

Super trooper – pravidla verze 1.00

Složení balíčku a zahájení hry

Super trooper je sběratelská karetní hra, v které každý z hráčů sbírá karty a z těch pro něj nejlepších si vytvoří balíček, s kterým pak hraje. Hra je určena minimálně dvěma hráčům, kteří používají svých balíčků k eliminaci soupeře a tím pádem ke své výhře. Každý hráč potřebuje ke hře nejméně šedesát karet Super trooper a několik kostek či žetonů na zaznamenávání bodů. Ve hře jsou celkem dva typy bodů. Body kreditu představují peníze, za ně se vykládají bojovníci, kupuje výstroj či buduje opevnění a je ve hře celkem snadné jich získat větší množství. Naopak reputační body je někdy dost těžké vydělat, jejich největším zdrojem je zabíjení soupeřových bojovníků. Ten hráč, který jako první získá předem určený počet reputačních bodů, vyhrává hru. Pokud se na nějaké kartě mluví pouze o blíže neurčených bodech, jedná se vždy o body kreditu. V případě reputačních bodů to musí být vždy zmíněno.

Každý hráč si sestavuje hrací balíček individuálně dle svých vlastních přání, je jenom na něm, jaké koupené či vyměněné karty do svého balíku zařadí. Může spoléhat na útočnou strategii, či dávat přednost spíše hře v defenzívě. Žádná karta se v balíčku nemůže objevovat více jak čtyřikrát a celkem musí být karet v balíčku alespoň šedesát, ale jinak zde nejsou žádná omezení, co se skladby balíku týče.

Hra začíná tak, že si hráči navzájem zamíchají své balíčky, pak si každý přibere sedm karet a losem se určí ten, kdo začne. Hru začíná každý hráč s pěti body kreditu. Na začátku každého kola (kromě prvního kola prvního hráče) si každý hráč z vrchu svého balíčku přibere určitý počet karet. Kolik, to záleží na tom, kolik karet zrovna v ruce má, vždy si ale přibírá minimálně jednu kartu. Pokud však má karet méně než sedm, přibere si navíc tolik karet, aby jich měl v ruce právě sedm.

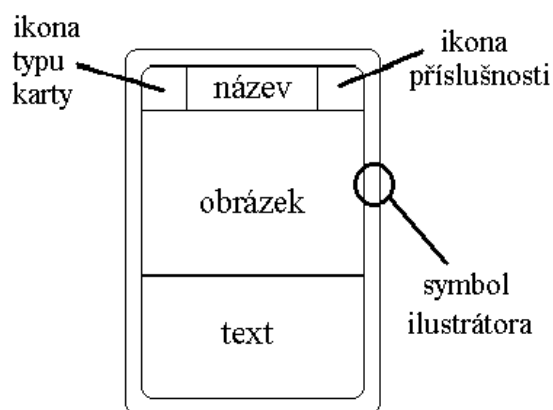
Př.: Hráč, který má na začátku svého kola pouze tři karty, si přibere další čtyři.

Přibírání karet je první věc, kterou musí každý hráč udělat ještě před provedením jakékoliv jiné činnosti ve svém kole.

Pokud má nějaký hráč na ruce hodně karet a potřebuje se jich zbavit, jednou za kolo (kdykoliv ve svém kole) může hráč odhodit 1 svou kartu ze své ruky do hrobu. Hrob je skupina karet podobná balíčku, akorát že karty v něm jsou otočeny lícem nahoru. V hrobě skončí všechny zničené či odhozené karty a kterýkoliv hráč si může kdykoliv \$svůj\$ hrob prohlédnout. Balíček takto nikdy prohlížet nelze! (Pokud k tomu nedává nějaká karta svolení.) Vždy ale platí, že po jakémkoliv prohledání kteréhokoliv balíčku je nutné balíček řádně zamíchat (pokud není rovněž zmíněno jinak). V Super trooperech má vždy text karty přednost před pravidly. Odhození karty z ruky do hrobu se nazývá diskartování a hráč k němu může být i donucen kartami.










Typy karet a příslušnost

Ve hře je několik typů karet. Zda je karta bojovník, vercajk (výstroj a výzbroj), stavba či ještě něco jiného poznáme podle ikony typu karty v levém horním rohu.



| | | | |
|---|-----------------|--|--------------|
|  | Bojovník |  | Kouzlo |
|  | Vercajk |  | Válečná zóna |
|  | Speciální karta |  | Zvíře |
|  | Stavba | | Aliance |

Výjimku tvoří Aliance, které žádnou ikonu typu karty nemají. Ikona příslušnosti v pravém horním rohu udává, z jakého státu či korporace daný bojovník pochází, nebo kterým státem či korporací je daný vercajk nebo stavba užívána. Příslušnost bojovníků bývá zpravidla jedna ze čtyř korporací nebo dvou států, vzácněji mohou být členy tajné organizace Muchy nebo mohou být zcela bez příslušnosti. V opravdu vzácných případech se mohou vyskytnout i uctívači Apokalypsy, což jsou všemi pronásledovaní odpadlíci.

| | | | | | |
|---|--------------------|---|-------------------|---|------------------|
|  | korporace Megastar |  | korporace Wailing |  | bez příslušnosti |
|  | stát Krite |  | stát Canasta |  | Organizace Muchy |
|  | korporace Capitals |  | korporace Forrest |  | Kult Apokalypsy |

Jak má příslušnost vliv na působení karty ve hře je zmíněno v kapitole Vykládání karet.

