**Super Trooper: Final Conflict**

*Píše se rok 2500. Stovky let po globální apokalypse lidstvo existuje ve formě dvou zcela oddělených civilizací bez vzájemného kontaktu. Obyvatelé podzemních měst sjednocených ideologií Progresu vyznávají víru v pokrok a nekonečný růst prostřednictvím neustálého vývoje nových technologií. Lidé však přes všechna úskalí dokázali přežít i venku v pustině díky adaptaci na nové podmínky za pomoci striktní doktríny Balance – minimalismu, odříkání a dokonalému přizpůsobení se novému ekosystému.*

*Když energetické problémy měst vynutily jejich expanzi ve formě těžby a spalování biomasy z radioaktivních džunglí, začala nevyhnutelná válka. Naděje na usmíření či dialog se stala zcela nemyslitelnou. Nastal poslední střet v historii lidstva, finální konflikt.*

**Pravidla**

Super Trooper: Final Conflict je hra pro dva hráče, každý hraje s jedním balíčkem. Na začátku hry se balíčky náhodně zamíchají a každý hráč si přibere 5 karet a hru začíná s 5 mincemi. Hráči se střídají ve svých kolech a hru začíná náhodně určený hráč.

Ve hře se nachází několik typů karet určených ikonou vlevo nahoře.

Obsah obrázku světlo

Popis byl vytvořen automaticky Obsah obrázku text, žlutá

Popis byl vytvořen automaticky Obsah obrázku text, malované

Popis byl vytvořen automaticky  Obsah obrázku text

Popis byl vytvořen automaticky Obsah obrázku malované

Popis byl vytvořen automaticky  
Bojovník Vercajk Stavba Okolnost Událost Překvapení

**Průběh kola**

Na začátku kola si hráč dobere do 5 karet na ruce, pokud má méně než 5.

Následně má k dispozici 3 akce. Akci lze použít na:

* **Produkce** neboli výroba: Za jednu akci produkce získá hráč jednu minci.
* **Vyložení karty**: Vyložení karty stojí standardně jednu akci (pokud není na kartě uvedeno jinak). Při vyložení bojovníka je navíc třeba zaplatit tolik mincí, kolik je jeho hodnota 💎. Všechny karty po vyložení zůstávají vyloženy (v tzv. *bitvě*) s výjimkou událostí, které mají pouze jednorázový efekt a překvapení (viz níže).
* **Použití vlastnosti karty** vyžadující zaplacení akce – symbol @
* **Útok**: Pro útok lze použít pouze poslední třetí akce, která je tzv. útočná. Útočná akce má symbol červeného @. Útočit lze až od druhého kola hry.

Na konci kola může hráč odhodit jednu kartu ze své ruky do hromádky odhozených, použitých a zničených karet, tzv. *hrobu*.

**Překvapení**

Karty překvapení jsou speciální karty, k jejichž vykládání není potřeba žádné akce. Typicky se vykládají v soupeřově kole jako reakce na vyložení jeho karty či jinou jeho činnost. Ve svém kole může hráč vykládat překvapení pouze jako reakci na překvapení vyložené protihráčem. Na kartě překvapení je vždy popsána situace, kdy je karta použitelná a jaký je její efekt na probíhající situaci ve hře. Po každé své činnosti (jako např. vyložení karty či vyhlášení útoku) musí hráč umožnit protihráči zareagovat překvapením a teprve poté může pokračovat dál ve svém kole. Jako překvapení je možné volitelně použít i aktivování vlastnosti bojovníka, které nevyžaduje akci.

**Průběh souboje**

Útočící hráč vybere svého útočícího bojovníka a napadeného obránce protihráče. Následně určí taktiku, kterou souboj proběhne, a to buďto zápas 👊 nebo střelba 🎯. Následně dojde k vyhodnocení souboje: Pokud má útočník hodnotu útoku (👊 nebo 🎯) stejnou nebo větší, než je obráncova obrana 🛡, je obránce zraněn. Následně obránce opětuje útok a je-li hodnota jeho 👊 nebo 🎯 větší nebo rovna útočníkově 🛡, je zraněn i útočník.

Kartu zraněného bojovníka otočíme o 90°. V případě, že je nějaký bojovník podruhé zraněn, je zabit. Jeho kartu odhoď do hromádky odhozených karet zvané hrob a hráč, který jej zabil, získá tolik reputačních bodů 🏆, kolik byla jeho hodnota 💎. Hráč, který jako první získá 20 reputačních bodů, se stává vítězem hry.

**Doplňující pravidla**

**Přiložené karty:** Při vyložení vercajku je vždy nutné jej přidělit nějakému bojovníkovi, který se tak stává jeho uživatelem. Stejně tak některé okolnosti zůstávají přiložené k cílené kartě určené při jejich vyložení. Pokud karta opustí bitvu, všechny k ní přiložené karty jsou zničeny.

**Maximální výstroj:** Jeden bojovník může používat zároveň maximálně dvě zbraně (nebo jednu obouruční) a jednu zbroj.

**První útok:** Bojovník s prvním útokem v souboji útočí vždy jako první a pokud zraní protivníka, ten již útok neoplácí.

**Smrtonosnost:** Bojovníci zranění smrtonosným protivníkem jsou rovnou zabiti.

**Útok přímo na hráče:** Pokud hráč nemá ve hře žádné bojovníky, kteří by ho kryli, může protihráč zaútočit svým bojovníkem přímo na hráče. V takovém případě získává tolik 🏆, kolik je polovina 💎 útočníka (zaokrouhleno nahoru).

**Krytí před útokem:** Každý bojovník automaticky kryje hráče před útokem, někteří bojovníci se ale obdobně mohou krýt i navzájem, když jim to umožní nějaká karta. Krytí bojovníci nemohou být napadeni, ledaže by v daném kole už byl nejprve napaden kryjící bojovník. Obdobně to platí i pro útok na hráče – pokud se nějakým způsobem podaří provést více útoku za kolo (např. získáním dalších útočných akcí @), každý již napadený bojovník v tomto kole nekryje před útokem ani samotného hráče.