

iFluence Land



8+

2-5

30 min.

Přeneste se spolu s Baronem Bitem do iFluence Landu a prožijte v něm v kůži influencera celý den. Nahrávejte videa v různých lokalitách, prankujte, získávejte popularitu a followery. Nezapomeňte ale při tom i na reálný život a dokažte, že umíte udržet rovnováhu mezi online a skutečným světem.

Více o upírovi Baronu Bitovi, který miluje česnek, a o příběhu, jak se dostal do našeho iFluence Landu, se dozvíte na stránkách www.baronbite.com.

PRAVIDLA HRY



OBSAH HRY



1 oboustranná časová deska



4 desky lokalit



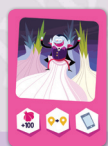
20 hracích figurek (po 4 v barvě zelené, žluté, modré, oranžové a červené)



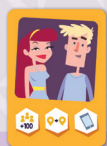
1 figurka pro pohyb na časové desce



72 hracích karet s fialovým rubem, z toho:



12 růžových karet **Česneky**



12 žlutých karet **Followeři**



12 zelených karet **Peníze**



18 oranžových karet **Lokalita**



12 modrých karet **Předmět**



3 vícebarevné karty **Žolík**



3 vícebarevné karty **Žert (Prank)**



1 žluto-růžová karta **Baron Bite**



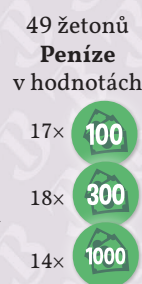
6 karet **Trend** s modrým rubem



5 karet **Mobil**

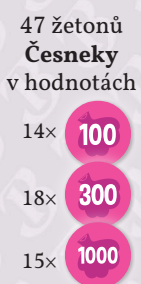


4 žetony modifikátorů (1 růžový +100, 1 růžový -100, 1 žlutý +100, 1 žlutý -100)



49 žetonů **Peníze** v hodnotách

17x 100
18x 300
14x 1000



47 žetonů **Česneky** v hodnotách

14x 100
18x 300
15x 1000



47 žetonů **Followeři** v hodnotách

14x 100
18x 300
15x 1000

CÍL HRY

Cílem hry je sbírat **ČESNEKY**, které představují reálný svět, a **FOLLOWERY**, kteří představují online svět. Vítězné body hráče na konci hry představují součet toho zdroje (Česneků nebo Followerů), jehož nasbíral méně. Pro vítězství ve hře je proto důležité mít vyvážený počet obou zdrojů. Hráči mohou ve hře sbírat i Peníze, za které si mohou koupit různé věci a zdroje, ale ty se nepočítají jako vítěžné body, protože i v reálném světě by peníze měly být jen prostředkem, nikdy ne cílem.

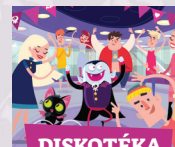
PŘÍPRAVA HRY

Níže vysvětlíme přípravu a následně pravidla pro **základní hru**, která je vhodná, pokud hrajete hru poprvé nebo s mladšími hráči. Po seznámení s hrou nebo pro náročnější hráče lze přidávat různé pokročilé varianty (str. 9–11), které hru zpestří a nabídnou větší variabilitu.

Všechny pokročilé varianty jsou na sobě nezávislé.

LOKALITY

Rozložte 4 desky lokalit **A**.



HRÁČI

Každý hráč si zvolí jednu barvu a vezme si 4 figurky dané barvy. Vezme si jednu kartu Mobil **B1** a postaví 1 figurku na třetí díl baterie **B2**. Následně každý hráč umístí 1 svou figurku (hlavní figurka) na lokalitu Smetiště **B3**. Zbývající 2 figurky **B4** slouží hráči k nahrání videa v lokalitách, ale zatím si je nechá stranou.

KARTY C

Zamíchejte všechny hrací karty s fialovým rubem a vytvořte z nich lícem dolů dobírací balíček, z něhož si hráči budou brát karty nebo je budou dobírat k vyhodnocení aktivit.

