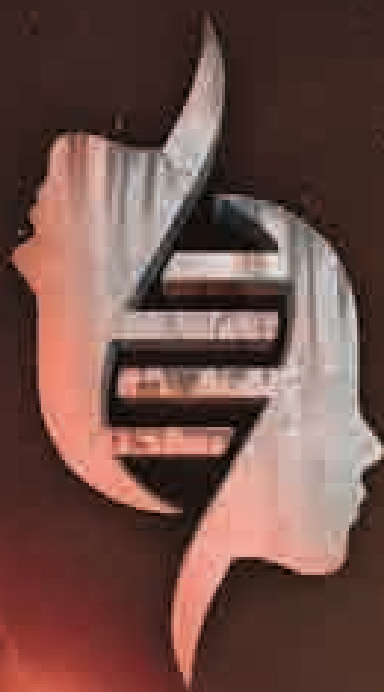


ODKAZ

KNIHA PŘEŽITÍ



AUTOŘI HRY: JÉRÔME CANCE A LAURENT KOBEL
ILUSTRACE: TANIA SANCHEZ-FORTUN A AURÉLIEN DELAUZUN

OBSAH

HERNÍ MATERIÁL	4	AKCE S PŘEDMĚTY A SOUČÁSTKAMI	12
PŘÍPRAVA KAPITOLY I	5	Upuštění předmětů a/nebo součástek	
ÚVOD	6	Sebrání předmětů a/nebo součástek	
Hráčské a nehráčské postavy		Vyměňování nesených předmětů a/nebo součástek	
Přehled		PŘÍBĚHOVÉ KARTY	13
Poznámky ke kartám		Příběhová část / část s pokyny	
Líc/rub karet		Pořadí čtení	
Odkazy na karty		JINAK	
Otočení karty		POKUD... TAK... JINAK...	
Spálení karty		Trvalé informace	
Karty hráčských postav (HP)		Akce prostředí	
ZÁKLADNÍ AKCE	7	Kombinovaná akce	
Akční žetony		ČASOVÁ OSA	14-17
Pozorování		Princip	
Mluvení		Karta rodiny	
Interakce		Připojení karty	
Pohyb		Odebrání karty z časové osy	
Zaplněné oblasti		Obnovení časové osy	
KARTY PROSTŘEDÍ	8-9	NEHRÁČSKÉ POSTAVY (NP)	18
Oblast		Popis karty NP	
Průzkum		Neutrální nebo nepřátelské NP	
Změna podlaží		Umělá inteligence (UI) NP	
Efekty prostředí		Spojenci	
Okamžitý efekt		Mrtvé NP – Odebrání z časové osy	
Výměna prostředí		Akce spojené s NP	
Úpravy oblastí		BOJ	19-20
Symby		Útok zblízka	
PŘEDMĚTY A SOUČÁSTKY	10-11	Boj zblízka v zaplněné oblasti	
Popis karty předmětu		Útok na dálku	
Inventář		Kombinované útoky	
Připravení předmětu		POŠKOZENÍ	21
Dodatečné akce		Léčení	
Použití předmětu		Těžké zranění	
Poškozený předmět		Umírající HP	
Oprava předmětu		Mrtvé	
Vylepšení předmětu		KARTY KARMY	22
		Používání balíčku karmy	
		Vývoj balíčku karmy	
		ZÁVĚR	22

**UPOZORNĚNÍ: ODKAZ JE HRA PLNÁ PŘEKVAPENÍ...
NEPROHLÍŽEJTE SI ŽÁDNÝ HERNÍ MATERIÁL,
DOKUD K TOMU NEDOSTANETE POKYN!**

**KDYŽ ZAČNETE HRÁT, DOZVÍTE SE, KTERÝ BALÍČEK KARET POUŽÍT
A JAKÉ ZVLÁŠTNÍ PŘEDMĚTY BUDETE POTŘEBOVAT.**



Nikdo neví, jak to vlastně začalo.

Jako první spadly počítačové sítě. Po nich následovala hromadná doprava a finanční systém. Celý svět rychle upadl do otevřené války a civilizace se ocitla v úpadku.

Teprve nyní začínají ti, co přežili, budovat nový svět. Vyrojilo se několik skupin lidí, některé násilnější než ty ostatní. Djamal a Maeve byli v době Velkého pádu ještě mladí a rozhodli se žít v izolaci. Jejich děti – Selen a, Brick a Swan – vyrůstaly mimo krutost vnějšího světa.

Budete hrát za tuto rodinu, která na svém statku vede soběstačný život.

PŘEHLED

Odkaz: Kniha přežití je kooperativní kampaňová hra, v níž hrajete za rodinu, která se protlouká postapokalyptickým světem.

Kampaň je rozdělena do pěti kapitol, které představuje 5 balíčků karet označovaných jako **balíčky dobrodružství**. Obsahují vše, co potřebujete ke hře: karty prostředí, které tvoří herní plán, postavy, s nimiž lze jednat, předměty, příběhové karty atd.

Hrát budete za čtyři **hráčské postavy (HP)**, členy jedné rodiny. Nejmladší syn Swan je **nehráčská postava (NP)**.

Ve hře 4 hráčů bude každý hráč ovládat jednu HP. Ve 3 hráčích budete jednu z HP ovládat společně. Ve hře 2 hráčů doporučujeme, aby každý hráč ovládal jednoho rodiče a jedno dítě. V sólovém režimu budete ovládat všechny 4 HP.



