



Potřeby hráčů

- hodinky (mobil) seřízené na velitelský čas

Cíl hry

- Získat **nejvyšší počet bodů** obsazováním ulic na hrací ploše.

Hrací doba

- Hra má **10 kol**, jedno kolo trvá **15 minut**, kolo vrcholí vždy v celou, o čtvrt, o půl a o třičtvrtě (dle velitelského času).

Bodování

- Na konci každého kola obdrží tým **za každou obsazenou ulici 1 bod**; na konci **posledního kola** za každou obsazenou ulici **3 body**.

Hrací plocha, získávání území

- Hrací plocha je centrum města (viz. mapka).
- **Velké náměstí (VN)** = ústředí, neutrální zóna; odtud hra začíná, je zde velká mapa bitevního pole & časomíra.
- Šrafované oblasti na mapce jsou tzv. „**chrupavky**“ - přes ni sousedí jednotlivé ulice.
- VN je jedna velká chrupavka – tzn. že **všechny ulice ústí na VN spolu sousedí**
- Hvězdy na mapce představují **teleporty** (transdimenzionální chrupavky) – **ulice s teleporty spolu sousedí**.
- Tým získává území dobýváním ulic = vysílá do nich své jednotky (hráče) tak, aby na konci kola měl v dané ulici bojovou převahu.
- **Tým může útočit pouze na ulice sousedící s jeho územím, které je propojeno s VN, nebo na ulice přímo sousedící s VN.**
- Pokud tým přijde o spojení s VN (tzn. ztratí klíčovou ulici a zbytek jeho území je odříznut), **území zůstává jeho, avšak nesmí jej bránit** (dokud jej opět nepropojí s VN).

Souboje

- Každý hráč má určitou obrannou a útočnou sílu, **obranou** využívá při **obraně vlastní, již obsazené ulice** proti nepřátelům a **útočnou** při **obsazování prázdných či soupeřových ulic**.
- Tým, který má na konci kola v dané ulici větší bojovou sílu (obranou či útočnou – podle situace), získává ulici.
- V případě **remízy** zůstává území **beze změny**.
- Boje probíhají **ve středu ulice** (u potenciálně nejednoznačných ulic jsou místa bojů specifikována na mapce).
- Výsledky soubojů se oznamují na VN **do 5 minut od konce kola**.
- Časy soubojů se řídí výhradně podle **velitelského času** - pokud se týmy nemůžou shodnout, kdo má správný čas okamžiku souboje (a ovlivnilo by to výsledek), řeší se situace opět na VN porovnáním s velitelským časem.

Hodnosti

- Hráči mají různé hodnosti lišící se útočnou a obrannou silou.
- **Útočná síla (ÚS)** a **obránná síla (OS)** každé hodnosti je specifikována na kartičkách.
- **Kartičky jsou přenosné mezi hráči**, každý hráč nese **právě jednu kartičku**.
- Kartičky (= hodnosti) jsou **neveřejné** až do okamžiku souboje na konci kola.

Hodnost	ÚS	OS	Poznámka
Velitel	<i>n</i>	<i>n</i>	Hodnota <i>n</i> v jeho síle odpovídá celkovému počtu lidí v bojové skupině, jíž je Velitel aktuálně členem (včetně Velitele, tj. Velitel sám má sílu 1/1, s dvěma dalšími lidmi 3/3 apod.).
Kamikaze	7	0	Po útoku nemůže následující kolo útočit.
Balvan	0	7	Jeho působení může být provedeno pouze na sousední (nebo stejné) ulici oproti minulému kolu. (Balvan, který zůstane na území odříznutém od VN, se resetuje na VN.)
Hypnotizér	0	0	Před samotným soubojem (tj. ukazováním kartiček) se Hypnotyzéři účastníci se souboje přihlásí a vyberou jednoho člověka ze soupeřova týmu. Tento vybraný člověk se poté souboje neúčastní. Hypnotizér nemůže být zhypnotizován.
Samotář	5	4	Musí útočit sám, jinak má sílu 1/1. (Zhypnotizovaný spolubojovník je stále spolubojovník.)
Krteček 007	1	0	Může zaútočit na libovolnou ulici bez omezení kromě ulic s teleporty. Pokud se Krtečkem dobyté území nespojí v daném kole s VN (např. dobytím vhodné ulice jinou bojovou skupinou), nelze jej v dalším kole bránit.
Pěšák	2	2	Základní jednotka.

Speciální kola

- Ve vybraných kolech platí zvláštní pravidla:

Kolo	Událost	Popis
4. kolo	Pearl Harbor	Po úspěšném útoku skupiny, jíž byl kamikaze členem, nesmí soupeřovi bojovníci z dané poražené ulice další kolo hrát, naopak kamikaze může.
7. kolo	Noc dlouhých nožů	Samotáři mají sílu 20/20 (pokud útočí sám, jinak opět 1/1)
9. kolo	Koncert Rolling Stones	Pro Balvana v tomto kole neplatí jeho pohybové omezení a má sílu 7/7.