

Shabrak

Sběratelská karetní Shabrak vás přenesse do středu litých bojů sarků v aréně z pohodlí a bezpečí zpoza stolu.

Herní balíček:

- maximálně 1 karta sarku
- 5 karet bojovníků, kde je přesně jeden velitel
- alespoň 5 karet v dobíracím balíčku
- libovolné markery (potřeba aspoň dva tucty)

V každém balíčku může být každý pojmenovaný bojovník (tedy ne "Křupan" a "Smucka") pouze jednou. Každá událost či vybavení může být v herním balíčku pouze dvakrát, kromě "Kořalka" a "Ulder Štitem".

Příprava hry:

i) Zamíchejte své dobírací balíčky a položte je lícem dolů vedle herního pole, každý hráč vyloží svou kartu sarku.

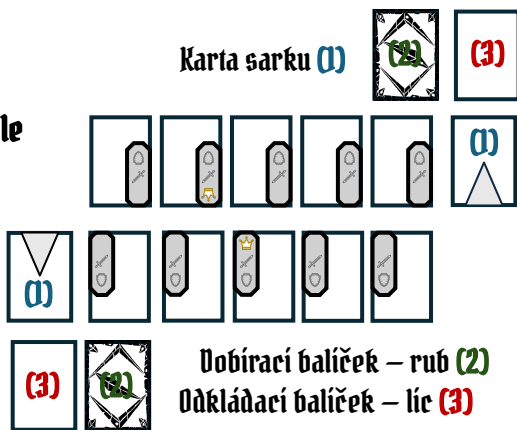
ii) Oba hráči vyloží velitele do herního pole tak, aby si čelili.

iii) 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 s vyšším útokem velitele (při shodě rozhoduje obrana, pak rarita, pak náhoda).

iv) 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.

v) Každý hráč si dobere 1 kartu události.

Rozoržení herního pole na začátku hry:



Jak hrát Shabrak

Cílem hry je vyřadit všechny soupeřovy bojovníky.

Hra je rozdělena do kol. Kola se skládají z tahů, ve kterých se hráči střídají. První kolo tahem 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
- **může** použít aktivní schopnost vybavení, které má daný bojovník nasazené.

Poznámka: Při vyčerpání se karta otočí o 90 stupňů, což signalizuje, že karta již nemůže být 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 nátlaků na bojovníkovi shodný nebo přesahující obrannou sílu tohoto bojovníka, bojovník se stává přemoženým.** Ve chvíli, kdy je bojovník přemožen, sejmu se z něj všechny nátlaky a otáčí se lícem dolů.

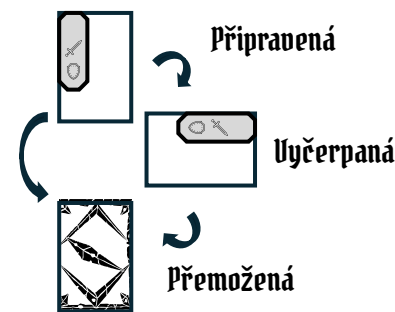
Poznámka: To, jaká karta je v herním poli přemožená je veřejná informace, stejně jako počet karet událostí v ruce.

Kolo končí ihned po posledním tahu, ve kterém ještě mohly být vyčerpané některé bojovníky. Nakonec kolo 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 hráči z každého bojovníka, který zůstává ve hře, odeberou 1 nátlak. Zároveň si každý hráč dobírá 1 kartu z dobíracího balíčku za každého svého bojovníka, který byl v daném kole vyřazen. Další kolo začíná hráč, který nezačínal předchozí kolo.

Hra končí ve chvíli když je přemožen poslední z nepřemožených bojovníků jednoho hráče.

Stavy karty:

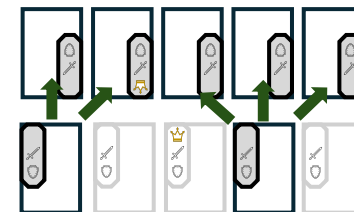


Vyčerpaná ani přemožená karta již nemůže být vyčerpana. Na přemožené karty nelze přidávat další nátlak nebo útočit.

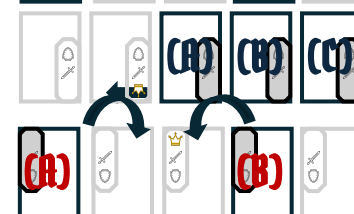
Poznámka: Pokud hráč nemá žádného připraveného bojovníka a měl by být na tahu, může zahrát kartu událostí a/nebo využít aktivní schopnost karty sarku.