HERNÍ MATERIÁL

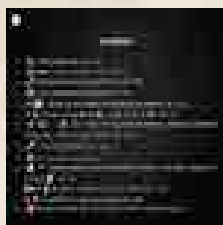
1 ZÁKLADNÍ BALÍČEK (18 karet)

Tyto karty se používají v každé kapitole:

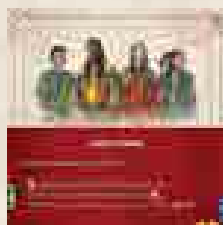
12 KARET HP



4 PŘEHLEDOVÉ KARTY



1 KARTA RODINY

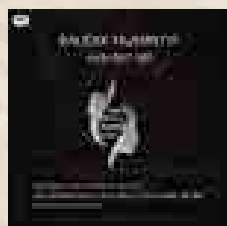


4 KARTONOVÉ FIGURKY

představující
hráčské postavy (HP)



1 BALÍČEK TAJEMSTVÍ (29 karet)



5 BALÍČKŮ DOBRODRUŽSTVÍ: 5 kapitol tvořících kampaň (304 karet)



13 AKČNÍCH ŽETONŮ (3 OD KAŽDÉ BARVY + 1 FIALOVÝ)



ŽETONY SOUČÁSTEK

24x



5x



ŽETONY POŠKOZENÍ

33x



ŽETONY PROSTŘEDÍ

10x



7x



9x



PŘIPOMÍNKOVÉ ŽETONY

16x



ŽETON PŘESÝPACÍCH HODIN

1x



VŠEOBECNÉ ŽETONY

24x



ŽETON SPOJENCE

1x



ŽETONY NEPŘÁTEL

12x



• 18 PODSTAVCŮ (včetně 4 barevných podstavců pro HP)

• TATO PRAVIDLA HRY

• **KARTONOVÉ FIGURKY PŘEDSTAVUJÍCÍ** nehráčské postavy (NP) a **ŽETONY**, které objevíte v průběhu kampaň. Počet tohoto herního materiálu je **omezený fyzickým počtem komponent**, na rozdíl od žetonů uvedených výše.

Poznámka: Figurky a žetony jsou seskupeny podle kapitol, abyste je mohli snáze najít. Figurky NP jsou označeny stejným číslem jako jejich odpovídající karty. Vyloupněte je, teprve když mají vstoupit do hry.

TIP: PO VYLOUPÁNÍ ŽETONŮ UMÍSTĚTE PRAZDNÉ ARCHY POD PLASTOVOU VLOŽKU V KRABICI. TÍM SE VŠE UDRŽÍ VE SPRÁVNÉ VÝŠCE A OBSAH KRABICE SE NEVYSYPE.



PŘÍPRAVA KAPITOLY I

- 1 Umístěte na stůl **kartu rodiny** ze základního balíčku, která bude tvořit základ **časové osy**, a položte nad ni žeton přesýpacích hodin ⌚.
- 2 Pro každou ze 4 HP:
 - vezměte 3 karty HP ze základního balíčku a sestavte je lícem vzhůru,
 - vezměte si 3 akční žetony a figurku HP,
 - vezměte si nápovědu.
- 3 Pro první hru si vezměte **9 karet karmy** (901 až 909) z balíčku tajemství. Zamíchejte je a položte je na stůl lícem dolů, čímž vytvoříte balíček karmy. V budoucnu si budete balíček karmy ponechávat mezi jednotlivými partiemi.
- 4 Zbytek balíčku tajemství položte na dosah všech hráčů. **Pokud kdykoli budete potřebovat kartu s číslem vyšším než 900, najdete ji v balíčku tajemství.**
- 5 Umístěte žetony poškození 🩸, všeobecné žetony 🧠, žetony nepřátel ☹️, žetony součástek ⚙️, připomínkové žetony 1 a žetony prostředí 🌳, 🏠, 🌊 na dosah všech hráčů.
- 6 Vezměte si **balíček dobrodružství pro kapitolu I**. Po přečtení této příručky pravidel se řiďte pokyny na první kartě v balíčku dobrodružství a začněte hrát.

V balíčku tajemství najdete další pokyny k přípravě hry pro pozdější kapitoly.



1. ÚVOD

Kdykoli je karta v rozporu s pravidly v této příručce, má efekt karty přednost.

Pokud při vyhodnocování pravidla existuje více rovnocenných možností, můžete si mezi nimi vybrat.

HRÁČSKÉ A NEHRÁČSKÉ POSTAVY

Hráčské postavy (HP) jsou členové rodiny, které ovládáte. Všechny ostatní postavy, se kterými se v jednotlivých kapitolách setkáte, jsou nehráčské postavy (NP).

Pravidla, která se týkají „postav“, platí jak pro HP, tak pro NP.

PŘEHLED

Na začátku hry nahlas přečtete vrchní karty z balíčku dobrodružství. Najdete na nich:

- úvod a cíle kapitoly,
- zvláštní pravidla pro kapitolu,
- karty prostředí, na které máte umístit postavy,
- karty, které máte přidat do časové osy.

HP poté budou moci za použití akčních žetonů provádět průzkum, mluvit s jinými postavami, bojovat s nepřáteli atd.

Poté se žeton přesýpacích hodin na časové ose posune z karty na kartu, dokud není splněna podmínka vítězství nebo porážky, čímž hra skončí.

Odkaz se nehraje na tahy. Místo toho časová osa udává tempo hry, určuje, kdy mohou hrát HP a NP, a spouští události.

POZNÁMKY KE KARTÁM

Odkaz je kartami řízená hra, proto je před začátkem hry důležité pochopit několik klíčových pojmů.

• Líc/rub karet

Každá karta je v levém horním rohu označena číslem. Na rubu každé karty najdete stejné číslo s písmenem „b“.

Rub karty č. 100 je označen 100b.

• Odkazy na karty

xxx odkazuje na kartu xxx. Obvykle je to zapsáno následovně:

Vezměte si 100: Získejte kartu č. 100.

- Najděte uvedenou kartu v balíčku dobrodružství, aniž byste se dívali na ostatní karty (vrchní kartu balíčku použijte jako „překryvnou kartu“).
- Přečtěte kartu nahlas a vyhodnoťte její efekty v uvedeném pořadí.

Čtěte pouze líc karty. Karty nikdy neotáčejte, pokud k tomu nedostanete pokyn.

• Otočení karty

Tento symbol znamená, že máte otočit právě čtenou kartu nebo kartu s uvedeným číslem:

100: Otočte kartu č. 100.

- Otočte uvedenou kartu, nahlas ji přečtete a vyhodnoťte její efekty v uvedeném pořadí.
- Pokud na kartě byly nějaké žetony nebo postavy, po otočení karty je vraťte do stejných oblastí nebo na stejná políčka. Případné akční žetony vraťte na karty HP, abyste označili, že nejsou dostupné.

