

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.



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 (i opakovaně) 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 karet s pouze jednorázovým efektem: události a překvapení (viz níže).
- **Použití vlastnosti karty:** Některé vlastnosti se aktivují zaplacením akce – symbol @. Jiné lze použít kdykoliv.
- **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*. Pokud nemá v bitvě ani v ruce žádného bojovníka, může místo toho odhodit všechny karty z ruky.



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 nějaké karty, 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 útočnickově , je zraněn i útočník.

Kartu zraněného bojovníka otočíme o 90°. V případě, že je nějaký bojovník podruhé zraněn, je zabit. Jeho kartu odhod' 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, který má vlastnost prvního útoku, v souboji útočí vždy jako první a pokud zraní protivníka, ten již útok neoplácí (pokud sám nemá rovněž první útok).

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: Někteří bojovníci mohou mít vlastnost, že kromě hráče kryjí před útokem i ostatní bojovníky. Jakmile je však takový bojovník napaden, po zbytek kola již nekryje žádné bojovníky ani hráče samotného. Toho však lze využít pouze v případě, že se nějakým způsobem podaří provést více útoku za kolo (např. získáním dalších útočných akcí @).

Dobrání balíčku: Ve chvíli, kdy v některém z balíčků nezbývají žádné karty, hra okamžitě končí a vyhrává hráč s nejvíce .