

Ren Dhark Trading Card Game

Hra je určena pro dvě osoby.

Startovací balíček se skládá ze dvou frakcí: Země (Terra) spolu se spojenci (modré karty) a nepřátelé Země Roboni, Telové, Grakové atd. (červené karty). Celkem je k dispozici 68 různých karet.

Pro každou frakci existuje jedna planetární karta, jakož i bojové karty (15 lodí, 12 osob a oddílů) a šest akčních karet.

Bojové karty

Každá bojová karta obsahuje:

- ✓ příslušnost k frakci (a modrou nebo červenou značku na horním pravém okraji)
- ✓ hodnoty zdrojových bodů (bílé číslo napravo od frakce)
- ✓ bojové síla pro boj proti nepřátelským lodím/osobám/oddílům
- ✓ definice/jméno karty
- ✓ charakteristický obrázek
- ✓ bližší informace k obrázku (v šedivém poli pod obrázkem)
- ✓ zvláštní možnosti použití nebo omezení karty (v modrém poli pod tím)
- ✓ jméno nakladatelství (vlevo dole)
- ✓ číslo karty (vpravo dole); římská I pro startovací balíček číslo 1

Dodatečné vlastnosti na bojových kartách

Některé karty mají natištěné dodatečné charakteristiky. Vlevo pod obrázkem může být žluté A s číslem; A4+ například znamená, že tato karta se může ubránit nepřátelské akční kartě – s hodem kostkou od 4 (tedy 4, 5 nebo 6). Některé karty mají napravo pod obrázkem udanou červeně parasílu, což znamená: nepřátelská karta, která (viz její modré pole) má obranné schopnosti proti parasílám, může být nasazena proti této parakartě. Ještě tu může být zelené G pro protiúder; taková karta může být vynesena při jednom právě prohraném boji a to okamžitě proti nepřátelské vítězné kartě (také v tomto boji může být nasazena akční karta).

Má-li karta pod jedním ze symbolů pro loď/osobu/oddíl natištěno „-“, nemůže být karta nasazena proti odpovídajícímu protivníkovi. Nastane-li přesto taková konstelace v boji, tak hráč s „-“ automaticky prohraje!

Průběh hry

Modré a červené karty se rozloží zakryté a hráč si jednu vytáhne; barva karty pak odpovídá frakci, za kterou pak ve hře bude hrát.

Každý hráč vyloží své planetární karty. Ostatní karty se pak, rozdělené podle barev, dobře promíchají. Každý hráč si ze své hromádky vytáhne nejvýše 7 karet a vezme si je do ruky.

Modrá frakce vždy začíná hru. Modrý tudíž zaútočí na planetu červeného.

Aby mohly být nasazeny osoby/oddíly, musí nejprve vyhrát nějaká lodní karta; boj začíná tedy vždy s útokem lodí. Má-li hráč při zahájení hry méně než 2 lodní karty v ruce, může požádat, aby si svůj balíček znovu promíchal a ještě jednou si vytáhl nové karty.

Modrý hráč vytáhne z ruky jednu kartu a ohlásí protivníkovi, jaký typ karty použije, tedy loď nebo osobu

nebo oddíl, aniž by přesně prozrazoval detaily. Rudý hráč vytáhne rovněž z ruky jednu kartu a oba hráči jí současně odkryjí.

U modrého se bere v úvahu bojová hodnota karty, která odpovídá typu nepřátelské karty. Zaútočí-li loď na loď, platí pro oba bojové hodnoty pod obrázkem lodi; zaútočí-li loď na oddíl, platí u lodi bojová hodnota, kterou má loď proti oddílům, zatímco u nepřátelské karty, tedy u oddílu, se bere bojová hodnota, která platí proti lodi. K těmto natištěným bojovým hodnotám se dodatečně připočítá hod normální kostkou.

Příklad: modrý táhne lodí s hodnotami: loď: 5 / osoba: 5 / oddíl: 3 a rudý mu odpoví kartou s loď: 3 / osoba: 5 / oddíl: 4, a oba hodí kostkou 1. Modrý pak má celkem 6 a červený 4; modrý vyhraje. Vítěz, tedy modrý, položí vítěznou kartu na planetu protivníka, karta prohrávajícího je položena jako zničená.