Průběh kola

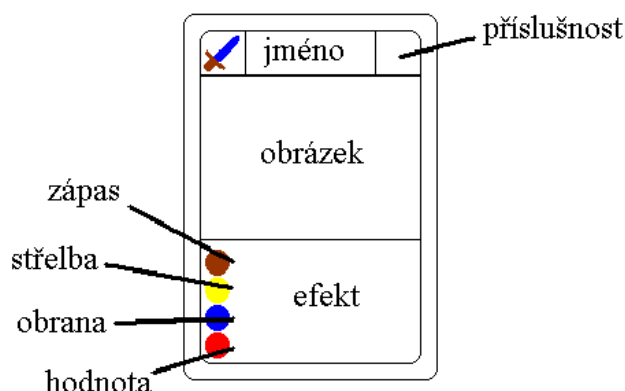
Během kola každého hráče má tento hráč k dispozici tři akce. Většina karet ke svému vyložení potřebuje právě jednu akci, z toho tedy vyplývá, že tři akce stačí k vyložení tří běžných karet. To však zdaleka neplatí vždy, jelikož existují karty vyžadující k vyložení více akcí, nebo nespotřebovávají žádné akce, nehledě na to, že v těchto akcích lze provádět plno jiných činností. Akce jsou rozděleny do dvou skupin, na neútočné a útočné. V útočné akci může hráč provádět všechny činnosti jako v neútočných akcích, ale navíc se v této akci může odehrát souboj (viz kapitola Souboj). Běžné tři akce se skládají ze dvou neútočných a poslední, třetí útočné akce. Pořadí akcí nelze zaměňovat. Pro přehlednost uvádíme různé druhy činností, které lze v jedné akci provést:

1. Vyložení karty
2. Meditace-neboli žebrání přídatků od velitelství, takto strávená akce vám přidá 1 bod kreditu
3. Útok (je-li akce útočná-viz Souboj)
4. Použití vlastnosti nějaké karty stojící 1 akci
5. Přemístění mezi sférami (tímto se budeme zabývat v kapitole Sféry)

Karty, které se vykládají kdykoliv a bez potřeby akce označujeme jako karty rychlé reakce. Tyto karty mohou být hrány kdykoliv, tzn. na začátku kola, na konci kola, mezi jednotlivými akcemi či v průběhu souboje (není-li to na kartě omezeno). Rychlými reakcemi však nemusí být vyložení karty. Některé karty, které zůstávají ve hře, mají rovněž schopnosti nevyžadující ke své aktivaci placení akcí. Rychlou reakcí může být i vyložení nějakým způsobem zlevněné karty, která za normálních podmínek rozhodně rychlou reakcí není. Hráči se ve vykládání rychlých reakcí střídají, přičemž právo na první zahrání má hráč, jehož kolo právě probíhá.

Vykládání karet

Bojovníci se vykládají, pokud není uvedeno jinak, vždy jako jednu akci. Pokud chcete nějakého bojovníka vyložit, nejen že musíte zaplatit jednu akci, ale i jeho cenu, kterou naleznete vyjádřenou atributem hodnota (zkráceně H). Ostatní atributy (zápas, střelba a obrana, zkráceně Z, S a O) vyjadřují bojovníkovi bojové schopnosti a podrobněji se jimi budeme zabývat v kapitole Souboj.



Při vykládání je tedy nutno zaplatit tolik bodů kreditu, kolik je H vykládaného bojovníka. Pokud je ve hře nějaká ovlivňující bojovníkovu H, projeví se to přirozeně na jeho ceně. Karta však musela být ve hře dříve než bojovník.

Př.: Dodo je Lesan, který všem ostatním Lesanům přidává +1 k H. Pokud je tedy Dodo ve hře a jeho majitel by vykládal nějakého dalšího Lesana, musel by zaplatit 1 bod kreditu navíc, protože Dodo by mu zvýšil jeho H o +1. Pokud by Dodo zvyšoval H i sobě(zvyšuje ji však pouze ostatním Lesanům), jeho majitel by za něj přesto neplatil žádné body navíc, jelikož jeho vlastnost začne působit, až když je ve hře a placení jeho H se odehrává ještě před tím.



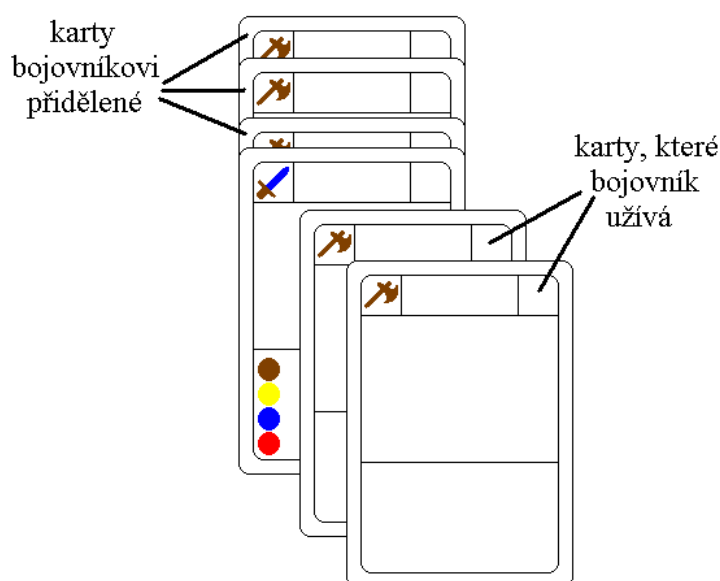
Příslušnost bojovníka naznačuje, z které korporace pochází či ke které momentálně cítí věrnost. Příslušnost je také důležitá kvůli vercajku, ty nejdrsnější bouchačky si nechává každá korporace pro sebe a poskytuje je jen svým bojovníkům. Také zde platí pravidlo, že dva bojovníci se stejnou příslušností na sebe nemůžou útočit, ale o tom více až v kapitole Souboj. Multi příslušnost je více příslušností najednou, které mají někteří bojovníci.

Vercajk se vykládá jako jednu akci. Pokud nějaký vercajk při vykládání vyžaduje nějaké placení bodů kreditu, v jeho levém dolním rohu se může objevit symbol pro H, stejně jako u bojovníků. Při jeho vykládání se pak platí daný počet bodů kreditu, stejně jako u bojovníků. Atribut H se v tomto smyslu může objevit i u jiných typů karet (speciální karty, stavby, ...). Některé vercajky mají speciální status. Mohou to být zbraně, obouruční zbraně, boty, brnění atd. Pokud není zmíněno jinak, každý bojovník může užívat maximálně jedno brnění, jedny boty, jedno vozidlo a dvě zbraně nebo jednu obouruční zbraň. Pokud má vercajk nějakou příslušnost v ikoně příslušnosti, znamená to, že může být přidělen pouze bojovníkovi s danou příslušností. Některé vercajky mají omezenou skupinu uživatelů, kterým mohou být přiděleny.

Př.: Karta Kyblíček & lopatička může být přidělena pouze dítěti.

Přidělení znamená vyložení vercajku na určitého bojovníka. Bojovník, na kterého byl vercajk vyložen a užívá ho, se nazývá uživatel. Mezi užíváním vercajku a jeho přidělením je podstatný rozdíl, který se týká hlavně výše zmíněných bot, brnění, zbraní a vozidel. Bojovníkovi může být přidělen libovolný počet například bot, ale užívat může pouze jedny. Na bojovníka pak působí pouze ty karty, které používá. Ty, které ne, má „na skladě“ a nemají na něj vliv. Pokud chce jeho majitel provést nějakou změnu v bojovníkově arzenálu, vždy tak může učinit na začátku kola, tato činnost se nazývá přezbrojení. Při vykládání nějakého nového vercajku ho však může hráč umístit rovnou mezi používané karty a provést tak menší

Př.: Canastský legionář používá Kanady (boty, +2 k O) a Široký meč (zbraň, +3 k Z a +1 k O). A je mu přidělena cihla (zbraň, +2 k O). Legionáři není dovoleno žádné přezbrojování, jelikož zatím může používat všechny vercajk najednou. Načež mu je přidělen Samopal S-54 (zbraň, +3 k S) a legionář může přezbrojit 1 svou zbraň. Jeho majitel se však rozhodne mu obě ponechat a Samopal S-54 dá mezi přidělené nepoužívané zbraně. Jako třetí akci vyloží vlastník Canastského legionáře Motorovou pilu (obouruční zbraň, +2 k Z a +1 k O) a rozhodne ji zařadit mezi používané zbraně. Provede tedy menší přezbrojení a Široký meč i Cihlu přemístí k Samopalu S-54. Na legionáře tedy působí momentálně pouze Kanady a Motorová pila. Na další změny ve svém arzenálu si bude muset počkat až na začátek kola svého majitele.



Vykládání **speciální karet** je velmi pestré. Nejenom, že každá stojí různý počet akcí, ale navíc některé zůstávají ve hře a některé působí pouze do konce kola. Dobu, kterou karta ve hře stráví určíme podle zeleného plus či červeného mínus pod ikonou typu karty. Plus znamená, že karta zůstává ve hře, dokud není zničena, naopak mínus logicky naznačuje, že karta má na hru vliv pouze do konce kola. Fialovým trojúhelníkem jsou označeny karty, které ve hře zůstávají déle, než do konce kola, ale po určené době ztrácí svůj efekt a jdou do hrobu. Karty se žlutým křížkem se nazývají přerušení a jsou ještě rychlejší než karty rychlé reakce. Přerušení se vykládají většinou ihned po vyložení nějaké karty, prakticky by se dalo říct *spolu* s cílovou kartou a jejich efekt tím pádem přeruší efekt přerušené karty. Číslo v rohu naproti (pod ikonou příslušnosti) nám zase uvádí, kolik akcí vyložení karty stojí (přerušení nikdy žádné akce nezabere). Většina speciálních karet má svůj cíl, který je v textu karty náležitě charakterizován.

Př.: Karta Samurajovo oko praví: „Cílený samuraj získává +3 k Z a O.“ Jejím cílem je tedy bojovník, který navíc musí být považován za samuraje. Ten se určí při vyložení Samurajova oka a těžko už bude nějak změněn.

Speciální karta se tedy vyloží na svůj cíl (podobně jako je vercajk přidělen svému uživateli) a pokud její cíl opustí hru, karta ztrácí svůj efekt a jde do hrobu. Některé speciální karty s globálními efekty však žádný cíl nemají, vykládají se pak tedy samostatně podobně jako bojovníci či stavby. Pokud se nějaká karta týká „cíleného“ např. bojovníka, znamená to, že se její cíl (tedy cílový bojovník) musí určit při vyložení karty, který zůstává cílem, dokud karta působí. Pokud se nějaká karta, která zůstává ve hře, týká „cílového“ bojovníka, znamená to, že při každém použití vlastnosti této karty se určí cíl nový.