Udělejte si také místo, kam se budou odhazovat odehrané karty, které budou tvořit odhazovací hromádku. Tu po spotřebování dobíracího balíčku opět zamíchejte a vytvořte z ní nový dobírací balíček.

ČASOVÁ DESKA D

Připravte časovou desku a otočte ji na stranu s nižším počtem časových kol pro základní hru. Postavte figurku pro pohyb na časové desce na políčko časové desky s časem (00:00) **00:00**.

ŽETONY E


Připravte si všechny žetony zdrojů (Peníze, Česneky, Followery). Budou tvořit bank, z něhož hráči získávají zdroje.



Ukázka připravené základní hry pro 3 hráče:



PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v jednotlivých časových kolech, která jsou na časové desce zobrazená jako šestiúhelníky, a aktuální kolo znázorňuje figurka na časové desce. Po dokončení kola se figurka posune na další políčko. Když se dostane na poslední políčko , nastává konec hry a vyhodnocení.

PRŮBĚH JEDNOHO KOLA

Podle toho, na jakém symbolu se figurka na časové desce nachází, vykoná jednu z následujících činností:



Změna aktuálního trendu (viz str. 10)

V základní hře se tato políčka neaktivují. Posuňte figurku na časové desce na další políčko.

00:00

Políčko s časem
Hrací kolo, během něhož hráči vykonávají své aktivity (viz str. 4).



Vyhodnocení videí

Vyhodnoťte nahraná/uplovaná videa (viz str. 8). Následně posuňte figurku na časové desce na následující políčko.



Konec hry

Vyhodnocení hry a určení vítěze (viz str. 8).

00:00

POLÍČKO S ČASEM



Hlavní část hry, během níž hráči provádějí aktivity. Počínaje nejmladším hráčem a dále ve směru hodinových ručiček si každý hráč vezme z **dobíracího balíčku 2 karty**. Následně ve stejném pořadí hráč na tahu **zahraje obě karty** v libovolném pořadí. Po vykonání zvolené aktivity hráč odhodí kartu na odhazovací hromádku. Po odhození obou karet je na tahu další hráč. Po posledním hráči, kdy už nikdo nemá v ruce karty, nastává konec kola a figurka na časové desce se posune o políčko dál.

TAH HRÁČE

Hráč na tahu si vybere **pouze jeden symbol** na kartě v ruce, pomocí kterého spustí danou aktivitu, a následně kartu odhodí na odhazovací hromádku.

Při výběru symbolu nehraje barva karty žádnou roli, funkci barvy se dozvíte později.

SYMBOLY NA KARTÁCH

Pomocí symbolů na kartách získáváte zdroje, přesouváte hlavní figurku po lokalitách, provádíte akce nebo používáte Mobil.

Symbol ZÍSKÁNÍ ZDROJŮ



Hráč si z banku vezme **zobrazený zdroj** v hodnotě 100 Followerů, Česneků nebo Peněz.



Hráč si z banku vezme **zobrazený zdroj** v hodnotě 300 Followerů nebo Česneků.

Pokud hrajete pokročilou verzi hry s variantou MODIFIKÁTORY, hodnotu lze upravit (viz str. 9).



Hráč si z banku vezme zobrazený zdroj v hodnotě 100 Followerů, Česneků nebo Peněz, podle vlastní volby.



Symbol Záměna umožňuje zaměnit přesně 200 vlastních zdrojů jednoho druhu za 400 zdrojů stejného nebo jiného druhu z banku. Nelze zahrát, pokud hráč nemá 200 vlastních zdrojů stejného druhu (viz příklad vpravo).

PŘÍKLAD ZÁMĚNY

200 Peněz lze zaměnit za 400 Followerů



100 Peněz a 100 Followerů nelze zaměnit za 400 Followerů



Symbol NABÍTÍ MOBILU



Hráč posune figurku na ukazateli baterie na kartě Mobilu o jedno políčko výše (max. na 6).