Pokud dojde k rovnosti bodů, jsou obě zničené.

Karta, která boj vítězně přestála a nyní leží na nepřátelské planetě, nesmí být už více napadána.

Kdyby v našem příkladu vyhrál modrý, tak by byly karty modrého a červeného ze hry vyloučeny. Úspěchem vítězného obránce je tedy jen to, že zabrání obsazení domovské planety nepřátelskou kartou!

Po každém tahu si hráč ze své vlastní hromádky vytáhne nejsvrchnější kartu a dá si jí do ruky; oba hráči se při tazích střídají. Byla-li odložena více než jedna karta (je to možné v souvislosti s použitím akčních karet), pak hráč z vlastní hromádky vytáhne dvě nové karty. Každý hráč má tedy vždy na začátku boje v ruce sedm karet.

Akční karty

Dodatečně k bojovým kartám může hráč vyložit také akční kartu, pokud ještě nikdo z obou hráčů neházel. Možnosti použití akčních karet jsou popsány v modrém poli karty a platí jen pro jediný boj. Po použití je akční karta už nepoužitelná a je odstraněna ze hry.

Akční karty je možné použít jen jako dodatečné k bojovým kartám a i to jen tehdy, pokud je jejich použití možné. Žádné akční karty proto nemohou být taženy „přímo“.

Má-li hráč při zahájení hry v ruce více než 3 akční karty, může žádat, aby si svůj balíček ještě jednou zamíchal a vytáhl si nové karty.

Použijí-li oba hráči v průběhu tahu akční kartu, tak akční karta, která byla tažena nejdříve, účinkuje také nejdříve.

Hodnoty na bojových kartách a akčních kartách se sčítají.

Vítězství

Hra je vyhrána, jakmile jeden hráč:

- ✓ položí 7 lodních karet na planetu nepřátelského hráče, nebo
- ✓ položí 6 karet, z nichž jedna musí být osobou nebo oddílem,
- ✓ položí 5 karet, z nichž budou nejméně dvě kartami osob nebo oddílů

Všechno to zní jednoduše a takové to také je; ale v průběhu prvních her hráči rychle pochopí, že je potřeba určitá taktická zručnost, aby se dostali k cíli.

Další pravidla

Aby žádný hráč nebyl poškozen a zajistila se průhlednost hry, musí se dodržovat následující pravidla:

- ✓ **chybějící lodní karta během hry:** pokud hráč během hry ještě nepoložil žádnou loď na nepřátelskou planetu a současně nemá v ruce žádnou loď k dispozici pro útok, tak musí svůj tah vynechat a je na tahu opět protivník.
- ✓ **nutnost táhnout:** je-li hráč na tahu, tak musí táhnout kartu a to sice vždy bojovou kartu (výjimka: výjimečná situace v souvislosti s nedostatkem lodních karet)
- ✓ **braní karet zpět:** jsou-li jednou bojové nebo akční karty taženy, nesmí se už nikdy vzít zpět. To platí i v případě, že byly vyloženy dvě bojové a dvě akční karty a jedna bojová karta byla poražena dříve, než nepřátelská frakce mohla použít svou akční kartu.
- ✓ **použití karty Syntetů:** karta Syntetů se vezme z ruky a hodí se kostkou, zda může být použita, ještě před tím, než protivník ukáže svou kartu. Nezdaří-li se aktivace, platí karta Syntetů za zničenou a modrý hráč si musí vybrat jinou kartu. Nachází-li se červený v situaci obránce, smí červený rovněž vynést jinou kartu.
- ✓ **protiúderné karty:** když při boji není žádný vítěz, protože obě bojové karty byly zničeny po dosažení shodného počtu bodů, není samozřejmě možné použít ani žádný protiúder. Stejně tak není možné vést protiúder proti protiúderu
- ✓ **více než jeden startovací balíček:** hraje-li se hra s více než jedním startovacím balíčkem, může si každý hráč sestavit vlastní balíček. Každá karta smí ale být k dispozici maximálně dvakrát, a žádný balíček nesmí mít dohromady více než 112 nebo méně než 109 zdrojových bodů (čímž je vysvětlen význam zdrojových bodů, které jinak nemají žádný význam). Volně sestavený balíček musí splňovat následující poměry karet: nejméně 15 lodí, nejméně 12 osob/oddílů, maximálně 6 akčních karet.

Otázky a odpovědi ke hře se dají najít ve speciální rubrice na www.ren-dhark.de. Dají se tam pokládat otázky, podněty a odpovědi, které jsou všeobecného rozsahu. Na domovské stránce jsou kromě toho uvedeny zajímavosti z universa Rena Dharka.

© Unitall Verlag 2006

© vývoj hry: Hansjoachim Bernt

Pravidla z němčiny přeložil Atlan s pomocí rsc, tato verze je určena pouze k vnitřním potřebám SFK PR

Startovací balíček I: Cesta ke hvězdám

- I/1 – Nogkové – Osoba: Charaua – Vládce impéria Nogků
- I/2 – Terra – Osoba: Ren Dhark – Velitel POINT OF
- I/3 – Strážci – Osoba: Simon – lidské vědomí v tofiritovém těle tvar měničícího robota
- I/4 – Terra – Osoba: Ömer Giray – Top agent GBO – **Nasazení proti Telům a Robonům: síla +1**
- I/5 – Terra – Osoba: John Bernt – 2051: Velitel Z-66; 2057: Velitel PASADENY
- I/6 – Terra – Osoba: Anja Fieldová – Expertka na matematiku Tajemných
- I/7 – Terra – Oddíl: Černá garda – Rychlý oddíl vesmírného sboru
- I/8 – Terra – Oddíl: Černá garda – Rychlý oddíl vesmírného sboru
- I/9 – Terra – Oddíl: Vesmírný sbor – Jednotka Terranské flotily pro pozemní operace
- I/10 – Terra – Oddíl: Vesmírný sbor – Jednotka Terranské flotily pro pozemní operace
- I/11 – Synteti – Loď/Oddíl: Roj Syntetů – Kapkovité bytosti, které jsou tvořeny z energie a hmoty; hypnoticky nadané – **aktivace jen při hodu 3 a více**
- I/12 – Utareni – Oddíl: Vojáci – Humanoidní druh z planety Esmaladan
- I/13 – Strážci – Loď: NOREEN WELEAN – Poslední prstencová loď z ARKAN-12
- I/14 – Nogkové – Loď: RIOBE – Roku 2059 se účastnila bitvy o planetu Hadamar
- I/15 – Nogkové – Loď: TALKARN – Vlaková loď Charauy; 600 metrová loď – **nelze použít v pozemním boji (proti osobě/oddílu)**
- I/16 – Nogkové – Loď: NOGK – Tradiční vlajková loď vládce Nogků – **nelze použít v pozemním boji (proti osobě/oddílu)**
- I/17 – Nogkové – Loď: SEKOSUM – 600 metrová loď – **nelze použít v pozemním boji (proti osobě/oddílu)**
- I/18 – Terra – Loď: STAHLTANGO – S-křižník
- I/19 – Terra – Loď: PASADENA – S-křižník; 2057 velitel John Bernt
- I/20 – Terra – Loď: TERRA – První tofiritová prstencová loď; průměr 400 metrů
- I/21 – Terra – Loď: LUXOR – S-křižník
- I/22 – Terra – Loď: BUDVA – S-křižník
- I/23 – Terra – Osoba: Thornton Duman – Speciální agent Junction Mining Corporation
- I/24 – Terra – Loď: MEDUSA – 400 metrová loď
- I/25 – Terra – Loď: POINT OF – POINT OF INTERROGATION: 180 metrová prstencová loď Tajemných; velitel Ren Dhark
- I/26 – Terra – Loď: BLÜCHER – S-křižník; velitel: kontraadmirál Vittorio Gambini
- I/27 – Terra – Loď: Z-66 – Torpédoborec ochrany Solárního systému; 2051 velitel John Bernt
- I/28 – Terra – Akce: Globální ochranný štít – planetární ochranný štít proti kolísání galaktického magnetického pole a zbraň proti Grakům – **použitelný jen k obraně; zeslabuje nepřátele o 1 (Graky o 2)**
- I/29 – Akce: Nor-Ex – »Nor-existence«; poloenergetická životní forma o průměru více než světelné minuty, která spolkně každou hmotu – **zničí nepřátelskou loď při hodu 3+**
- I/30 – Babylon – Akce: Zlatý člověk – stovky nebo tisíce metrů vysoká socha bez tváře, která dokáže střílet ze svých rukou/hlavy – **síla +2**
- I/31 – Akce: Flurazz – Nákaza v impériu Telin – **oslabuje Tely o 3**
- I/32 – Nogkové – Akce: Antisféra – zahalí cíl do energetické sítě, která objekt vytrhne z normálního universa – **zničí nepřátele při hodu 3+**
- I/33 – Terra – Akce: Stopař Robonů – odhalí Robony díky odlišnému vzoru jejich mozkových vln – **oslabuje Robony o 2**
- I/34 – Roboni – Osoba: CAL – kolektivní vědomí na Robonu
- I/35 – Roboni – Osoba: Marek – extrémně silný mutant; zevnějšek poškozen postupující mutací
- I/36 – Roboni – Osoba: Allon Sawall – vůdce Robonů
- I/37 – Telové – Osoba: Girr-O – velitel Hvězdného mostu
- I/38 – Telové – Osoba: Dro Cimc – představitel Telského impéria
- I/39 – Nomádi – Osoba: Pakk Raff – Vrchní vůdce smečky všech Nomádů – **síla proti »parasílám« +3**
- I/40 – Nomádi – Osoba: Kloff Kruzz – voják psovitého astronautického národa – **síla proti »parasílám« +3**

- I/41 – Tel – Oddíl: Crekker – duševně zmutovaný Tel; parasíla
- I/42 – Cerashové – Oddíl: Cerashové – národ arachnoidů
- I/43 – Ratekové – Oddíl: Vojáci – tři metry vysokí humanoidi z planety Oorch
- I/44 – Amfiové – Oddíl: Vojáci – do relativní primitivy upadnuvší odštěpený národ Fanjuurů
- I/45 – Grakové – Oddíl: Gamma-bojovníci – insektoidní rasa; obklopení poloprostorovým polem
- I/46 – Roboni – Loď: NEMO – 400 metrová loď
- I/47 – Roboni – Loď: VEGA – 400 metrová loď planetární třídy
- I/48 – Roboni – Loď: OBERTH – 400 metrová loď
- I/49 – Roboni – Loď: ARCTUR – 400 metrová loď
- I/50 – Telové – Loď: DRAKHON – 800 metrová loď – nelze použít v pozemním boji (proti osobě/oddílu)
- I/51 – Telové – Loď: SPONG – dvojitá kulovitá loď – nelze použít v pozemním boji (proti osobě/oddílu)
- I/52 – Telové – Loď: OHĚŇ Z CROMARU III – Xe-Blesk
- I/53 – Telové – Loď: GSAL – vlajková loď; průměr 800 metrů – nelze použít v pozemním boji (proti osobě/oddílu)
- I/54 – Telové – Loď: MONETAR-1 – v listopadu 2057 nasazen k ochraně Hvězdného mostu
- I/55 – Ratekové – Loď: LAPAČ – průměr 100 metrů
- I/56 – G'Loornové – Loď: křižník G'Loornů – průměr 200 metrů
- I/57 – Nomádi – Loď: VÁLEČNÁ NEVĚSTA – vlajková loď Nomádů; velitel: Plepp Riff – síla proti »parasílám« +3
- I/58 – Amfiové – Loď: Amfijský křižník – platýzovitá loď Amfiů
- I/59 – Grakové – Loď: Stínový křižník 986 – 500 metrový křižník
- I/60 – Grakové – Loď: Grako-Station – Stínová stanice; nosná loď Graků; průměr 20 km – nelze použít v pozemním boji (proti osobě/oddílu)
- I/61 – Telové – Akce: Hyperbomba – experimentální explozivní hlavice Telů s enormní ničivou silou – zničí nepřítele při hodu 3+
- I/62 – Akce: Sytá smrt – hypovirus z půdy Hope; pro lidi má smrtelný průběh – použití možné jen proti Teře (osoby, oddíly, lodě); zeslabuje o 2
- I/63 – Telové – Akce: Ree – žlutavý varioplyn, který dosahuje teploty až 12'000 stupňů – nasazení proti S- respektive prstencovým lodím není možné; všechny ostatní karty -2
- I/64 – Akce: Nor-Ex – »Nor-existence«; poloenergetická životní forma o průměru více než světelné minuty, která spolkně každou hmotu – zničí nepřátelskou loď při hodu 4+
- I/65 – Akce: ertobit – označení pro prstencovou loď, jejíž konvertory Tajemných byly kvůli nedostatku paliva nastaveny na výdej energie – redukuje S- respektive prstencové lodě o 4
- I/66 – Roboni – Akce: IDV (induktor deltavln) – u člověka způsobí záchvat amoku – použitelný jen proti silám Terry (osoby, oddíly, lodě); zeslabuje o 2
- I/67 – Terra – Planeta: Terra (Sol III) – domovská planeta lidstva
- I/68 – Robon – Planeta: Robon (Giant VI) – vzdálena 2'103 světelných let od Sol; od roku 2051 využívána Gianty k usidlování lidí

