

STRUČNÝ NÁVOD KE KARETNÍ HŘE



Chop se role jednoho z mnoha ikonických velitelů a znič základnu soupeře jako první.

Princip a cíl hry

Ve Star Wars: Unlimited proti sobě bojují dva hráči - velitelé. Oba mají svůj balíček karet a k němu kartu velitele a kartu základny. Úkolem je zničit nepřátelskou základnu pomocí útoků jednotek a událostmi, které může zahrát použitím zdrojů. Soupeře porazíš, pokud udělíš jeho základně celkové poškození alespoň ve výši jejich životů.

Základní balíček

Standardní balíček obsahuje **kartu velitele a základny** (které určují aspekty vašeho balíčku) a **minimálně 50 karet**. Každá karta může být v balíčku **maximálně 3x**.



Typy a vzhled karet

Aspekt (Aspect)

Není samostatným typem karty, ale určuje úhel pohledu (stanovisko) karty. Aktuálně je 6 druhů Aspektů.

*V základních pravidlech s předpřipravenými balíčky byste se s tímto pravidlem neměli setkat. Při zahrání karty s aspektem, který nevládníte je nutno připlatit o 2 zdroje více. Více v podrobnějších pravidlech vydavatele hry.

Jednotka (Unit)

Může útočit a případně používat své schopnosti, pokud nějaké má. Přichází do hry vyčerpaná, není-li uvedeno jinak. Dělí se na pozemní a vesmírné jednotky podle zóny, ve které bojují. Jednotky s hvězdou před jejich názvem jsou unikátní a vyložená ve hře může být pouze jedna. Pokud hráč vyloží zároveň dvě tyto stejné unikátní jednotky, tak musí jednu z nich odhodit.

Vylepšení (Upgrade)

Karty s trvalým vylepšovacím efektem, který ovlivňuje sílu a životy jednotky, případně dodává schopnosti.

Událost (Event)

Karta s jednorázovým efektem, která se po zahrání přesune do odhazovacího balíčku.

Popisky karty



- Cena (Cost)** - nutný počet zdrojů pro zahrání této karty.
- Aspekt (Aspect)** - definuje druh schopností a zohledňuje cenu útoku.
- Síla (Power)** - počet bodů zranění, které je postava schopna udělit.
- Text** - schopnosti a vlastnosti karty.
- Sběratelské číslo a jméno malíře**
- Vzácnost (Rarity)**
- Povahová vlastnost charakteru (Trait)** - mohou v průběhu hry odkazovat na jiné karty.
- Životy (HP)** - určuje životy, které karta má. Obdrží-li stejné nebo větší zranění, je karta poražena.
- Název karty** - může korespondovat s efekty některých karet
- Pozemní/Vesmírná (Ground/Space)** - určení o jaký druh jednotky (Unit) se jedná (pozemní a vesmírné).
- Druh (Type)** - jednotka (pozemní nebo vesmírná), vylepšení, událost.

Velitel (Leader)

Základní oboustranná karta, která má svůj aspekt (úhel pohledu, druh schopností).



Základna (Base)

Nejpodstatnější karta ve hře. Dokážeš ji ubránit? Základny mohou mít různé schopnosti i počet životů.

Příprava hry

- Umísti doprostřed stolu kartu základny (Base) a kartu velitele (Leader)
- Určete, kdo bude hrát jako první. Tento hráč získá token iniciativy (Initiative).
- Zamíchej svůj balíček a vezmi si **6 karet**. Pokud s nimi nejsi spokojený, zamíchej karty zpět do balíčku a vezmi si 6 nových. Tyto karty si už musíš nechat.
- Polož do hry z ruky obrázkem dolů 2 karty. Tyto karty představují zdroje (Resources), kterými platíš za hraní dalších karet a nelze již u nich využít jejich původní schopnosti (s výjimkou "Smuggle").

V dalších hrách začíná hráč, který prohrál

**grafické znázornění herní plochy naleznete na druhé straně*

Průběh hry

Hráči se v hraní střídají po každé provedené akci, dokud oba mohou (chtějí) hrát. S akcí začíná hráč s žetonem iniciativy (Initiative).

Kolo se skládá ze 2 fází:

1. Akční fáze

V této fázi můžeš provést libovolné akce z následujících.

- Zahraj kartu
- Zaútoč jednotkou
- Použij schopnost vyžadující akci
- Vezmi si iniciativu (Initiative)
- Přenechej akci nepříteli (Pass)

2. Seskupovací fáze

Tato fáze má tři po sobě jdoucí části.

