

TERRORSCAPE

PRAVIDLA

Verze 2



IT'S A WONDER
Sophia S.

OBSAH

Prolog	3
Herní komponenty.....	3–5
Příprava.....	6–7
Přehled hry	8
• Průběh hry	8
Základní pojmy.....	9–11
• Zóny mapy	9
• Lokace na mapě.....	9
• Speciální lokace na mapě	9
• Zabijáková úroveň a síla.....	10
• Zranění a vyřazení	10
• Prohlížení odhazovací hromádky	10
• Klíčová slova.....	11
Tahy přeživších	12–16
• Odstranění žetonů hluku a kontrola vítězství.....	12
• Výměna předmětů.....	12
• Mimořádné akce.....	12
• Akce	13–16
• Přemožen strachem	13
• Typy předmětů	16
• Objev.....	17
• Oznámení hluku.....	17
Střetnutí a útok	18

Vítězství ve hře za přeživší	19
Útek	19
Čekání na záchranu.....	19
Tahy zabijáka	20–24
• Objevení.....	20
• Použití rychlých karet dovedností	21
• Použití speciální karty dovedností NEBO provedení 2 akcí	22
• Použití pomalé karty dovedností	23
• Dobrání 3 karet.....	23
Často kladené dotazy	25–26
Varianty	27–29
• Karty vlastností a úrovně obtížnosti přežití.....	27
• Rozdílné cesty.....	28
• Plán pro přežití	29
Návod na sestavení zástěny a kostkové věže ...	30–34
Doporučené ukládání	35–38
Autoři	39



PROLOG

Za jedné deštivé noci narazili osamělí cestovatelé ke své smůle na zdánlivě opuštěný dům uprostřed lesů, ve kterém hledají úkryt. Ještě horší než nepolevující déšť však je, že shodou okolností vstoupili do loveckého revíru krvežíznivého zabijáka...

Terrorscape je týmová hororová hra. Vžijte se do rolí přeživších – prchejte a ukrývejte se před zabijákem. Nebo se naopak staňte zabijákem a vydejte se na lov svých obětí! Přeživší se budou během hry skrývat před zraky zabijáka, využívat nalezené předměty ke zvýšení svých šancí na přežití a pokusí se uniknout z této noční mýry. Zabiják naopak nasadí své nemilosrdné schopnosti k pronásledování přeživších. **Jakmile se zabiják střetne s přeživšími, rozpoutá se boj na život a na smrt!**

Díky různým zabijákům a přeživším bude každá partie novým zážitkem. Každá postava má své dovednosti, herní styl a figuru. Zabijáci, užijte si lov! Přeživší, hrajte chytře a přelstěte soupeře!



HERNÍ KOMPONENTY



1 skládací zástěna se zabudovanou kostkovou věží (návod na sestavení viz str. 30–34)



1 herní plán s mapou pro zabijáka



1 herní plán s mapou pro přeživší



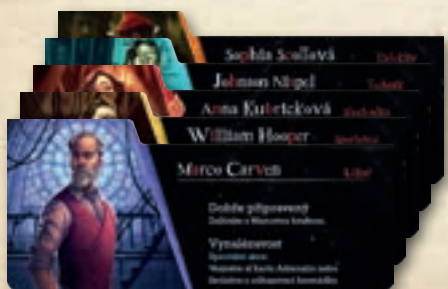
5 figur přeživších a příslušné barevné podstavce



2 sady po 3 figurách zabijáků



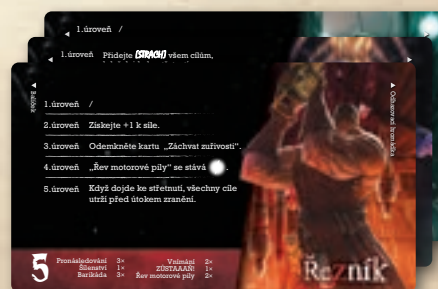
1 deska zabijákovy úrovně a síly



5 desek přeživších



3 desky inventáře přeživších



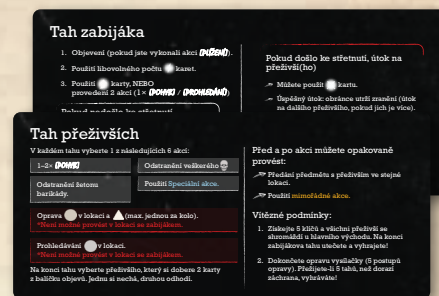
3 desky zabijáků



5 destiček stavu zdraví přeživších



5 informačních karet přeživších



2 přehledové karty



39 karet dovedností



45 karet předmětů



11 pomocných žetonů pro zabijáka



12 žetonů hluku
(pouze TYTO žetony jsou
v průběhu hry neomezené)



2 žetony petard



1 žeton záchrany



5 žetonů opravy



14 žetonů barikády



6 žetonů strachu



1 ukazatel úrovně



1 ukazatel síly



1 ukazatel postupu opravy



2 žetony plížení



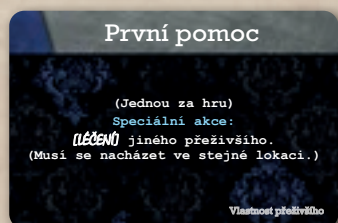
4 obranné kostky



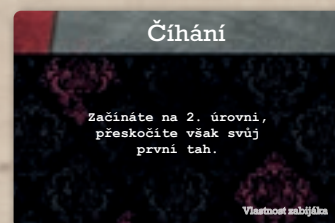
1 žeton pasti

HERNÍ KOMPONENTY PRO VARIANTY

Varianta 1: Karty vlastností a úrovně obtížnosti přežití

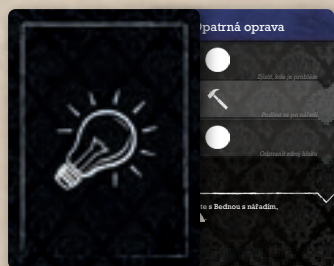


20 karet vlastností přeživších



20 karet vlastností zabijáka

Varianta 2: Plány pro přežití



16 karet plánů

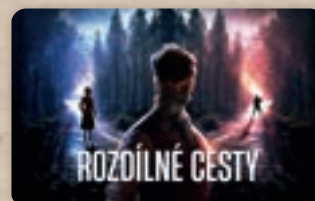


1 žeton postupu plánu

Varianta 3: Rozdílné cesty



1 ukazatel rozdílných cest



1 žeton začínajícího hráče

PŘÍPRAVA HRY

Společná

- 1 Sestavte zástěnu s kostkovou věží (návod na sestavení viz str. 30–34).
- 2 Přiložte k zástěně hrací plány zabijáka a přeživších.
- 3 Vyberte jednoho hráče, který se stane zabijákem. Ten se posadí na stranu zástěny určené pro zabijáka. Všichni ostatní hráči jsou přeživší a posadí se na druhou stranu zástěny.
- 4 Obě strany si vezmou své pořadače, do nichž umístí následující herní součásti:
Zabiják: karty dovedností, destičky stavu zdraví přeživších, informační karty přeživších, pomocné žetony pro zabijáka, žeton plížení, ukazatel postupu opravy, žeton petardy, přehledovou kartu, ukazatel síly, ukazatel úrovně, 6 žetonů hluku a 7 žetonů barikády.
Přeživší: karty předmětů, desky přeživších, žeton záchrany, žeton petardy, přehledovou kartu, žeton pasti, 6 žetonů hluku, 7 žetonů barikády a 6 žetonů strachu.
- 5 Obě strany současně si vyberou své postavy: buď 1 zabijáka, nebo 3 přeživší. Jakmile mají vybráno, oznámí svou volbu protistraně.
- 6 Umístěte pořadače a desku zabijákovy úrovně a síly na příslušná místa.

Zabiják

- 1 Umístěte destičky stavu zdraví vybraných přeživších na zástěnu.
- 2 Umístěte informační karty vybraných přeživších na příslušná místa vedle mapy.
- 3 Vezměte si desku vybraného zabijáka a příslušný balíček karet. Najděte karty dovedností se symbolem zámku v levém horním rohu a umístěte je na zamčená pole po levé straně.
- 4 Zamíchejte balíček a položte ho lícem dolů nalevo od desky zabijáka. Doberte si 2 počáteční karty.
- 5 Ukazatel úrovně nastavte na pole „1. ÚROVEŇ“. Ukazatel síly nastavte dle počáteční síly svého zabijáka.

- 6 Umístěte figuru odpovídajícího zabijáka do lokace se skrytým východem. (Na mapě vily se jedná o zahradu G5.)
- 7 Umístěte ukazatel postupu opravy na pole 0 stupnice vedle mapy.

Přeživší

- 1 Nasaďte na figury přeživších odpovídající barevné podstavce.
- 2 Umístěte 5 žetonů opravy na 5 kruhových polí vedle mapy.
- 3 Připravte 4 obranné kostky na 4 čtvercová pole vedle kostkové věže.
- 4 Roztřídte karty předmětů dle jejich rubu. Položte je lícem dolů na příslušná místa.
- 5 Zamíchejte karty předmětů s lupou na rubu a vytvořte z nich balíček objevů.
- 6 Zamíchejte karty předmětů s černým klíčem na rubu a vytvořte z nich balíček prohledávání. Kartu předmětu s barevným klíčem na rubu dejte pod tento balíček.
- 7 Umístěte figury odpovídajících přeživších do lokace s hlavním východem. (Na mapě vily se jedná o vstupní halu R1.)
- 8 Umístěte figuru odpovídajícího zabijáka do lokace se skrytým východem. (Na mapě vily se jedná o zahradu G5.)
- 9 Vezměte desky odpovídajících přeživších a desky inventářů pro každého z nich. Položte je před hráče. Dejte každému přeživšímu počáteční předměty z balíčku karet s batohem na rubu. Zbytek karet vraťte do krabice. Dále se ujistěte, že destičky stavu zdraví přeživších leží ve stejném pořadí jako desky přeživších, takže zabiják ví, kdo hraje za koho.



PŘEHLED HRY

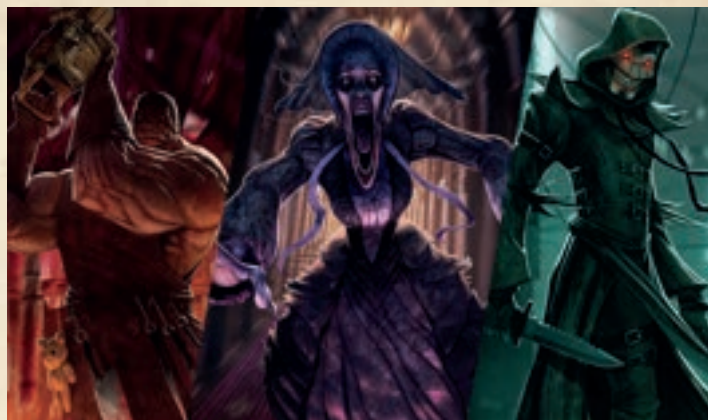
Terrorscape je týmová hra. Budete hrát buď za přeživší, nebo za zabijáka. Cíl, příprava a pravidla se pro jednotlivé strany liší.

Zabiják

Zabiják hraje proti přeživším sám! To však není žádný problém, protože přeživší jsou pouhá lovná zvěř a čelí zabijákovým dovednostem a jeho síle.

Zabiják sice disponuje hrubou silou, postrádá však informaci o tom, kde se přeživší nacházejí. Aby přeživší lokalizoval, potřebuje využít svých dovedností a hluku, který přeživší tropí. Jakmile se mu to povede, poslední, co zbývá, je rozhodnout se, jak je pobije.

Zabijákovým cílem je najít přeživší a jednoho z nich zabít.



Přeživší

Přeživší jen stěží přežijí přímý souboj, zabiják ale naštěstí neví, kde se nacházejí. Snaží se tak před ním zůstat skryti a buď najít klíče, nebo opravit vysílačku a zavolat o pomoc. Musí však být opatrní! Pokud způsobí hluk, dají zabijákovi nápoředu, kde by se mohli nacházet.

Cílem přeživších je buď najít 5 klíčů a utéct z vily, nebo opravit vysílačku a zavolat o pomoc.

Průběh hry

Hra začíná prvním tahem přeživších a poté zabijákovým tahem. Strany se střídají v provádění tahů, dokud jedna z nich nedosáhne vítězství.