Za prozkoumání lokality Obchod hráč posune figurku na ukazateli baterie na kartě Mobilu až o dvě políčka výše (viz str. 6).

Symbol **PRANK** – udělat si ze spoluhráče legraci



Hráč si v kterékoli lokalitě vybere libovolného hráče a otočí **3 vrchní karty** z dobíracího balíčku. Potom vyhodnotí každou takto otočenou kartu tak, že si od zvoleného hráče vezme příslušné zdroje (Česneky, Followery nebo Peníze) ve výši zobrazené na symbolech karet, bez jakýchkoli modifikátorů. U symbolu si vezme libovolný zdroj. Může se stát, že otočí kartu, na níž nebude žádný zdroj, případně pokud hráč dané zdroje nemá, nebere si nic. Takto otočené karty pak odhodí na odhazovací hromádku.

Symbol **PŘESUN MEZI LOKALITAMI**



Hráč přesune hlavní figurku na jinou lokalitu.

Symbol **AKTIVACE LOKALITY**

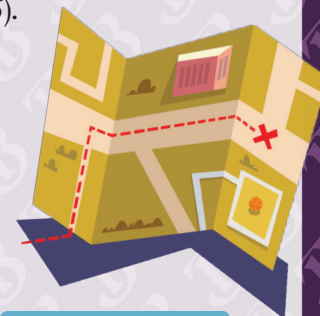


Hráč provede akci AKTIVACE LOKALITY (viz str. 6).

Symbol **PŘESUN MEZI LOKALITAMI A AKTIVACE LOKALITY**



Hráč přesune hlavní figurku na jinou lokalitu a následně provede akci AKTIVACE LOKALITY (viz str. 6).



Symbol **POUŽITÍ MOBILU**



Zahráním tohoto symbolu na kartě hráč spustí přesně **jednu ze dvou vrchních aplikací** ve svém Mobilu. Ke spuštění aplikace hráč potřebuje **spotřebovat jednu energii baterie**, figurku na ukazateli baterie posune o jedno políčko níže. **Pokud byla figurka na políčku 0, je Mobil vybitý a aplikace nelze spustit.**



Hráč provede akci NAHRÁNÍ VIDEOA (viz str. 6).



Hráč provede akci AKTIVACE LOKALITY (viz str. 6).

BOOSTOVÁNÍ



Ke spuštění této aplikace hráč nemusí zahrát symbol na kartě, ale může ji spustit, když dostává zdroje, opět za jednu energii baterie a následně provede akci BOOSTOVÁNÍ (viz str. 7).

Symbol Použití mobilu se nachází i na deskách lokalit, ale používá se pouze v případě, že se hraje pokročilá verze hry s variantou VÝZVY (viz str. 11).

AKCE

Hráč může provést akci **AKTIVACE LOKALITY** pomocí symbolů na kartách nebo použitím Mobilu, zatímco akci **NAHRÁNÍ VIDEO** a **BOOSTOVÁNÍ** pouze použitím svého Mobilu.

Akce **AKTIVACE LOKALITY**



Hráč aktivuje lokalitu, na níž se nachází jeho hlavní figurka, pomocí symbolu na kartě nebo symbolu na kartě, když musí spustit aplikaci Aktivace lokality .

V každé lokalitě lze v základní hře aktivovat jednu ze dvou oblastí:

Oblast – Průzkum lokality



Hráč prozkoumá lokalitu, na níž se aktuálně nachází, tím, že otočí vrchní kartu z dobíracího balíčku a vezme si zdroje podle barvy otočené karty. Pokud hráč otočí vícebarevnou kartu, vybere si jen jednu barvu. Pokud se taková barva na kartě lokality v oblasti Průzkumu lokality nenachází, žádný zdroj nezískává. Následně dává takto otočenou kartu na odhazovací hromádku.

