

JOHANNES KRENNER ÉS MARKUS SLAWITSCHECK JÁTÉKA

OLIVIER FAGNERE ILLUSZTRÁCIÓIVAL

SZUPERCSAPAT!

STRANDKUPA



MODULOK

Ha még nem játszottatok a *Szupercsapat!* játékkal, azt javasoljuk, hogy ne olvassátok tovább ezt a szabályt, és játsszatok párszor az alapjátékkal. Amikor már szereztetek némi tapasztalatot, csapjátok fel ezt a játékszabályt, és ismerkedjétek meg az Edzők modullal!

EDZŐK

Immáron nem az amatőr liga tagjai vagytok – híres edzők lettetek. Készítsétek fel a csapatotokat, és vessetek be trükköket, hogy megússzátok a meredek helyzeteket, és diadalmaskodjatok a többi feltörekvő versenyző felett!

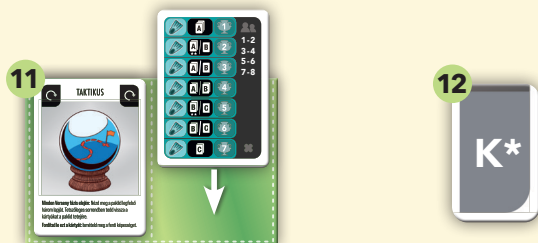
A játék előkészületei:

Csak az első alkalommal: Csúsztassatok minden edzőkártyát egy-egy dupla kártyavédő bal oldali részébe. Hagyjátok így a további játékkalkakra.



Miután a szokásos módon előkészítettétek a játékot, hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

- 10** Keverjétek meg a 16 kártyavédőzött edzőkártyát. 2-5 játékos esetén minden játékos 3 edzőkártyát húz, 6-8 játékos esetén minden játékos csak 2 edzőkártyát húz. Minden játékos 1 edzőkártyát tart meg, a többit tegyétek vissza a játék dobozába.
- 11** A bajnokságkártyákat csúsztassátok be a dupla kártyavédő jobb oldali részébe.
- 12** Amennyiben páratlan számú játékos van, adjátok hozzá a K* jelű ötödik Kiborgot a Robot paklijához. A Robotnak nincs edzője.



A játék menete

Az edzőkártyáknak egyedi **passzív** és/vagy **aktív képességeik** vannak. Amikor egy edző képessége ellentmond bármilyen játékszabálynak, akkor az edző képessége felülírja a játékszabályt.

∞ : A **passzív képességek** állandók, és minden adandó alkalommal kötelező használni azokat.

↻ : Az **aktív képességekkel** rendelkező edzőkártyák **fordulónként** egyszer használhatók, **támadás során**. Fordítsátok a kártyát képpel lefelé, hogy jelezzétek, már használtátok a képességét. A következő forduló kezdetén fordítsátok vissza az összes képpel lefelé fordított edzőkártyát.

Példa a passzív képességre

A Frissítő képességének köszönhetően Lali a hozzá legközelebbi helyre ültetheti a Zombi és az Akciófigura kártyáit, annak ellenére, hogy különböző nevük van. A magasabb erővel rendelkező kártyáit a többi helyen tárolja.



A hozzá legközelebbi helyen a kispadrón különböző nevű kártyák is lehetnek, amelyek alap ereje összesen legfeljebb 5 lehet. A verseny további részében ezeknél a kártyáknál hagyj figyelmen kívül minden hatást.

Teljes erő legfeljebb 5



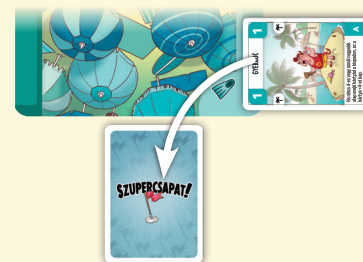
Példa az aktív képességre

Mielőtt Levi újabb kártyát csapna fel a paklijából, használja az edző képességét, hogy Gyerkőc kártyáját a kispadról a paklija tetejére tegye.