• Spálení karty

Tento symbol znamená, že máte „spálit“ právě čtenou kartu nebo kartu s uvedeným číslem:

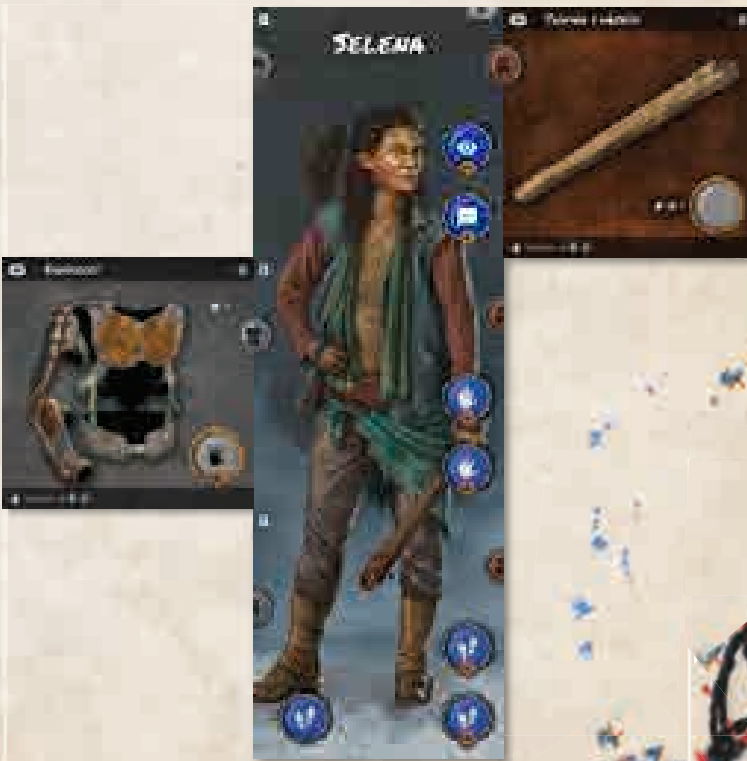
100: Spalte kartu č. 100 bez ohledu na to, zda leží vzhůru lícem nebo rubem 100b.

- Vraťte uvedenou kartu do krabice (nezapalujte ji!). V této kapitole ji již nebudete potřebovat. V případě potřeby se na ni budete moci podívat i později.
- Pokud na kartě byly nějaké akční žetony, přesuňte je do prostřed svých karet HP, abyste označili, že nejsou dostupné.

• Karty hráčských postav (HP)

Karty HP představují tři části hráčských postav: „hlavu“, „trup“ a „nohy“.

Na těchto kartách jsou políčka pro akční žetony, která vám umožňují provádět akce. Na levých a pravých stranách také mají zámky, které slouží pro vybavování HP předměty:



2. ZÁKLADNÍ AKCE

Tato část pravidel popisuje dostupné základní akce. Ostatní akce, jako jsou používání a oprava předmětů nebo boj zblízka, budou popsány v dalších částech.

AKČNÍ ŽETONY

Každá HP má 3 akční žetony ve své barvě. Chcete-li provést akci, umístěte akční žeton na volné akční políčko se symbolem představujícím kýženou akci (na kartě HP nebo na předmětu, který HP nese) a poté vyhodnoťte efekt této akce.

Akční políčko je volné, pokud neobsahuje akční žeton nebo žeton poškození. Pokud akční políčko obsahuje více symbolů, při umístění žetonu si musíte vybrat jeden z nich.

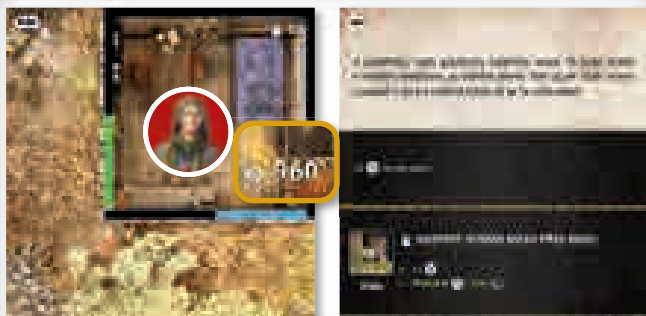
DŮLEŽITÉ: NEEXISTUJE ŽÁDNÉ PEVNĚ STANOVENÉ POŘADÍ HRŮ, HRÁČI SE Tedy MOHOU DLE LIBOSTI DOMLOUVAT NA AKCÍCH SVÝCH HP. JEDNA HP TAK MŮŽE PROVÉST JEDNU AKCI A HNED PO NÍ MŮŽE DALŠÍ AKCI PROVÉST JINÁ HP. HP VŠAK VŽDY MUSÍ ZCELA VYHODNOTIT PROVÁDĚNOU AKCI, NEŽ MŮŽE ZAČÍT DALŠÍ.

TIP: DOPORUČUJEME ODKLÁDAT DOSTUPNÉ AKČNÍ ŽETONY STRANOU OD KARET HP, ABYSTE SNADNO ROZEZNALI, KTERÉ ŽETONY JSOU DOSTUPNÉ A KTERÉ NE.

POZOROVÁNÍ

Pozorování spočívá ve sledování okolí (například za účelem hledání předmětů nebo stop). HP se musí nacházet v oblasti (viz str. 8) obsahující symbol.

- Umístěte akční žeton na políčko na kartě HP. Poté si vezměte uvedenou kartu.



Maeve se nachází v oblasti se symbolem. Utratí 1 akční žeton a vezme si z balíčku kartu č. 960. Jedná se o příběhovou kartu. Přečte ji nahlas a vyhodnotí její efekty.

MLUVENÍ

Mluvení spočívá v rozhovoru s NP. HP se musí nacházet v oblasti obsahující symbol.

- Umístěte akční žeton na políčko na kartě HP. Poté si vezměte uvedenou kartu.
- Pokud je na kartě vyobrazena NP, umístěte tuto NP do oblasti se symbolem.