Místo vrchní karty z dobíracího balíčku může hráč využít svoji druhou nezahranou kartu. V tomto případě hráč přichází o možnost samotného zahrání druhé karty.

Oblast – Nákup v lokalitě



Hráč za svoje peníze nakupuje různé zdroje, vždy podle lokality. Hodnota vlevo od šipky určuje cenu za zdroj zobrazený vpravo, který po zaplacení získává.



V případě nákupu karty (lokality Obchod) otáčí karty z dobíracího balíčku, dokud nenajde modrou kartu Předmětu. Podle obvyklých pravidel tuto

kartu hned zahraje a následně ji i se všemi otočenými kartami dává na odhazovací hromádku. Hráč je limitovaný pouze množstvím Peněz, t. j. **v rámci jedné aktivace lokality lze akci zopakovat vícekrát.**

PŘÍKLAD

Za 400 Peněz si hráč nabije Mobil hned o 4 políčka energie (lokality Smetiště), případně za 600 Peněz hledá až 3 modré karty Předmětu.

Oblast – Vyhlášení výzvy (Challenge)

Na deskách jednotlivých lokalit se nachází ještě Oblast – Vyhlášení výzvy, která se v pokročilé variantě **VÝZVY** aktivuje přes symbol (viz str. 11).



Akce NAHRÁNÍ VIDEO



Hráč položí nebo přemístí jednu ze svých 2 figurek určených k nahrávání videa do **Online zóny** v lokalitě, kde se nachází jeho hlavní figurka.

PŘÍKLAD

Zelený hráč zahrál kartu se symbolem a na Mobilu spustil za jednu energii aplikaci. Následně umístil jednu ze dvou figurek do Online zóny v lokalitě Diskotéka.



Akce BOOSTOVÁNÍ



Kdykoli hráč dostává zdroje, může se rozhodnout použít boostovací aplikaci ve svém Mobilu a získat tak dvojnásobek konkrétního zdroje. **V případě, že v rámci jedné aktivity hráč získává vícero různých zdrojů, může boostovat jen jeden.** V každém případě může právě získaný zdroj boostovat jen 1×, i když má víc energie.

ODMĚNY, KTERÉ NELZE BOOSTOVAT:

- Odměnu za vyhodnocení videí.
- Odměnu při zahrání symbolu Záměna, protože se jedná pouze o výměnu zdrojů.
- Zdroje získané přímým nákupem (v případě koupě předmětů je při jejich zahrání možné i BOOSTOVÁNÍ, viz příklad).
- Odměny za vyhranou VÝZVU (Challenge), bonus z karty Baron Bite a z bonusové karty Trendu, pokud se hraje s těmito variantami.

PŘÍKLAD


Pokud má hráč dostat zdroje, tedy 100 Followerů a 200 Peněz, musí si vybrat, jestli vyboostuje jenom Followery a získá tak 200 Followerů a 200 Peněz, nebo vyboostuje Peníze a získá tak 100 Followerů a 400 Peněz. Oba zdroje nemůže boostovat současně.

PŘÍKLAD

V případě nákupu Předmětů v lokalitě Obchod hráč koupí 2 Předměty za 400 Peněz. Po otočení Předmětu Ohňostroj se rozhodne ho boostovat a získá tak 600 Followerů (2 × 300 Followerů) a po otočení druhého Předmětu Miska česneků může boostovat také, přičemž získává 600 česneků (2 × 300 česneků).



VYHODNOCENÍ VIDEÍ

Pokud se figurka na časové desce dostane na políčko , nastává fáze vyhodnocení natočených videí.

K vyhodnocení videí se postupně otočí **2 karty z dobíracího balíčku**. Na každé lokalitě má Online zóna jinou barvu pole. Každá karta se vyhodnotí tak, že každý hráč dostane za každou figurku v **Online zóně stejné barvy jako otočená karta** odměnu zobrazenou v příslušné Online zóně.

V případě otočení **vícebarevné karty** si každý hráč může vybrat maximálně jednu barvu, která je pro něho vhodná, např. pokud má figurky ve dvou různých Online zónách, vybere si jednu z nich.

Po vyhodnocení videí zůstávají všechny figurky hráčů v Online zónách a figurka na časové desce se posune na další políčko.

PŘÍKLAD

Pokud se otočí karta se zelenou barvou a vícebarevná karta, přičemž hráč má figurku jen v zelené Online zóně, získává odměnu 2×.

Pokud má hráč obě figurky v modré Online zóně na lokalitě Smetiště a při vyhodnocení videa se otočí dvě modré karty, hráč získává odměnu 2× za každou figurku, tedy celkem 4×.



KONEC HRY

Hra končí, když se figurka na časové desce dostane na poslední políčko na časové desce a nastává vyhodnocení hry.

URČENÍ VÍTĚZE

Všichni hráči si zvlášť spočítají nasbírané Česneky a Followery. Vítězné body hráče na konci hry představuje suma zdroje (Česneků nebo Followerů), jehož nasbíral méně. Vyhrává hráč, který má nejvíc vítězných bodů. V případě stejného počtu bodů vyhrávají všichni s nejvyšším počtem vítězných bodů.



VLASTNÍ NASTAVENÍ

Po seznámení se se základní hrou lze hrát s následujícími variantami.

BATERIE MOBILU

PŘÍPRAVA HRY

Všichni hráči si figurku na ukazateli baterie na kartě Mobilu umístí na dohodnutou hodnotu. Čím méně baterie na začátku, tím bude hra náročnější.

STARTOVNÍ LOKALITA

PŘÍPRAVA HRY

Hlavní figurka každého hráče může na začátku hry začínat na libovolné lokalitě.

DELŠÍ HRA

PŘÍPRAVA HRY

Připravte časovou desku a otočte ji na stranu s vyšším počtem časových kol.

VARIANTY PRO POKROČILOU HRU

Kromě vlastních nastavení si můžete hru upravit přidáním variant MODIFIKÁTORŮ, TRENDŮ a VÝZVY, které lze libovolně kombinovat.

Varianta MODIFIKÁTORŮ

Modifikátory jsou reprezentovány pomocí žetonů:

rub ^{líc} modifikátory pro +100/-100 Followerů

rub ^{líc} modifikátory pro +100/-100 Česneků

PŘÍPRAVA HRY

Každá lokalita má dvě místa pro umístění žetonů modifikátorů. Pro první hru rozložte žetony modifikátorů následovně:

Smetišťe (2 modifikátory): -100 Followerů a -100 Česneků

Diskotéka (1 modifikátor): +100 Followerů

Restaurace (1 modifikátor): +100 Česneků

Po seznámení s hrou můžete modifikátory rozmístit dle vlastního uvážení nebo náhodně.

PRŮBĚH HRY

Modifikátory mění hodnotu při použití některých karet Předmětů. Symboly na kartách, které jsou ovlivněny modifikátorem, jsou označeny symbolem s otazníkem (viz příklad).



PŘÍKLAD

Při použití modré karty Ohňostroj v lokalitě Smetišťe dostane hráč pouze 200 Followerů místo 300, a to v případě, že je tam položený modifikátor -100 Followerů.

MODIFIKÁTORŮ A BOOSTOVÁNÍ

V případě Boostování zdroje, který je ovlivněn modifikátorem, se nejprve započítá modifikátor a následně násobí, tedy $(300 + 100) \times 2$, t. j. dohromady 800 zdrojů.




Varianta TRENDY


Bonusové karty Trendu mají modrý rub. Odrážejí aktuální náladu ve společnosti a to, co lidé právě nejvíce sledují, co se jim nejvíce líbí. Otočená bonusová karta Trendu zvyšuje hráčům vyšší odměny u těch zdrojů, které jsou zobrazené i na kartě Trendu.



