveďte to poté, co umístíte kartu do balíčku. Nemusíte druhému hráči říkat, o jakou kartu jde ani na jaké místo balíčku jste ji umístili.



Nedostatek karet v balíčku buildu

Nemůžete-li dobat 3 karty z balíčku buildu, hra končí. Viz Vyčerpaný balíček v sekci Konec hry.

Kam mám přidat svou kartu?

Protože si váš balíček udržuje stále stejné pořadí, měli byste zkusit nové karty umístit tak, aby buď odrážely protivníkovy útoky, nebo odhalovaly slabiny v jeho bojovém balíčku a vy jste mu tak mohli snáze způsobit újmu.

KONEC HRY



Existují 3 cesty ke konci boje:



KNOKAUT!

Pokud je jeden bojovník na konci tahu **knokautován** snížením svých BZ až na políčko K.O., hra končí a tento hráč prohrál. Jakmile bojovníkovo zdraví klesne až na políčko K.O., není jej možné nadále léčit.



DVOJITÉ KO!

Pokud budou alespoň dva bojovníci na **různých stranách** najednou knokautováni, je boj vyhodnocen jako remíza! Možná nastal čas na odvetu...

VYČERPANÝ BALÍČEK

V extrémně vzácném případě, kdy si nemůžete vzít 3 karty z balíčku buildu, je boj vyhodnocen jako remíza. Vaši bojovníci jsou vyčerpaní! Přehodnoťte své strategie a zkuste to znovu!

NEZAPOMEŇTE NA ZLATÉ PRAVIDLO!

Některé efekty bojovníků mohou znamenat, že knokautování nemusí být automaticky konec!

BOJ! PODROBNÝ POPIS

AKTIVNÍ BOJOVNÍCI A PARTNEŘI

Ted' se naučíte vše potřebné o boji, svých bojovnících, zdraví, síle, všech akcích a ikonách, které najdete na kartách a deskách bojovníků.

Každá zahraniá karta určuje aktivního bojovníka daného týmu a jeho partnera pro daný tah. To pochopitelně znamená, že váš aktivní bojovník může být v každém kole jiný nebo také zůstat po několik kol stejný.

Nezapomeňte, že nový tah začíná vždy zahráním karty z bojového balíčku a kolo je celá fáze boje následovaná fází sestavování.

AKTIVNÍ BOJOVNÍK

Aktivní bojovník je ten, jehož karta byla zahrána v tomto tahu.

Všechny akce uvedené na kartě jsou považovány za akce tohoto bojovníka (není-li dáno jinak).

Aktivní bojovník je zároveň výchozím cílem svého protivníka (aktivního bojovníka druhého hráče).

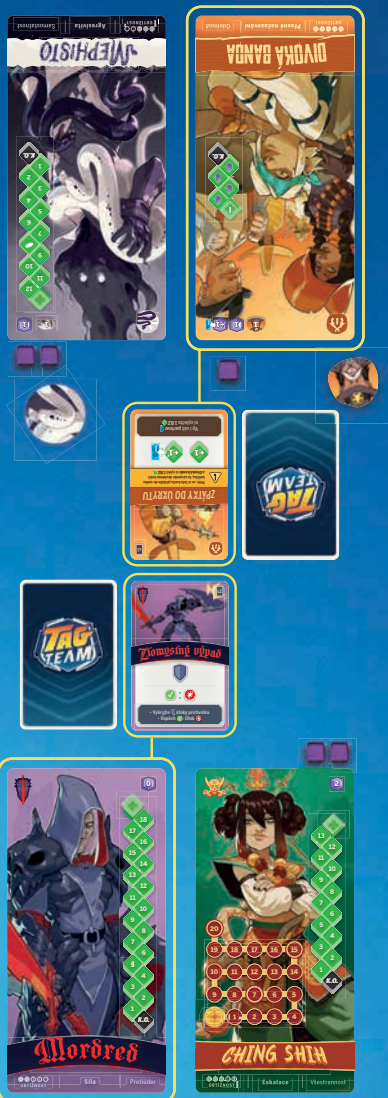


PARTNER

Partner je druhý bojovník v týmu aktivního bojovníka.

