

POČÍTAČOVÝ EXPERT

3

2

4

4

Technik. Všichni technici v bitvě získávají +1 k a . Za každého dalšího technika v bitvě získává Počítačový expert dalších +1 k , , a .

copyleft 2014 JerryLabs

POČÍTAČOVÝ EXPERT

3

2

4

4

Technik. Všichni technici v bitvě získávají +1 k a . Za každého dalšího technika v bitvě získává Počítačový expert dalších +1 k , , a .

copyleft 2014 JerryLabs

POČÍTAČOVÝ EXPERT

3

2

4

4

Technik. Všichni technici v bitvě získávají +1 k a . Za každého dalšího technika v bitvě získává Počítačový expert dalších +1 k , , a .

copyleft 2014 JerryLabs

POČÍTAČOVÝ EXPERT

3

2

4

4

Technik. Všichni technici v bitvě získávají +1 k a . Za každého dalšího technika v bitvě získává Počítačový expert dalších +1 k , , a .

copyleft 2014 JerryLabs

TECHNO SQUATTER

4

4

4

4

Pirát, technik, anarchista
Když vstoupí do bitvy, podívej se do ruky cílového protihráče a jednu kartu mu ukradni do své ruky.

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

TECHNO SQUATTER

4

4

4

4

Pirát, technik, anarchista
Když vstoupí do bitvy, podívej se do ruky cílového protihráče a jednu kartu mu ukradni do své ruky.

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

TECHNO SQUATTER

4

4

4

4

Pirát, technik, anarchista
Když vstoupí do bitvy, podívej se do ruky cílového protihráče a jednu kartu mu ukradni do své ruky.

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

TECHNO SQUATTER

4

4

4

4

Pirát, technik, anarchista
Když vstoupí do bitvy, podívej se do ruky cílového protihráče a jednu kartu mu ukradni do své ruky.

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

AWILDA

4

2

8

6

Osobnost. Pirát. Všichni Piráti získávají +3 k a . Na konci svého kola vyber cílového Piráta. Na konci protihráčova kola je tento Pirát vyléčen.

copyleft 2014 JerryLabs

AWILDA

4

2

8

6

Osobnost. Pirát. Všichni Piráti získávají +3 k a . Na konci svého kola vyber cílového Piráta. Na konci protihráčova kola je tento Pirát vyléčen.

copyleft 2014 JerryLabs

AWILDA

4

2

8

6

Osobnost. Pirát. Všichni Piráti získávají +3 k a . Na konci svého kola vyber cílového Piráta. Na konci protihráčova kola je tento Pirát vyléčen.

copyleft 2014 JerryLabs

AWILDA

4

2

8

6

Osobnost. Pirát. Všichni Piráti získávají +3 k a . Na konci svého kola vyber cílového Piráta. Na konci protihráčova kola je tento Pirát vyléčen.

copyleft 2014 JerryLabs

KAPITÁN JACK SMRADDOW

6

6

3

5

Osobnost. Technik. Pirát. Techno squatter. Houmles a alkoholik. Pokud máš za začátku svého kola v bitvě alespoň 3 zraněné Piráty, vyléčí všechny své Piráty.

copyleft 2014 JerryLabs

KAPITÁN JACK SMRADDOW

6

6

3

5

Osobnost. Technik. Pirát. Techno squatter. Houmles a alkoholik. Pokud máš za začátku svého kola v bitvě alespoň 3 zraněné Piráty, vyléčí všechny své Piráty.

copyleft 2014 JerryLabs

KAPITÁN JACK SMRADDOW

6

6

3

5

Osobnost. Technik. Pirát. Techno squatter. Houmles a alkoholik. Pokud máš za začátku svého kola v bitvě alespoň 3 zraněné Piráty, vyléčí všechny své Piráty.

copyleft 2014 JerryLabs

KAPITÁN JACK SMRADDOW

6

6

3

5

Osobnost. Technik. Pirát. Techno squatter. Houmles a alkoholik. Pokud máš za začátku svého kola v bitvě alespoň 3 zraněné Piráty, vyléčí všechny své Piráty.

copyleft 2014 JerryLabs

PUBERTÁLNÍ HACKER

3

3

2

2

Technik. Bonusy, které na něj působí díky počítači, jsou zdvojnásobeny. Když bojuje, na konci kola hod kostkou: 1: zamíchej ho do svého balíčku, 2: vrať si ho do ruky, 3: získáváš 2, 4: ztrácíš 2.

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

PUBERTÁLNÍ HACKER

3

3

2

2

Technik. Bonusy, které na něj působí díky počítači, jsou zdvojnásobeny. Když bojuje, na konci kola hod kostkou: 1: zamíchej ho do svého balíčku, 2: vrať si ho do ruky, 3: získáváš 2, 4: ztrácíš 2.

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

PUBERTÁLNÍ HACKER

3

3

2

2

Technik. Bonusy, které na něj působí díky počítači, jsou zdvojnásobeny. Když bojuje, na konci kola hod kostkou: 1: zamíchej ho do svého balíčku, 2: vrať si ho do ruky, 3: získáváš 2, 4: ztrácíš 2.

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

PUBERTÁLNÍ HACKER

3

3

2

2

Technik. Bonusy, které na něj působí díky počítači, jsou zdvojnásobeny. Když bojuje, na konci kola hod kostkou: 1: zamíchej ho do svého balíčku, 2: vrať si ho do ruky, 3: získáváš 2, 4: ztrácíš 2.

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

PAPOUŠEK

+7

+3

+3

Přiděl Pirátovi. Na konci svého kola si můžeš z hrobu vrátit do ruky 1 cílovou kartu, kterou jsi toto kolo vyložil.

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. chovzvirat.com

PAPOUŠEK

+7

+3

+3

Přiděl Pirátovi. Na konci svého kola si můžeš z hrobu vrátit do ruky 1 cílovou kartu, kterou jsi toto kolo vyložil.

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. chovzvirat.com

JOHN SYLWER

10

10

10

10

Osobnost. Pirát. Technik. Techno squatter. Automaticky zabíjí. Bonusy působící na něj jsou zdvojnásobeny. Kdokoliv zaplatí 2: Přejde pod kontrolu původního majitele (tuto vlastnost může použít kterýkoliv hráč).

copyleft 2014 JerryLabs

JOHN SYLWER

10

10

10

10

Osobnost. Pirát. Technik. Techno squatter. Automaticky zabíjí. Bonusy působící na něj jsou zdvojnásobeny. Kdokoliv zaplatí 2: Přejde pod kontrolu původního majitele (tuto vlastnost může použít kterýkoliv hráč).

copyleft 2014 JerryLabs

JOHN SYLWER

10

10

10

10

Osobnost. Pirát. Technik. Techno squatter. Automaticky zabíjí. Bonusy působící na něj jsou zdvojnásobeny. Kdokoliv zaplatí 2: Přejde pod kontrolu původního majitele (tuto vlastnost může použít kterýkoliv hráč).

copyleft 2014 JerryLabs

JOHN SYLWER

10



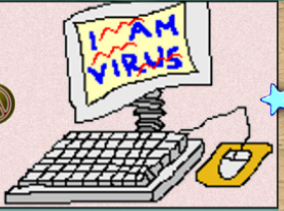



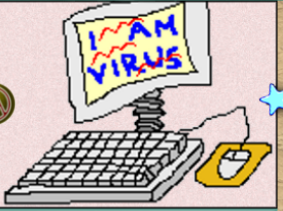



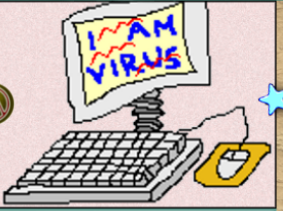



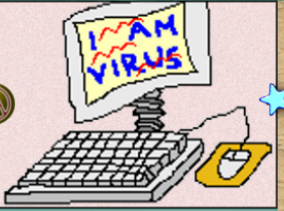



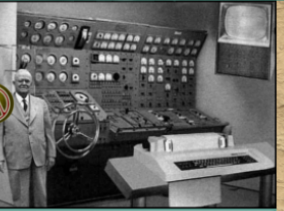




































































10

10

10



Osobnost. Pirát. Technik. Techno squatter. Automaticky zabíjí. Bonusy působící na něj jsou zdvojnásobeny. Kdokoliv zaplatí 2: Přejde pod kontrolu původního majitele (tuto vlastnost může použít kterýkoliv hráč).

copyleft 2014 JerryLabs

 POČÍTAČ   <p>Přiděl technikovi. Uživatel získává +3 k .</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs</small></p>	 POČÍTAČ   <p>Přiděl technikovi. Uživatel získává +3 k .</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs</small></p>	 POČÍTAČ   <p>Přiděl technikovi. Uživatel získává +3 k .</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs</small></p>	 POČÍTAČ   <p>Přiděl technikovi. Uživatel získává +3 k .</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs</small></p>	 VYLEPŠENÝ POČÍTAČ   <p>Uživatel získává +3 k .</p> <p>Pokud je to technik, získává místo toho +5 k .</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs</small></p>	 VYLEPŠENÝ POČÍTAČ   <p>Uživatel získává +3 k .</p> <p>Pokud je to technik, získává místo toho +5 k .</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs</small></p>
 HÁK   <p>Vylož na zraněného bojovníka a vyléčí jej. Uživatel získává +5 k  a stává se Pirátem.</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs</small></p>	 DŘEVĚNÁ NOHA   <p>Vylož na zraněného bojovníka a vyléčí jej. Uživatel získává +5 k  a stává se Pirátem.</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs</small></p>	 PÁSKA PŘES OKO   <p>Vylož na zraněného bojovníka a vyléčí jej. Uživatel získává +5 k  a stává se Pirátem.</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs</small></p>	 ULTRAFIALOVÁ PERLA   <p>Unikátní vozidlo. Počítač. Uživatel získává létání a plavání. Pirát získává navíc +4 k  a . Technik získává navíc +4 k .</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs</small></p>	 KANÓN   <p>Zaplat' jednou za kolo  : Uživatel získává +5 k  za každý Kanón, který používá. Piráti získávají dvojnásobek.</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs</small></p>	 KANÓN   <p>Zaplat' jednou za kolo  : Uživatel získává +5 k  za každý Kanón, který používá. Piráti získávají dvojnásobek.</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs</small></p>
 POKLAD   <p>Přiděl Pirátovi. Získáš . Když je Poklad zničen nebo jinak opustí bojiště, ztrácíš .</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs</small></p>	 POKLAD   <p>Přiděl Pirátovi. Získáš . Když je Poklad zničen nebo jinak opustí bojiště, ztrácíš .</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs</small></p>	 INDUKČNÍ JACHTA   <p>Vozidlo. Uživatel získává létání, plavání a +3 k . Pokud uživatel používá zároveň počítač, získává navíc +3 k  a .</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs</small></p>	 INDUKČNÍ JACHTA   <p>Vozidlo. Uživatel získává létání, plavání a +3 k . Pokud uživatel používá zároveň počítač, získává navíc +3 k  a .</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs</small></p>	 INDUKČNÍ JACHTA   <p>Vozidlo. Uživatel získává létání, plavání a +3 k . Pokud uživatel používá zároveň počítač, získává navíc +3 k  a .</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs</small></p>	 KANÓN   <p>Zaplat' jednou za kolo  : Uživatel získává +5 k  za každý Kanón, který používá. Piráti získávají dvojnásobek.</p> <p><small>copyright 2014 JerryLabs</small></p>

WHISTLE-BLOWER




Cílený bojovník se stává pirátem, technikem a přejde na tvou stranu v bitvě. Jeho předchozí majitel ztrácí tolik , kolik je jeho . Tento bojovník již nemůže změnit stranu.

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

BITCOIN MINER




Vylepšení pro počítač. Na začátku každého tvého kola získáváš  za každý tvůj počítač v bitvě.

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

BITCOIN MINER




Vylepšení pro počítač. Na začátku každého tvého kola získáváš  za každý tvůj počítač v bitvě.

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

TECHNOPÁRTY




Za každého tvého Techno squattera v bitvě ukradni cílovou protihráčovu stavbu. Do konce kola jsou tví technici o  levnější.

copyleft 2014 JerryLabs

TECHNOPÁRTY




Za každého tvého Techno squattera v bitvě ukradni cílovou protihráčovu stavbu. Do konce kola jsou tví technici o  levnější.

copyleft 2014 JerryLabs

UMĚLÁ CYBER INTELIGENCE




Vylepšení pro počítač.  : Do konce kola můžeš použít 2 cílové karty z protihráčova hrobu, jako bys je měl(a) na ruce.

copyleft 2014 JerryLabs

OTEVŘENÝ PATENT





 : Najdi si ve svém balíčku cílovou kartu a vem si ji do ruky.

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

KOPIE





Kopie zkopíruje jakoukoliv událost () ve frontě (práve vyloženou) nebo v hrobě a to včetně ceny v .

copyleft 2014 JerryLabs

KOPIE





Kopie zkopíruje jakoukoliv událost () ve frontě (práve vyloženou) nebo v hrobě a to včetně ceny v .

copyleft 2014 JerryLabs

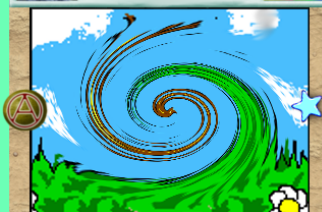
KOPIE



Kopie zkopíruje jakoukoliv událost () ve frontě (práve vyloženou) nebo v hrobě a to včetně ceny v .

copyleft 2014 JerryLabs

VYMAZÁNÍ REALITY




Cílová okolnost () v bitvě je zničena.

"Co si nepamatuju, to se nestalo."
- Jack Smraddow

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

BITCOINOVÁ BURZA




Na začátku každého tvého získáváš , pokud máš v bitvě vyložený počítač.

copyleft 2014 JerryLabs

SERVEROVNA




Ve svém kole máš k dispozici o  navíc.

copyleft 2014 JerryLabs

SERVEROVNA




Ve svém kole máš k dispozici o  navíc.

copyleft 2014 JerryLabs

SERVEROVNA





Ve svém kole máš k dispozici o  navíc.

copyleft 2014 JerryLabs

VYSOKÁ ŠKOLA HACKERSKÁ




Všichni tví bojovníci se stávají techniky. Pokud nějaký z tvých bojovníků používá počítač, získává navíc +3 k  a .

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. unaigm.deviantart.com

VEŘEJNÁ KNIHOVNA




 : Vezmi si cílovou kartu z hrobu do ruky.

copyleft 2014 JerryLabs, ilus. Lori Nix

BITCOINOVÁ BURZA



Na začátku každého tvého získáváš , pokud máš v bitvě vyložený počítač.

copyleft 2014 JerryLabs





DODÁVKA ZBOŽÍ



Příber si 3 karty.

copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

VÝHODNÝ SPONZOR



Ziskáváš 40. Všechny tyto kredity, které do konce kola neutratíš, na konci kola zase ztratíš.

copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

VÝHODNÝ SPONZOR



Ziskáváš 40. Všechny tyto kredity, které do konce kola neutratíš, na konci kola zase ztratíš.

copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

ZDRAVÁ STRAVA



všech bojovníků je zdvojnásobena.

copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

KRVAVÝ CHTIČ



Pokud nemá hráč žádné kredity, znič jednu jeho cílovou kartu v bitvě.

copyright 2014 JerryLabs

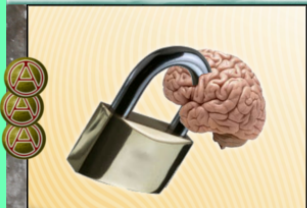
KRVAVÝ CHTIČ



Pokud nemá hráč žádné kredity, znič jednu jeho cílovou kartu v bitvě.

copyright 2014 JerryLabs

PATENT NA ROZUM



Za každé vyložení karty ti musí protivník zaplatit 3. (Nezaplatí-li, nemůže ji vyložit).

copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

ZAPOMENUTÁ POKUTA V KNIHOVNĚ



Cílový protivník ti musí zaplatit 10. Pokud tolik bodů nemá, místo toho mu ukradni jeden cílový vercajk a dej si ho do ruky.

copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

ZAPOMENUTÁ POKUTA V KNIHOVNĚ



Cílový protivník ti musí zaplatit 10. Pokud tolik bodů nemá, místo toho mu ukradni jeden cílový vercajk a dej si ho do ruky.

copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

ZAPOMENUTÁ POKUTA V KNIHOVNĚ



Cílový protivník ti musí zaplatit 10. Pokud tolik bodů nemá, místo toho mu ukradni jeden cílový vercajk a dej si ho do ruky.

copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

ZAPOMENUTÁ POKUTA V KNIHOVNĚ



Cílový protivník ti musí zaplatit 10. Pokud tolik bodů nemá, místo toho mu ukradni jeden cílový vercajk a dej si ho do ruky.

copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

NEJVÝHODNĚJŠÍ PŮJČKA BEZ RUČITELE



Cílový protivník ti musí zaplatit 15. Pokud tolik bodů nemá, místo toho mu ukradni jednu cílovou stavbu a dej si ji do ruky.

copyright 2014 JerryLabs

NELEGÁLNÍ DRAŽBA



Cílový protivník ti musí zaplatit 7. Pokud tolik bodů nemá, místo toho znič jeden jeho cílový vercajk nebo jeho cílovou stavbu a získáváš 7.

copyright 2014 JerryLabs

VYSTĚHOVÁNÍ POD MOST



Ukradni cílovou stavbu a cílového bojovníka, který je ji ovlivněn. (Oboji zůstává v bitvě a přejde na tvou stranu.) Z bojovníka se navíc stává houmleš.

copyright 2014 JerryLabs, ilus. JerryLabs

ZABAVENÍ MAJETKU



Cílový protivník ti musí zaplatit X. Pokud tolik bodů nemá, místo toho mu ukradni jednu cílovou kartu z bitvy a dej si ji do ruky.

copyright 2014 JerryLabs

ZABAVENÍ MAJETKU



Cílový protivník ti musí zaplatit X. Pokud tolik bodů nemá, místo toho mu ukradni jednu cílovou kartu z bitvy a dej si ji do ruky.

copyright 2014 JerryLabs

ZABAVENÍ MAJETKU



Cílový protivník ti musí zaplatit X. Pokud tolik bodů nemá, místo toho mu ukradni jednu cílovou kartu z bitvy a dej si ji do ruky.

copyright 2014 JerryLabs

NEJVÝHODNĚJŠÍ PŮJČKA BEZ RUČITELE



Cílový protivník ti musí zaplatit 15. Pokud tolik bodů nemá, místo toho mu ukradni jednu cílovou stavbu a dej si ji do ruky.

copyright 2014 JerryLabs

