

FILIP NEĐUK

ADRENALIN DLC

TÝMOVÁ HRA

Toto rozšíření přináší nový herní mód, týmovou hru. V aréně proti sobě stojí dva tříčlenné týmy. Abyste porazili soupeře, budete muset spolupracovat a domlouvat se na strategii. Nová herní mechanika, tzv. kruh zranění, vás bude nutit lépe taktizovat při výběru cílů.

2-6 HRÁČŮ

Proti sobě hrají vždy 2 týmy, v každém 3 postavy. Počet hráčů je volitelný – každý tým mohou ovládat 1-3 hráči, v obou týmech může být dokonce odlišný počet hráčů.

OBSAH HRY

K týmové hře potřebujete všechny komponenty ze základní hry i tohoto rozšíření:



nová figurka



20 nových
žetonů zranění



6 plastových
stojánků



12 speciálních
zbraní



nový plán hráče



3 destičky
odměn



5 zelených
lebek



nové kostičky munice
(3 od každé barvy)



6 destiček
adrenalin rushe



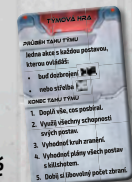
6 karet
schopností



5 mind control tokens



2 přehledové
destičky



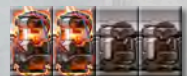
1 přehledová
karta



2 kruhy zranění



1 zásobník lebek



4 žetony přetížení

PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

- 1 Hráči se rozdělí do dvou týmů. V každém mohou být 1–3 hráči, počet hráčů v obou týmech se může lišit.
- 2 Černý tým si vezme černé stojánky a sedne si na jednu stranu stolu. Bílý tým si s bílými stojánky sedne naproti.
- 3 Připravte herní plán jako v základní hře. Pro všechny kombinace hráčů lze použít libovolnou kombinaci mapy.
- 4 Počítadlo lebek zakryjte zásobníkem lebek a umístěte na něj 8 červených lebek.
- 5 Kruhy zranění položte k rohům herního plánu, každý před příslušný tým (viz obrázek).
- 6 Vedle každého kruhu zranění umístěte přehledovou destičku.
- 7 Náhodně vyberte jednu z destiček odměn a dejte ji poblíž zásobníku lebek. Zbylé destičky vraťte do krabice.
- 8 Náhodně vyberte začínající tým a dejte mu žeton začínajícího hráče.
- 9 Oba týmy si vyberou postavy podle pravidel v následující kapitole.





Jak si vybrat postavy, se dozvíte na následující straně.

1



2



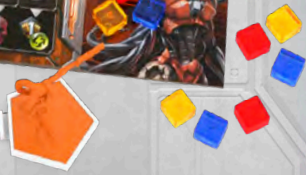
4



3



Bez ohledu na počet hráčů jsou v každém týmu vždy 3 postavy. Obrázek ukazuje přípravu hry pro 2 hráče.



3

VÝBĚR POSTAV

SCHOPNOSTI POSTAV

V týmové hře využijete schopnosti a speciální zbraně postav, vysvětlené v Manuálu DLC zbraní a Pravidlech hry. V této příručce se dozvíte, jak se jejich užití v týmové hře liší od standardní hry.

Poznámka: Teoreticky je možné hrát týmovou hru bez schopností postav, ale nedoporučujeme to. Schopnosti nejsou těžké na vysvětlení a mají důležitý vliv na atmosféru hry – každá postava se díky nim stává jedinečnou součástí týmu.

VÝBĚR POSTAV

Budete potřebovat všech 6 postav. Každé náhodně vyberte jednu z jejích dvou speciálních zbraní a otočte ji lícem vzhůru. Zbylé vraťte do krabice, nebude je v této hře potřebovat.

1. Začínající tým si vybere 1 postavu.
2. Druhý tým si vybere 2 postavy.
3. Začínající tým si vybere 2 postavy.
4. Druhý tým si vezme zbylou postavu.

PŘIDĚLENÍ POSTAV

Pokud jsi v týmu sám, ovládáš všechny postavy. Pokud je vás víc, vybere si každý postavu, za kterou chce hrát.

V týmu se 2 hráči každý ovládá jednu postavu a třetí postava bude sdílená.

