

Přehledová karta.

Nahození košonku –potvrzení náhozu vrhem kostkou v rozmezí hodnot 1-4.

Herní akce:

1.3 Placování

Krok 1 – určení vzdálenost dojezdu koule vrhem kostkou a upravením hodnoty dle herní postavy.

Krok 2 – určení směru součtem hodnot při vrhu dvěma kostkami.

Poznámka: Padne- li součtem hodnota **2**, postavy placer a univerzál si sami volí směr, postavě střelec soupeř.

1.3.1. Úmyslné posunutí košonku

Může podniknout pouze hráč s kartou dovedností placer nebo univerzál.

+ hodnota vrhu **1-2**: Hráč hodí kostkou, o kolik koule přejela a o tuto hodnotu položí kouli za původní polohu košonu. Košon umístí o pole za ní.

- hodnota vrhu **3-4**: Hráč umístí svoji kouli o vzdálenost šesti polí za košon.

1.4 Střela

Úspěšnost střely dán hodem kostkou (*hodnota se upraví dle herní postavy*).

1 - Carreau – vhozená koule zůstane na místě odstraňované.

Určení polohy vystřelené koule:

Krok 1- určení vzdálenosti vrhem jednou kostkou a vynásobení hodnoty dvěma.

Krok 2 – určení směru součtu hodnot při vrhu dvou kostek.

Poznámka: Je-li součet 2, hráč si určí směr sám.

2-3 - Úspěšná střela - koule zasažena.

Určení dopadu odstraněné a poté vhozené koule.

Krok 1- určení vzdálenosti vrhem jednou kostkou a vynásobení hodnoty dvěma.

Krok 2 – určení směru součtem hodnot vrhu dvou kostek.

Poznámka: Je-li součet 2, hráč si určí směr sám.

4-6 - Neúspěšná střela - koule anulována.

1.4.1 Úmyslná střelba košonku

Může podniknout pouze hráč s dovedností střelec či univerzál.

+ **hodnota vrhu 1** (po úpravě vrhu kostky kartou postavy): Košonek vystřelen.

- **hodnota vrhu 2-5**: Koule anulována.

Přehledová karta.

Nahození košonku –potvrzení náhozu vrhem kostkou v rozmezí hodnot 1-4.

Herní akce:

1.3 Placování

Krok 1 – určení vzdálenost dojezdu koule vrhem kostkou a upravením hodnoty dle herní postavy.

Krok 2 – určení směru součtem hodnot při vrhu dvěma kostkami.

Poznámka: Padne- li součtem hodnota **2**, postavy placer a univerzál si sami volí směr, postavě střelec soupeř.

1.3.1. Úmyslné posunutí košonku

Může podniknout pouze hráč s kartou dovedností placer nebo univerzál.

+ hodnota vrhu **1-2**: Hráč hodí kostkou, o kolik koule přejela a o tuto hodnotu položí kouli za původní polohu košonu. Košon umístí o pole za ní.

- hodnota vrhu **3-4**: Hráč umístí svoji kouli o vzdálenost šesti polí za košon.

1.4 Střela

Úspěšnost střely dán hodem kostkou (*hodnota se upraví dle herní postavy*).

1 - Carreau – vhozená koule zůstane na místě odstraňované.

Určení polohy vystřelené koule:

Krok 1- určení vzdálenosti vrhem jednou kostkou a vynásobení hodnoty dvěma.

Krok 2 – určení směru součtu hodnot při vrhu dvou kostek.

Poznámka: Je-li součet 2, hráč si určí směr sám.

2-3 - Úspěšná střela - koule zasažena.

Určení dopadu odstraněné a poté vhozené koule.

Krok 1- určení vzdálenosti vrhem jednou kostkou a vynásobení hodnoty dvěma.

Krok 2 – určení směru součtem hodnot vrhu dvou kostek.

Poznámka: Je-li součet 2, hráč si určí směr sám.

4-6 - Neúspěšná střela - koule anulována.

1.4.1 Úmyslná střelba košonku

Může podniknout pouze hráč s dovedností střelec či univerzál.

+ **hodnota vrhu 1** (po úpravě vrhu kostky kartou postavy): Košonek vystřelen.

- **hodnota vrhu 2-5**: Koule anulována.