Stavby se vykládají jako jednu akci a vždy zůstávají ve hře. Pokud stavby mají nějakou ikonu příslušnosti, žádný pevný význam tomu dán není, podrobněji je to vždy vysvětleno v efektu karty.

Kouzla se dělí do tří skupin. Kouzla kinetická mají většinou vliv na atributy bojovníků, kouzla mentální ovlivňují jejich psychiku a vyvolávací kouzla slouží k vyhledání nějaké karty v balíčku či její navrácení zpět do hry z hrobu. Aby mohlo být kouzlo vůbec vyloženo, musíte mít ve hře kouzelníka, který ho je schopen seslat. Tento bojovník se pak nazývá sesílatel. Některé kouzla působí jenom na sesílatele, některé na jakéhokoliv cílového bojovníka (viz speciální karty). Seslání kouzla zabere ve valné většině případů jednu akci, ale zda kouzlo zůstává permanentně ve hře zjistíme opět pomocí plusu nebo mínusu v pravém horním rohu pod ikonou typu karty. Stejně jako u speciálních karet i zde můžeme navíc rozlišit dočasná kouzla (s fialovým trojúhelníčkem) a kouzla přerušení (se žlutým křížkem, kouzla přerušení se stejně jako speciální karty přerušení vykládají bez výjimky bez potřeby akce, jinak by jejich efekt neměl smysl – viz speciální karty). Má-li kouzlo nějakou příslušnost v ikoně příslušnosti, znamená to, že tuto příslušnost musí mít i sesílatel kouzla. Pokud nějaké kouzlo (zejména vyvolávání) dovoluje prohledat tvou sbírku, míní se tím hrob, balíček a všechny tvé karty mimo hru (balíček je třeba jako vždy po případném prohledání zamíchat).

Válečné zóny se vykládají jako jednu akci a většinou ovlivňují všechny atributy bojovníků, proto u nich můžeme najít symboly atributů podobně jako u bojovníků (za zóny se však při vykládání žádné body neplatí, není-li to zmíněno v efektu karty jinak). Zóny však působí na bojovníky pouze při boji, takže se tím budeme zabývat podrobněji ke konci kapitoly Souboj. Má-li zóna nějakou příslušnost, můžou se z ní bránit pouze bojovníci této příslušnosti.

Zvířata se vykládají jako jednu akci, podobně jako zóny ovlivňují všechny atributy bojovníka. Pro zvíře platí vlastně všechny pravidla jako pro vozidlo. Musí být přiděleno jednomu bojovníkovi, která má stejnou příslušnost jako zvíře (má-li zvíře nějakou), může být přezbrojováno jako vozidlo a pokud není na kartě uvedeno jinak, každý bojovník může užívat maximálně jedno zvíře a nemůže najednou užívat zvíře i vozidlo. Stejně jako za válečné zóny, za zvířata se při vykládání neplatí žádné body.

Aliance se vykládají bez potřeby akce a zůstávají ve hře. Nikdy se nepřidělují žádnému bojovníkovi ani k žádné jiné kartě.

Žetony

Žetonů je plno druhů, my se zmíníme o dvou důležitých typech, vliv ostatních na hru bývá většinou vysvětlen na příslušné kartě. Žetony zůstávají ve hře stále (pokud není zmíněno jinak), dokonce i potom, co je karta, která je tam umístila, zničena. Pokud je však zničena karta, na kterou byly žetony umístěny, přirozeně jsou žetony zničeny (ovšem nejdou do hrobu). Žetonem může být i bojovník nazývaný token (daný do hry např. nějakou kartou), pro takového bojovníka přirozeně platí všechna pravidla pro normální bojovníky, akorát po smrti rovněž nejde do hrobu.

Žetony poškození jsou žetony, které bojovníkovi ubírají -1 k O. Pokud má kdykoliv kterýkoliv bojovník obranu na nule je mrtev a hráč, který mu jakýmkoliv způsobem takto O zredukoval, získává body, jakoby ho zabil v souboji (viz Souboj).

Žetony těhotenství jsou zpravidla díky efektu nějaké karty položeny na nějakou ženu (člověk ženského pohlaví – viz kapitola Pojmy – Status). Aby mohla být žena oplodněna, je většinou podmínkou, aby byl ve hře nějaký bojovník. Tento bojovník musí být ve většině případů muž, tzn. ne mutant, robot nebo zvíře a nikdy dítě ani žena. Oplodnění spočívá v tom, že se na ženu položí 9 žetonů těhotenství. Na začátku každého kola každého hráče je jeden z těchto devíti žetonů zničen. Pokud na oplodněném bojovníkovi nezbývá ani jeden z těchto žetonů, jde do hry určený bojovník (potomek). Pokud není tento bojovník nebo nějaká součást jeho efektu charakterizována, jedná se případně o 3/3/3/3 bojovníka bez příslušnosti považovaného za dítě jehož majitelem se stává majitel jeho matky. Bojovník s alespoň jedním žetonem těhotenství se nazývá těhotný bojovník. Těhotný bojovník nemůže být nikdy za žádných okolností znovu oplodněn, dokud neporodí.

Souboj

Aby mohl být souboj zahájen, musí mít útočící hráč k dispozici alespoň 1 útočnou akci Útočit se nesmí akorát v prvním herním kole (aby měl každý hráč možnost vyložit své bojovníky). Pak postupujte podle níže zmíněných bodů. Na konci každé ze zde zmíněných fází můžou hráči vykládat nebo aktivovat karty rychlé reakce.

Pozn.: Atributy bojovníka nemůžou nikdy klesnout pod nulu, pokud se tak stane, vždy se zvyšují na 0.

1. Vyhlášení útočníka a obránce: Útočící hráč vybere bojovníka, který musí být schopen zaútočit, tento bojovník se do konce souboje nazývá útočník (nebo útočící bojovník). Majitel útočníka pak určí jednoho z bojovníků protivníka, na kterého bude svůj útok směřovat. Napadený bojovník se nazývá obránce (bránící se bojovník). Aby mohl být napaden, musí mít mimo jiné odlišnou příslušnost než útočník. Pak si útočník vybere, jakou taktikou bude souboj provádět, zda zápasem, nebo střelbou. Hodnota vybraného atributu (Z nebo S) i s příslušnými modifikacemi se nazývá útok. Pokud je toto všechno určeno, některé karty povolují prohození účastníků souboje. Tím se nemyslí záměna útočníka za obránce, ale určení napadeným hráčem jiného svého bojovníka, který bude obránce. Tato schopnost se nazývá zastupování.

Př.: Speciální karta V první linii: „Cílený bojovník může v souboji zastupovat libovolného svého napadeného bojovníka.“ Znamená to, že pokud je kterýkoliv tvůj bojovník napaden, můžeš místo něj do souboje nastrčit bojovníka, kterému byla karta V první linii přidělena.

Zastupující bojovník ovšem musí splňovat všechny podmínky pro napadení, tj. za normálních okolností může být běžně napaden.

2. Vyhodnocení souboje: Má-li útočník útok stejně velký nebo větší než obráncova obrana, je obránce zraněn. Má-li obránce útok stejně velký nebo větší než útočnickova obrana, je zraněn i útočník. Z toho vyplývá, že ze souboje mohou za běžných podmínek vyjít oba bojovníci zraněni, jeden zraněn a jeden zdravý nebo oba dva nezraněni. Zraněného bojovníka otočíme o 90 stupňů a je-li bojovník podruhé zraněn, je mrtev (pozn.: někteří bojovníci musí být zraněni vícekrát).

Př.: Dříve zmiňovaný Dodo z Krite 5/4/3/3 útočí na Robocopa 10/10/10/10. Dodo je tedy zraněn, ať útočí zápasem nebo střelbou, a Robocopovi se nic nestane.

3. Přidělení bodů: Všechny mrtvé bojovníky dej do hrobu a hráč, jehož bojovník svého protivníka zabil, získává tolik reputačních bodů, kolik byla H zabitého bojovníka. Pokud má však nouzi o body kreditu, může si místo reputačních bodů připočíst stejný počet bodů kreditu.

Zde jsou zmíněny další doplňující pravidla k souboji. Je samozřejmé, že pokud by oba hráči hráli většinu bojovníků se stejnou příslušností, hra by skončila v patu, a proto může být po dohodě **zrušeno pravidlo o útočení** na stejnou příslušnost (nehledě na to, že je plno karet, které to dovolují).

Obrana v zóně je považována za rychlou reakci a provádí se po 1. fázi souboje. Po tom, co jsou útočník s obráncem definitivně určeni, je možné, že obráncův majitel rozhodne, že se napadený bojovník bude bránit z nějaké zóny. Válečná zóna samozřejmě musí být ve vlastnictví majitele obránce. Na obránce pak až do konce souboje působí efekt zóny.

V některých případech můžou některé zóny působit i na útočící bojovníky, jakoby se ze zóny bránili, platí pro ně pak všechna pravidla, jakoby se z ní opravdu bránili. Každá zóna má na sobě uvedeno, v které sféře musí být bojovníci, aby se z ní mohli bránit.

Nevyhodnocování souboje je přeskočení druhé soubojové fáze, přičemž výsledek souboje je vždy předem dán. Normálně vyhodnocený souboj je souboj, v kterém jeho vyhodnocování nebylo zcela přeskočeno.

Na některých bojovnících se **místo** numerické (číselné) hodnoty **atributu** může vyskytovat **pomlčka**. Znamená to pak, že bojovník s pomlčkou místo Z nebo S nemůže útočit ani být napaden touto taktikou. Pomlčka místo obrany znamená, že bojovník nemůže být napaden vůbec, a když útočí, vyhodnocuje se pouze zranění obránce. Útočník je po vyhodnocení takového souboje automaticky zraněn.

Pokud nějaká karta vyžaduje pro svůj efekt hodnotu atributu, která není definována (např. je pomlčkou), považuje se tato hodnota za nulovou.

Během hry může nastat situace, kdy nějaký hráč nemá žádné bojovníky schopné ho bránit. Hra pak neuvázne v mrtvém bodě, poněvadž jeho protihráči získávají možnost **zaútočit** svými bojovníky **přímo na tohoto hráče**. Za takovýto útok získá útočící hráč tolik reputačních bodů, kolik je větší polovina H útočícího bojovníka. Tyto body reprezentují škody, jež útočník způsobí civilnímu obyvatelstvu nebo nechráněným vojenským objektům.

Vlastnosti karet

Vlastnosti karet je souhrn všech možností karet jakkoliv ovlivňovat hru.

Př.: Vlastností je Dodovo přidávání +1 k H všem ostatním Lesanům.