INTERAKCE

Tato akce umožní HP interagovat s prostředím (například za účelem prohledání oblasti). HP se musí nacházet v oblasti obsahující symbol.

- Umístěte akční žeton na políčko na kartě HP. Poté si vezměte uvedenou kartu.

POHYB

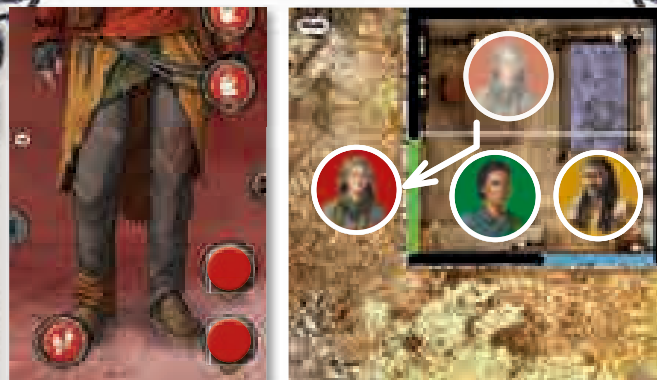
Pohyb spočívá v překročení jedné či více bílých, zelených nebo červených hranic, nelze však překročit jejich průsečík.

- Umístěte jeden či více akčních žetonů na jedno či více políček na kartě HP (na každé políčko vždy pouze jeden žeton). Poté pohněte touto HP a za každý žeton s ní překročte jednu hranici.

Zaplněné oblasti

Oblast je zaplněná, pokud do ní nemůžete umístit postavu, aniž by se její podstavec dotýkal hranic oblasti.

Postavy se nemohou v zaplněných oblastech zastavit, mohou se však pohnout přes ně, pokud pro akci pohyb utratí více akčních žetonů.



Brick a Djamal jsou ve stejné oblasti. Maeve nemůže v této oblasti ukončit pohyb, protože by se její podstavec nevešel mezi hranice oblasti.

Může však utratit 2 akční žetony (naráz), aby se přesunula přes oblast s Brickem a Djamalem do jiné oblasti.

3. KARTY PROSTŘEDÍ

Karty prostředí (nebo jednoduše **prostředí**) představují místa, do kterých a přes která se mohou postavy pohybovat. Tím, že je sestavíte na stole (vždy natočené stejným směrem), budete vytvářet herní plán.

Poznámka: Když otočíte prostředí, všechny žetony a postavy, které se nacházejí na kartě, na ní zůstanou. Po otočení karty je vraťte do stejných oblastí. Na kartě se také mohou objevit nové symboly. Vždy si tedy kartu důkladně prohlédněte.

Kdykoli je na kartě prostředí dostupná akce (okno, dveře, oheň), umístěte na ni odpovídající žeton (okno, dveře, oheň). Po provedení akce žeton odstraníte.

Také vezměte žetony součástek (viz str. 10) v počtu uvedeném vedle symbolu a umístěte je do oblasti s tímto symbolem.

OBLAST

Oblast je prostor ohraničený čarami. Barva každé hranice udává, zda je přes ni možné provést útok na dálku nebo pohyb, a označuje případné zvláštní efekty:

Hranice	Průchozí	Umožňuje útok na dálku	Příklad
bílá	✓	✓	–
zelená	✓	✓	dveře
modrá	✗	✓	okno
černá	✗	✗	zeď
červená	✓ ale udělí 1	✓	oheň

OBLAST 1

OBLAST 2

OBLAST 3

Toto prostředí obsahuje 3 oblasti. Při odhalení karty na ni musíte umístit:

- 2 do oblasti 1,
- 1 do oblasti 2,

jak je uvedeno na kartě.

PRŮZKUM

Průzkum spočívá v tom, že si z balíčku dobrodružství vezmete neprozkoumanou (neodhalenou) kartu prostředí a přenesete na ni HP.

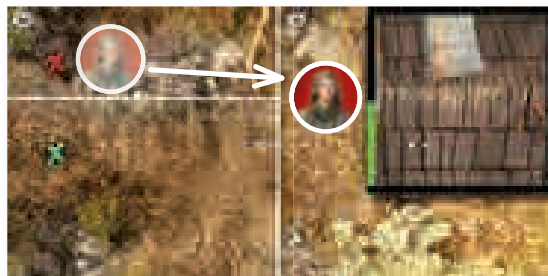
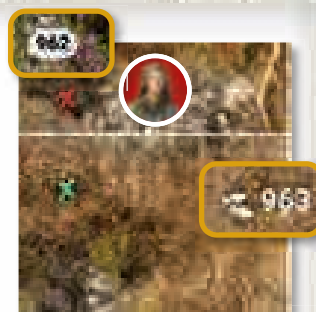
Podmínky:

- Prostředí s HP musí obsahovat symbol HP.
- HP musí vynaložit akci k pohybu na neprozkoumané prostředí.

Poznámka: Ve směru symbolu HP lze prostředí opustit z kterékoli oblasti (pokud není blokována černou nebo modrou hranicí).

Prostředí 962 má na pravé straně symbol HP 963. Maeve se pohne z Vezměte kartu prostředí 963 a položte ji na stůl napravo od karty 962.

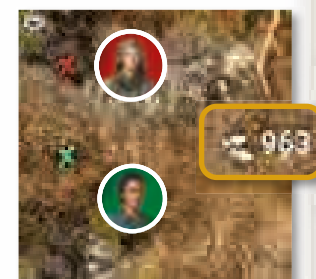
Symbol HP 963 napravo značí, že cesta vede z obou oblastí na kartě prostředí 962. Průzkum je tedy možné provést z oblasti i z oblasti.



Maeve se pohne z Vezměte kartu prostředí 963 a položte ji na stůl.

Když je karta odhalena, obě karty vytvoří jednu velkou oblast okolo chatky.

Brick nyní může vstoupit do chatky jedním pohybem.



ZMĚNA PODLAŽÍ

Změna podlaží je pohyb mezi 2 nenavazujícími oblastmi spojenými symbolem .

Platí to například pro 2 oblasti v různých patrech budovy, které jsou propojeny schodištěm.

Podmínky:

- Obě oblasti musí obsahovat symbol .
- Postava se musí pohnout mezi těmito oblastmi.