PŘÍPRAVA POSTAV

Každé postavě připravte její plán (v základní hře „plán hráče“). V týmové hře nebudete potřebovat dílky akcí (ty malé kousky na levé straně plánů).

Mechanika adrenalin rushe je vysvětlena v Pravidlech hry. V týmové hře položte destičky adrenalin rushe na plány postav stranou se symbolem 1 bodu nahoru.



Figurky postav umístěte do stojánek podle barvy týmu.

V týmové hře položte karty schopností před sebe vertikálně (viz obrázek na předchozí straně). Tak poznáte, že postava v tomto kole ještě nehrála. Na některé karty schopností je třeba umístit určité žetony (viz Manuál DLC zbraní).

Poznámka: V týmové hře je třeba důsledně rozlišovat pojmy *postava* a *hráč* (jeden hráč může ovládat více postav).



Violeta je připravena k akci.

MUNICE HRÁČE

Každý hráč má vlastní zásobu munice. Může ji používat pro libovolnou postavu, kterou sám ovládá.

Tým 1 hráče: Vyber si jeden plán postavy a na něm skladuj všechnu munici. Můžeš ji používat pro všechny tři postavy. Začínáš s 1 kostičkou od každé barvy, ale ihned musíš zaplatit za nabití startovních zbraní. Pokud dvě z nich vyžadují kostičku stejné barvy, jednu z nich nemůžeš nabít a začíná jako vybitá.

Tým 2 hráčů: Munici skladuj na plánu své postavy. Můžeš ji používat pro svou postavu nebo pro sdílenou postavu, když ji ovládáš. Začínáš s 1 kostičkou od každé barvy, ale ihned musíš zaplatit za nabití startovní zbraně. Jeden hráč z vašeho týmu musí zaplatit i za nabití zbraně sdílené postavy.

Tým 3 hráčů: Munici skladuj na plánu své postavy. Můžeš ji používat jen pro svou postavu jako v základní hře. Začínáš s 1 kostičkou od každé barvy, ale ihned musíš zaplatit za nabití startovní zbraně.

Poznámka: Za nabití startovní zbraně se platí zobrazená cena bez horní kostičky. Některé zbraně si tedy můžete nabít zadarmo. Za žádnou pak neplatíte víc než 1 kostičku.

POČET MUNICE

Každý hráč může mít nejvýše 3 kostičky od každé barvy. Munici nelze sdílet.

Poznámka: Pokud má některý tým méně hráčů, bude mít i celkově méně munice. Tato nevýhoda je kompenzována tím, že v méně hráčích může jedna postava municí sebrat a jiná ji použít.

SPAWNOVACÍ KOLO

Během prvního kola hry se všechny postavy vyspawnují do arény. Všichni hráči začínajícího týmu si líznou akční karty (viz níže) a vyberou si spawnpointy. Pak totéž udělají hráči druhého týmu. Během celé hry bude na plánu stále všech 6 postav.

- » **Tým 1 hráče:** Hráč si lízne 4 akční karty. Vybere spawnpointy všem třem postavám a podle toho odhodí 3 akční karty (jako v základní hře). Jedna mu zbyde.
- » **Tým 2 hráčů:** Jeden hráč si lízne 2 akční karty a vybere spawnpoint své postavy. Druhý hráč si lízne 3 karty a vybere spawnpointy své a sdílené postavy. Oběma pak zbyde 1 akční karta.

- » **Tým 3 hráčů:** Každý hráč si lízne 2 akční karty a vybere spawnpoint své postavy. Všem zbyde 1 akční karta.

Je povoleno se v rámci týmu na spawnpointech domlouvat. Můžete si i ukázat akční karty, které jste si lízli.

Jakmile jsou v aréně všechny postavy, začíná samotná hra.



TAH TÝMU

Týmy se střídají na tahu, v každém kole má každý tým jeden tah. V rámci jednoho tahu týmu může každá jeho postava provést 1 akci.