ZÁKLADNÍ POJMY

Zóny mapy



Každá mapa je rozdělena na tři zóny (červenou, modrou a zelenou). Některé ze zabijákových schopností ovlivňují přeživší v zóně.

Lokace na mapě



Lokace jsou označeny svým kódem (např. B5) a názvem (např. Společenská místnost). Počet figur v jedné lokaci není nijak omezen.

Speciální lokace na mapě



Lokace s předměty. Přeživší mohou prohledávat pouze pokud se nacházejí v těchto lokacích.



Lokace s vysílačkou. Přeživší mohou opravovat vysílačku pouze pokud se nacházejí v této lokaci.



Tajné chodby. Přeživší jimi mohou procházet díky použití Svítilny. (Sophia však může místo Svítilny použít svou schopnost.) Díky tajné chodbě se přeživší mohou přesouvat mezi lokacemi se shodným symbolem tajné chodby.



Lokace s vědomostmi. Pouze pro variantu „Plán pro přežití“. Pro více podrobností viz str. 29.



Tajemné lokace. Pouze pro variantu „Plán pro přežití“. Pro více podrobností viz str. 29.



Lokace s náradím. Pouze pro variantu „Plán pro přežití“. Pro více podrobností viz str. 29.

Zabijáková úroveň a síla

Zabijáková síla udává, jak obtížné je ho odrazit. Jeho úroveň udává speciální efekt, který bude odemčen v průběhu hry. Zabijáková úroveň a síla jsou otevřenou informací a měly by vždy být správně nastaveny na desce zabijákovy úrovně a síly. Maximální hodnota zabijákovy síly je 10.



Zranění a vyřazení

Když je přeživší zraněn, otočte jeho destičku stavu zdraví na zraněnou stranu. V **Terrorscape** má každý přeživší pouze 2 body zdraví. Pokud bude zraněn znovu, bude vyřazen a zabiják vyhraje hru.



Zraněn



Zraněn

**Přeživší je vyřazen.
Zabiják vyhrává.**

Prohlížení odhazovací hromádky

Pro obě strany platí, že si kdykoliv mohou prohlédnout svou odhazovací hromádku.

Klíčová slova

N× [POHYB] Posuňte se ze své aktuální lokace do sousední lokace. Můžete tak učinit N-krát. Pokud se v cestě nachází žeton barikády, coby přeživší se skrze něj nemůžete posunout. Coby zabiják se skrze něj můžete posunout, ale pokud tak učiníte, žeton barikády odstraňte.

[VNÍMÁNÍ] V závislosti na efektu vzneste dotaz, jestli se v zóně/lokaci/dosahu nachází přeživší. Kromě Anny vám musí přeživší čestně odpovědět, kdo je v zóně/lokaci/dosahu. Zabiják může použít [VNÍMÁNÍ] i v případě, kdy se v zóně/lokaci/dosahu aktuálně nenachází.

[LÉČENÍ] Vyberte cílového přeživšího (můžete i sebe). Otočte jeho destičku stavu zdraví na nezraněnou stranu. Není-li uvedeno jinak, musí se cílový zraněný přeživší nacházet ve stejné lokaci jako vy.

[PROHLEDÁNÍ] Zeptejte se přeživších, zda se některý z nich nachází v zabijákově lokaci. Musí k vám být upřímní. Pokud ano, zabiják na ně zaútočí.

Dosah N Některé zabijákovy dovednosti mají dosah. „Dosah“ znamená zabijákovu aktuální lokaci a všechny lokace propojené tečkovanou linií nebo dveřmi do vzdálenosti N lokací.

[STRACH] Položte pod destičku stavu zdraví cílového přeživšího žeton strachu. Jedná-li se o třetí žeton, je přemožen strachem. Poté daný přeživší způsobí hluk a odhalí svou lokaci. Vysvětlení viz str. 13.

[BARIKÁDA] Položte 1 žeton barikády na dveře (znázorněné jako bílý obdélník mezi lokacemi) ve své aktuální lokaci. Můžete se rozhodnout zabarikádovat již zabarikádované dveře, ale nemá to žádný další vliv. Coby zabiják musíte přeživším sdělit, na které dveře žeton barikády pokládáte. Například: „Zabarikádoval jsem dveře mezi Kuchyní a Skladištěm!“ Pokud vám dojdou žetony barikády a chcete umístit [BARIKÁDU], musíte přemístit jeden z již položených žetonů barikády.

N× [PLÍŽENÍ] Zabiják se posune do sousední lokace, aniž by o tom řekl přeživším. Může tak učinit N-krát. Přeživší mohou umístit do zabijákovy lokace žeton plížení a zabijákovu figuru přesunout na pole PLÍŽENÍ. Zabiják může vedle své figury umístit žeton plížení jako připomínku, že se plíží.

Objevení Pokud se zabiják v minulém kole [PLÍŽIL], na začátku svého následujícího tahu se opět objeví ve své aktuální lokaci. Více podrobností na str. 20.

Komunikace při hře

Zabiják by měl přeživším podávat pravdivé informace (kromě pohybu při [PLÍŽENÍ], počtu karet v ruce a podrobností o nich a počtu zbývajících karet v dobíracím balíčku). Zabiják by si měl dát pozor zejména na tyto situace:

- V průběhu [POHYBU] zabiják musí přeživší informovat o cestě lokaci po lokaci.
- Zabiják musí po použití karty dovednosti přeživším vysvětlit její efekt a ujistit se, že rozumí, co bude následovat.
- Zabiják musí přeživší bezprostředně informovat o změnách na mapě, které učinil, jako je umístění nebo odstranění žetonu barikády.

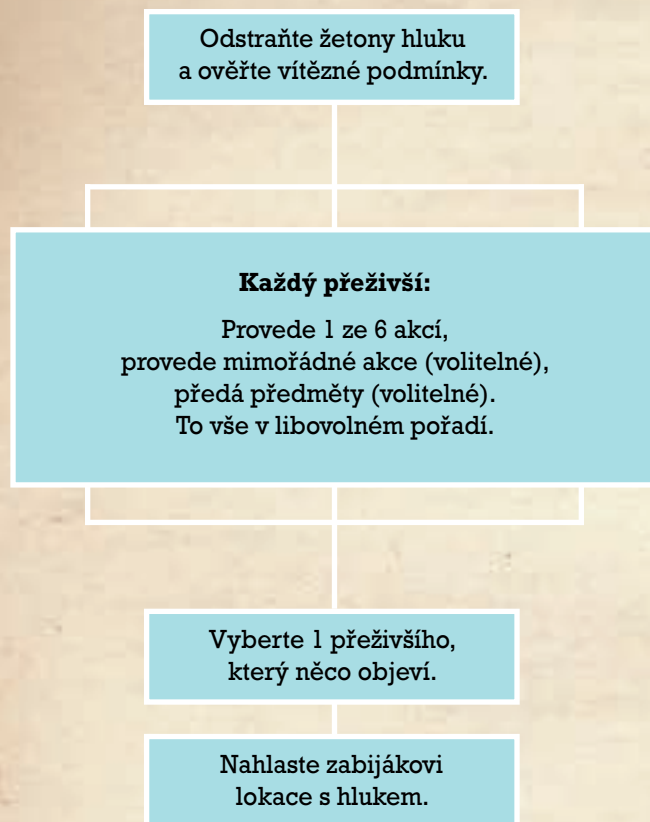
Přeživší mohou otevřeně komunikovat, šeptat, gestikulovat a ukazovat na mapu nebo karty. Přeživší mohou ignorovat zabijákovy otázky. V následujících situacích však musí zabijákovi podávat pravdivé informace:

- Přeživší musí zabijáka bezprostředně informovat, jakmile odstraní žeton barikády.
- Na konci tahu přeživších musí zabijáka informovat, kde se nachází žetony hluku (pokud někde).
- Přeživší musí pravdivě odpovědět na [PROHLEDÁNÍ], [VNÍMÁNÍ] a schopnosti dalších karet dovedností, jako je přímé zranění.

TAHY PŘEŽIVŠÍCH

Bez ohledu na počet hráčů jsou ve hře vždy právě 3 přeživší. Pokud jsou na straně přeživších méně než 3 hráči, musí hráči ovládat více než jednoho přeživšího. Ve hře dvou hráčů tedy bude jeden z hráčů ovládat všechny 3 přeživší.

Níže je shrnuta struktura tahu přeživších.



Jednotlivé kroky jsou podrobně popsány dále.

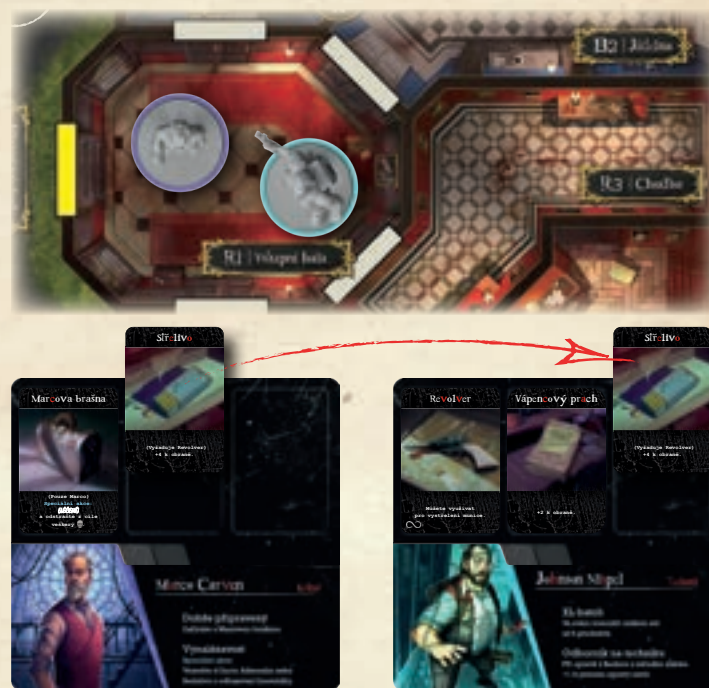
Odstranění žetonů hluku a kontrola vítězství

- Odstraňte z herního plánu všechny žetony hluku.
- (Případně) posuňte žeton záchrany o jedno pole doprava. Pokud se nyní nachází na posledním poli, vyhráli jste [coby přeživší].
- (Případně) jste vyhráli, pokud se všichni přeživší nachází v lokaci s hlavním východem a máte 5 klíčů. Pro útěk prostřednictvím skrytého východu navíc musíte mít i tajnou mapu.

Předání předmětů (volitelné)

Můžete si předat předměty s jinými přeživšími ve **stejně lokaci**.

Například Marco a Johnson jsou ve stejné lokaci (Vstupní hala). Po diskusi se Marco rozhodne dát Johnsonovi Střelivo, protože Johnson má Revolver.



Mimořádné akce (volitelné)

Můžete provést libovolné množství mimořádných akcí.

Pokud je na kartě předmětu uvedeno **Mimořádná akce**, můžete ve svém tahu příslušný efekt vyhodnotit jako mimořádnou akci a předmět odhodit.



Pokud Sophia má Svítlnu, stává se její schopnost Všímavost mimořádnou akcí.

Všímavost
Speciální akce:
Průchod tajnou chodbou
(stává se **mimořádnou akcí**, pokud máte Svítlnu).

Provedení 1 ze 6 akcí

Pro každého přeživšího **vyberte 1 z následujících 6 akcí**, kterou provede:

Akce 1: 1–2× [POHYB].

Ať už se přeživší skrývají před zabijákem, nebo plní cíl, aby se přiblížili vítězství, je pro ně pohyb nepostradatelný. Daný přeživší se až dvakrát posune z jedné lokace do sousední. Dvě lokace jsou sousední, pokud jsou odděleny tečkovanou linií nebo bílým obdélníkem (tj. dveřmi).

Příklad:

Hráči se rozhodli posunout Annu z přístřešku na hřbitov.



Příklad:

Hráči se rozhodli posunout Williama z jídelny do kuchyně.



NEMŮŽEŠ PROJÍT!

Pokud se mezi dvěma lokacemi nachází žeton barikády, není možné skrz něj projít. Žetony barikády představují jeden z nástrojů, které zabiják při svém honu na přeživší využívá.

Žeton barikády přeživším brání pouze v průchodu. Nebrání v použití žádných předmětů (například Láhev od whisky).



Akce 2: Odstranění všech žetonů strachu

Daný přeživší odstraní všechny své žetony strachu.

Přemožen strachem!



Když zabiják dá přeživšímu , položte žeton strachu na první prázdné pole zleva pod destičkou stavu zdraví daného přeživšího. Jedná-li se o třetí žeton strachu, tento přeživší namísto získání strachu způsobí hluk. Položte do lokace daného přeživšího žeton hluku a okamžitě informujte zabijáka, odkud hluk přišel.

V jedné lokaci může být pouze 1 žeton hluku, a to i v případě, že v rámci tahu přeživších bude v jedné lokaci hluk způsoben opakovaně.

(Petarda vám umožňuje způsobit hluk ve všech lokacích a tím zakrýt veškerý hluk, který přeživší ve skutečnosti způsobí. Obě strany umístí žeton petardy do zabijákovy lokace jak na mapě přeživších, tak na mapě zabijáka. Neumísťujte žetony hluku do všech lokací.)

a představují pro přeživší nebezpečí. Někteří zabijáci dokonce mají dovednosti, které je využívají jako nástroj pro nahánění přeživších.

Příklad:

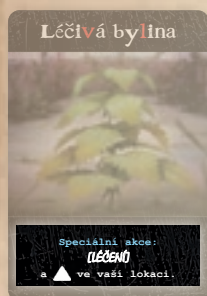
Hráči se rozhodli odstranit všechny žetony strachu z Williama, aby předešli situaci, kdy dostane další a způsobí hluk.



Akce 3: Provedení speciální akce.

Přeživší vyhodnotí efekt speciální akce (a pokud se jedná o předmět bez symbolu ∞, odhodí jej).

Příklady speciálních akcí:



Akce 4: Odstranění žetonu barikády ve své lokaci.

Protože při pohybu nelze procházet přes žetony barikád, není pro vás snadné se zabijákovi vyhýbat a přežít. Naštěstí máte možnost ve svém tahu odstranit žeton barikády ve své lokaci.

Přeživší jednoduše odstraní daný žeton z mapy. Poté musíte zabijákovi okamžitě sdělit, který žeton barikády jste právě odstranili. Hráč za zabijáka může provést odpovídající změnu i na své mapě.

Příklad:

Hráč, který ovládá Annu, se rozhodl odstranit žeton barikády mezi kuchyní a skladištěm. Poté o tom informuje zabijáka, aby i on daný žeton odstranil ze své mapy.



Akce 5: Oprava vysílačky a způsobení .

(Tuto akci není možné provést v lokaci se zabijákem.)

Coby přeživší se můžete ve snaze vyhrát rozhodnout opravit vysílačku, zavolat o pomoc a pokusit se zůstat naživu 5 kol, dokud záchrana nedorazí. Na každé mapě je lokace s vysílačkou se symbolem . Na mapě vily se jedná o obývací.

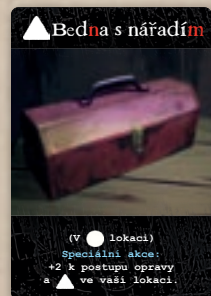
Aby přeživší mohl opravovat vysílačku, musí se nacházet v příslušné lokaci. Proces opravy vysílačky probíhá postupně. Když provedete tuto akci, umístíte na pole ozubeného kola jeden žeton opravy. Poté do své lokace umístíte žeton hluku. Jakmile takto umístíte poslední pátý žeton opravy, je vysílačka opravena.



Důležité:

Opravu vysílačky můžete provést pouze **JEDNOU** za kolo.

Oprava pomocí Bedny s nářadím



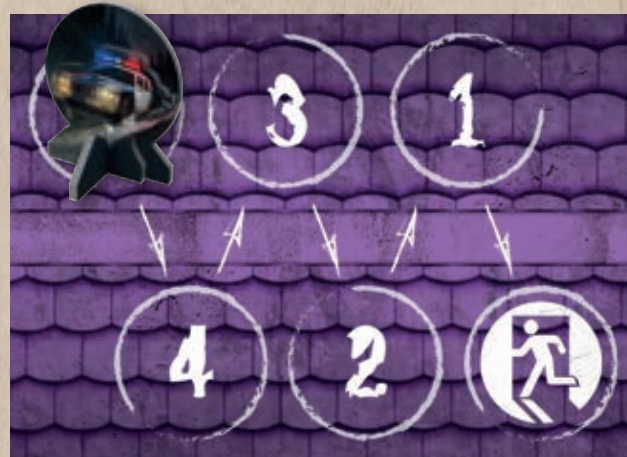
Pokud použijete Bednu s nářadím, postup opravy se zvýší o 2 (nebo o 3, pokud jste Johnson). Nezapomeňte však, že stále způsobíte .

Stejně jako u obvyklé akce oprava není možné zvýšit postup opravy více než jednou za kolo.

	Postup opravy	
Běžná akce oprava	+1	✓
Oprava pomocí Bedny s nářadím	+2	✓
Johnson používá Bednu s nářadím	+3	✓
Georgeova „Chytrý jako liška“ (Rozšíření: Oživlé sochy)	+1	✗

Volání o pomoc!

Pokud se přeživším podařilo opravit vysílačku, umístíte žeton záchrany na pole „5“ odpovídající stupnice na zástěně. Ta znázorňuje, že záchrana dorazí za 5 kol (žeton záchrany se na začátku tahu přeživších posouvá o jedno pole doprava). Jakmile záchrana dorazí (tj. žeton záchrany se dostane na poslední pole), přeživší vyhrají.



ZABIJÁK VÁM V TOM BRÁNÍ!

Pokud se ve vaší lokaci nachází zabiják, nemůžete opravovat!



Akce 6: Prohledání lokace.

(UPOZORNĚNÍ: Tuto akci není možné provést v lokaci se zabijákem.)

(UPOZORNĚNÍ: Tuto akci není možné provést, je-li balíček prohledávání prázdný.)

Ve snaze přežít musíte šikovně používat předměty.

Předměty lze získávat právě díky akci Prohledání lokace.

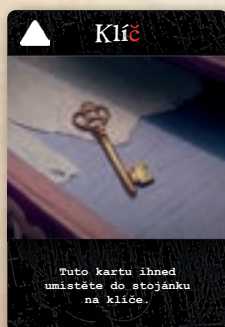
Aby přeživší mohl hledat předměty, musí se nacházet v jedné z lokací. Když provedete tuto akci, doberte si 1 předmět z balíčku prohledávání. Můžete si ho nechat, nebo zahodit.



Když takto získáte Klíč, okamžitě ho umístíte do stojánku na klíče (na zástěně). Pokud se o Klíč nejedná, přidejte předmět do svého inventáře. Nezapomeňte, že každý přeživší kromě Johnsona může mít ve svém inventáři pouze 3 předměty. Pokud tento limit kdykoliv překročíte, musíte okamžitě vybrat 3 předměty, které si ponecháte, a ostatní odhodit na odhazovací hromádku.



Pokud je v levém horním rohu karty předmětu symbol ⚠️, musíte do lokace přeživšího, který si tuto kartu dobral, umístit žeton hluku. (Bedna s náradím a Klíč jsou příkladem takových karet.) Předmět způsobí hluk bez ohledu na to, jestli si ho ponecháte nebo ne.



ZABIJÁK VÁM V TOM BRÁNÍ!

Nezapomeňte, pokud se ve vaší lokaci nachází zabiják, nemůžete hledat předměty!

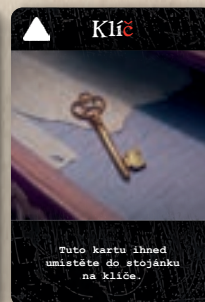
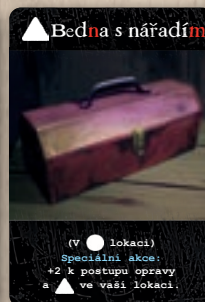
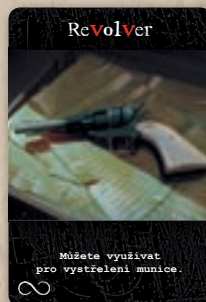


Typy předmětů

V **Terrorscape** je několik různých typů předmětů. Pokud je na kartě předmětu symbol ∞ (například Revolver), je možné předmět použít opakovaně.

Pokud symbol ∞ na kartě předmětu není (například Bedna s náradím), musíte předmět po použití odhodit.

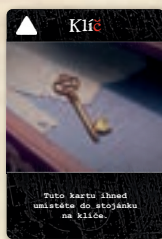
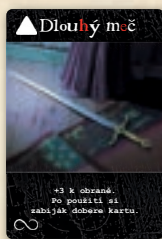
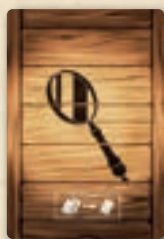
Klíč je výjimka. Pokud se rozhodnete sebrat Klíč, okamžitě ho umístíte do stojánku na klíče (na zástěně). Nedávejte ho do svého inventáře. Pokud se ve stojánku již nachází 5 klíčů, můžete i nadále Klíče sbírat. Prostě je přidejte do stojánku k ostatním klíčům.



Objev

Vyberte přeživšího, který si dobere 2 karty z balíčku objevů. Jednu z nich si může nechat, druhou odhodí na odhazovací hromádku. Některé předměty mohou způsobit hluk 🚩. Bez ohledu na to, jestli se přeživší rozhodne si takový předmět ponechat nebo odhodit, způsobí v jeho lokaci hluk.

(Upozornění: V balíčku objevů jsou pouze 2 klíče. Pokud jich chcete najít 5 a utéct, musíte prohledávat!)



Pokud je v balíčku objevů pouze 1 karta, doberte si v tomto kroku pouze 1.

Pokud je balíček objevů na začátku tohoto kroku prázdný, okamžitě prohráváte hru. Pravidlo neplatí, jestliže je již záchrana na cestě – tedy, pokud se žeton záchrany nachází na zástěně.

Nahlaste lokace s hlukem

Na konci tahu přeživších musíte zabijáka informovat, kde došlo k hluku. Zabiják neví, kde přesně se přeživší nacházejí, takže musí díky 🚩 odhadovat, kde by to tak mohlo být. Chcete-li si hru užít, buďte pravdomuvní.

(Upozornění: „Petarda“ vám umožňuje způsobit hluk ve všech lokacích a tím zakrýt veškerý hluk, který přeživší ve skutečnosti způsobí. Obě strany umístí žeton petardy 🚩 do zabijákovy lokace jak na mapě přeživších, tak na mapě zabijáka. Neumísťujte žetony hluku do všech lokací.)



Pokud chcete, můžete pro udržení přehledu o hluku v předchozím kole otáčet žetony hluku na jejich černobílou stranu.

STŘETNUTÍ A ÚTOK

Zabiják může v rámci svého tahu [PROHLEDÁVAT]. Pokud tak učiní, přeživší musí ověřit, zda se některý z nich nenachází ve stejné lokaci jako zabiják. Pokud ano, musí zabijákovi sdělit, který (nebo kteří) z nich. To nazýváme **střetnutí**. V rámci střetnutí zabiják **útočí** na přeživší, dokud se některý z nich útoku úspěšně neubrání, nebo všichni dotčení přeživší při své obraně selžou. Při **útku** vyhodnotte následující kroky.

1 Útočná karta dovednosti (volitelné)

Při každém útoku zabiják může použít útočnou kartu dovednosti. Pokud tak učiní, musí ji ukázat přeživším a vysvětlit její efekt. Zabiják by rovněž měl upravit sílu na desce své úrovně a síly.

2 Výběr bránícího se přeživšího

Tým přeživších vybere JEDNOHO přeživšího v lokaci, který se bude útoku zabijáka bránit.

3 Použití předmětu (volitelné)

Daný přeživší může použít JEDEN předmět ke zvýšení své obrany (nebo pokud se rozhodne použít Revolver, může použít i Střelivo).

4 Hod obrannými kostkami

Daný přeživší hodí určitým počtem obranných kostek (4 minus počet jeho žetonů strachu).

5 Výsledek útoku

Sečtete hodnotu obrany z karty předmětu a výsledek kostek.

(Upozornění: Pokud přeživší umístili do příslušné lokace žeton pasti, spustí se, čímž dojde k jejímu odstranění a daný přeživší zvýší svou obranu o další 2.)

Porovnejte hodnotu obrany se zabijákovou silou. Je-li obrana stejná nebo vyšší, byla úspěšná.

Proveďte následující kroky:

- Zabiják odhodí 2 karty ze svého balíčku.
- Střetnutí končí, a to i v případě, že se v lokaci nachází další přeživší, na které zabiják neútočil.