Pokud je změna podlaží výsledkem akce průzkum, vezměte uvedenou kartu a umístěte ji poblíž ostatních karet prostředí tak, aby se jich nedotýkala. Poté přesuňte svoji HP do oblasti se symbolem  na novou kartě.

EFEKTY PROSTŘEDÍ

Okamžitý efekt

Tento efekt vyhodnoťte okamžitě, když do oblasti se symbolem  vstoupí HP.



Výměna prostředí

Odhalené prostředí označené ve formátu **xxx > yyy** nahrazuje jiné prostředí, které již je ve hře.

- Umístěte kartu č. **xxx > yyy** na stůl namísto karty **yyy**.
- Všechny žetony a postavy vraťte do stejných oblastí.

Karta č. **143 > 102** nahrazuje kartu **102**. Nahrazenou kartu spalte.

Úpravy oblastí

Oblasti prostředí mohou být upravovány výměnou nebo otočením  karty prostředí. V takových případech se na kartě vždy nachází symbol , který udává, kam se mají umístit postavy a žetony, které se na kartě nacházely před úpravou oblastí.



Symbody

Barevné symbody , ,  a  označují počáteční oblasti pro jednotlivé HP.

Některé karty prostředí obsahují symbody **A**. Ignorujte je, dokud nenarazíte na kartu, která vysvětluje jejich význam.

4. PŘEDMĚTY A SOUČÁSTKY

Karty předmětů (s hnědým nebo šedým pozadím) představují předměty, které mohou HP nosit a používat.

Součástky se používají k opravě a vylepšování předmětů nebo mohou sloužit jako měna při obchodování s NP.

Hráči si v průběhu kampaně ponechávají předměty a součástky.

• Popis karty předmětu

- 1 NÁZEV
- 2 HODNOTA
- 3 ZÁMEK
- 4 ILUSTRACE
- 5 AKČNÍ POLÍČKO A EFEKT
- 6 VYLEPŠENÍ A CENA ZA VYLEPŠENÍ



INVENTÁŘ

HP mohou používat pouze karty předmětů, které mají ve svém inventáři.

Hnědé předměty se musí umísťovat napravo od karet HP tak, aby na sebe navazovaly symboly v zámcích.

Šedé předměty se musí umísťovat nalevo od karet HP tak, aby na sebe navazovaly symboly v zámcích nebo.

Efekty předmětů jsou vždy aktivní a kumulativní.

• Připravení předmětu

Efekty, kterým předchází symbol , připravují daný předmět. Vyhodnocují se:

- když je karta předmětu v kapitole poprvé získána,
- během přípravy na začátku kapitoly,
- při vylepšení předmětu.

Předměty mohou být připraveny, pouze pokud jsou v krabici hry dostupné nezbytné komponenty.



Ignorují efekty plynu

Příklady trvalých,
kumulativních efektů

1

Příklad efektu
připravení předmětu

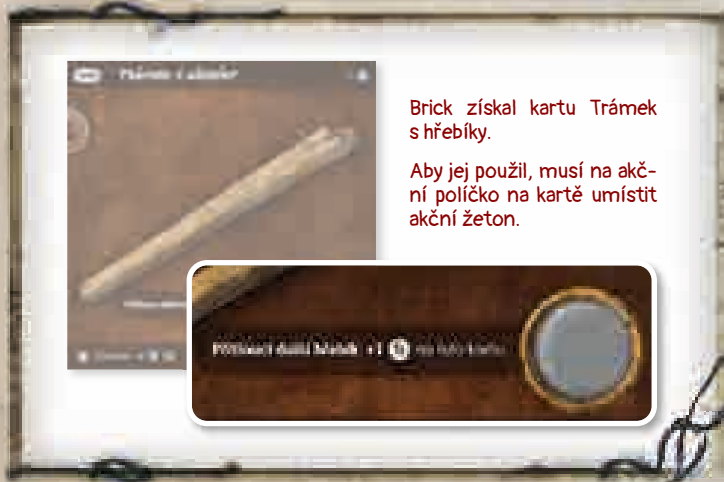
DODATEČNÉ AKCE

Akční políčka se symboly , ,  nebo  na předmětech fungují stejně jako na kartách HP.

POUŽITÍ PŘEDMĚTU

HP mohou použít předmět ve svém inventáři.

- Umístěte akční žeton na vybrané akční políčko na kartě předmětu.
- Vyhodnoťte efekty popsané na kartě předmětu nebo kapitoly.



• Poškozený předmět

Předmět s jedním nebo více akčními políčky se symbolem  může utřít jeden nebo více žetonů poškození , a může být tedy poškozen.

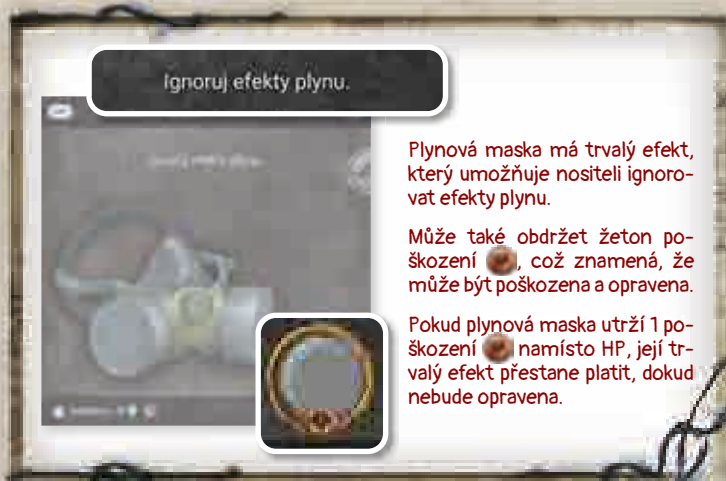
Když jsou všechna políčka s  na kartě překryta žetony poškození , trvalé efekty předmětu přestávají platit. Předměty bez políček s  nemohou být poškozeny.