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 lichý (1 nebo 3), jeden bojovník může čelit až dvěma bojovníkům na druhé straně.

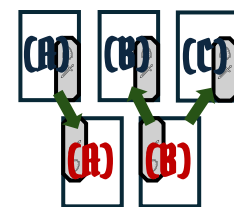
Dosah karty:



Shluknutí formace:



Dosah karet po shluknutí formace:



Doplnění

Časté pojmy:

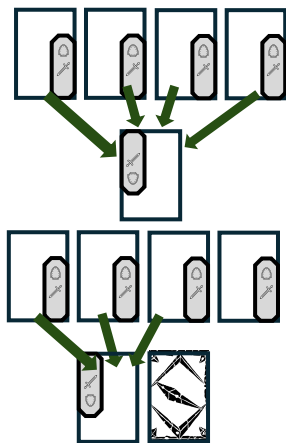
Tzv. **markery** slouží ve hře k počítání nátlaku na bojovníka. Jako marker se může použít cokoliv, od hodnoty na kostce po součet množství kamínek na kartě.

Vždy když se ve hře **zaokrouhluje**, zaokrouhlí se **nahoru** (např. polovina z 5 se zaokrouhlí na 3).

Nátlak je označení pro množství úsilí vynaloženého k tomu, aby karta na kterou je nátlak vyvíjen, byla přemožena. Přemoženou se karta stává ve chvíli, kdy je počet nátlaku na ní shodný nebo vyšší než její obranná síla.

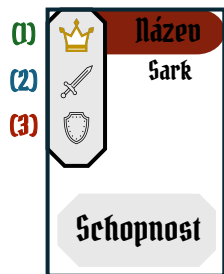
Hráčský sark se v této hře používá pro označení pěti bojovníků, které hráč zařadí do své formace. **Původní sark** bojovníka, poukazuje na sark, ze kterého pochází. V této hře však může jít do boje jakýkoliv bojovník pod jakýmkoliv sarkem.

Dosaň karet v určitých případech:



Shabrak

Karta bojovníka:



Rarita

> > (nie)
nevidaná > vzácná > běžná

Označení velitele (1)

Útočná síla (2)

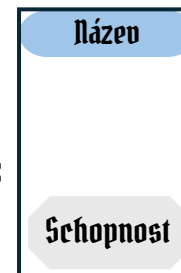
Obranná síla (3)

Bojovníci jsou nositeli sarku, kterým hráči zajistit vítězství. Speciálním typem bojovníka je **velitel** (označen korunkou), který může v každém sarku být pouze jeden.

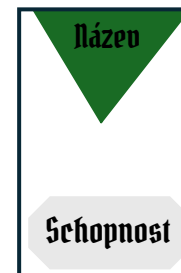
Karty bojovníků a sarků ve hře mohou být připravené, vyčerpané nebo přemožené. **Připravené** karty je možné ve svém tahu aktivovat (vyčerpat) a využít jejich útok a/nebo schopnost. Tím se stávají **vyčerpanými**, což znamená, že již toho kola nejdou aktivovat. Všechny **přemožené** karty již nejdou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

Schopnosti karet bojovníků, vybavení a sarků se dělí na aktivní (**A**) a pasivní (**P**). Pro využití aktivní schopnosti, je potřeba kartu vyčerpat. Ve chvíli, kdy je karta přemožená, její pasivní schopnost není možné využít. Pokud z nějakého důvodu není možné využít všechny efekty schopnosti a není efekt vázaný na předchozí událost (např. formulací "poté"), hráč musí provést maximální počet efektů.

Karta události:



Karta sarku:



Dobírací balíček se skládá z karet události a vybavení. Je dán jeho zamícháním na začátku hry a obecně se do něj během hry karty již nedají přidat.

Události mají jednorázový charakter zahrání, kdežto karty vybavení ve hře setrvávají do té doby, dokud bojovník s tímto vybavením není přemožen. Obecně může mít každý bojovník nasazené pouze jedno vybavení a nasadit ho může libovolný hráč.

Vybavení se vykládá pod kartu bojovníka tak, aby byl vidět buď název vybavení nebo jeho efekt. Aktivní schopnosti vybavení je samostatnou akcí a lze ji využít pouze v tahu bojovníkem, kterému vybavení náleží. **Odkládací balíček** slouží k uložení již zahranych nebo jinak využitých karet a může jimi listovat pouze hráč kterému náleží.

Čelení karet ve speciálních případech:

