

# SUPER TROOPER

## Pravidla otevřené sci-fi karetní hry – verze 2.51 pro začínající hráče

Budoucnost lidstva má do idylické utopie velmi daleko. Ze zdevastované Země, zamořené radiací a chemikáliemi, byli lidé nuceni přesunout se na jinou planetu. To jim umožnil objev červích děr, časoprostorových uzlin fungujících jako jednosměrné portály ve Vesmíru.

Na nové planetě s novými možnostmi ale lidstvo předvedlo, že se ničemu nenaučilo. Dříve spolupracující státy a korporace rozjely opětovné závody ve zbrojení a nemilosrdnou informační a psychologickou válku o hojné zdroje.



Do rukou se Ti dostává karetní hra Super Trooper, kde se ocitáš v roli warlorda, jednoho z velmi málo početné hrstky svobodných lidí žijících mimo ideologické diktáty korporací. Se svobodou však přichází zodpovědnost. Warlordi ovládají svá území, kde těží suroviny, avšak musí zaručit svému lidu bezpečnost a usilovně si udržovat svou mocenskou pozici. Jediný osvědčený způsob, jak toho docílit, je využívat bohatý zbrojírenský průmysl korporací, najímat jimi vycvičené žoldáky a kupovat jimi vyrobené zbraně.

Ty a tvůj protihráč jste dva warlordi ve válečném konfliktu. Každý z vás by měl mít minimálně 54-kartový balíček karet Super Trooper. Jednotlivé karty představují bojovníky, zbraně, opevnění, kouzla a další speciální karty. Typ karty lze rozpoznat podle ikony v levém horním rohu karty.

	Bojovník		Kouzlo zaklínadlo –
	Vercajk		Kouzlo očarování –
	Okolnost		Stavba
	Událost		Válečná zóna
	Překvapení		Zvíře

Při hře se karty vykládají na stůl a bojovníci spolu soupeří na život a na smrt. Cílem hry je zabíjením bojovníků získat takovou reputaci, že už na Vás žádný bojovník nebude chtít útočit a Vy se stáváte vítězem.

Ve hře jsou proto dva typy bodů, které hráči mají. Body kreditu hráč získává těžením surovin a platí jimi za vykládání bojovníků a některých dalších karet. Body reputace hráč získává za zabíjení soupeřových bojovníků a jakmile jich má alespoň 20, vyhrává hru.

	Body kreditu		Body reputace
---	--------------	---	---------------

## ZAČÁTEK HRY

Každý hráč si přibere 7 karet. Hráči začínají s 5 body kreditu a 0 body reputace. Hráči se střídají ve svých tazích. Začne náhodně určený hráč nebo ten, který minulou hru prohrál (při opakované hře). Na začátku svého kola si hráč přibere vždy alespoň 1 kartu, kromě prvního kola začínajícího hráče. Pokud má hráč v ruce méně karet než 7, dobere si do sedmi.

Poté může karty vykládat, těžit suroviny nebo útočit. Celkově má hráč ve svém kole k dispozici 3 akce (2 neútočné akce a jednu útočnou). Akci lze použít na:




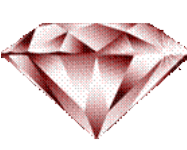
- Těžbu surovin – hráč si přidá 1 bod kreditu
- Vyložení karty – vyložení většiny karet stojí 1 akci. Kolik akcí daná karta stojí, poznáme podle počtu ikonek akce vlevo od obrázku. Za bojovníky i některé další karty se navíc musí při jejich vykládání zaplatit body kreditu. Kolik bodů je třeba, se pozná podle hodnoty karty uvedené v kolonce ve tvaru diamantu vlevo dole.
- Útok – útok lze provést pouze v poslední, útočné akci (pořadí akcí nelze zaměňovat) a útočit se může až od druhého kola hry.

## PRŮBĚH SOUBOJE

Při útoku hráč vybere jednoho ze svých bojovníků, který bude útočník a jednoho z bojovníků od soupeře, který bude obránce. Platí pravidlo, že útočník a obránce nesmí mít stejnou příslušnost, jinak nemůžou bojovat. Příslušnost je určena tím, ze kterého státu nebo korporace bojovník pochází a poznáme ji podle ikonky vpravo nahoře.