POZNÁMKA: PŘEDMĚT S AKČNÍM POLÍČKEM, KTERÉ NEMÁ ŽÁDNÝ EFEKT ANI SYMBOLY , ,  NEBO , ALE MÁ SYMBOL , MŮŽE UTRŽÍT ŽETON POŠKOZENÍ , ALE NEPOSKYTUJE ŽÁDNOU AKCI.

OPRAVA PŘEDMĚTU

HP mohou opravit poškozené předměty ve svém inventáři.

- Proveďte akci  a odložte 1  ze svého inventáře.
- Odstraňte z předmětu 1 žeton poškození .



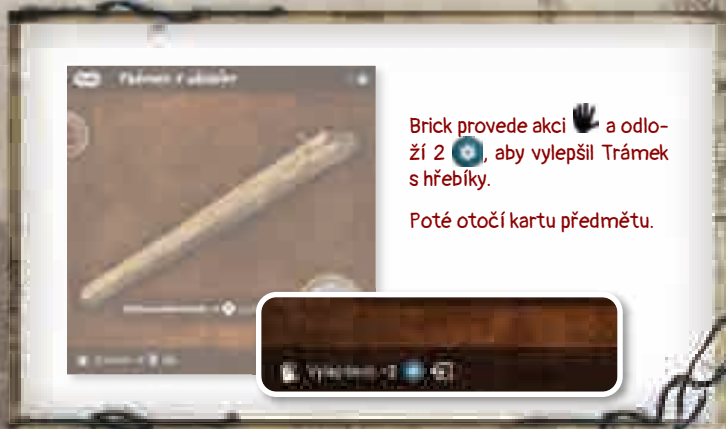
VYLEPŠENÍ PŘEDMĚTU

HP mohou vylepšit předměty ve svém inventáři.

Na kartě předmětu nesmí být žádné akční žetony ani žetony poškození .

- Proveďte akci  a odložte požadovaný počet součástek  ze svého inventáře.
- Vyhodnoťte efekt vylepšení.

Poznámka: Kartu předmětu nelze otočit před jejím vylepšením.



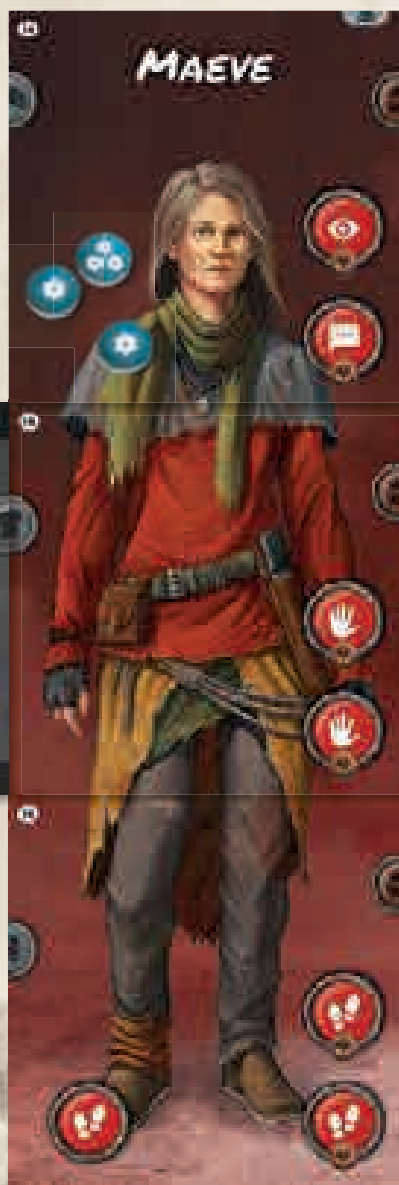
5. AKCE S PŘEDMĚTY A SOUČÁSTKAMI

Kdykoli HP jako výsledek akce (např. pozorování, interakce atd.) získá kartu předmětu, **vezměte tuto kartu předmětu a vybavte ji tak, aby symbol v zámku navazoval na ten na kartě této HP.**

Když HP získá součástky , položte je na jednu z karet této HP.

Předměty a součástky  získané jinak než akcí (například jako výsledek události na časové ose) lze libovolně rozdělit mezi HP.

Předměty a součástky , které se objeví při smrti NP, zůstanou v oblasti této NP.



UPUŠTĚNÍ PŘEDMĚTŮ A/NEBO SOUČÁSTEK

HP může, zdarma a v průběhu akce kterékoli HP:

- upustit součástky  do své oblasti;
- a/nebo upustit jednu či více karet předmětů do své oblasti. Umístěte kartu předmětu vedle karty prostředí a položte na obě karty dvojici stejných připomínkových žetonů  (jeden na kartu předmětu a druhý do oblasti). Nechte na kartě předmětu veškeré žetony (poškození  nebo jiné) a akční žetony.

SEBRÁNÍ PŘEDMĚTŮ A/NEBO SOUČÁSTEK

HP může provést akci  a:

- sebrat součástky  ze své oblasti;
- a/nebo sebrat jednu či více karet předmětů ze své oblasti. Odstraňte připomínkové žetony , ale nechte na kartě předmětu veškeré žetony (poškození  nebo jiné) a akční žetony.



V oblasti s Maeve se nachází:

2 součástky  a 1 připomínkový žeton  připomínající, že se v této oblasti nachází i puška. Stejný připomínkový žeton  je i na kartě pušky. Maeve provede akci  a sebere součástky  a pušku.

VYMĚŇOVÁNÍ NESENÝCH PŘEDMĚTŮ A/NEBO SOUČÁSTEK

Dvě HP, které si vyměňují předměty, se musí nacházet ve stejné oblasti a hráči, kteří je ovládají, s výměnou musí souhlasit.

Kterákoli z těchto dvou HP může provést akci  a:

- vyměnit součástky  mezi těmito dvěma HP,
- a/nebo vyměnit karty předmětů mezi těmito dvěma HP. Nechte na kartě předmětu veškeré žetony (poškození  nebo jiné) a akční žetony.

6. PŘÍBĚHOVÉ KARTY

Příběhové karty mohou být rozděleny do částí, jak je popsáno níže nebo dále v pravidlech:

- část události (červené pozadí) s časovou osou viz str. 14,
- NP viz str. 18.