Některé akce na kartách se mohou vztahovat na vašeho nebo protivníkovu partnera. Když k tomu dojde, váš partner bude při vyhodnocování takové akce zastoupen ikonou  a partner protivníka ikonou .

NAPŘÍKLAD: Dva Katčini bojovníci jsou Mordred a Ching Shih. Protože v tomto tahu zahrála Mordredovu kartu, Mordred se stává aktivním bojovníkem a Ching Shih bude v tomto tahu Mordredovým partnerem.



ZDRAVÍ A SÍLA



BODY ZDRAVÍ (BZ)

Toto je zdraví vašeho bojovníka. Ukazatel zdraví monitoruje BZ vašeho bojovníka pohybující se nahoru a dolů po jeho stupnici zdraví , když čelí útokům nebo se léčí. Ale pozor! Jakmile ukazatel na konci tahu skončí na políčku , bude váš bojovník knokautován a vy v souboji prohrájete (viz Konec hry na str. 9)!

Ukazatel zdraví bojovníka nikdy nemůže skončit níže, než je poslední políčko stupnice zdraví. Jestliže zbývá vyhodnotit ještě další zranění, přestože už je ukazatel zdraví na konci, jsou tato zranění ignorována.

Váš bojovník nikdy nemůže mít víc BZ, než je jejich maximální počet uvedený na stupnici zdraví. Kdyby například při léčení mělo být vyléčeno více BZ, než kolik je bojovníkovo maximum, je toto množství ignorováno.

Ikony, které se mohou objevit na stupnici zdraví vašeho bojovníka, jsou probírány na str. 14-15.



SÍLA

Bojovníková síla určuje, kolik BZ jeho protivník ztratí, když váš bojovník provede akci **útok** (viz Útok na další straně).

V průběhu souboje mohou některé akce zvýšit nebo snížit bojovníkovu sílu (viz Získání/ztráta síly na další straně), ale kostičky síly se během útoků bojovníků „neutrácí“.

POZNÁMKA: Ikona základní síly je použita pouze během přípravy. Jakmile jsou kostičky síly přiděleny, tato ikona a číslo nejsou po zbytek souboje potřeba.

Síla útoku bojovníka je určena počtem kostiček síly v jeho zásobě síly **na začátku daného tahu** (viz Útok na další straně). Na kostičky přidané nebo odebrané **během daného kola** není pro potřeby útoku brán ohled.

NAPŘÍKLAD: Vašek hraje za **Golema**, který má na začátku tahu sílu 3 . Zahraje **Pěst z jílů**, což je základní útok. V tom samém tahu je na něj zaútočeno a on ztrácí 2 BZ a získá tak 1 sílu za svou ikonu na stupnici zdraví (viz str. 14). Síla útoku jeho **Pěsti z jílů** je 3, a ne 4.

- I útok se silou 0 znamená, že jste zaútočili, ale váš protivník neztratí BZ.
- Vaše síla nemůže být menší než 0.
- Ve vzácných případech, kdy vám dojdou kostičky síly, neváhejte použít jakékoliv adekvátní alternativy, abyste je nahradili.

AKCE!

Všechny akce na vaší kartě boje jsou povinné. Nemůžete se rozhodnout nějakou akci ignorovat, i kdyby pro vás nebyla přínosná, a už vůbec ne v případě, kdy je pro vás nevýhodná.



ÚTOK

Když útočíte, ztratí aktivní bojovník druhého hráče tolik BZ, kolik je síla vašeho aktivního bojovníka na začátku tahu (viz Síla na str. 11), a posune svůj ukazatel zdraví o odpovídající počet BZ na své stupnici zdraví.

POZNÁMKA: Jestliže má být váš útok veden na někoho jiného, než je aktivní bojovník vašeho protivníka, bude to uvedeno na vaší kartě.