Některé vlastnosti však jsou jenom heslovitě zmíněny a nejsou nijak dál popsány (např.: automatické zabíjení, první útok, létání, ?). Tyto vlastnosti se nazývají schopnosti. Další skupinou vlastností je status, což je všechno, čím bojovník je, za co je považován (osobnost, mutant, robot, Lesan, cigán, Fuckémon, technik, atd.). Vlastnosti jsou tedy tvořeny statusem, schopnostmi a obecnými vlastnostmi. Přiblížíme si nejprve několik statusů s důležitou funkcí a rozebereme některé schopnosti bojovníků.

Automatické zabíjení - Pokud bojovník s automatickým zabíjením zraní v souboji svého protivníka, není pouze zraněn, ale automaticky zabít a to i pokud musí být zraněn vícekrát. Bojovníci, kteří nemůžou být automaticky zabiti však vyvážnou v souboji s automaticky zabíjejícím protivníkem vždy bez zranění.

Př.: Pokud spolu bojují dva 4/4/4/4 bojovníci s automatickým zabíjením, oba dva zemřou.

Fuckémoni - Všichni fuckémoni jsou považováni za mutanty.

Kouzelníci - Prostřednictvím bojovníků považovaných za kouzelníky můžete vykládat (sesílat) kouzla.

Létání, plavání, potápění - Umožňují přesun mezi sférami a pobyt v nich. Viz kapitola Sféry.

Náboje - Náboje jsou vercajk, který se přikládá k nějaké střelné zbrani (což je zbraň, která zvyšuje S uživatele), platí pro ně prakticky stejná pravidla jako pro karty vylepšení.

Nemrtví - Každý nemrtvý bojovník obdrží každý den ?2 k Z, S, O a H a každou noc +3 k Z, S, O a H (toto se přirozeně projeví na placení jejich H při vykládání).

Osobnost - Bojovník, který je osobností, může být ve hře maximálně jednou a podruhé může být vyložen pouze pokud byl už ve hře není (to samé platí o unikátním vercajku, stavbách atd.).

První útok - Nezávisle na tom, zda je tento bojovník útočník či obránce, účastní-li se souboje zaútočí vždy jako první a vyhodnocuje se zranění jeho protivníka. Přičemž je-li útok bojovníka s prvním útokem větší než protivníková O, vyhodnocování souboje končí, protivník je pak tedy zraněn. Zranit bojovníka s prvním útokem může tedy pouze takový bojovník, který sám vyvážne bez zranění (nebo má rovněž první útok). Pokud spolu totiž bojují dva bojovníci s prvním útokem, souboj probíhá, jako by jej ani jeden neměli.

Spojení - Pokud má nějaký bojovník schopnost spojení s nějakým jiným bojovníkem, můžeš je na začátku kola spojit v jednoho bojovníka (druhý bojovník schopnost spojení mít nemusí). Jejich atributy se sečtou a všechny jejich vlastnosti jim zůstávají a nadále se

považují za jednoho bojovníka (akorát můžou používat dvojnásobný počet zbraní, brnění, atd.). Pokud i druhý bojovník má schopnost spojení s určitým bojovníkem, můžou se na začátku kola opět spojit (takže jich může být ve spojení 3 a více). Ve spojení může být tedy libovolný počet bojovníků, ale maximálně jeden z nich nemusí mít schopnost spojení. Jednou spojené bojovníky už nelze žádným způsobem zpět rozpojit (pokud to opět nedovoluje nějaká karta).

Př.: Decker má spojení s každým robotem, může se tedy spojit s libovolným robotem, který nemusí mít schopnost spojení. Spojí-li se však s Elektrickým elementálem, který má spojení s každým deckerem i robotem, můžou k sobě tedy přibrat třetího bojovníka, který nemusí mít schopnost spojení, musí to však být robot.

Technik nebo decker - Technik a decker je vlastně dvojí pojmenování pro to samé. Pokud bychom se chtěli hlouběji rýpat ve významu slova, technik by byl specialista na hardware a decker na software, v Super trooperech to však nemá na hru žádný vliv. Všechny karty pro deckery jsou určeny i pro techniky a všechny karty působící na techniky mají stejný efekt i na deckery. Každý technik je tedy automaticky považován za deckera a naopak každý decker za technika.

Vylepšení pro ... - Vylepšením může být bojovník, vercajk, speciální karta či stavba. Příkladá se zpravidla jako 1 akce (u speciálků to je určeno akčním číslem v příslušné kolonce) ke kartě, pro kterou je vylepšení určeno. Vylepšení je po vyložení spjato s vylepšenou kartou, takže pokud ta změní majitele či uživatele nebo je zničena, stejně dopadne i toto vylepšení.

Sféry

Bojovníci se mohou celkem vyskytovat ve čtyřech sférách. Pokud není zmíněno jinak, každý bojovník je vyložen a nachází se na zemi. Bojovníci s létáním mají možnost vyletět do vzduchu, bojovníci s plaváním se mohou ocitnout na hladině a bojovníci s potápěním jsou schopni se ponořit do mořských hlubin. Přesun mezi sférami trvá vždy jednu akci. Trochu komplikovaným pravidlem je omezení taktiky pro spolu bojující bojovníky z různých sfér. Platí zde pravidlo, že pokud jsou bojovníci ve stejné sféře, mohou se navzájem napadnout jak zápasem, tak střelbou. Pokud jsou v různých sférách, pro přehlednost uvádíme tabulku, kterou taktikou může útočník obránce napadnout. V prvním řádku je sféra obránce, v prvním sloupci sféra útočníka.

| útočník\obránce | Země | Vzduch | Na hladině | Pod vodou |
|-----------------|------|--------|------------|-----------|
| Země | Z, S | S | S | Nic |
| Vzduch | Z, S | Z, S | Z, S | Nic |
| Na hladině | S | S | Z, S | S |
| Pod vodou | nic | Nic | Z, S | Z, S |