AKCE

Standardní akce jsou:

» **dozbrojení (vč. pohybu až o 1 pole jako v základní hře)**

» **střelba**

Sprint se v týmové hře nepoužívá, protože je spousta užitečnějších způsobů, jak využít jedinou akci. Místo standardní akce může postava:

» **využít jednu odemčenou adrenalinovou akci**

» **nebo spustit adrenalin rush a využít jednu adrenalinovou akci.**

Adrenalinové akce jsou stejné jako v základní hře. Adrenalin rush je vysvětlen v Pravidlech hry.

Jednotlivé postavy v týmu mohou hrát v libovolném pořadí.

Poté, co postava dokončí svou akci, otoč její kartu do horizontální pozice. Tak bude vidět, že v tomto kole už hrála.



OVLÁDÁNÍ POSTAV

Tým 1 hráče: Hráč ovládá všechny tři postavy.

Tým 2 hráčů: Každý hráč má jednu vlastní postavu, kterou ovládá a hraje za ni akční karty. Kromě toho je v týmu jedna sdílená postava. Na začátku každého tahu se hráči rozhodnou, kdo ji bude ovládat a hrát za ni akční karty během tohoto tahu.

Tým 3 hráčů: Každý hráč ovládá jednu postavu jako v základní hře.

ZBRANĚ



Hej, Violeto! Můžeš po mně hodit tu brokovnici?

Jako v základní hře je možné po areně sbírat zbraně. Když nějaká postava sebere zbraň, vezme si ji do ruky hráč, který ji ovládá. Pak ji může použít jakákoliv postava, kterou dotyčný hráč ovládá. Pokud má tým méně než tři hráče, mohou tak některé postavy sdílet nabitě zbraně.

Všichni hráči v týmu sdílejí vybité základní zbraně (ale ne speciální zbraně postav). Použitá zbraň se položí na stůl. Na konci kola ji může dobít libovolný hráč týmu a vzít si ji do ruky.



Jasně, že ti můžu hodit brokovnici přes celou chodbu, skrz dvoje dveře a ještě za roh. Jsme akční hrdinové!

Jak je vysvětleno v kapitole o přípravě postav, každý hráč má vlastní zásobu munice. Cenu za výstřel nebo dobití platí hráč, který zbraň používá – ne konkrétní postava ani jeho spoluhráči.

Každá postava začíná hru se **speciální zbraní**. Tuto zbraň může používat jen ona sama a dobít ji může jen hráč, který danou postavu ovládá. V kole, kdy sdílenou postavu ovládá jiný hráč, než který dobil její speciální zbraň, nelze tuto speciální zbraň využít. Vybitou speciální zbraň sdílené postavy může na konci tahu dobít libovolný hráč.

POČET ZBRANÍ

Každý hráč může mít najednou nejvýše 3 nabitě základní zbraně. Speciální zbraně postav se nepočítají. Když máš vyčerpaný limit a chceš sebrat další zbraň, musíš na její místo dát jednu ze svých nabitých základních zbraní. Když máš vyčerpaný limit a chceš si dobít další zbraň, musíš jednu ze svých nabitých běžných zbraní vrátit na stůl (zaplacenou municí si zpět nebereš).

ZRANĚNÍ

V týmové hře fungují zranění výrazně jinak než v základní hře.



Zapomeňte všechno, co jste se doted naučili. Připravte se na přeprogramování!

ŽETONY ZRANĚNÍ

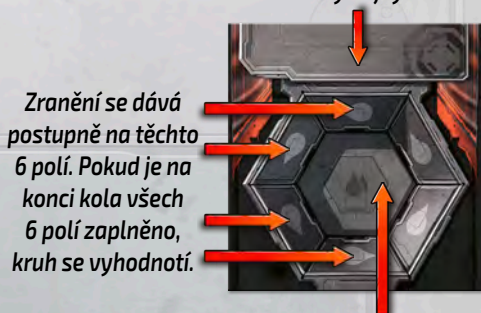
V týmové hře se žetony zranění používají naopak. Barva žetonů říká, která postava má dané zranění dostat. Například zelené žetony znamenají zranění způsobená Sprogovi.

Na začátku hry rozřídíte žetony do dvou hromádek podle barev postav v jednotlivých týmech. Každou hromádku umístíte poblíž kruhu zranění daného týmu (viz obr. na str. 2).