NAPŘÍKLAD: Janin aktivní bojovník je *Golem*, protože zahrála kartu *Pěst z jilu*. Druhý hráč je Katka, jejíž aktivní bojovník je *Mordred*, protože zahrála kartu *Temná síla*. *Golemova* karta je útok. *Golemova* síla je 3, takže Katka posune *Mordredův* ukazatel zdraví na stupnici zdraví o 3 políčka dolů. *Mordredova* karta mu přidá 1 sílu. Katka přidá 1 sílu do *Mordredovy* zásoby síly.



DŮLEŽITÉ: Všechny modifikátory útoků (jako třeba Shangova Síla ohně) jsou vždy aktivní, i když je útok spuštěn partnerem bojovníka.



VYKRYTÍ

Odrazte všechny útoky provedené v tomto tahu vaším protivníkem nebo jeho partnerem, ať už míří na konkrétní cíl, nebo na více cílů najednou. Vykrytí neodrazí žádné další efekty včetně přímého zranění, jak je zmíněno výše.



LÉČENÍ

Získejte uvedený počet BZ a posuňte ukazatel zdraví + o odpovídající počet políček na stupnici zdraví.

Pokud je akce léčení zahrána ve chvíli, kdy bojovník ztrácí BZ, prostě posuňte ukazatel zdraví o rozdíl nabytých a ztracených BZ.

Jakmile bojovníkův ukazatel zdraví dosáhne políčka, nelze jej už léčit.

NAPŘÍKLAD: Mirka zahraje s *Johankou* kartu *Ruka spravedlnosti*, čímž zaútočí silou 2 na Katčinu *Ching Shih* s *Třaskavým vínem*, která léčí +3 BZ. To znamená, že Katčina *Ching Shih* získá 1 BZ (3 léčení – 2 útok = 1 léčení).



DŮLEŽITÉ: Ikony „stop“ na stupnici zdraví (viz Stop na str. 13) přeruší získávání BZ. To znamená, že pokud byste si měli vyléčit 3 BZ, ale následující políčko je „stop“, získáte jen 1 BZ.

BONUSOVÁ AKCE

Pokud úspěšně odrazíte alespoň jeden útok, poskytnete vám každé vykrytí bonusovou akci (viz Úspěch na str. 14). Bonusová akce za úspěšné vykrytí je uvedena na kartě a lze ji aktivovat pouze jednou za tah, a to bez ohledu na počet útoků, které odrazí.

- Jak je uvedeno výše, útok se silou 0 se stále počítá jako útok, takže může aktivovat bonusovou akci, je-li úspěšně odražen.



IKONA PARTNERA

Setkáte-li se s touto ikonou, znamená to, že váš **partner** je nějak zapojen do akce.

Kostička síly s ikonou partnera znamenají, že váš partner získá odpovídající počet kostiček síly.

Útok provedený vaším partnerem vypadá takto:



IKONA PROTIVNÍKOVÁ PARTNERA

Setkáte-li se u akce s touto ikonou, její efekt je zaměřen na protivníkovu partnera.

Útok na protivníkovu partnera vypadá takto:



VÍCENÁSOBNÉ ÚTOKY

Pokud bojovník čelí útokům z různých zdrojů (například od svého protivníka a jeho partnera), je to považováno za **jeden útok** o celkové síle rovné součtu sil obou protivníků.

NEZAPOMEŇTE: Všechny akce na kartě jsou povinné. Nemůžete se rozhodnout neprovést akci uvedenou na zahané kartě.



PŘÍMÉ ZRANĚNÍ



Přímé zranění odpovídá ztrátě BZ ve výši hodnoty uvedené na ikoně. **Toto není útok a nelze se mu tak bránit vykrytím** (viz předchozí strana) nebo jakýmkoliv efektem, který je spouštěn útokem. Tato ztráta BZ je ovlivněna ikonou „stop“ na stupnici zdraví (viz str. 15) a také aktivuje jakoukoliv ikonu na stupnici zdraví, již ukazatel zdraví zrovna prochází (viz Ikony na stupnici zdraví na str. 14).

