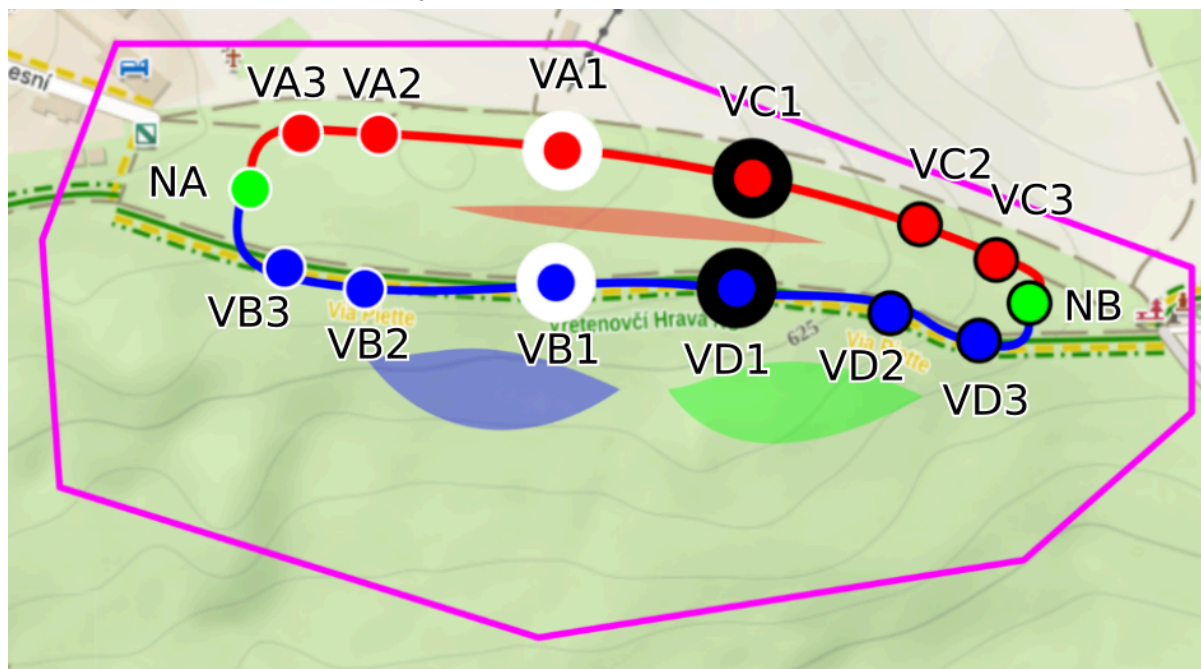


Vítej ve Vyvolávačově žlebu!

Herní území

Hra probíhá v horním lese, viz vyznačená oblast.



Cesty slouží jako dvě hlavní linky. Na linkách se za sebou nacházejí věže (kroužky). Linky končí u nexusů svých týmů (zelené kroužky).

Princip hry

Hraje se na tři kola, každé maximálně 35 minut.+ V každém kole proti sobě bojují dva týmy - vlevo a vpravo. Tým brání na každé lince postupně tři věže a útočí postupně na ty nepřátelské. Pokud na alespoň jedné lince zničí všechny tři věže, může zaútočit na nepřátelský nexus (zelená tečka). Pokud nexus zničí, kolo končí.

Kdo hraje kdy

1. oranžová vs. modrá
2. zelená vs. fialová
3. červená vs. žlutá

Oživování

Tým se může oživovat u další věže v pořadí na lince. Tedy pokud je aktivní VA1 a VB2, členové týmu se oživují na místě VA2 a VB3. Pokud je napadnutý nexus, tým se oživuje v něm.

Creepy

Zbývající čtyři týmy hrají creepy. Teamy jsou rozdělené podle věku. Liché a sudé poloviny jsou smíšené do dvou skupin (každá má v sobě tedy půlku každého týmu). Tyto dvě velké skupiny jsou pak rozděleny na poloviny – jedna operuje na horní, druhá na spodní lince. Creepy slouží jako *kanonenfutter*. Vždy se pohybují rychlostí chůze. Nikdy neútočí na hrdinu, pokud je hrdina nenapadne (ale mohou se stále vyhýbat jeho útokům). Útočí ale vždy na cizí creepy, se kterými se setkají a samozřejmě na cizí věže. Creepy se ožívují jako hrdinové, ale pouze na svojí lince. Je pro ně samozřejmě výhodné útočit najednou, ve vlně.

Věže

Věž hraje vedoucí, který stojí v předem připraveném kruhu z výstražné pásky. Každý tým má aktivní jednu věž na každé lince - ostatní jsou nenapadnutelné. Začíná se s věžemi na středu, tedy VA1, VB1, VC1, VD1. Pokud je věž zničena, vedoucí se posouvá na další pozici. Například po zničení věže VA1 se přesouvá na VA2. Po zničení třetí věže na lince se vedoucí přesouvá k nexusu; tím se nexus stává napadnutelným. Věže se aktivně brání útokům. Pokud se v jejich dostřelu (kruh z pásky) vyskytne nepřítel (cizí tým nebo creepa), věž na něj automaticky zaútočí. Přitom prioritizuje útok na nepřátelské creepy a až poté na členy týmu. Jedinou výjimkou je, pokud je v dosahu věže (páska) napaden člen týmu, kterému věž patří. Pokud se toto stane, věž začne útočit na agresory. Věž útočí ukázáním na cíl a deklarací "mrtvej". Cíl je v tu chvíli mrtev. Věž útočí rychlostí jeden útok za dvě sekundy. Na věž mohou útočit creepy a hrdinové. Pokud k ní (živý) hráč dorazí a dotkne se jí, věž ztrácí jeden život a hráč je mrtev. Creepa dává 1 damage, hrdina 2. Čím je věž blíže nexusu, tím má méně životů. Konkrétně:

1. věž	2. věž	3. věž	Nexus
50 HP	40 HP	30 HP	20 HP

Nexus

Nexus je označen kruhem. K jeho poškození stačí, aby útočník vešel dovnitř. Útočník tímto ztrácí život.

Hodnocení

Hodnotí se:

- zničení cizího nexusu a jak rychle k němu došlo
- zničení cizí věže

Pro kolo, kde tým hraje creepu, se hodnotí to samé (ovšem s o něco menší důležitostí). Protože týmy jsou coby creepy rozdělené, vyplatí se jim tedy zničit co nejvíc na obou stranách.