Pokud je nějaký bojovník v určité sféře a protihráč tam žádného bojovníka nemá, může tento bojovník útočit přímo do hráče, i když má jiné bojovníky v jiných sférách. Aby byl hráč krytý ze všech stran, měl by mít bojovníka v každé sféře. Platí však pravidlo, že pokud se nějaký bojovník přesunuje mezi sférami, po zbytek kola nemůže útočit přímo na hráče (na jiné bojovníky však útočit může). Pokud nějaký bojovník ve vzduchu ztratí létání,

ihned ho přesuň na zem, hoď kostkou a dej na něj tolik žetonů poškození, kolik ti padlo. Pokud nějaký bojovník na hladině ztratí plavání, ihned ho přesuň pod vodu a pokud nějaký bojovník pod vodou nemá potápění, na konci kola je zničen (ten, kdo to způsobil, vydělává body, jakoby ho zabil).

Speciální pravidla pro Muchy

Jelikož jsou Muchy ve hře dosti silnými bojovníky, můžou být vykládány pouze pokud je ve hře nějaká karta, která jim to dovoluje (například Muchno nebo hotel Much). Všechny Muchy jsou považovány za mutanty. Muchy mohou používat jediné takové zbraně, brnění, boty a vozidla, které jsou určené pouze jim (v ikoně příslušnosti je symbol organizace Muchy), poněvadž úvahou zdravého rozumu těžko dospějeme k tomu, jak masařku vyzbrojit rotačákem (zas tak hodně totiž Muchy zmutované nejsou).

Střídání dne a noci

Některé karty svým efektem vyžadují rozdělení herních kol na dny a noci. Rozlišování dne a noci je přirozeně zbytečné, pokud řádný z hráčů nemá ve svém balíčku zahrnutou nějakou takovou kartu. V opačném případě, jednoduše řečeno, je jedno herní kolo den a každé druhé kolo noc. Den nebo noc začínají a končí začátkem kola hráče, který začínal, tento hráč si sám na začátku hry může vybrat, zda bude hra začínat dnem nebo nocí.

Důležité pojmy

Zde dojde k objasnění některých pojmů, herních mechanismů či sporných bodů pravidel. Pro základní pochopení principů hry nejsou tyto pravidla pro začátečníky nezbytné, při složitější hře však ujasňují některé nejednoznačnosti, které by se mohly zdát nedostatečně pravidly okomentované, či definují pojmy implicitně používané na textech jednotlivých karet.

Atributy - Z, S, O a H

Diskartování - Odhození karty z ruky do hrobu

Efekt - Efekt karty zahrnuje její název, typ, příslušnost a vlastnosti (u bojovníků ještě atributy)

Házení kostkou - Pokud nějaká karta vyzývá k házení kostkou, myslí se tím vždy šestistěnná kostka, pro zpestření hry je však možné po vzájemné dohodě používat i jiné typy kostek

Herní kolo - Herní kolo je kolo, které trvá od začátku jednoho hráčova kola až po začátek jeho příštího kola. Jinými slovy je to doba složená z jednotlivých kol všech hráčů

Hráčovo kolo - Hráčovo je kolo jednoho hráče, trvá od začátku kola do konce kola

Karty na ruce - Karty na ruce jsou karty, které během hry nejsou ani ve hře, ani v balíčku, ani v hrobě, ale v ruce některého z hráčů, karty na ruce jsou často zkráceně označovány slangovým výrazem *Ruka*.

Karty ve hře - Karty ve hře jsou karty vyložené na stole, které mají na hru bezprostřední vliv

Modifikace atributů - Modifikace jsou změny atributů bojovníků způsobené nějakými kartami. Modifikace se dělí na postihy a bonusy. Postihy atributy snižují, zatímco bonusy je zvyšují.

Multi příslušnost - Několika násobná příslušnost (bojovník je členem několika států či korporací najednou), kterou mohou mít i vercajky nebo třeba kouzla (nebo cokoliv jiného), v tom případě je mohou užívat všichni bojovníci, kteří mají danou příslušnost alespoň částečně.

Násobení atributů - Násobení atributů je jejich speciální modifikace, jež není ani postihem ani bonusem. V kombinaci s nimi se při vypočítávání hodnoty atributu nejprve aplikuje násobení a teprve potom postihy a bonusy (má-li se tedy vynásobit nějaký atribut určitou hodnotou, násobíme prakticky vždy *pouze* základní atributy). V opačném případě, pokud efekt nějaké karty vyžaduje poloviční hodnotu nějakého atributu, tuto hodnotu se vypočítá vždy i s příslušnými postihy a bonusy a v případě potřeby \$vždy\$ se zaokrouhluje nahoru.

Nemodifikované atributy - Neboli základní atributy, jsou atributy uvedené na kartě bojovníka před tím, než jsou ovlivněny nějakou modifikující kartou.

Nezničitelnost - Nezničitelný bojovník nemůže být žádným způsobem za žádných okolností zraněn, zabit, zničen, vyřazen ze hry, obětován, vrácen do ruky či do balíčku jeho majitele, nemůže ztratit svůj efekt a jít do hrobu a nepůsobí na něj žetony poškození (prostě nemůže opustit hru žádným způsobem).

Numerický atribut - Numerický atribut je běžný atribut vyjádřený číslem (a ne pomlčkou).