Jestliže je přímé zranění způsobeno ve stejném tahu jako útok, prostě přidejte hodnotu přímého zranění k síle útoku.

NAPŘÍKLAD: Martinův aktivní bojovník je **Golem**, který zahraje kartu **Ochránce nevinných**, načej dá žeton svému partnerovi. To znamená, že utrpí 3 přímá zranění. Ve stejném tahu Šárka zahraje s **Bůdvarem** kartu **Berserk!** a zaútočí silou 3. Přímé zranění je přičteno k síle útoku a vede tak ke ztrátě 6 BZ **Golema**.



Jestliže je přímé zranění zkombinováno se silou útoku, lze vykryt pouze útok a přímé zranění je přesto uděleno.



ZÍSKÁNÍ/ZTRÁTA SÍLY

Přidejte nebo odeberte tolik kostiček síly ze své zásoby síly, kolik je uvedeno.

NEZAPOMEŇTE: Síla přidaná nebo odebraná v průběhu daného tahu se v tomto tahu do útoku nezapočítává.

PŘEVOD

Převádění znamená předávání předmětů mezi bojovníky.

Aktivní bojovník v příkladu uvedeném u titulku převádí 1 sílu  na svého **partnera** . To znamená, že aktivní hráč přesune 1 kostičku síly ze své zásoby síly do zásoby síly svého partnera.

Musíte vždy převést tolik, kolik můžete, ale nemůžete převést něco, co nemáte. Pokud například máte převést 2 kostičky síly, ale máte k dispozici jen 1, převedte jen 1.



ZRUŠENÍ

Protivníková karta je kompletně ignorována a nemá žádný efekt.

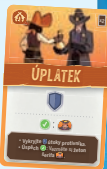


ÚSPĚCH

Úspěch znamená, že hlavní akce byla úspěšně provedena a následuje odměna v podobě bonusové akce. Tato bonusová akce probíhá zároveň s hlavními akcemi karty.

Jak ukazuje tento příklad, podaří-li se **Divoké bandě** úspěšně vykrýt útok, vezme si zpět žeton šerifa .

Bude-li u této karty útok úspěšný (tzn. nebude vykrýt), vyléčí si **Johanka** tolik BZ , kolik má síly . Jestliže na ni bude zároveň vedený útok, odvodí si hodnotu léčení od síly útoku.



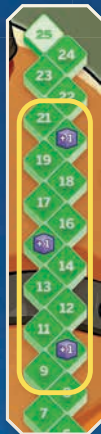
IKONY!

IKONY NA STUPNICI ZDRAVÍ

Kdykoliv se ukazatel bojovníkova zdraví  zastaví na políčku s ikonou (která není „stop“ ) nebo projde skrz ni, okamžitě se po dokončení pohybu ukazatele zdraví spustí akce spojená s touto ikonou.

Jestliže bojovníkův ukazatel zdraví překročí více ikon, okamžitě po dokončení pohybu ukazatele vyhodnoťte všechny aktivované ikony najednou.

Jestliže je ukazatel zdraví na políčku s ikonou už na začátku tahu, v okamžiku jeho opuštění nespouští akci s touto ikonou spojenou.



VÍCENÁSOBNÁ AKTIVACE:

Akce ikon se spouští, když se ukazatel pohybuje nahoru nebo dolů, což může nastat několikrát za kolo nebo i za tah a za různých podmínek.

NAPŘÍKLAD: David hraje za Golema. Ten ztratí 2 BZ, takže posune **Golemův** ukazatel zdraví z 16 na 14. Protože ukazatel prošel políčkem s ikonou získání síly, získá **Golem** 1 kostičku síly.

V dalším tahu je **Golem** vyléčen svým partnerem **Wong Fei-Hungem** o 1 BZ. David tedy posune **Golemův** ukazatel zdraví o 1 políčko nahoru. Protože se ukazatel posunul na políčko s ikonou získání síly, získá **Golem** další kostičku síly! Přesunutí ukazatele pryč z tohoto políčka efekt ikony znovu neaktivuje.





STOP

Když bojovníkův **ukazatel zdraví** ♦ skončí na políčku s touto **ikonou** ♦, okamžitě zastaví svůj pohyb bez ohledu na to, jakým směrem se po stupnici pohyboval. Tato ikona přeruší pohyb **ukazatele zdraví** způsobený **útoky** ✖, **přímým zraněním** ♦ i **lčením** ♦.

NAPŘÍKLAD: Divoká banda

je v polovině své stupnice zdraví a je cílem útoku se silou 3. Ztratí jen 1 BZ, protože se zastaví na políčku **Stop** ♦.

V následujícím kole si vyléčí 2 BZ, ale získá jen 1 BZ, protože se opět zastaví na dalším políčku **Stop** ♦.



NEZAPOMÍNEJTE, ŽE VŠECHNO SE ODEHRÁVÁ ZÁROVEN!

- Všechny akce se odehrávají **současně**, a to včetně akcí, které jsou podmínkou pro úspěch.
- Bojovníkova síla odpovídá vždycky jeho síle **na začátku jeho tahu**.
- **Přímé zranění a síla útoku** se sčítají, zatímco **lčení** se od této hodnoty **odečítá** a následně vyhodnocuje na bojovníkově stupnici zdraví.
- Zdraví / speciální ikony na stupnici zdraví jsou vyhodnocovány **najednou** poté, co byly provedeny všechny akce na kartách.

Mějte na paměti, že některé karty mohou mít zvláštní podmínky pro načasování. Například **Mrzačící dotyk**, který je aktivován až **poté**, co protivník vyhodnotí akce na svých kartách.

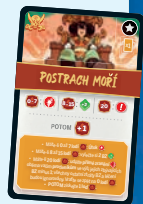


SPECIÁLNÍ IKONY NA STUPNICI ZDRAVÍ

To jsou ikony, specifické pro jednotlivé bojovníky. Jsou uvedeny a blíže vysvětleny v příručce bojovníka.

KLÍČOVÁ SLOVA

POTOM: označuje pořadí, ve kterém musí být akce provedeny: Akce za slovíčkem **POTOM** musí být vždy provedena po předchozích uvedených akcích bez ohledu na to, zda byly nebo nebyly úspěšné.



Protivník: Toto klíčové slovo vždy označuje aktivního bojovníka druhého hráče. Slovo „Protivníci“ označuje aktivního bojovníka a partnera druhého hráče.

Vy: Klíčové slovo „vy“ označuje aktivního bojovníka.

NAPŘÍKLAD: Mordredova karta

Temná síla říká: „Když hrajete tuto kartu a máte alespoň sílu 8, Útok.“ To znamená, že pokud má **Mordred** sílu alespoň 8, zaútočí.

ZLATÉ PRAVIDLO

Jákýkoliv efekt na kartě nebo desce bojovníka má přednost před pravidly v této příručce!



RESETOVÁNÍ BALÍČKŮ

Abyste mohli hrát znovu, jednoduše rozdělte karty boje každého bojovníka do jejich specifických balíčků se startovní kartou nahoře.



Autoři:

Vedoucí studia: Manuel Sanchez

Projektový manažer:
Olivier Lamontagne

Umělecký ředitel: Sébastien Bizos

Grafika: Sébastien Bizos,
Émilie Côté, Fanny Saulnier

Brand Director: Joëlle Bouhnik

Vedoucí textář: Matthew Legault

Korektury: Tina Wayland,
Thibaud de La Touanne

Financujeme zasazení
všech stromů použitých
při výrobě našich her.



BOARD
GAME
ARENA



PLAY
NOW!



15'



10+



2

© 2025 Le Scorpion Masqué, Inc. užívání ilustrací, názvu Tag Team, názvu Le Scorpion Masqué a loga Le Scorpion Masqué je bez písemného souhlasu společnosti Le Scorpion Masqué inc. přísně zakázáno.