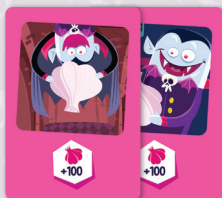
PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte bonusové karty Trendu a vytvořte tak balíček trendových karet. Figurka pro pohyb na časové desce začíná na políčku  na časové desce.

PRŮBĚH HRY

Pokud figurka na časové desce stojí na políčku , otočte vrchní kartu z balíčku trendových karet a posuňte figurku na časové desce na další políčko. Právě otočená karta Trendu trvá pro následující kola, dokud se neotočí další karta Trendu.

Ve hře jsou tyto 3 druhy karty Trendů:



ČESNEKOVÝ TREND

Zvyšuje všechny příjmy Česneků o 100.



TREND FOLLOWERŮ


Zvyšuje všechny příjmy pro Followery o 100.



BEZ TRENDU

Nezvyšuje se žádný zdroj.

TREND SE NEUPLATŇUJE V TĚCHTO PŘÍPÁDECH:

- Odměna při zahrání symbolu Záměna , protože se jedná pouze o výměnu zdrojů.
- Při získání zdrojů přímým nákupem v lokalitě (v případě koupě Předmětů a získání zdrojů z nich se trend uplatňuje).
- Odměna za vyhranou VÝZVU (Challenge), tedy zdroje od hráčů a banku daných do VÝZVY.

TRENDY A BOOSTOVÁNÍ

V případě, že hráč boostuje příjem zdroje a karta Trendu je pro daný zdroj aktivní, hráč nejdříve vyhodnotí akci BOOSTOVÁNÍ a až následně připočítá bonus za kartu Trendu.

PŘÍKLAD

Při zahrání modré karty Ohňostroj získává hráč 300 Followerů, při boostování získává 2×300 Followerů. Pokud je ve společnosti Trend Followerů, získává ještě 100 Followerů navíc. Celkem 700 Followerů.



Varianta VÝZVY (Challenge)

V této variantě přibude hráči další možnost použití Mobilu, a to Vyhlášení výzvy v lokalitě, kde se nachází jeho hlavní figurka. Hráč, který výzvu vyhlásí, získává jedinečnou kartu Baron Bite, jež mu přinese výhody, a bude ji vlastnit až do doby, než výzvu vyhlásí jiný hráč. Kromě toho může při štěstí získat i další zdroje, ale pozor, bude-li mít smůlu, může je ztratit.



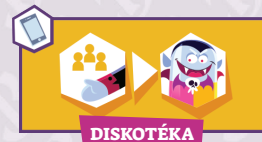
SMETIŠTĚ



RESTAURACE





OBCHOD



DISKOTÉKA

PRŮBĚH HRY

Hráč se může zahráním karty se symbolem  rozhodnout, jestli spustí aplikaci Vyhlášení výzvy. Podobně jako u každého použití Mobilu i zde musí zaplatit jednu energii baterie. Pokud žádnou nemá, nemůže aplikaci spustit. Navíc, výzvu vyhlásit **nemůže, pokud je v lokalitě sám**.

Následně pozve **všechny hráče ve stejné lokalitě** do hry o zdroje, které jsou zobrazené nad rukou na prvním symbolu (v případě symbolu  si vyzyvatel vybere, o jaký zdroj se bude hrát). **Vyzyvatel musí mít dané zdroje v plné výši (200 zdrojů), jinak nemůže výzvu vyhlásit.** Zbylí zúčastnění hráči nemusí mít zdroje, ale jejich účast je povinná.

Každý ze zúčastněných přidá do banku své žetony v hodnotě 200 vybraných zdrojů a ze společné banky se přidávají další žetony, rovněž v hodnotě 200 zdrojů. V případě, že některý z hráčů, kromě vyzyvatele, nemá dostatek zdrojů, pak vloží tolik, kolik má (100 nebo i nic), ale pořád je zapojen do výzvy a hraje o bank.