PŘÍBĚHOVÁ ČÁST

Tato část (s pozadím v barvě papíru) posouvá kupředu příběh hry.

Pokud je na začátku textu uvedeno jméno konkrétní HP, měl by jej přečíst hráč, který tuto HP ovládá.

ČÁST S POKYNY

V této části (na černém pozadí) je krok za krokem vysvětleno, co je třeba ve hře provést. **Je důležité vyhodnotit všechny pokyny v této části v uvedeném pořadí.**

• Pořadí čtení

Pokud vás pokyn vyzve, abyste si vzali kartu, ihned přečtěte a vyhodnoťte efekty nové karty a teprve poté se vraťte k případným dalším pokynům na původní kartě.

• Pokyny „JINAK“

Pokud jsou dva pokyny odděleny slovem „JINAK“, pokuste se vyhodnotit první pokyn. Pokud to není možné, vyhodnoťte druhý pokyn.

• Pokyny „POKUD... TAK... JINAK...“

V případě pokynů „POKUD [podmínka], TAK [pokyn 1], JINAK [pokyn 2]“ zkontrolujte, zda je splněna podmínka; pokud splněna je, vyhodnoťte pokyn 1. Pokud podmínka splněna není, vyhodnoťte pokyn 2.

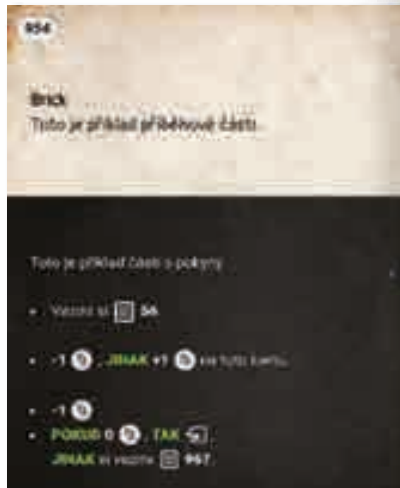
Tato karta obsahuje příběhovou část a část s pokyny.

Hráč, který ovládá Bricka, přečte kartu nahlas a poté vyhodnotí pokyny v daném pořadí:

Vezmi si 56: Vezme si kartu 56 a přečte ji, než přejde k dalšímu pokynu.

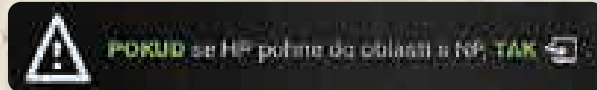
Pokusí se z karty odstranit 1 . Není to možné (jelikož na kartě žádné nejsou), takže na kartu musí přidat 1 .

Odstraní z karty 1 (což je nyní možné). Zkontroluje, zda se na kartě nachází nějaké : jelikož tam žádné nejsou, otočí kartu. Jinak by si musel vzít kartu č. 967.



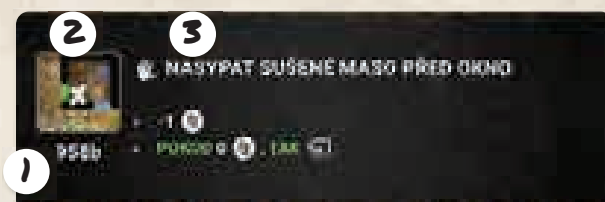
• Trvalé informace

Pokyny tohoto druhu zůstávají aktivní i po přečtení karty. Nezapomínejte na ně, dokud zůstávají ve hře.



• Akce prostředí

Tento pokyn označuje novou akci, která je dostupná v prostředí.



- 1 Číslo pod zmenšeninou karty označuje kartu prostředí.
- 2 Symbol na zmenšenině karty označuje oblast na kartě prostředí, v níž musí být akce provedena.
- 3 Symbol v textu označuje požadovanou akci.

Takovouto příběhovou kartu umístíte na stůl poblíž příslušné karty prostředí. Umístíte na karty dvojici shodných připomínkových žetonů 1, kterými propojíte oblast a kartu.

Abyste mohli provést příslušnou akci, HP se musí nacházet v určené oblasti.

- Umístíte akční žeton na políčko odpovídající symbolu.
- Vyhodnoťte pokyny spojené s akcí.



POZNÁMKA: AKCE, KTERÉ NEJSOU PŘÍRAZENY KE KONKRÉTNÍ OBLASTI NEBO NP, LZE PROVÉST V KTERÉKOLI OBLASTI.

• Kombinovaná akce

Někdy se v části s akcí píše, že akci musí provést dvě nebo více HP najednou. V takovém případě se tyto HP musí nacházet v uvedené oblasti (či oblastech) a zároveň utratit své akční žetony, aby společně provedly příslušnou akci.

7. ČASOVÁ OSA

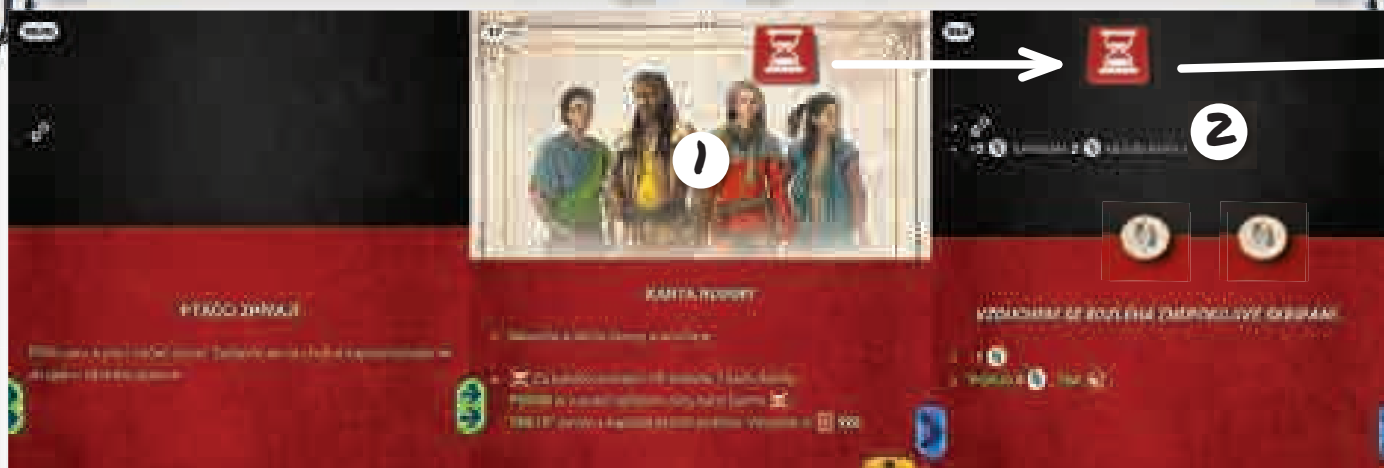
Časovou osu tvoří karta rodiny a příběhové karty z balíčku dobrodružství. Žeton přesýpacích hodin  se pohybuje mezi kartami a ukazuje, co musíte v daném okamžiku udělat.