Obětování nějakého bojovníka - Obětování je dobrovolné zbavení se nějakého ze svých bojovníků (např. kvůli efektu nějaké karty, obětovány mohou být popř. i jiné typy karet), pokud takto bojovník opustí hru, nikdo za něj nezískává vítězné body.

Odemílání - Odemlení je přesun karty z vrchu nějakého balíčku rovnou do hrobu.

Opuštění hry - Opuštění hry je jakékoliv zabití, zničení či zlikvidování jakékoliv karty, její zamíchání do balíčku majitele či vrácení na ruku atd. Pokud nějaká karta nemůže opustit hru určitým způsobem, který se o to snaží, proběhnou všechny efekty, jako by se tak stalo, její samotný efekt však na hru působit nepřestane a karta se ihned vrátí na své původní místo.

Permanentní efekt - Permanentní efekt je takový efekt karty, který účinkuje až do konce hry a to i v případě, kdy je zmíněná karta už dávno v hrobě nebo je dokonce vyřazena ze hry.

Pořadí zároveň probíhajících efektů - Pokud např. efekt dvou různých karet probíhá „zároveň“ např. na začátku kola, pořadí jejich vyhodnocení určuje ten hráč, jehož kolo právě probíhá.

Poškozený bojovník - Poškozený bojovník je bojovník s alespoň s jedním žetonem poškození

Protihráč - Neboli soupeř, je hráč, který hraje proti tobě

Protivník - V souboji to znamená bojovník, proti kterému daný bojovník bojuje

Remíza - Pokud oba hráči současně dosáhli vítězného limitu reputačních bodů, oba dva vyhrávají nezávisle na tom, kolik jich mají.

Spoluhráč - Kolega při týmové hře

Status - Každý bojovník patří do jedné z těchto čtyř skupin: roboti, mutanti, zvířata nebo lidi (někteří bojovníci dokonce patří do několika najednou) a každý člověk je buď žena, muž nebo dítě.

Špatná ruka - Pokud nějaký hráč na začátku hry využije tohoto pravidla, své karty na ruce zamíchá do svého balíčku a přibere si znova, místo sedmi karet si však přibírá o 1 méně, toto pravidlo může každý hráč využít až třikrát (takže minimální počet karet na ruce na začátku hry je 4), hráč, který využil Špatnou ruku, si však na začátku prvního kola během svého kroku přibírání karet nemůže přibrat více než 1 kartu (pokud začínal, nepřibírá si nic)

Taktika - Z nebo S.

Týmová hra - Týmová je hra pro libovolný počet stejně početných skupin hráčů, spoluhráči v jedné skupině vydělávají společné reputační body (body kreditu ne) a nemůžou útočit na své bojovníky (ani na sebe).

Vlastnosti - Vlastnosti karet se skládají ze statusu, schopností a obecných vlastností (viz kapitola Vlastnosti karet).

Vylízáni - Hráč, kterému v balíčku nezbyly žádné karty a má si nějakou přibrat, prohrává automaticky hru.

Vyřazení karty ze hry - Vyřazení karty ze hry je její totální vyřazení (dokonce i mimo hrob), karta pak může být do hry vrácena pouze kartou, která vrací karty vyřazené ze hry nebo karty z tvé sbírky do hry.

Zabití či zničení svého vlastního bojovníka - Žádný hráč nemůže za běžných podmínek útočit na své vlastní bojovníky, pokud však zaviní zabití (příp. zničení za které se normálně přičítávají body) nějakého z nich, místo aby získal nějaké body, ztrácí tolik reputačních bodů, kolik byla jeho H (ani reputační body ani body kreditu nemůžou pochopitelně klesnout pod nulu).

Změna příslušnosti - Pokud je příslušnost nějakého bojovníka změněna, zároveň tímto ztrácí všechny své předešlé příslušnosti, pokud karta neuvádí, že mu jeho stará příslušnost zůstává (pak takto bojovník získává multi příslušnost)

Ztratit efekt a jít do hrobu - Tato fráze v podstatě vyjadřuje stejnou proceduru odpovídající zničení dané karty, s tím rozdílem, že pokud nějaký bojovník ztratí svůj efekt a jde do hrobu, nikdo za něj nezískává žádné body.

Veškeré dotazy týkající se pravidel, konkrétních karet či čehokoliv jiného mailujte na jerrylabs@seznam.cz. Případná FAQy uveřejníme na našich internetových stránkách (www.jerrylabs.wz.cz) a dle našich možností odpovíme.

Pravidla Super trooperů vycházejí z dnes již svými tvůrci odvržené karetní hry Doomtrooper, které tímto vzdáváme hold.

Jerry Labs team (pravidla, efekty karet, ikony):

Jaroslav Kupčík

David Sobala

Jan Sosna

David Sosna

Autoři obrázků:

Jerry Labs graphic studio (bez symbolu)

Jaroslav Kupčík



David Sobala



Jan a David Sosnovi



Marie Kupčíková



Martin Víta



Všechny obrázky označené symbolem autora jsou chráněny autorskými právy. Při tvorbě některých karet jsme se nechali inspirovat materiály z našeho širokého okolí, tyto má pak na svědomí naše grafické studio.

Všechny karty a texty na nich jsou produktem společnosti Jerry Labs, je tedy nezákonné šířit je či jakékoliv jejich součásti bez výslovného souhlasu autorů (viz Jerry Labs team). Jak je výše zmíněno, rovněž obrázky našich ilustrátorů a fotografů (opatřené příslušným symbolem) jsou chráněny autorskými právy.

© Jerry Labs, 2003