Je-li obrana nižší, přeživšímu se nepodařilo ubránit. Proveďte následující kroky:

- Příslušný přeživší je zraněn. Dojde-li díky tomu k vyřazení přeživšího, zabiják vyhrává.
- Jestliže se v lokaci nachází další přeživší, na kterého zabiják neútočil, zabiják provede další útok. V opačném případě tímto střetnutím končí.

Úprk po střetnutí (volitelné)

Po skončení střetnutí se mohou všichni přeživší v lokaci střetnutí 1× [POHNOUT].

Příklad střetnutí

Řezník je na 4. úrovni, má sílu 6 a nepoužije žádnou kartu dovednosti na zvýšení své síly.



Pokud řezník díky [PROHLEDÁNÍ] najde Marca, dojde ke střetnutí. Řezník zaútočí a Marco se musí pokusit ubránit.



Marco se rozhodne použít Vápencový prach a zvýšit si svou obranu o 2. Poté Marco hodí 4 kostkami, protože nemá žádný žeton strachu.



Když přičtete obranu z předmětu, dostane se na hodnotu 8, která je vyšší než Řezníkova síla. Marcovi se tedy úspěšně podařilo Řezníka odrazit.

VÍTĚZSTVÍ VE HŘE ZA PŘEŽIVŠÍ

Jsou dva způsoby, jak vyhrát za přeživší. Buď získat 5 klíčů a utéct, nebo opravit vysílačku a vyčkat 5 kol na záchranu.

1. způsob: Útěk

Pokud přeživší našli všech 5 klíčů a na začátku svého tahu se všichni 3 nacházejí v lokaci s hlavním východem, přeživší vyhrávají hru.



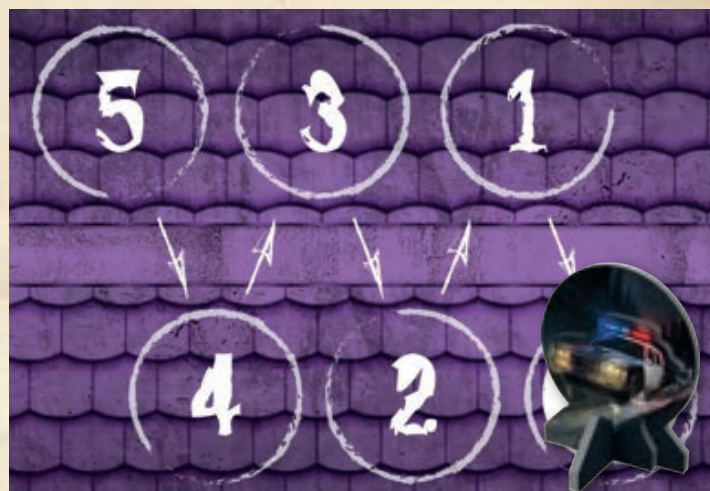
Nebo pokud přeživší našli všech 5 klíčů a jeden z přeživších má Tajnou mapu, mohou všichni 3 přeživší utéct z lokace se skrytým východem.



2. způsob: Čekání na záchranu

Pokud se přeživším podařilo opravit vysílačku, umístěte žeton záchrany na pole „5“ na odpovídající stupnici na zástěně.

Od tohoto okamžiku dále v rámci kroku 0 tahu přeživších posuňte žeton záchrany o jedno pole doprava. Pokud opustí pole „1“, záchrana dorazila a přeživší vyhrávají.



Je načas zjístit, jak být **zabijákem...**



TAHY ZABIJÁKA

Bez ohledu na počet hráčů je v **Terrorscape** pouze 1 zabiják, který stojí proti všem ostatním hráčům. Pokud je toto vaše první hra v roli zabijáka, doporučujeme vám použít Řezníka, protože hrát za něj je přímočařejší.

Níže je shrnuta struktura tahu zabijáka:



Jednotlivé kroky jsou podrobně popsány dále.

Doporučené uspořádání herní oblasti

Zabiják by v této hře měl mít karty z ruky vždy vyložené na stole pod svou deskou.



Zabijákovy karty v ruce.

Objevení

Pokud se zabiják [PLÍŽIL], na začátku svého tahu se znovu objeví ve své aktuální lokaci. Provedte následující kroky:

1. Zabiják přeživším oznámí svou lokaci. Přeživší umístí zabijákovu figuru do dané lokace. Poté obě strany odstraní žetony plížení.
2. Vyhodnoťte případný efekt při objevení na zabijákově kartě dovednosti.
3. Zabiják **musí provést mimořádné [PROHLEDÁNÍ]**, které se nepočítá jako akce. Pokud nedojde ke střetnutí, pokračujte v zabijákově tahu. Pokud ke střetnutí dojde, zabijákův tah po něm skončí. (Zbytek svého tahu přeskochí.)



Například Spektra použila v tomto tahu Zmizení. Nahradte na obou mapách její figury žetony plížení, zabiják se poté může posunout o 0–2 lokace, aniž by o tom říkal přeživším. Na straně přeživších žeton plížení zůstane na místě, protože nevědí, kam se Spektra [PLÍŽILA].

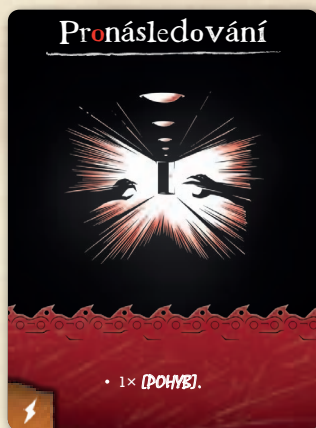


Na začátku zabijákova příštího tahu Spektra nejprve odhalí svou aktuální lokaci, přeživší umístí její figuru zpět do její lokace a obě strany odhodí žeton plížení. Poté přeživší v dosahu 1 dostanou 1 strach, protože je to efekt při objevení Zmizení. Nakonec Spektra provede mimořádnou akci [PROHLEDÁNÍ].



Použití rychlých karet dovedností

V rámci tohoto kroku můžete vyložit libovolný počet karet.



Vnímání a Pronásledování jsou typickým příkladem karet.

Když použijete kartu dovednosti

Kdykoliv použijete kartu dovednosti, ukažte ji, přečtěte nahlas její efekt a nechte na ni přeživší reagovat. Pokud vykonáte akci [POHYB], vždy byste měli přeživším oznámit vaši cestu tak, aby mohli na své mapě odpovídajícím způsobem posunout figuru zabijáka. Použitou kartu dovednosti poté odhodte.

Nezapomeňte, že při použití karty dovednosti musíte provést veškeré její efekty. Nemůžete přeskočit žádný efekt, ledaže by došlo ke střetnutí. (Více se o střetnutích dozvíte na str. 18.)

Cena karet dovedností

Pokud se v levém dolním rohu karty dovednosti nachází symbol karty, jedná se o cenu za použití dovednosti. Pro použití dovednosti musíte odhodit odpovídající počet karet (samotná karta se nepočítá). Jinak ji nemůžete použít.

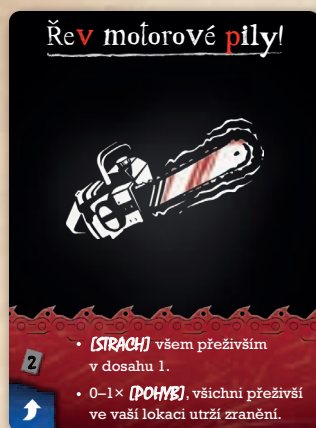


Použití speciální karty dovednosti NEBO provedení 2 akcí

V rámci tohoto kroku můžete BUĎ použít kartu, NEBO provést 2 akce (1× [POHYB] / [PROHLEDÁNÍ]).

1. možnost: Použití karty

karty jsou velice užitečné. Je však nutné je používat s rozvahou, protože při použití karet nemůžete provádět žádné akce.



Řev motorové pily! a Průlet jsou příkladem karet.

2. možnost: Provedení 2 akcí

Pokud se rozhodnete žádnou kartu nepoužít, můžete provést 2 řádné akce (buď 1× [POHYB] NEBO [PROHLEDÁNÍ]).

Můžete použít stejnou akci dvakrát, nebo obě jednou.

Zabiják se může [POHNOUIT] z lokace do sousední. Na rozdíl od přeživších může procházet skrze žetony barikád, přičemž je odstraní. Nezapomeňte, že kdykoliv se pohnete, musíte přeživším oznámit svou cestu. Například „Posunul jsem se z pracovny do společenské místnosti.“

UPOZORNĚNÍ: Při [PLŮŽENÍ] žetony barikád NEODSTRAŇUJETE.

Řezník se například svou první akcí posunul z pracovny do knihovny. Poté se svou druhou akcí posunul do skleníku.



Zabiják může [PROHLEDAT] a zeptat se, jestli se v jeho lokaci nachází nějaký přeživší. Přeživší musí odpovědět podle pravdy. Pokud takto najdete přeživšího, dojde ke střetnutí a musíte na něj zaútočit.

Více se o střetnutí dozvíte na str. 18. Pokud se v zabijákově lokaci žádný přeživší nenachází, pokračujte dalším krokem.

Použití pomalé karty dovednosti

(UPOZORNĚNÍ: toto můžete provést pouze tehdy, pokud jste se v tomto tahu nestřetli s přeživším.)

Pokud nedošlo ke střetnutí, můžete použít  kartu.

 karty vám pomohou připravit budoucí plány.



Barikáda a ZŮSTAAAŇ! jsou příkladem  karet.

Dobráni 3 karet (a postup na vyšší úroveň)

Nakonec si doberte 3 karty a ukončete svůj tah. V ruce můžete mít maximálně 5 karet. Jakmile již máte v ruce 5 karet, musíte nově dobranou kartu okamžitě odhodit.

Pokud si máte dobrat nebo odhodit kartu z dobíracího balíčku, ale tento je prázdný, postoupíte na vyšší úroveň! Po vyhodnocení postupu zamíchejte karty z odhazovací hromádky a vytvořte nový balíček. Poté pokračujte v dobírání nebo odhazování karet.

Když postoupíte na vyšší úroveň, upravte odpovídajícím způsobem úroveň a sílu (pokud došlo k její změně) na desce úrovně a síly. Pokud nová úroveň odemkne kartu dovednosti, vezměte si ji do ruky. Pokud odemčená karta dovednosti převyšuje přípustný limit, můžete odhodit kartu z ruky a tím uvolnit místo pro nově odemčenou kartu.

Příklad:

Jste Řezník na 2. úrovni, v dobíracím balíčku vám zbývají pouze 2 karty a v ruce máte 4 karty. Na konci svého tahu si musíte dobrat 3 karty. V balíčku jich však není dostatek. Provedete tedy následující kroky:



Karty v ruce zabijáka.

1. Dobráni zbylých dvou karet. Nezapomeňte, že později si máte dobrat ještě 1 kartu. Limit karet na ruce je 5, takže si necháte první kartu, druhou musíte odhodit.
2. Postup na vyšší úroveň. Posuňte ukazatel své úrovně z 2. na 3.
3. Odemkněte kartu „Záchvat zuřivosti“, protože jste dosáhli 3. úrovně. Přestože máte maximální počet karet v ruce, můžete některou z nich odhodit a tím uvolnit místo pro kartu „Záchvat zuřivosti“.
4. Zamíchejte karty v odhazovací hromádce a vytvořte nový dobírací balíček.
5. Doberte si 1 kartu, protože na konci kola se mají dobírat 3. Protože máte maximální počet karet v ruce, nově dobranou kartu odhodte.

STŘETNUTÍ A ÚTOK

Pokud provedete [PROHLEDÁNÍ] a ve vaší lokaci budou nějakí přeživší, střetnete se s nimi a zaútočíte na ně. Pravidla pro střetnutí a útok najdete na str. 18.

Po střetnutí váš tah končí!



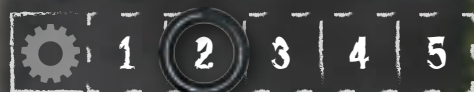
Nezapomeňte, bezprostředně po střetnutí si musíte dobrat 3 karty a ukončit svůj tah. I Kdyby karta dovednosti měla nějaký efekt navazující na [PROHLEDÁNÍ], pokud se v rámci [PROHLEDÁNÍ] střetnete s přeživším, musíte daný efekt přeskočit a ukončit tah.

Dedukční nástroje

Coby zabiják musíte získat představu, kde se přeživší ukrývají. Využívejte proto pomocné žetony dle svého uvážení. Jejich pokládání na mapu vám usnadní dedukci.



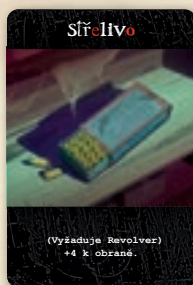
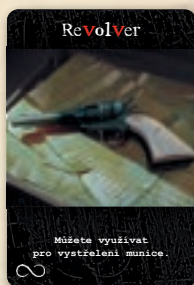
Stejně tak nebudete vědět, jak jsou přeživší daleko s opravou vysílačky. Můžete jen odhadovat a použít k tomu ukazatel postupu opravy.



ČASTO Kladené DOTAZY

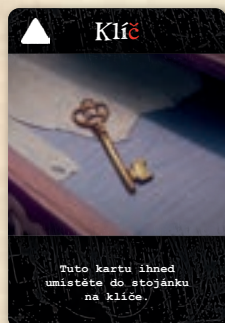
Mohu jako přeživší použít 2 předměty na zvýšení své obrany?

Ne. Téměř ve všech případech můžete při střetnutí použít pouze 1 předmět. Jedinou výjimkou je Revolver. Můžete ho ukázat zabijákovi a pro zvýšení obrany odhodit Střelivo.



Odstraňují se žetony barikády, když jimi zabiják projde při [PLÍŽENÍ]?

Ne. Při [PLÍŽENÍ] se žádné žetony barikády neodstraňují. Zabiják jimi může volně projít.

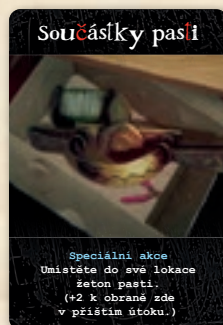


Mohu sebrat Klíč, i když mám plný inventář?

Ano, Klíč nezabírá místo v inventáři.

Co je myšleno tím, že je Anna nezachytitelná „vnímáním“?

To znamená, že Anna nemusí odpovídat, když zabiják použije [VNÍMÁNÍ]. Pokud je například Anna sama v červené zóně a zabiják použije [VNÍMÁNÍ], aby se zeptal, jestli tam někdo je, musí přeživší odpovědět „Ne“. Pokud by se ve stejné zóně nacházeli ještě další přeživší (např. William a Sophia), přeživší mohou odpovědět „William a Sophia“, ale nemusí odpovědět „Anna“.



Můžete blíže popsat kartu Součástky pasti?

Můžete ji použít jako speciální akci a do své lokace umístit žeton pasti. Jestliže v lokaci s žetonem pasti dojde ke střetnutí se zabijákem, musíte po hodu kostkami v rámci bránění se prvnímu útoku říct zabijákovi, že máte past. Poté žeton odhodíte a přičtete další +2 ke své obraně.



Mohu hodit Lahví od whisky skrze žeton barikády?

Ano, můžete. Můžete například hodit Lahví od whisky z kuchyně do skladiště, i když mezi těmito místnostmi leží žeton barikády.



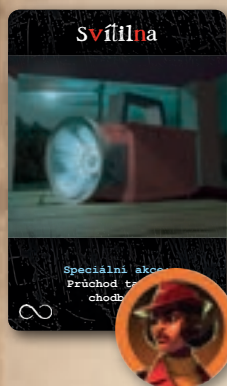
Když použiji Petardu, je třeba umístit žeton hluku do všech lokací?

Ne, můžete to vynechat. Místo toho umístíte do zabijákovy lokace žeton petardy. Poté řeknete zabijákovi, aby učinil totéž. Jelikož v každé lokaci může být pouze 1 žeton hluku, s pomocí petardy můžete zakrýt veškerý hluk, který způsobíte.



Je možné použít Prastarý amulet a zabránit Vrahově dovednosti Květ smrti?

Ne.



Pokud Sophia má Svítílno, stává se její Všímavost mimořádnou akcí. Můžete vysvětlit, jak to funguje?

Všímavost coby mimořádná akce Sophii umožňuje v rámci jejího tahu procházet skrz tajnou chodbu kdykoliv a kolikrát chce.

Se svítílnou například může opravit vysílačku v obývacíku, provést mimořádnou akci Všímavost a projít na hřbitov, předat tam předmět Williamovi, a poté projít zpět do obývacíku.

Mohou přeživší vědět, kolik karet má zabiják v ruce?

Ne. Nicméně pokud se přeživší s hrou teprve sžívají, doporučujeme, aby jim zabiják tuto informaci sdělil, pokud se obě strany dohodnou.

Podobně jako u předchozího dotazu, mohou přeživší vědět, kolik karet zabijákovi zbývá v dobíracím balíčku?

Ne. Díky tomu přeživší neví, kdy přesně zabiják postoupí na vyšší úroveň.

Coby zabiják, v jakém pořadí mám odkládat karty na odhazovací hromádku?

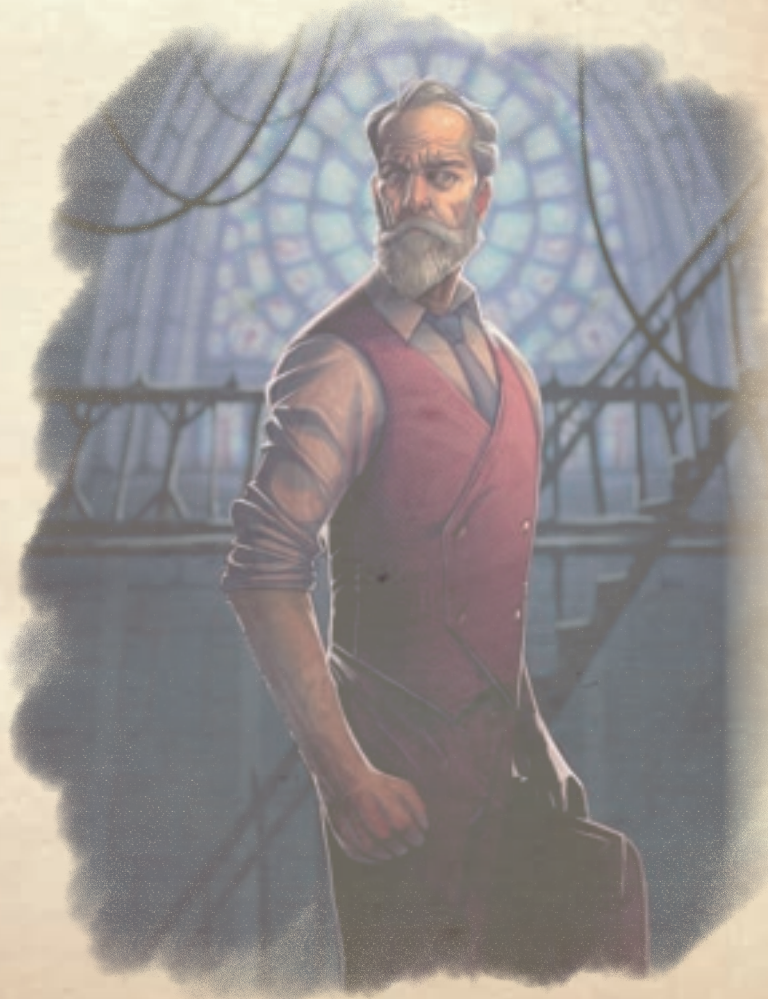
Pokud má karta dovednosti na sobě uvedenou cenu, měl by být nejprve odhozen požadovaný počet karet. Poté použijte danou kartu dovednosti, vyhodnotte efekt a nakonec kartu odložte na odhazovací hromádku.

Coby přeživší, když udělám něco, o čem bych měl informovat zabijáka (např. odstraním žeton barikády), je nutné, abych to byl já, kdo to zabijákovi sdělí?

Ne. Mohou to za vás učinit vaši spoluhráči. Váš tým může určit jednoho hráče, který bude sdělovat veškeré informace, abyste se vyhnuli nechtěnému předávání náповěd.

Podobně jako u předchozího dotazu, pokud si mám dobrat kartu z nějakého balíčku, může mi při tom spoluhráč asistovat?

Ano, nezapomeňte však, že váš tým by nejprve měl vybrat přeživšího, který bude objevovat, a až poté dobrat kartu, kterou si vezme. Rovněž to neznámá, že i když vám s dobíráním asistuje spoluhráč, může váš tým po zjištění, jaké 2 předměty jste otočili, změnit rozhodnutí a dát karty jinému hráči.



Varianty

Terrorscape nabízí tři herní varianty. Přinášejí variabilitu jak do přípravy, tak do průběhu hry, a tím i jiný herní zážitek. V rámci přípravy hry se hráči mohou rozhodnout přidat do hry libovolné varianty.

Varianta 1: Karty vlastností a úrovně obtížnosti přežití

Tato varianta je určena pro hráče, kteří si přejí zvýšit obtížnost hry pro jednu ze zúčastněných stran (například větší výzvu pro přeživší nebo zpřístupnění hry novým hráčům tím, že zvýší obtížnost za zabijáka). Přidáním karet vlastností do hry získají jednotlivé postavy další jedinečné schopnosti. Hráči se mohou rozhodnout, kolik karet vlastností jednotlivým stranám přidají, nebo se mohou řídit úrovněmi obtížnosti přežití.

Příprava:

Bezprostředně po přípravě si obě strany doberou několik karet vlastností podle toho, jak jste se dohodli, nebo podle zvolené úrovně obtížnosti přežití.

Úrovně obtížnosti přežití:

Jednoduchá

- Každý přeživší si dobere 2 vlastnosti, ze kterých si 1 vybere.
- Zabiják žádnou dodatečnou vlastnost nemá.

Běžná

- Každý přeživší si dobere 2 vlastnosti, ze kterých si 1 vybere.
- Zabiják si dobere 2 vlastnosti, ze kterých si 1 vybere.
- Poté, co si obě strany vyberou své vlastnosti, zabiják oznámí, jakou vlastnost si vybral. Přeživší mohou kdykoliv v průběhu hry zabijáka požádat, aby jim ji znovu ukázal.

Těžká

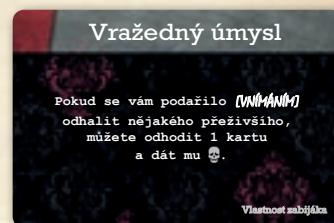
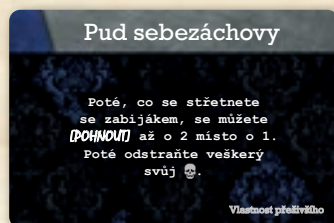
- Každý přeživší si dobere 2 vlastnosti, ze kterých si 1 vybere.
- Zabiják si dobere 4 vlastnosti, ze kterých si 2 vybere.
- Poté, co si obě strany vyberou své vlastnosti, zabiják oznámí, jaké vlastnosti si vybral. Přeživší mohou kdykoliv v průběhu hry zabijáka požádat, aby jim je znovu ukázal.

Noční můra

- Každý přeživší si dobere 2 vlastnosti, ze kterých si 1 vybere.
- Zabiják si dobere 6 vlastností, ze kterých si 3 vybere.
- Poté, co si obě strany vyberou své vlastnosti, zabiják oznámí, jaké vlastnosti si vybral. Přeživší mohou kdykoliv v průběhu hry zabijáka požádat, aby jim je znovu ukázal.

Průběh hry:

Hra probíhá dle obvyklých pravidel. Přeživší nemusí zabijákovi sdělovat, že použili vlastnost, jediné, že by to po nich karta vlastnosti požadovala. Některé karty vlastností je možné použít pouze jednou za hru. Po použití je otočte.



Varianta 2: Rozdílné cesty (pouze pro 4 hráče)

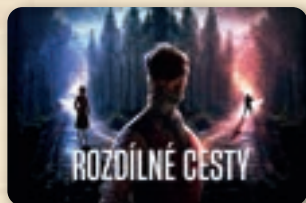
Tato varianta mění hru z 1-vs-N na semi-kooperativní hru. Přeživší již dále nejsou jednotní jako jeden tým a mohou zvítězit nezávisle.

Příprava:

- Stojánek na klíče nahradíte ukazatelem rozdílných cest.
- Náhodně vyberte přeživšího hráče, který bude objevovat jako první. Daný hráč si vezme žeton prvního hráče.