- Vezmi si 2 karty
- Můžeš přidat 1 kartu do svých zdrojů
- Narovnej své karty (Ready)

První kolo

Začíná hráč s iniciativou a může zahrát kartu, použít akci karty nebo si klidně vzít iniciativu. Po provedení akce má akci soupeř, a tak se střídáte až do ukončení kola (viz. výše „Vzít si Iniciativu/Pass“, kdy následně přejdete do další fáze. V té si oba zároveň doberete 2 karty. Můžete položit 1 kartu z ruky do zdrojů a vrátit všechny karty do svislé polohy. Další kola probíhají stejně.

Hráč prohraje pouze, když na základně má alespoň tolik poškození, kolik má základna životů. Pokud hráči dojdou karty v balíčku, tak za každou, kterou si musí líznout a nemůže, umístí 3 poškození na vlastní základnu.



Akční fáze

Zahrát kartu

Vyčerpáš (otočíš o 90°) počet zdrojů ve výši ceny karty, kterou chceš zahrát. Ta přijde do hry také vyčerpána.

Zaútočit jednotkou

Vyčerpáš (otočíš o 90°) jednotku a určíš její cíl. Oba cíle získají počet žetonů poškození ve výši útoku toho druhého (základna útok nemá - obrázek na levé straně). Dosáhne-li poškození na libovolné jednotce hodnoty jejich životů nebo vyšší, je zničena.

Použití schopnosti vyžadující akci

Pokud má karta schopnost provádět akce (Action), zaplať její cenu a proved' popsany efekt. „Epic Action“ lze použít pouze jednou za hru.



Příklad: Admirál Ozzel ti umožní za cenu svého vyčerpání dát do hry jednu imperiální jednotku, která do hry přijde již připravena.



Vzít si Iniciativu/Pass

Obě akce v podstatě označují neudělat nic. Rozdíl mezi nimi je takový, že po sebrání iniciativy již nemůžeš nic udělat, zatímco při akci Pass pouze vynecháš akci. Iniciativu může v kole sebrat pouze jeden hráč. Jakmile oba hráči po sobě zvolí přenechání akce (Pass nebo Iniciativu a Pass po sobě), ukončí tak akční fázi a přecházejí do fáze seskupovací (Regroup).

Seskupovací fáze

1. Vezmi si 2 karty z vrchu svého balíčku

2. Přidej kartu mezi zdroje

Vyber z ruky jednu kartu, kterou přidej mezi své zdroje obrázkem dolů. Tato akce je volitelná, ale je vhodné stav svých zdrojů postupně zvyšovat.

3. Narovnej své karty

V posledním kroku seskupovací fáze narovnej všechny své karty do zpět do svislé polohy.

Zakončení hry

Hráč, který jako první zničí základnu soupeře, vyhrává.

Ukázka hrací plochy jednoho hráče



Hrací zóny

Jednotky rozmisťujete v okolí Základny a Velitele. Např. na jedné straně budete mít pozemní jednotky a na druhé vesmírné.

Pozemní (Ground) Aréna – zóna s pozemními jednotkami
Vesmírná (Space) Aréna – zóna s vesmírnými jednotkami

Základní schopnosti jednotek

- Ambush** – Jednotka může po příchodu do hry přejít do stavu připravenosti (Ready) a zaútočit na nepřátelskou jednotku. Pokud soupeř ale žádnou jednotku nemá, přichází do hry vyčerpáná (Exhausted).
- Bounty** - Když je jednotka zahnutá nebo poražena, tak protivník získá odměnu napsanou na kartě.
- Grit** – Za každé poškození na jednotce získává stejné množství útoku.
- Overwhelm** – Při útoku na jednotku je přebytečné poškození uděleno základně nepřítele.
- Raid X** – Při útoku bytost získá +X k poškození, které udělí.
- Restore X** – Při útoku jednotkou si kontrolující hráč vyléčí X poškození ze základny.
- Saboteur** – Jednotka ignoruje Sentinely a při útoku na jednotku se štítem zničí všechny štíty před udělením poškození.
- Sentinel** – Jednotky ve stejné aréně vždy musí přednostně útočit na tuto jednotku.
- Shielded** – Jednotka přijde do hry s tokenem Vylepšení štít.
- Smuggle** - Alternativní cena na zahrání karty ze zdrojů, přičemž je ihned nahrazena vrchní kartou balíčku.

Slovníček

Resource (Zdroj) – základní platidlo, které přichází do hry vyčerpáné (Exhaust)

Exhaust (Vyčerpáná) – karta, otočená o 90 stupňů, kterou již nelze použít pro akci v tomto kole

Ready (Připravena) – karta ve svislé poloze, použitelná pro akce

Space/Ground (Vesmír/zem) – obvykle určuje bojovou zónu

Arena – jedna ze dvou bojových zón

Hand – ruka

Deck – balíček

Base – základna

Leader - velitel



ČERNÝ RYTÍŘ

www.cernyrytir.cz