Ezután képpel lefelé fordítja az edzőkártyáját, jelezvén, hogy ebben a fordulóban már használta a képességét.



Fordítsd le ezt a kártyát: Tedd át az egyik A szintű kártyát a kispadról a pakli tetejére



Egyszemélyes játékváltozat edzővel

A *Szupercsapat!* egyszemélyes játékváltozatában használj arra az edzőket, hogy új stratégiákat próbálj ki.

Miután a szokásos módon előkészítettétek a játékot, kövesd **10**, **11** és **12** lépéseket, a következő változtatásokkal:

- 10** Válassz egyet a 16 edzőkártyából.

Nincs más különbség a normál egyszemélyes játékváltozathoz képest, készen állsz a játéokra!

EDZŐKÉPESSÉGEK LISTÁJA

Hivatkozásképpen itt találjátok minden edzőképesség rövid leírását:

- **Variáló** – Minden Verseny fázis elején: Tedd az A pakli legfelső kártyáját a kispadra. **Fordítsd le ezt a kártyát:** Tedd az egyik 4-es vagy annál kisebb alap erejű kártyádat a kispadról a paklid tetejére.
- **Frissítő** – A hozzád legközelebbi helyen a kispadodon különböző nevű kártyák is lehetnek, amelyek alap ereje összesen legfeljebb 5 lehet. A verseny további részében ezeknél a kártyáknál hagyj figyelmen kívül minden hatást (beleértve ezen kártyák hatását is).
- **Újító** – **Fordítsd le ezt a kártyát:** Tedd az egyik 3-as vagy annál kisebb alap erejű kártyádat a kispadról a kimerült kártyáid paklijába.
- **Gyűjtő*** – A hozzád legközelebbi helyen a kispadodon csak egy kártyát tárolhatsz, ami nem lehet 🏠 vagy 🤖. Ha van kártyád ezen a helyen, az ugyanolyan ikonnal rendelkező kártyák +1-et kapnak.
- **Védekező** – A 4-es alap erejű kártyáid zászló birtoklásakor +1-et kapnak.
- **Korán kelő** – **Fordítsd le ezt a kártyát:** Nézd át a paklidat. Válassz egy kártyát, és tedd a paklid tetejére.
- **Küzdő** – A 2-es alap erejű kártyáid +1-et kapnak támadás során.
- **Szervező*** – Van egy további hely a kispadodon. Minden helyeden legfeljebb két kártyát tárolhatsz.
- **Ösztönző** – **Pakliépítés fázis az 1. fordulóban:** Távolítsd el a Bajnok kártyádat. **Fordítsd le ezt a kártyát:** Tedd át az egyik A szintű kártyádat a kispadról a paklid tetejére.
- **Tervező** – **Pakliépítés fázis az 1. fordulóban:** Vegyél magadhoz 2 szurkolót ★. **Fordítsd le ezt a kártyát:** Nézd át a paklidat. Válassz egy kártyát, és tedd a paklid aljára.
- **Feltöltő** – **Minden Verseny fázis elején:** A paklid legfelső lapját a kimerült kártyáid paklijába kell tenned. **Fordítsd le ezt a kártyát:** Tegyél egy tetszőleges kártyát a kimerült kártyáid paklijából, a húzópaklid tetejére.
- **Stratégia** – **Minden Pakliépítés fázisban:** 5 helyett 6 kártyát húzz. Ha elvesztetted az előző versenyt, vegyél magadhoz 1 szurkolót ★.
- **Taktikus** – **Minden Verseny fázis elején:** Nézd meg a paklid legfelső három lapját. Tetszőleges sorrendben tedd vissza a kártyákat a paklid tetejére. **Fordítsd le ezt a kártyát:** Ismételd meg a fenti képességet.
- **Átalakító** – **Fordítsd le ezt a kártyát:** Távolítsd el egy 4-es vagy magasabb alap erejű kártyádat a kispadról. Ha távolítottál el kártyát, tedd a B pakli legfelső kártyáját a kimerült kártyáid paklijába.
- **Felemelő** – **Fordítsd le ezt a kártyát:** A legutóbb kijátszott kártyád támadás során +3-at kap.
- **Urbanista** – A 🏠 kártyáid támadás során +1-et kapnak.

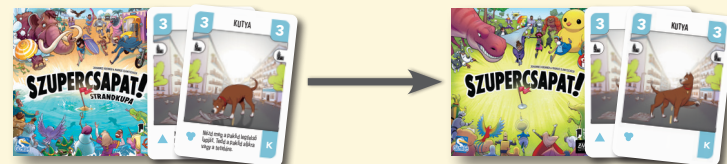
* A Gyűjtő és a Szervező kártyáknál a kispad helyei korlátozva vannak. Amennyiben valamelyik hely eléri a limitet, az azonos nevű kártyákat is máshová kell helyeznetek.

GIGÁSZI BAJNOKSÁG (9–16 JÁTÉKOS)

Ha rendelkeztek a *Szupercsapat!* játékkal és a *Szupercsapat! – Strandkupával* is, vagy két példányotok van a *Strandkupából*, lehetőségetek van még többen összecsapni egy gigászi bajnokságban.

A játék előkészületei

Ha egy *Szupercsapat! – Strandkupával* és egy *Szupercsapat!* játékkal játszotok, cseréljétek ki a *Szupercsapat!* bajnokságkártyáit és a kezdő Kutya kártyákat a 8 gigászi bajnokságkártyára és a *Strandkupa* Kutya kártyáira, hogy mindkét játékban egyforma Kutya kártyák legyenek. Ne felejtsetek el a bajnokság után visszacserélni a kártyákat!



Készítetek elő két külön *Szupercsapat!* asztalt a szokásos előkészületekkel. A játékosok egyenlő számban üljenek mindkét asztalnál.



A fenti példában egy 13 fős játék előkészületei láthatók. Az egyik asztalnál hatan játszanak, míg a másik asztalnál heten és a Robot.

Ha páratlanul vagytok, az egyik asztal játékában a Robot is részt vesz.

Kerüljétek el, hogy mindkét asztalnál páratlanul legyetek. Egy 14 fős játékban például úgy alakítsátok ki az asztalokat, hogy az egyiknél 6, a másiknál 8 játékos legyen, és ne 7-7. Előfordulhat, hogy különböző játékoszámú bajnokságkártyákat használtok a különböző asztaloknál.

A játék menete

A szokásos módon 7 fordulót játszotok. A döntő előtt számoljátok meg a szurkolókat, és határozzátok meg, kik játszanak az elődöntőben. Az 1-es asztalnál legtöbb szurkolót gyűjtő játékos azzal a játékosal fog versenyezni, aki a 2-es asztalnál a második legtöbb szurkolóval rendelkezik, és fordítva. Az elődöntő győztesei vívják meg a gigászi döntőt. Továbbra sem választotok új kártyákat az elődöntő, illetve a döntő előtt, de a Pakliépítés fázisban eltávolíthatok kártyákat a paklitokból.

Amennyiben egy kártya képessége lehetővé teszi, hogy kártyákat szerezzetek az A, B vagy C pakliból, akkor ezt annak az asztalnak a paklijából tegyétek, ahol az első 7 versenyt játszottátok.

A gigászi döntő győztese lesz a játék végén a gigászi bajnok.

Gigászi bajnokság edzőkkel

Azt javasoljuk, hogy az első gigászi bajnoksághoz még **ne** használjátok az edzőkártyákat.

Későbbi játékok alkalmával, ha szeretnétek az edzőkártyákat is használni, osszatok minden játékosnak 1 edzőkártyát, amivel a gigászi bajnokságban játszik.

Ha a Robot is játszik, használjátok az extra Kiborg (K*) kártyát, és ne felejtsetek el a játék után kivenni a paklijából.