

Shabrák

Sběratelská karetní Shabrák vás přenese do středu litéch bojů sarků v aréně z pohodlí a bezpečí zpoza stolu.

Pro hru potřebujete:

- 1 kartu sarku
- 5 karet bojovníků, z čehož je přesně jedna velitelská
- alespoň 5 karet událostí
- libovolné markery (potřeba aspoň dva tučty)

V každém balíčku může být každý pojmenovaný bojovník (*tedy ne "Křupan" a "Šmucka"*) pouze jednou.

Příprava hry:

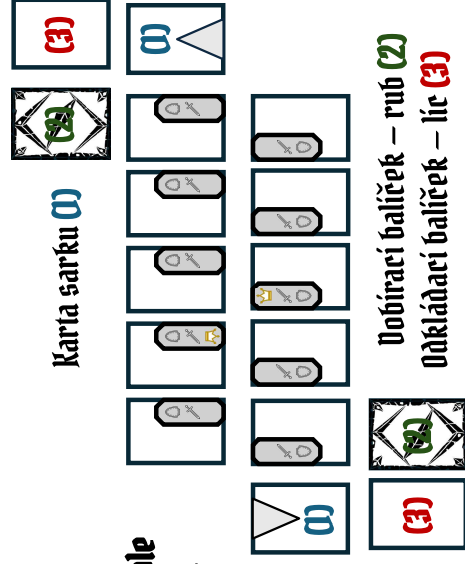
- Zamíchejte balíček událostí a položte jej lícem dolů vedle herního pole a každý vyloží svou kartu sarku.
- Oba hráči vyloží velitele do herního pole tak, aby si čelili.
- Hráči se střídají ve vykládání karet bojovníků vedle svých již vyložených bojovníků (na kteroukoliv stranu), dokud na obou stranách herního pole není 5 bojovníků. začíná hráč vyšším útokem velitele (při shodě rozhoduje obrana, pak rarity, pak náhoda).
- Dojde-li k tomu, že si nějaké karty v herním poli **nečelí**, formace se **shluknou** (vycentrují), tak aby se v obou formacích zachovalo pořadí bojovníků.
- Každý hráč si dobere 1 kartu události.

Rozložení

herního pole

na začátku

hry:



Jak hrát Shabrák

Cílem hry je vyřadit všechny soupeřovy bojovníky.

Hra je rozdělena do kol. Kola se skládají z tahů, ve kterých se hráči střídají. Začíná hráč, který první vynášel bojovníka.

Ve svém tahu hráč v libovolném pořadí:

- (pokud může) **musí** vyčerpat **přesně jednu** kartu bojovníka
 - při vyčerpání (pokud může) **musí** hráč učinit bojovníkem alespoň jednu akci: zaútočit, použít jeho schopnost, nebo oboje
- **může** zahrát libovolný počet karet událostí
- **může** použít schopnost karty sarku

Poznámka: Při vyčerpání se karta otočí o 90 stupňů, což signalizuje, že karta již nemůže být v tomto kole vyčerpána.

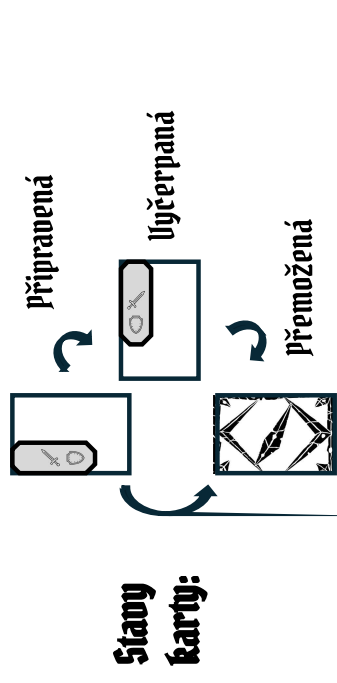
Bojovník může útočit pouze na karty v dosahu. Bojovník dosáhne na pozici přímo před sebou nebo šikmo od sebe. Bojovník má vždy dosah alespoň na jednu nejbližší kartu (včetně karet přemožených). Útokem dochází k přičítání nátlaku ve výši útočné síly na soupeřovu kartu bojovníka (signalizováno markery) v dosahu. **Pokud je počet nátlaku na bojovníkovi shodný nebo přesahující obrannou sílu tohoto bojovníka, bojovník se stává přemoženým.** Ve chvíli, kdy je bojovník přemožený, sejmu se z něj všechny body nátlaku a otočí se lícem dolů.