FAQ

- ? Kdo může použít karty protiúderu? Útočník, který se snaží dostat se na planetu? Nebo obránce?
- Ø Karty protiúderu může použít každý prohrávající; tedy hráč, který právě prohrál boj. Je jedno, jestli byl útočníkem nebo obráncem.
- ? Nenasleduje výměna rolí automaticky po použití protiúderných karet? Příklad: modrý zahájí boj, napadne červeného a červený prohraje. Červený okamžitě zahájí protiúder – a stane se tak útočníkem. Čili: bude nový boj zahajovat zase modrý, protože byl tentokrát napaden?
- Ø To je velice důvtipné, ale neplatí to, protože protiúder nemění nic na skutečnosti, že modrý byl útočníkem: další boj bude zahajovat červený.
- ? Modrý a červený ukáží své první karty. Červený pak vytáhne akční kartu. Na kartě modrého stojí A 6. Modrý hodí kostkami 6 a odrazí červenou akční kartu; bude vyřazena ze hry, takže se obnoví původní situace. Může teď červený vytáhnout další akční kartu?
- Ø Ne, jedné a té samé bojové kartě může být přidělena jen jedna jediná akční karta. Pouze modrý by teď mohl vynést akční kartu – ovšem to by si to musel rozmyslet už předtím, protože v popisované bojové scéně modrý už házel (aby odrazil červenou akční kartu). Podle pravidel se akční karty dají vynést je tehdy, kdy nikdo z hráčů ještě neházel.
- Poznámka: vynesl-li by prohrávající nakonec protiúdernou kartu, vznikla by nová bojová situace (nezaměňovat se zahájením nového boje – mezitím se netahají žádné nové karty). Dochází k dalšímu duelu, při kterém opět každý může použít jednu akční kartu.
- ? Když se vynesou karta se žlutým A, aby zablokovala akční kartu, bude se potom házet dvakrát (kvůli aktivaci a bojové hodnotě)?
- Ø Nejprve se hází, zda byla akční karta odražena. Pokud ano, tak se hází normálně, jako v normálním bojovém kole. Pokud akční karta odražena nebyla, vezme se v úvahu nejdříve její účinek, než dojde k obvyklému bojovému kolu (to ovšem jen tehdy, pokud akční karta svého protivníka nevyřadí).
- ? Dají se karty s parasilami blokovat/zničit jen speciálními kartami, nebo jakoukoliv zcela libovolnou?
- Ø Existuje několik karet, které mají výhody v boji s parasilami a tak parasily během boje oslabují. Karty, které toto dokáží, mají v modrém textovém poli potřebný popis.