KRUH ZRANĚNÍ

Žetony zranění nedáváte přímo na plány soupeřů. Místo toho se umístí do jejich kruhu zranění. Když např. někdo způsobí 3 zranění Sprogovi, dá si Sprogův tým do kruhu zranění 3 zelené žetony.

*Značky se dávají sem.
Od každé barvy nejvýše 3.*



Zranění se dává postupně na těchto 6 polí. Pokud je na konci kola všech 6 polí zaplněno, kruh se vyhodnotí.

*Nadpočetná zranění se dávají doprostřed.
Počet žetonů uprostřed kruhu není omezen.*

Zranění zůstávají v kruhu nepřátel do konce tahu vašeho týmu. Pokud je na konci vašeho tahu zaplněno všech 6 polí kruhu, rozdělí se všechna zranění z kruhu nepřátelům. Pokud kruh není plný, zůstává ve stejném stavu do dalšího kola. Více v kapitole Konec tahu týmu na následující straně.

Obecně platí, že veškeré značky a zranění způsobené zbraněmi a akčními kartami patří do kruhu zranění. Jedinou výjimkou je Sprogova schopnost (viz Manuál DLC zbraní).

ZNAČKY V KRUHU ZRANĚNÍ

Když přidáváš do kruhu žetony zranění, zkontroluj, jestli tam už z minulých akcí nejsou nějaké značky téže barvy. Pokud ano, stane se z nich zranění.

Jako obvykle platí, že když dáváš jednou akcí současně zranění i značky, je třeba prvně vyřešit zranění. Značky lze zkonvertovat na zranění až nějakou další akcí.

AKČNÍ KARTY

Každý hráč má své vlastní akční karty a může je hrát jen za ty postavy, které ovládá. Akční karty tedy nelze mezi hráči v týmu sdílet. Každý hráč smí mít nejvýše 3 akční karty najednou jako obvykle.

Tým 1 hráče: Hráč může používat akční karty za všechny postavy v týmu.

Tým 2 hráčů: Za sdílenou postavu může hrát akční karty pouze hráč, který ji právě ovládá. Mimo tah za ni mohou hrát akční karty oba:






- » Když je sdílená postava zraněna někým, koho vidí, kdokoliv z hráčů (ale ne oba) může zahrát Značkovací granát.
- » Když je sdílená postava zabita a vyhodnocena, může kdokoliv vybrat její nový spawnpoint tak, že si lízne jednu akční kartu a jednu odhodí.
- » Hráč, který dobijí speciální zbraň sdílené postavy, smí použít k zaplacení místo munice své akční karty.

Je povoleno ukázat své akční karty spoluhráčům a domlouvat se na jejich použití, ať už tajně, nebo otevřeně.

Speciální situace, které mohou s akčními kartami v týmové hře nastat, jsou popsány na str. 11.

KONEC TAHU TÝMU

Na konci tahu týmu se děje několik věcí. Poté, co všechny postavy v týmu odehrají, proved'te následující kroky v tomto pořadí:

-  Dopln'te na plánu všechny chybějící karty zbraní a dílky munice.
-  Všechny postavy mohou využít své schopnosti.
-  Rozděl'te žetony z kruhu zranění nepřátel, pokud je všech 6 polí zaplněno.
-  Vyhodno'tte plány všech hráčů s killshotem.
-  Dobjijte si libovolné zbraně.

SCHOPNOSTI POSTAV

Každá postava má zvláštní schopnost, vysvětlenou v Manuálu DLC zbraní. Schopnosti postav v jednom týmu lze využít v libovolném pořadí.

Poté, co využiješ schopnost některé postavy, otoč její kartu zpět do vertikální pozice. Tak bude vidět, které schopnosti lze ještě využít.

Nezapomeňte, že se schopnosti využívají poté, co se doplní všechny dílky munice, ale předtím, než se vyhodnotí kruh zranění. Pro některé postavy to může být důležité.

Sprog musí svou schopnost využít, pokud může. Všechny postavy s žetonem otravy dostanou 1 zranění přímo na svůj plán. Proč je to důležité, si ukážeme v následující kapitole.

VYHODNOCENÍ KRUHU ZRANĚNÍ

Poté, co měly všechny postavy možnost využít své schopnosti, zkontrolujte kruh zranění soupeřů. Pokud je v něm méně než 6 zranění, nic se nestane a žetony, které tam jsou, v kruhu zůstanou do dalšího kola.