Průběh hry:

- Krok přeživších Objev vyhodnocuje pouze přeživší s žetonem prvního hráče. Poté žeton předá dalšímu živému přeživšímu po směru hodinových ručiček.
- Přeživší s žetonem prvního hráče musí zabijáka informovat, ve kterých lokacích došlo k hluku.



- Když přeživší najde Klíč, umístí ho pod horní okraj své desky inventáře. Díky tomu je patrné, kolik klíčů jednotliví přeživší mají. Klíče nezabírají místo v inventáři. V této variantě může přeživší se třemi klíči utéct hlavním východem (nebo skrytým východem, pokud má i tajnou mapu) a sám vyhrát hru.



- Živí přeživší vyhrají společně, pokud dorazí záchrana. Kdokoliv, kdo se pustí do opravy vysílačky, získá jako odměnu za každý právě umístěný žeton opravy 1 kartu z balíčku prohledávání.

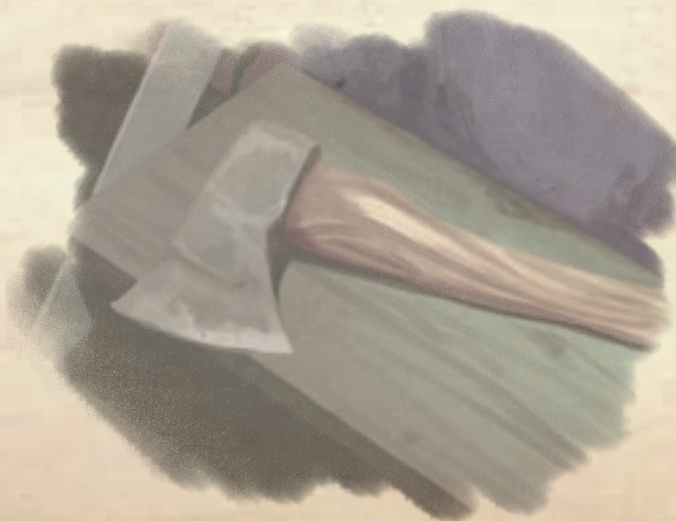
- Když je vyřazen přeživší, položte jeho figuru a pokračujte ve hře bez něj. Za vyřazení přeživšího zabiják získá 1 úroveň.
- Předměty a klíče vyřazených přeživších zůstávají na jejich deskách inventáře. Ostatní přeživší mohou v lokacích s jejich těly provést mimořádnou akci a dané předměty nebo klíče si vzít.



- Přeživší si mohou i nadále předávat předměty, pokud se tak dohodnou.
- Když některý přeživší odstraní žeton barikády, musí to zabijákovi sdělit daný hráč.
- Hra končí, jakmile všichni přeživší buď vyhraji, nebo budou vyřazeni.

Vítězství:

- V této variantě může hru vyhrát více než jeden hráč.
- Přeživší je považován za vítěze, pokud se mu podaří utéct nebo dorazí záchrana.
- Vyřazený přeživší se nemůže stát vítězem.
- Pokud zabiják vyřadí 2 nebo více přeživších, je rovněž považován za vítěze.
- Pokud se mu podaří vyřadit všechny 3 přeživší, stává se absolutním vítězem hry a může se honosit titulem Neporazitelný.



Varianta 3: Plán pro přežití

Tato varianta vnáší do hry vedlejší cíle. Poté, co přeživší dokončí plán, mohou získat nové schopnosti nebo dokonce... šanci zabít zabijáka.

Příprava:

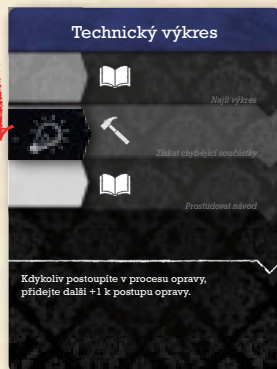
- Po dokončení přípravy hry si přeživší vezmou 2 karty plánů.

Průběh hry:

Na konci kroku Objev přeživší ověří, zda některý z nich nesplnil podmínku dalšího postupu na některé kartě plánu. Pokud ano, posuňte žeton plánu tak, aby odpovídal postupu. Můžete postupovat pouze na 1 kartě plánu, takže pokud se rozhodnete pro postup na jiné kartě plánu, veškerý postup na předchozí kartě plánu ztratíte.

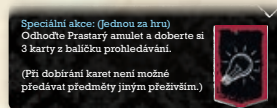
Upozornění: Pokud se zabiják plíží, není žádná lokace považována za zabijákovou.)

Pokud je například William na konci tahu v požadované lokaci, mohou přeživší posunout žeton plánu na další postup.



Jakmile dokončíte celý postup, je plán dokončen. Přeživší odemknou novou schopnost, kterou mohou po zbytek hry používat. Druhou kartu plánu otočte, již není možné ji odemknout.

Některý efekt karty plánu je možné použít pouze jednou. Po jeho použití žeton odstraňte.

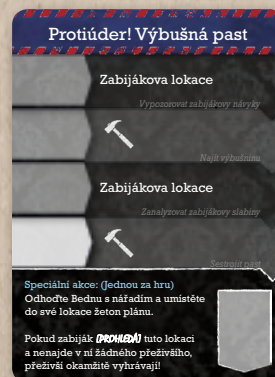


Pro použití některého efektu karty plánu je potřeba umístit žeton plánu na mapu. Jakmile žeton jednou umístíte, není možné ho přesouvat.



Čas na protiúder!

Některé plány jsou obtížnější dokončit, ale mohou přeživším poskytnout další možnost vítězství.



Když hrajete tuto variantu společně s variantou 2

- Když některý přeživší splní podmínku dalšího postupu na některé kartě plánu, první hráč má právo rozhodnout, zda postoupit či nikoliv.
- Pokud přeživší splní podmínky postupu na obou kartách plánu, první hráč může rozhodnout, který z plánů postoupí.
- Pokud dokončený plán poskytuje efekt nebo akci, může efekt nebo akci použít kterýkoliv přeživší. Pokud je možné tak učinit pouze jednou, kdo dřív přijde, ten dřív mele.
- Výraz „Všichni přeživší“ na kartě plánu znamená „Všichni živí přeživší“.
- Pokud díky plánu přeživší vyhraji hru, vztahuje se to pouze na živé přeživší. Zabiják se počítá jako poražený i v případě, že vyřadil nějaké přeživší.

Příloha: NÁVOD NA SESTAVENÍ

ČÁST A – KROK 1



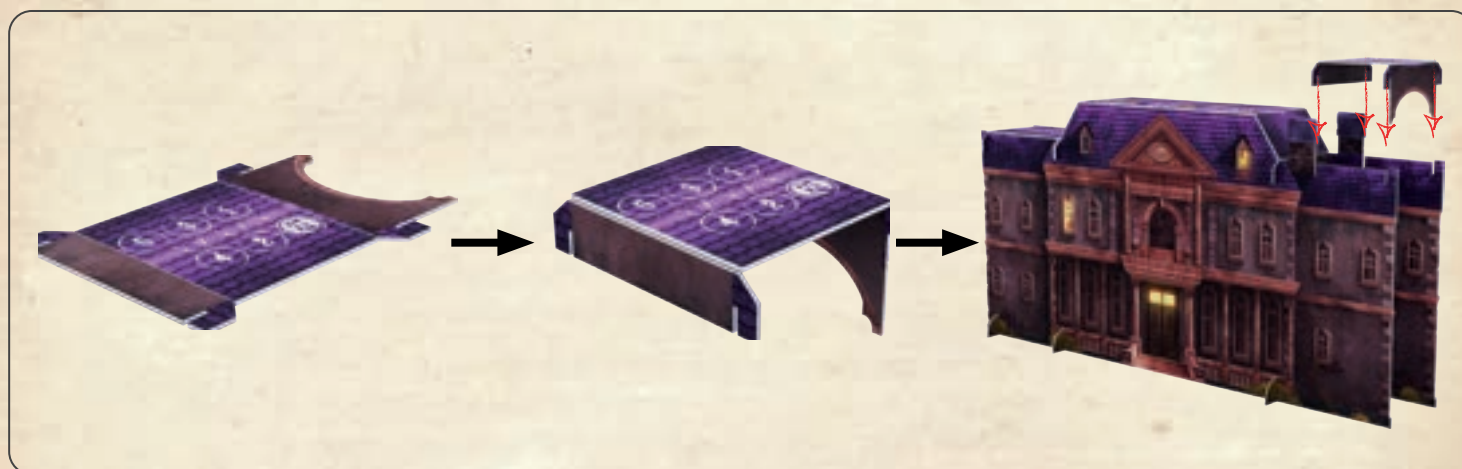
ČÁST A – KROK 2



ČÁST A – KROK 3



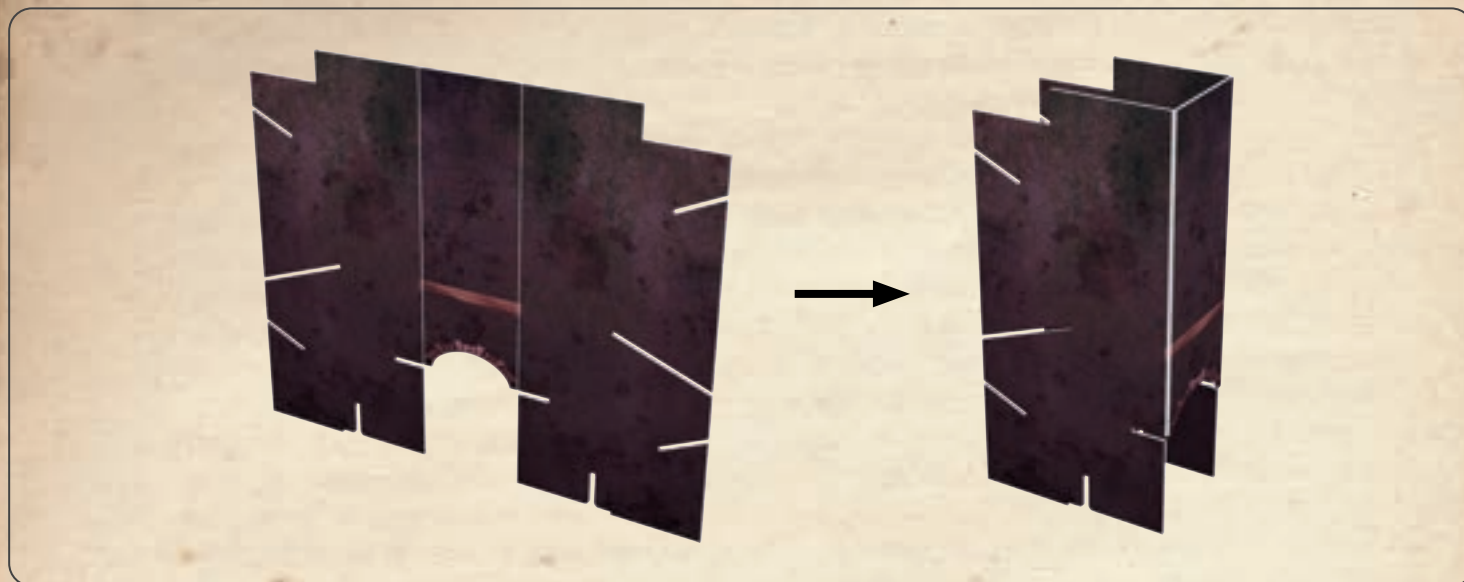
ČÁST A – KROK 4



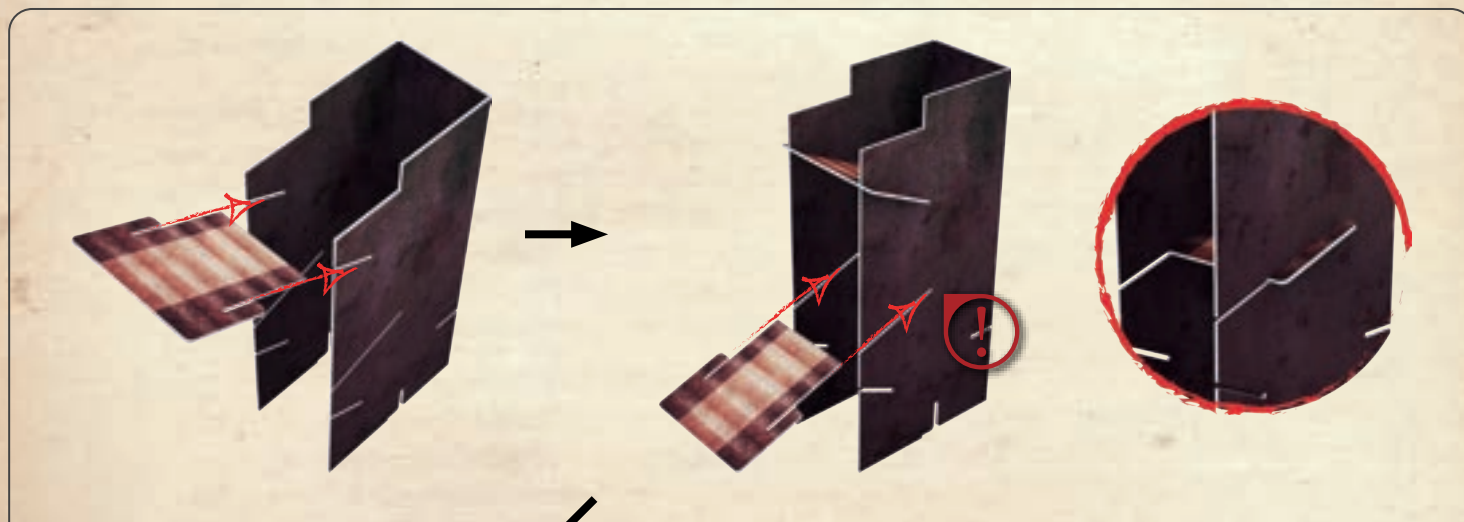
ČÁST A – HOTOVO



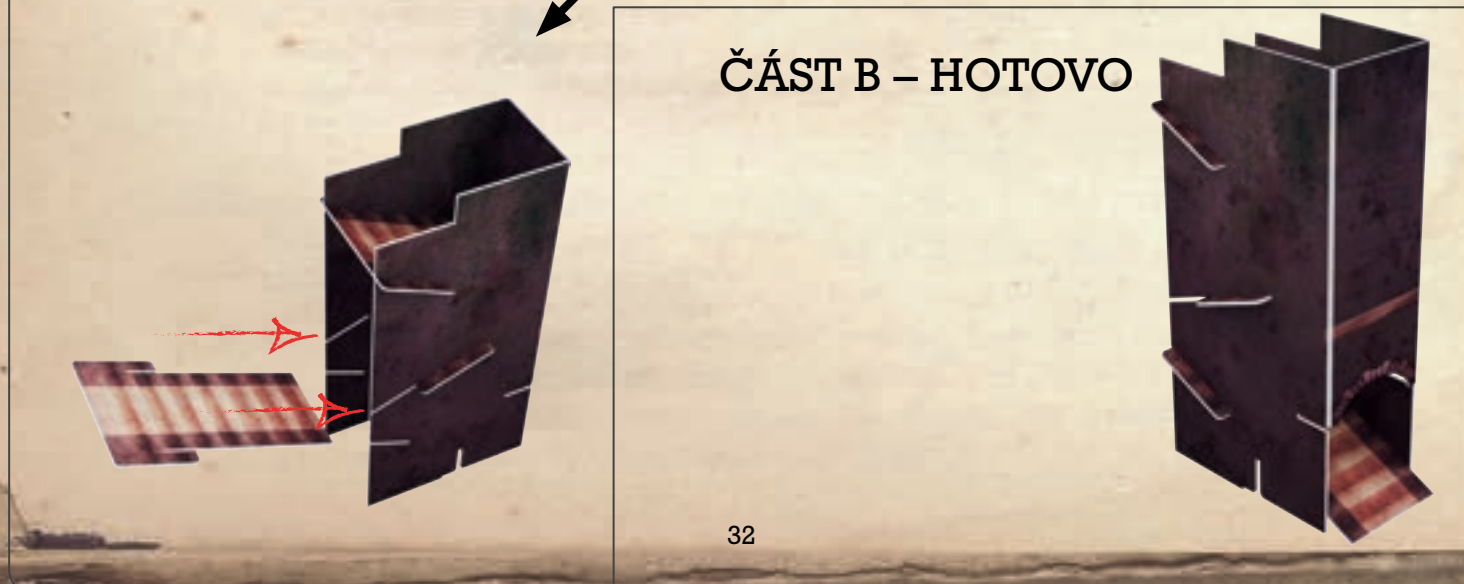
ČÁST B – KROK 1



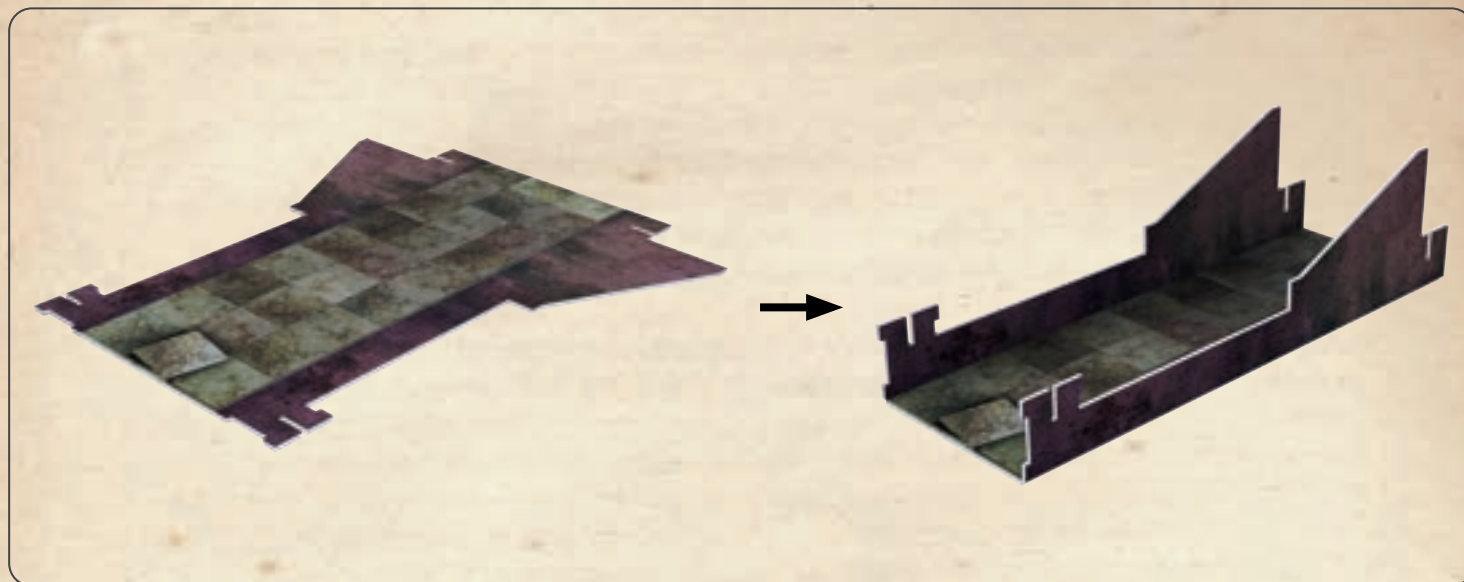
ČÁST B – KROK 2



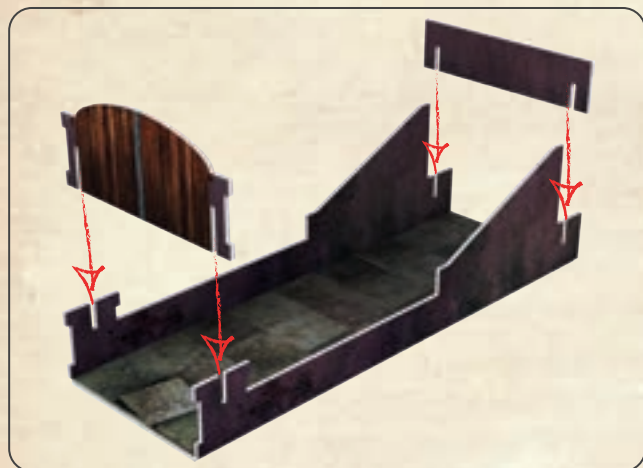
ČÁST B – HOTOVO



ČÁST C – KROK 1



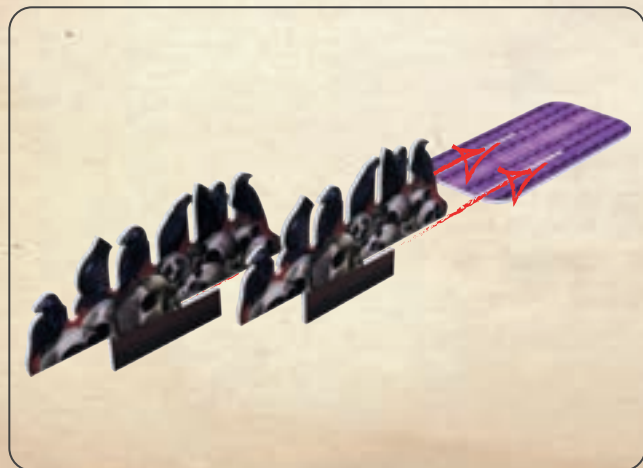
ČÁST C – KROK 2



ČÁST C – HOTOVO



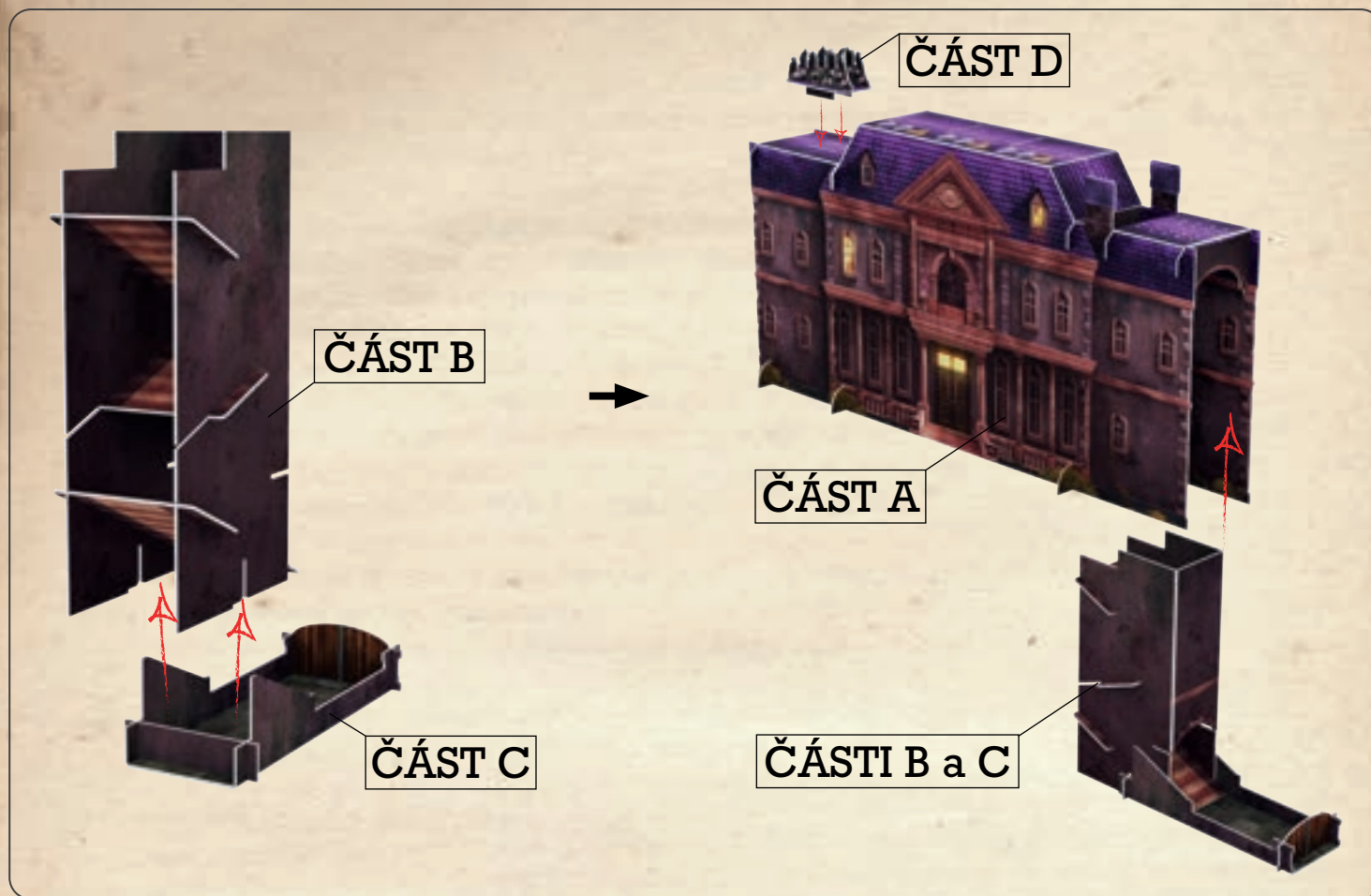
ČÁST D – KROK 1



ČÁST D – HOTOVO

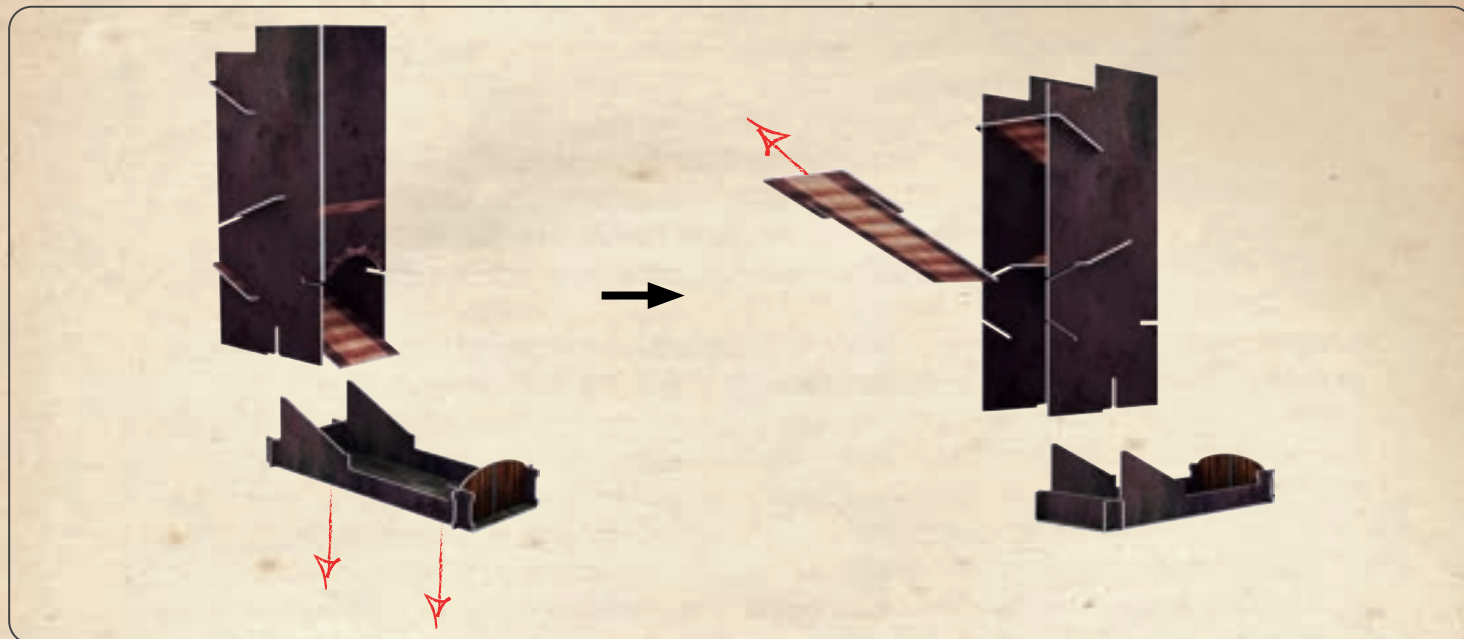


Příloha: SESTAVENÍ HOTOVÝCH ČÁSTÍ

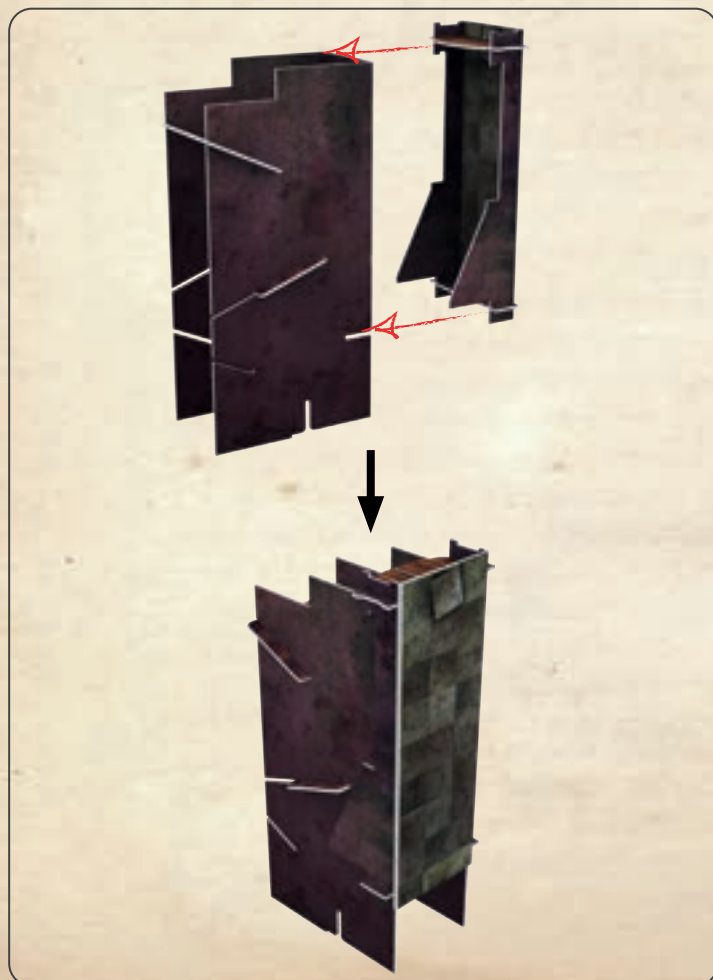


Příloha: DOPORUČENÉ UKLÁDÁNÍ – KOSTKOVÁ VĚŽ

KROK 1



KROK 2



KROK 3



Příloha: DOPORUČENÉ UKLÁDÁNÍ – POŘADAČE

POŘADAČ PŘEŽIVŠÍCH



- 1 2 4x
- 3 Celkem 45
- 4 6x 5x
 7x 6x
 1x 1x
- 5
 - ♦ Desky přeživších
 - ♦ Desky inventáře přeživších
 - ♦ 1 přehledová karta

POŘADAČ ZABIJÁKA



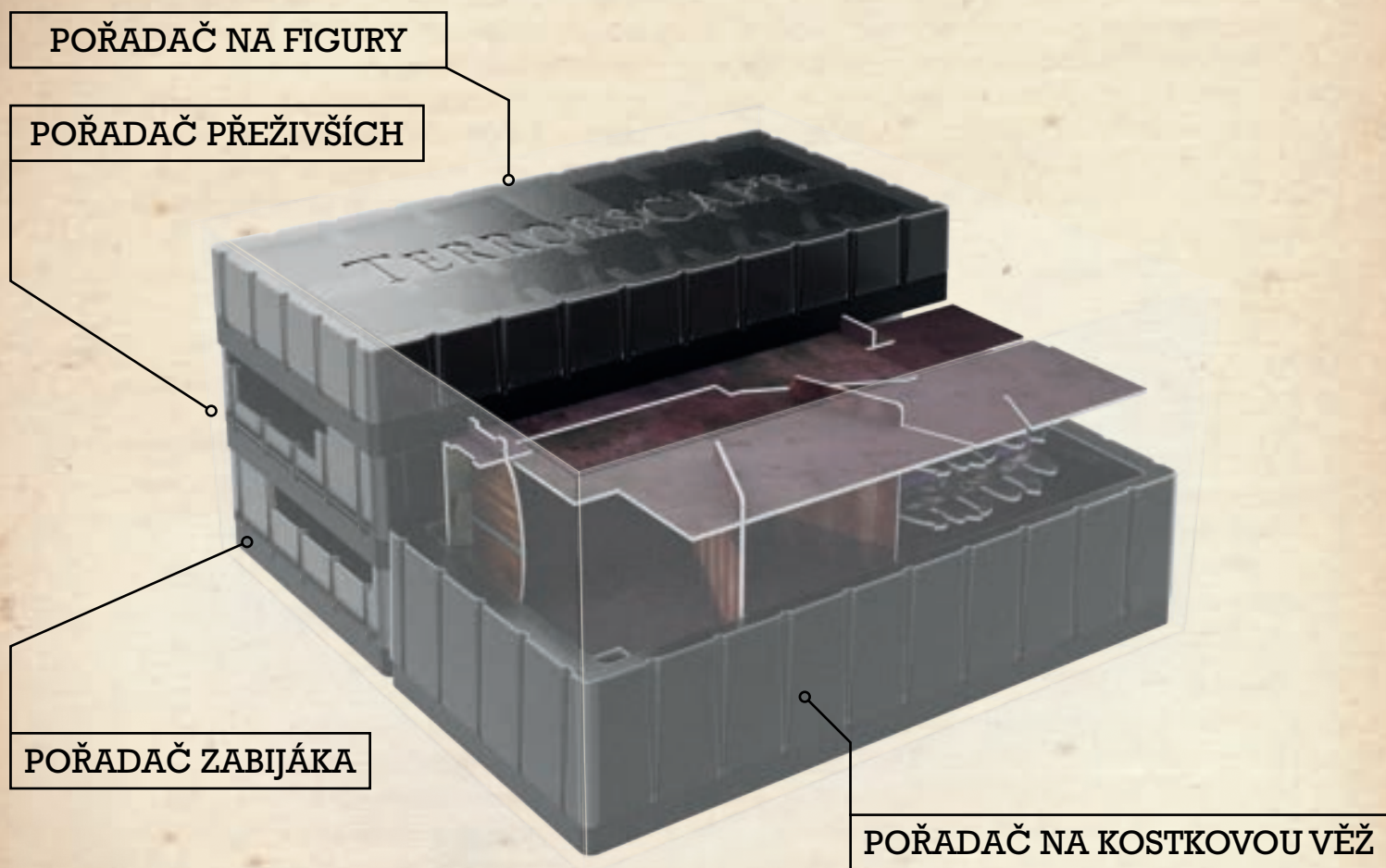
- 1 2
- 2
- 3 6x 1x 1x 1x
 7x 1x 1x
- 4
- 5
 - ♦ Desky zabijáků
 - ♦ 1 přehledová karta
 - ♦ Deska úrovně a síly

POŘADAČ NA KOSTKOVOU VĚŽ



POŘADAČ NA FIGURY





AUTOŘI

Příběh a návrh hry: Jeffrey CCH

Vedoucí produkce a pravidla: Isaac Chan

Asistent produkce a úprava: Alex Chan

Produktový design: Herman Ying

Vedoucí ilustrátor: Roxy Dai

Přebal a vzhled postav: Samuel Horowitz

Grafický design: Amanda Phelps, Domingo Pino, Arepko, TheGeekArtist, Herman Ying

Design názvu: Cold Castle Studios

3D modelování: Gino Lai

Vedení kampaně: Zoe W.

Marketingový design: Roxy Dai, Claudia Lau

Úprava pravidel: Emanuela a Robert Pratt

Zvláštní poděkování:

Kenneth YWN, Daniel Giaquinto z Milána, Domenico „Pepita“ Fumagalli z Milána, Tabletop content team,
Christoffer Alexander Damsø, Florence Lee



@icemakes



@ice_makes



@Ice Makes



@ice_makes

www.icemakesboardgame.com

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Editor: Martin Herman

Překlad: Petr Pelikán

Korektury: Jan Hartl

Sazba a grafická úprava: Pavel Illichmann



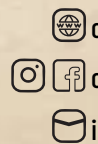
Distributor pro ČR / Distribútor pre SR

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104,
101 00 Praha 10,
Česká republika.



mindok.cz
[/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)
[/hrymindok](https://www.youtube.com/hrymindok)

Old Dawg s.r.o.
Tábor 534/50D,
602 00 Brno,
Česká republika.



old-dawg.cz
[olddawgcz](https://www.instagram.com/olddawgcz)
info@old-dawg.cz