	Megastar		Krite
	Capitals		Forest
	Canasta		bez příslušnosti
	Wailing		

Kromě útočníka a obránce vybírá útočící hráč i taktiku souboje, což znamená to, zda se bude jednat o souboj na blízku (zápasem) či souboj na dálku (střelba). Každý bojovník má vlevo dole na kartě čtyři atributy (zápas, střelba, obrana a hodnota), které určují jeho kvalitu v souboji.

			
zápas	střelba	obrana	hodnota

Při vyhodnocování souboje se postupuje takto: Je-li útok (zápas či střelba) útočníka větší nebo roven obraně obránce, je obránce zraněn. Obránce však zároveň oplácí útok a tak je-li jeho zápas či střelba (podle toho, jak souboj probíhá) větší nebo roven obraně útočníka, je zraněn i útočník.

Karta se zraněným bojovníkem se pootočí o 90 stupňů. Pokud je bojovník zraněn podruhé, je zabit. Hráč, jehož karta zabije bojovníka, získává tolik bodů reputace, kolik byla hodnota zabitého. Karty zabitých bojovníků se z bitvy na stole přesouvají do hrobu, což je hromádka karet vedle balíčku, kde končí všechny zničené či použité karty.

## SPECIÁLNÍ VLASTNOSTI V SOUBOJI

**Automatické zabíjení** – pokud bojovník, který automaticky zabíjí, má zranit bojovníka souboji, místo zranění je bojovník rovnou zabit

**První útok** – první útok znamená, že nejprve se vždy vyhodnotí to, zda svého protivníka zraní bojovník s prvním útokem a pokud se tak stane, jeho protivník poté neoplácí útok. Pokud mají první útok oba účastníci souboje, souboj probíhá normálně.

**Spojení** – bojovníkům ve spojení se sečte dohromady zápas, střelba, obrana i hodnota a dále vystupují jako jeden bojovník. Je-li jeden z nich zničen, zničí se i druhý.

## DALŠÍ KARTY

Další karty kromě bojovníků slouží k vylepšování jejich atributů nebo nějakým jiným způsobem ovlivňují hru.

### **Vercajk**

Při vykládání vercajku se musí vždy určit, jakému bojovníkovi vercajk přidělíme. Ten se stane jeho uživatelem. Bojovníci si nemůžou vercajk mezi sebou předávat. Některý vercajk má na sobě napsáno, že je to zbraň. Každý bojovník může v jednu chvíli zároveň používat maximálně dvě zbraně nebo jednu obouruční. Dále platí, že bojovník může používat pouze jedno vozidlo a jedno brnění. Některý vercajk je určen jen pro příslušníky daného státu či korporace. Pokud má vercajk nějakou příslušnost (ikona příslušnosti), může být přidělen pouze bojovníkovi s touto příslušností. Pokud má vercajk v ikoně příslušnosti hvězdičku (bez příslušnosti), může být přidělen komukoliv.

### **Stavba**

Stavba se do bitvy vykládá mimo bojovníky a zůstává ve hře.

### **Okolnost**

Okolnost se může vykládat buďto na cílenou kartu, ke které pak zůstane přidělena a pokud je cílená karta zničena, zničí se i okolnost. Některé okolnosti se však do bitvy vykládají samostatně. Okolnosti zůstávají v bitvě.

### **Událost**

Událost je karta s jednorázovým efektem, která se po použití přesouvá do hrobu.

### **Překvapení**

Překvapení je jediným druhem karty, kterou můžete zahrát v soupeřově kole. Překvapení většinou ruší vykládání karty nebo jiné akce protihráče. Cílem překvapení bývají často karty „ve Frontě“, což

znamená právě vykládané karty, které se nacházejí mezi rukou hráče a vyloženými kartami v bitvě na stole. Zrušené karty se přesouvají do hrobu.

## **Kouzlo**

Abyste mohli vyložit kouzlo, musíte mít v bitvě vyloženého kouzelníka. Ten je pak sesilatelem kouzla. Kouzla se dělí do dvou druhů: očarování, které zůstává v bitvě, a zaklínadlo, které má jednorázový efekt a poté jde do hrobu. Pokud má kouzlo příslušnost, musí mít tuto příslušnost i sesilatel, jinak nelze kouzlo vyložit.

## **Válečná zóna**

Válečná zóna se vykládá do bitvy samostatně. Nemusí se za ni platit kredity. Jedná se o území, kde se mohou bojovníci nacházet. Pokud je bojovník v zóně, přičtou (příp. odečtou) se mu k jeho atributům bonusy a postihy zóny. Bojovníci se v zóně mohou běžně ocitnout pouze při bránění, když jsou napadeni. Existují ale i karty, které dovolují útočit ze zóny. Pokud má zóna příslušnost, mohou se v ní ocitnout pouze bojovníci dané příslušnosti.

# **POZNÁMKY**

## **Zabíjení VS zničení**

V terminologii karet je rozdíl mezi zabitím bojovníka a jeho zničením. Za zabití bojovníka získáváte reputační body, za jeho zničení (či zrušení) nikoliv.

## **Diskartování**

Diskartování znamená odhození karty z ruky do hrobu. Během svého kola může každý hráč jednu z karet na ruce „zrecyklovat“, tzn. diskartovat ji (to mu může pomoci v tom, že si příští kolo přibere více karet).

## **Cílení karet**

Pokud není na kartě výslovně zmíněno, kde se má cíl nacházet (např. „Cílený bojovník v hrobě“ nebo „Podívej se do ruky protihráče a vyber z ní jednu cílovou stavbu), musí se cíl nacházet vždy vyložený na stole (v bitvě).

## **Útok přímo na hráče**

Pokud protihráč nemá ve hře žádné bojovníky, kteří by ho mohli chránit, můžeš napadnout jeho infrastrukturu (tzv. loupení a drancování). Za útok na hráče získáváš tolik bodů reputace, kolik je polovina hodnoty útočníka (zaokrouhleno nahoru).

## **SFÉRY**

Bojovníci s vlastnostmi jako je létání, plavání a potápění se mohou přesunout do vzduchu, na hladinu či pod vodu. Těmto místům, kde se můžou bojovníci ve hře ocitnout, říkáme sféry. Běžně se všichni bojovníci vykládají a nacházejí se ve sféře „na zemi“. Přesun mezi sférami (tzv. transfer) stojí jednu akci. Aby bojovník mohl provést přesun do určité sféry, musí mít potřebnou vlastnost: létání do vzduchu, plavání na hladinu a potápění pod vodu.

V jaké sféře se bojovník nachází, má dvojí účinek. Za prvé existuje omezení použitelné taktiky při souboji bojovníků v různých sférách. Na bojovníka ve vzduchu mohou bojovníci ze země či hladiny útočit pouze střelbou a bojovníci pod vodou vůbec. Bojovníci na hladině a bojovníci na souši na sebe vzájemně mohou také útočit pouze střelbou. Bojovníci pod vodou mohou útočit pouze na bojovníky na hladině a na bojovníky pod vodou lze útočit akorát z hladiny střelbou.

	útočník	Na zemi	Ve vzduchu	Na hladině	Pod vodou
obránce					
Na zemi		Z, S	Z, S	S	nic
Ve vzduchu		S	Z, S	S	nic
Na hladině		S	Z, S	Z, S	Z, S
Pod vodou		nic	nic	S	Z, S

Druhým efektem sfér je to, že bojovník kryje hráče před útoky pouze v dané sféře. Pokud tedy máte bojovníka ve sféře, kde protihráč žádné bojovníky nemá, můžete tímto bojovníkem útočit přímo na hráče, i kdyby měl další bojovníky v jiných sférách.

## PODĚKOVÁNÍ

Chtěl bych poděkovat tvůrcům karetní hry Doomtrooper a světa Mutant Chronicles za inspiraci.

Díky patří Vlastimilu Petrášovi, Martinu Krzywoňovi, Martinu Vítovi, Davidu a Janovi Sosnovým a Davidu Sobalovi za spolupráci a pozitivní vliv na současnou podobu karet.

## LICENCE

Super Trooper je otevřená karetní hra, to znamená, že karty můžete volně šířit, kopírovat, stahovat, tisknout či dokonce i prodávat, kupující však musí být informován, že karty jsou k dispozici ke stažení zdarma a lze je volně šířit. Je třeba rovněž respektovat osobnostní autorské právo tvůrce karet. Autorem karet Super Trooper je Jaroslav Kupčik vystupující pod přezdívkou JerryLabs, jak je uvedeno na každé kartě.

Otevřená karetní hra znamená také to, že vy sami si můžete určovat složení vašeho herního balíčku před hrou a dokonce i vymýšlet nové karty Super Trooper. Nové karty je však dobré zaregistrovat do centrální databáze oficiálních karet na webu, kde mohou podlehnout drobným úpravám kvůli vyváženosti hry.

Bližší informace lze nalézt na oficiálních stránkách

<http://jerrylabs.wz.cz/supertrooper>.