Pokud je v kruhu alespoň 6 žetonů zranění, kruh se vyhodnotí a všechny žetony zranění se rozdělí podle barev na plány postav. Nevyužité značky v kruhu zůstanou do dalšího kola.

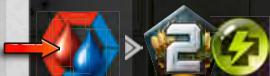
ODMĚNY ZA KRUH ZRANĚNÍ

Kromě toho, že konečně zraníte nepřátelské postavy, získáte za vyhodnocení kruhu odměnu:

Když jste zranili všechny 3 nepřátelské postavy.



Když jste zranili přesně 2 postavy.



Když jste zranili pouze 1 postavu.



Na každé destičce odměn jsou zobrazeny jiné benefity. Záleží také na tom, kolik barev žetonů bylo v kruhu zranění (značky se nepočítají).

Celou hru platí stejná destička odměn. Můžete podle ní plánovat strategii, abyste odměny mohli výhodně využít.



Váš tým získává uvedený počet bodů.



Léčení – na plánu jedné postavy ve vašem týmu vraťte destičku adrenalin rushe o 1 pole doprava (pokud není ve výchozí pozici).



Zobrazený počet munice a akčních karet získá váš tým dohromady. Musíte se rozhodnout, jak odměnu rozdělíte.

Je povoleno dát celou odměnu jen jednomu hráči.



Tento symbol představuje 1 kostičku munice libovolné barvy.



Kruh bílého týmu obsahuje 9 žetonů zranění. To je víc než 6, takže se na konci tahu černého týmu kruh zranění vyhodnotí.



Nevyužité značky zůstávají v kruhu. Žetony zranění se rozdají na plány dvou postav. Podle destičky odměn na této straně získá černý tým 2 body a jedna postava se může vyléčit.



VYHODNOCENÍ KILLSHOTŮ

KILLSHOT

Postava je zabita, když dostane žeton zranění na pole killshotu na své destičce adrenalin rushe.

Sprog: Killshot způsobený Sprogovým jedem se počítá jako zabití, i pokud daná postava v tomto kole nedostala žádné zranění z kruhu. Takže je možné zahrát double kill, i když všechny žetony z kruhu patřily jen jedné postavě.

VYHODNOCENÍ PLÁNU POSTAVY

Killshoty se vyhodnocují ihned po vyřešení kruhu zranění. **Na začátku hry je odměna za zabití 8 bodů.** (V týmové hře nejsou žádné body za first blood, žádné body za druhé místo a žádné žetony se nepřesouvají na počítadlo killshotů.)

Když se některý plán postavy vyhodnocuje poprvé, přesuňte lebku ze zásobníku na dotyčný plán a zakryjte s ní osmičku. Až se bude plán vyhodnocovat podruhé, bude za něj jen 6 bodů atd.

OVERKILL

Jako v základní hře je na počítadle zranění každé postavy poslední pole určené pro overkill. (Případná další nadbytečná zranění propadají.)

V týmové hře se nehraje se značkami přemsty ani počítadlem killshotů. Místo toho získá tým, kterému se podařil overkill, následující odměny:

Bod za overkill: Tým získá 1 bod.

Léčení: Na plánu jedné postavy ve vašem týmu vraťte destičku adrenalin rushe o 1 pole doprava. (Pokud jsou všechny destičky ve výchozí pozici, efekt propadá.)

DOUBLE KILL! TRIPLE KILL!

Důmyslným taktizováním s kruhem zranění můžete během jednoho tahu zabít i více nepřátel najednou.

Za 2 killshoty v jednom tahu získáte 2 body. Pokud se vám podaří v jednom tahu zabít všechny tři nepřátele, získáte 4 body.



RESPAWN

Zabitě postavy se **ihned respawnují.**

Postavě, kterou ovládá jeden hráč, musí spawnpoint vybrat tento hráč. (Tak, že si lízne jednu akční kartu a jednu odhodí jako v základní hře.) Sdílené postavě může spawnpoint vybrat libovolný hráč.