Poznámka: To, jaká karta je v herním poli přemožená je veřejná informace, stejně jako počet karet událostí v ruce.

Kolo končí ihned po posledním tahu, ve kterém ještě mohl být vyčerpan některý bojovník. Na konci kola se vyřadí všechny přemožené karty a dojde ke shluknutí formace. Takto vyřazené karty se už nemohou vrátit do hry.

Nové kolo začíná tím, že se všechny karty v herním poli stanou připravenými a hráč z každého bojovníka, který zůstává ve hře, sejme 1 nátlak (marker). Zároveň si každý hráč dobírá 1 kartu události za každého svého bojovníka, který byl v daném kole vyřazen. Další kolo začíná hráč, který nezačínal předchozí kolo.

Hra končí ve chvíli kdy na konci kola nemá jeden z hráčů žádného bojovníka v herním poli.



Stavy karty:

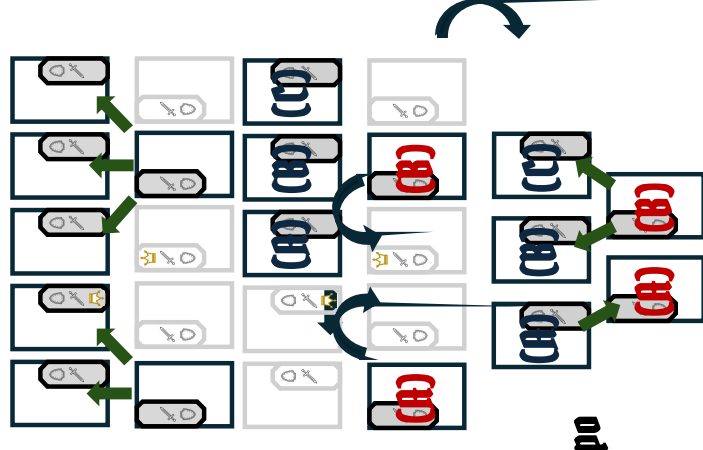
Vyčerpaná ani přemožená karta již nemůže být v tomto kole vyčerpána. Na přemožené karty nelze přidávat další nátlak nebo útočit.

Poznámka: Pokud hráč nemá žádného připraveného bojovníka a měl by být na tahu, může zahrát kartu události nebo využít aktivní schopnost karty sarku.

Poznámka: Bojovníci si čelí v případě, že jsou na pozicích přímo před sebou. Ve chvíli, kdy je v herním poli rozdíl počtu bojovníků v soupeřících sarcích liché (1 nebo 3), jeden bojovník může čelit až dvěma bojovníkům na druhé straně.

Dosah karty:

Shluknutí formace:



Dosah karet po shluknutí formace:

Shabrak

Karta bojoovnika:

Název	Sárk	Schopnost
  		
(1)	(2)	(3)

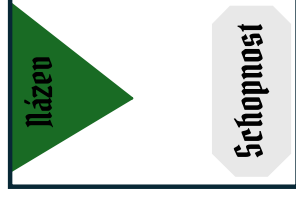
Názov	Karita
Sark	
  	
(1)	(1)
(2)	(2)
(3)	(3)

Bojovníci jsou nosnou silou sarku, který má hráči zajistit vítězství. Speciálním typem bojovníka je **velitel** (označen korunou), který může v každém sarku být pouze jeden.

Karty bojovníků a sarků ve hře mohou být připravené, vyčerpané nebo přemožené. **Připravené** karty je možné ve svém tahu aktivovat (vyčerpat) a využít jejich útok a/nebo schopnost. Tím se stávají **vyčerpanými**, což znamená, že již toho kolo nejdou aktivovat. Všechny **přemožené** karty již nejdou aktivovat a na konci kola odchází z herního pole.

Schopnost hráče bojovníků sarkusů dělá aktivní (**A**) a pasivní (**P**). Pro využití aktivní schopnosti, je potřeba kartu vyčerpat. Ve chvíli, kdy je karta přemožena, její pasivní schopnost není možné využít. Pokud z nějakého důvodu není možné využít všechny efekty schopnosti a není efekt vázaný na předchozí událost (např. formulaci "poté"), hráč musí provést maximální počet efektů.

Karla Sarku:



Úsah karet v určitých případech:

