



SUPER TROOPER - ZJEDNODUŠENÁ PRAVIDLA

Super Trooper je karetní hra pro 2-10 hráčů. Každý hráč hraje se svým vlastním balíčkem. Na začátku hry se balíček zamíchá a hráč si přibere 7 karet.

Na začátku kola si hráč pokaždé kromě začátku hry přibere minimálně jednu kartu. Pokud má méně karet než 7, přibere si do sedmi. Horní počet karet v ruce není omezen.

AKCE

V každém kole má hráč k dispozici 3 akce . Akci lze použít pro vyložení karty, těžbu surovin nebo útok. Útočit lze pouze jednou za kolo v poslední akci (útočná akce ). Nevyužité akce se považují za těžení surovin.

KREDITY



Na začátku hry má každý hráč 5 bodů kreditu. Kredity je třeba platit za vykládání bojovníků a někdy i jiných karet. Kredity je dále možné získat pouze těžením surovin (za 1 akci těžby získá hráč 1 kredit) nebo pomocí některých karet.

REPUTACE



Reputační body je možné získat za zabíjení protihráčových bojovníků. Jakmile některý z hráčů dosáhne 20 reputačních bodů nebo více, vyhrává hru.

POPIS KARTY



typ karty

počet akcí k vyložení karty

zápas

střelba

obrana

hodnota

příslušnost

název

ikonka ilustrátora

Robot
Když útočí , získává +2 k  do konce kola. Když je napaden , získává +2 k  do konce kola.

copyright 2013 JerryLabs, ilus. DAX

= počet kreditů nutných zaplatit při vyložení karty do bitvy
= reputace získaná za zabití bojovníka

TYPY KARET



BOJOVNÍK

Základní karta nutná k obraně i útoku na protihráče.



VERCAJK

Vykládá se vždy na bojovníka a pokud je jeho uživatel zničen, zničí se i vercajk.



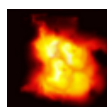
OKOLNOST

Vykládá se buďto samostatně nebo na cílenou kartu. Je-li cílená karta zničena, zničí se i okolnost. Okolnost má stálý účinek a zůstává vyložena v bitvě.



UDÁLOST

Událost má pouze jednorázový účinek a po vyložení se přesouvá do *hrobu* (hromádka zničených a použitých karet).



PŘEKVAPENÍ

Jediná karta, která se může vykládat v protihráčově kole a dokáže zrušit vyložení jeho karty či provedení jiné činnosti.



KOUZLA: OČAROVÁNÍ A ZAKLÍNADLO

Pro vyložení kouzla je třeba mít v bitvě vyloženého bojovníka - kouzelníka (sesilatele). Očarování zůstává ve bitvě, dokud je v bitvě jeho sesilatel nebo očarovaný bojovník. Zaklínadlo má pouze

jednorázový účinek.



STAVBA

Vykládá se samostatně a zůstává v bitvě.



VÁLEČNÁ ZÓNA

Vykládá se samostatně a neplatí se za ni kredity. Z válečné zóny je možné se bránit, když je váš bojovník napaden v souboji. Atributy (zápas, střelba, obrana a hodnota) zóny se pak přičtou k atributům napadeného bojovníka.



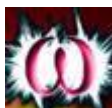
ZVÍŘE

Vykládá se na bojovníka a neplatí se za něj kredity. Atributy zvířete se sečtou s atributy jeho uživatele.

PŘÍSLUŠNOST



MEGASTAR



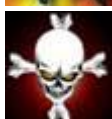
WAILING OF
NEGLECTS



FOREST



UNITED
CAPITALS



KRITE



BEZ
PŘÍSLUŠNOSTI







CANASTA
ARMA


Bojovníci se stejnou příslušností na sebe nemůžou útočit.

Vercajk s nějakou příslušností může používat pouze bojovník s danou příslušností. Stejně tak kouzla s nějakou příslušností může sesílat pouze kouzelník dané příslušnosti a ze zón s příslušností se mohou bránit pouze bojovníci této příslušnosti.

SOUBOJ

Útočit je možné až od druhého kola hry. Útok stojí 1 útočnou (poslední) akci . Útočící hráč vybere svého útočícího bojovníka, soupeřova napadeného bojovníka a taktiku (zápas  nebo střelba ).

Vyhodnocení souboje: Je-li útok (zápas nebo střelba) útočníka větší nebo roven obraně  obránce, je obránce zraněn. Zároveň však obránce opětuje útok stejnou taktikou a je-li útok obránce větší nebo roven obraně útočníka, je zraněn i útočník.


Je-li bojovník, podruhé zraněn, je zabit. Hráč, jehož karta zabila protihráčova bojovníka, získává tolik reputace, kolik byla hodnota  zabitého.

Výjimky:

- Pokud bojovník automaticky zabíjí, jsou jím zranění bojovníci rovnou zabiti.
- Pokud má některý z bojovníků první útok a jeho protivník nikoliv, vyhodnocuje se nejdříve zranění bojovníka bez prvního útoku a pokud je zraněn, již útok neoplácí.

DALŠÍ DOPLŇUJÍCÍ PRAVIDLA

ÚTOK PŘÍMO NA HRÁČE

Pokud hráč nemá žádné bojovníky, je možné útočit přímo na něj. Útočící hráč pak získává tolik reputace, kolik je polovina hodnoty  útočícího bojovníka (zaokrouhleno nahoru). Proto je možné útočit až od druhého kola hry, aby si každý hráč mohl vyložit bojovníka na svou obranu.

RECYKLACE

Jednou za kolo je možné *diskartovat* (odhodit z ruky do hrobu) 1 kartu. Díky tomu si můžete při dobírání do sedmi karet přibrat v následujícím kole o kartu více.