DOBITÍ ZBRANÍ

Dobití zbraní se provádí jako úplně poslední krok, abyste mohli případně využít munici, kterou jste získali jako odměnu za vyhodnocení kruhu zranění.

Každý hráč si může dobít libovolné z vybitých základních zbraní svého týmu. Speciální zbraň může dobít jen hráč, který ovládá danou postavu. (V týmu 2 hráčů může speciální zbraň sdílené postavy použít jen hráč, který ji dobil.)

Je povoleno dobít i více zbraní najednou, ale nezapomeňte, že každý hráč může mít v ruce nejvýše 3 nabitě základní zbraně najednou (speciální zbraně se nepočítají). Pokud si někdo chce dobít čtvrtou zbraň, musí předtím jednu nabitou vybit (munici si zpět nebere).

Každý hráč platí za dobití pouze vlastní municí a akčními kartami.



KONEC HRY

Konec hry se spouští, když se vyhodnotí 8. killshot a ze zásobníku se vezme 8. lebka.

Pokud oba týmy odehrály stejný počet tahů, končí hra okamžitě. Pokud osmý killshot získal začínající tým, má druhý tým ještě jeden tah. Hru vždy končí tým, který nezačínal.

VYHODNOCENÍ ZBYLÝCH ZRANĚNÍ

Na konci hry můžete ještě získat body za nerozdělená zranění. Předtím se ujistěte, že jste z vyhodnocených plánů s killshotem odstranili všechny žetony zranění.

VYHODNOCENÍ KRUHU ZRANĚNÍ

V jednom nebo obou kruzích mohou být nerozdělené žetony zranění.

Rozdělte tyto žetony zranění (ne značky) na odpovídající plány postav. Žádný tým přitom nezískává odměnu za vyhodnocení kruhu.

Tyto žetony se mohou dostat i na pole killshotu a overkillu (případné nadbytečné žetony propadají), ale nikdo teď nezískává odměnu za killshot ani overkill.

POČÍTEJTE PO TŘECH

Žetony zranění, které nyní zbyly na plánech postav, mají hodnotu 1 bod za každé 3 žetony. Můžete sečíst všechny žetony na plánech nepřátelských postav (nezávisle na barvě), vydělit třemi a zaokrouhlit dolů. Zbylé 1 nebo 2 žetony nemají žádnou hodnotu.

VÍTĚZ HRY

Hru vyhrává tým, který získal více bodů.

V případě remízy vyhrává tým, který získal více bodů za zbylá zranění – na konci hry byl v lepší strategické pozici.

AKČNÍ KARTY V TÝMOVÉ HŘE



Zaměřovač můžeš využít pouze, když postava, kterou ovládáš, provádí akci Střelba. Nelze jej použít spolu se schopností postavy nebo při vyprazdňování kruhu zranění.



Newton můžeš použít během tahu svého týmu (mimo akce hráčů). Můžeš jej použít pouze na nepřátelské postavy, ne na spoluhráče.



Značkovací granát můžeš zahrát jedině, když se žetony zranění dávají do kruhu, ne když se kruh vyprazdňuje. Můžeš ho použít, když je zraněna postava, kterou ovládáš, nebo vaše sdílená postava. Ale jen tehdy, pokud na útočníka vidíš.



Teleport dokáže přemístit jen postavy, které ovládáš – nefunguje na postavy ovládané tvými spoluhráči.

PŘEHLED PRAVIDEL

PŘÍPRAVA HRY

1. Hráči se rozdělí do 2 týmů, každý tým si sedne na opačnou stranu stolu.
2. Sestavte herní plán a připravte hru jako obvykle.
3. Přidejte zásobník lebek a dva kruhy zranění.
4. Náhodně vyberte destičku odměn.
5. Každé postavě náhodně vyberte speciální zbraň.