Následně, počínaje vyzyvatelem a dále ve směru hodinových ručiček si každý zúčastněný hráč vezme **z dobíracího balíčku 3 karty**. Výzvu vyhrává hráč s nejvyšším počtem karet v barvě, která je zobrazena na lokalitě v oblasti Vyhlášení výzvy (např. pro Smetiště je to modrá barva).

V případě, že víc hráčů má stejný počet karet, si tito hráči znovu berou 3 karty, dokud nezůstane jeden vítěz, který má nejvíc karet požadované barvy. Vítěz dostává celý bank.



Po skončení výzvy si **vyzyvatel vezme kartu Baron Bite** bez ohledu na to, kdo výzvu vyhrál. Tato karta plní **jen pro něho** funkci stejně jako TREND (viz varianta TREND na str. 10).

KARTA BARON BITE A TRENDY

Karta Baron Bite se s aktuální kartou TREND doplňuje (pokud se hraje i varianta TRENDY).

Pokud hráč dostává 100 Česneků a aktuálně je ve hře Česnekový trend, dostane +100 Česneků za TREND, a pokud vlastní kartu Baron Bite, dostane dalších 100 Česneků, celkem tedy 300 Česneků.

SYMBOLY NA KARTÁCH

STRANA 4–5



Hráč si z banku vezme **zobrazený** zdroj v hodnotě 100 Followerů, Česneků nebo Peněz.



Hráč si z banku vezme **zobrazený** zdroj v hodnotě 300 Followerů nebo Česneků, upravený o modifikátor, pokud je ve hře.



Hráč si z banku vezme zobrazený zdroj v hodnotě 100 Followerů, Česneků nebo Peněz, podle vlastní volby.



Symbol Záměna umožňuje zaměnit přesně 200 vlastních zdrojů jednoho druhu za 400 zdrojů stejného nebo jiného druhu z banku.



Hráč posune figurku na ukazateli baterie na kartě Mobilu o jedno, resp. o dvě políčka výše (max. na 6).



Hráč si ve kterékoli lokalitě vybere libovolného hráče a otočí 3 vrchní karty z dobíracího balíčku, následně si od hráče vezme zdroj zobrazený na kartě.



Hráč přesune hlavní figurku na jinou lokalitu.



Hráč provede akci AKTIVACE LOKALITY.



Hráč přesune hlavní figurku na jinou lokalitu a následně provede akci AKTIVACE LOKALITY.



Hráč spustí přesně jednu ze dvou vrchních aplikací ve svém Mobilu.

Kolektiv autorů:
Martin Blažko, Juraj Falát,
Rudolf Vadovič

Ilustrátor:
Rastislav Polenkovič

Zvláštní poděkování:
rodina Ďuricova,
kolektiv Ludopolis s. r. o.

(C) Copyright Afinode s. r. o.
All rights reserved.
www.ifluenceland.com

AKCE

STRANA 6–7

AKTIVACE LOKALITY



Hráč aktivuje oblast lokality, na níž se nachází jeho hlavní figurka.

Oblast – Průzkum lokality

Hráč otočí vrchní kartu z dobíracího balíčku nebo použije svoji druhou nezahranou kartu a podle barvy otočené karty si vezme zdroje.

Oblast – Nákup v lokalitě


Hráč za svoje peníze nakupuje různé zdroje, vždy podle lokality. Hodnota vlevo od šipky určuje cenu za zdroj zobrazený vpravo, který po zaplacení získává.

Oblast - Vyhlášení výzvy strana 11

Hráč pozve všechny hráče na stejnou lokalitě do hry o zdroje. Zároveň získává kartu Baron Bite.

NAHRÁNÍ VIDEO



Hráč položí nebo přemístí jednu ze svých figurek určených k nahrávání videa do Online zóny  v lokalitě, kde se nachází jeho hlavní figurka.

BOOSTOVÁNÍ



Hráč může při získání zdrojů použít aplikaci ve svém Mobilu získat dvojnásobek konkrétního zdroje.