PŘÍPRAVA POSTAV

1. Rozeberte si postavy. Začínající tým si vybere 1. Druhý tým 2. Začínající tým 2. Druhý tým bere zbyvajících.
2. Každý hráč dostane 3 kostičky munice od každé barvy a 1 od každé barvy si umístí do svého zásobníku.
3. Za nabití každé startovní zbraně musí zaplatit hráč, který danou postavu ovládá. Horní kostička se z ceny odečítá.
 - **Tým 1 hráče:** Pokud má hráč zaplatit dvě kostičky stejné barvy, jedna z těchto zbraní začíná hru vybitá.
4. Nejdříve si **spawnpointy** zvolí začínající tým, pak ten druhý.
 - **Tým 1 hráče:** Hráč si lízne 4 akční karty a vybere spawnpointy všem třem postavám.
 - **Tým 2 hráčů:** Jeden hráč si lízne 2 akční karty a vybere spawnpoint své postavě. Druhý hráč si lízne 3 karty a vybere spawnpointy své a sdílené postavě.
 - **Tým 3 hráčů:** Každý hráč si lízne 2 akční karty a vybere spawnpoint své postavě.

OVLÁDÁNÍ POSTAV

- » **Tým 1 hráče:** Hráč ovládá všechny tři postavy.
- » **Tým 2 hráčů:** Každý hráč ovládá jednu vlastní postavu, třetí postava je sdílená:
 - Během celého tahu týmu ji ovládá jeden hráč (až do dobíjení zbraní).
 - Během tahu druhého týmu a během dobíjení ji může ovládat kdokoliv.
- » **Tým 3 hráčů:** Každý hráč ovládá jednu postavu.
- » Hráči mohou hrát akční karty jen za postavy, které ovládají.

AKCE

- » Během tahu týmu může každá postava provést 1 akci.
- » Postavy v týmu mohou hrát v libovolném pořadí.
- » Hráči mohou provádět akce pouze s postavami, které ovládají.

SDÍLENÍ ZBRANÍ

- » Zbraně, které má hráč v ruce, mohou používat jen postavy, které ovládá.
- » Vybitou zbraň může dobít kdokoliv z týmu.
- » Každý hráč může mít v ruce nejvýše 3 nabitě zbraně (kromě speciálních). Počet vybitých zbraní není omezen.
- » Speciální zbraň může používat jen postava, které zbraň patří.
 - **Tým 2 hráčů:** Speciální zbraň sdílené postavy může dobít libovolný hráč, ale jen on ji pak může použít.

KONEC TAHU TÝMU

1. Doplněte na plánu všechny chybějící karty zbraní a dílky munice.
2. Všechny postavy mohou využít své schopnosti.
3. Pokud mají nepřátelé ve svém kruhu aspoň 6 zranění, vyhodnoťte je.
4. Vyhodnoťte všechny plány s killshotem.
5. Dobijte si libovolné zbraně.

KRUH ZRANĚNÍ

- » Všechny žetony zranění a značky jdou nejdříve do nepřátelského kruhu zranění.
 - Jedinou výjimkou je Sprogova schopnost.
- » Pokud je na konci tahu týmu v nepřátelském kruhu alespoň 6 žetonů zranění, rozdejte všechny žetony na plány nepřátel.
 - Tým, který zranění způsobil, získá odměnu podle destičky odměn.
 - Značky zůstávají v kruhu do dalšího kola.
 - Pokud je v kruhu méně než 6 žetonů zranění, zůstávají v něm všechny žetony do dalšího kola.

VYHODNOCENÍ KILLSHOTU

0. V týmové hře se nevyhodnocuje first blood.
1. Při prvním vyhodnocení má plán postavy hodnotu 8 bodů, při druhém 6 atd.
2. Za overkill získáte 1 bod a můžete vyléčit jednu postavu.
3. Za double kill získáte 2 body a za triple kill 4 body.
4. Přesuňte jednu leбку ze zásobníku na vyhodnocený plán a zakryjte nejvyšší bodovou hodnotu.

KONEC HRY

1. Konec hry se spouští, když vezmete ze zásobníku 8. leбку. Oba týmy mají k dispozici stejný počet tahů.
2. Vyhodnoťte zbylá zranění:
 - Z vyhodnocených plánů s killshotem odstraňte všechny žetony.
 - Rozdělte žetony zranění (ne značky) zbylé v kruzích, ale nevyhodnocujte je.
 - Za každé 3 žetony zranění, které jsou nyní na plánech soupeřů, získáte 1 bod.
3. Vyhrává tým, který získal více bodů.
 - Remízu vyhrává ten tým, který získal více bodů za zbylá zranění.