Kdykoli se  posunou na kartu v časové ose, musíte vyhodnotit všechny pokyny v části s událostí (červené pozadí) na dané kartě v uvedeném pořadí. Ignorujte část s pokyny (černé pozadí) a příběhovou část (pozadí v barvě papíru), jelikož jste je již vyhodnotili při získání nebo otočení karty.

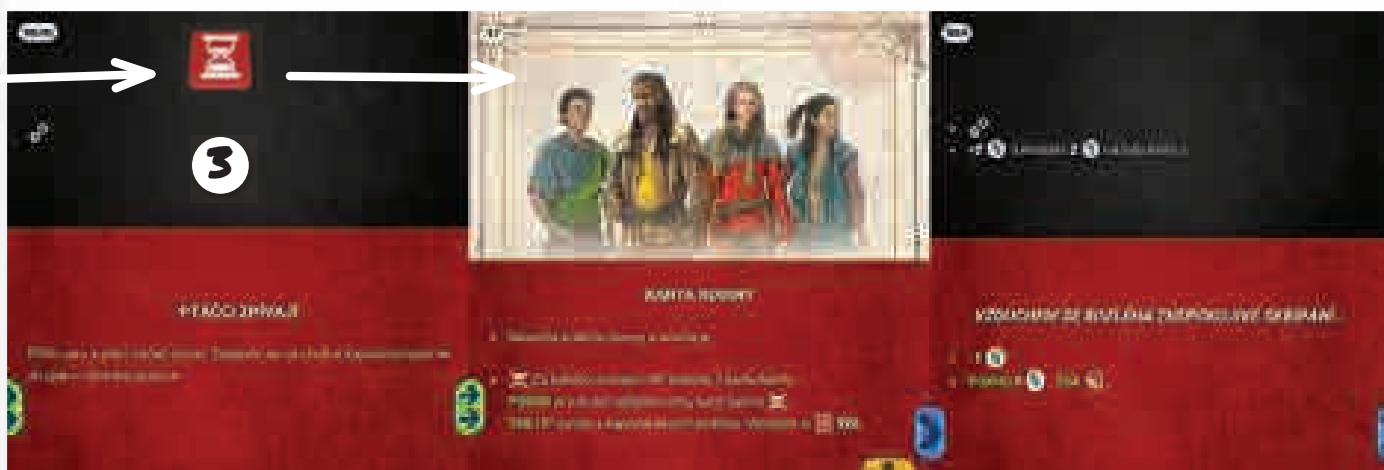
Tento postup po časové ose řídí tempo hry, umožňuje vám hrát (když jsou  na kartě rodiny) nebo aktivuje NP či konkrétní událost spojenou s aktuální kapitolou.

PRINCIP

- Na začátku hry umístíte  na kartu rodiny. Vyhodnoťte její část s událostí.
- Poté posuňte  doprava na následující kartu a vyhodnoťte její část s událostí.
- Takto pokračujte až k poslední kartě časové osy a na každé kartě vyhodnocujte část s událostí.
- Poté vraťte  na začátek časové osy a dále procházejte karty a vyhodnocujte jejich části s událostí až do konce hry.



1. Žeton  začíná na kartě rodiny. Část s událostí této karty vyzývá HP k navrácení a utracení akčních žetonů. Poté zkontrolujte „Podmínku prohry“ .
2. Poté posuňte  doprava na následující kartu. Podle části s událostí máte odstranit 1 . Jakmile na kartě nejsou žádné , otočte ji. Žeton  je na poslední kartě časové osy.



3. Vraťte  na začátek časové osy. V části s událostí je uvedeno, že ptáčci zpívají;  se mají posunout na kartu rodiny, čímž HP umožní navrátit si akční žetony a utratit je. Žeton  se takto bude pohybovat až do konce hry.

POZNÁMKA: ČÁST S UDÁLOSTÍ NA KARTĚ V ČASOVÉ OSE SI MŮŽETE KDYKOLI PŘEČÍST, VYHODNOCUJTE JI VŠAK POUZE VE CHVÍLI, KDY SE NA NI POSUNOU .

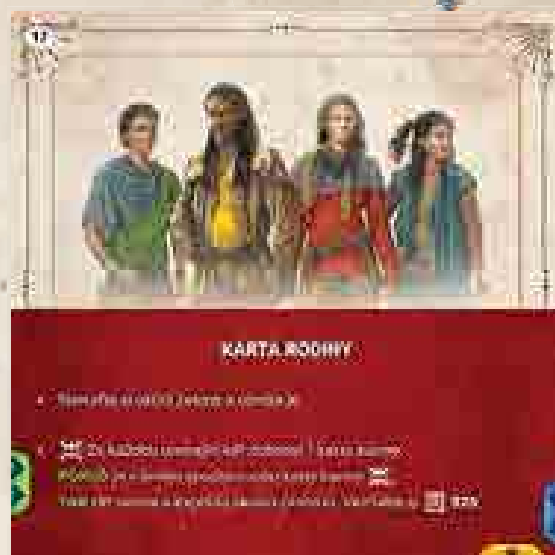
KARTA RODINY

Hra začíná s  na kartě rodiny v časové ose.

V tuto chvíli mohou hráči provádět akce. Tento pokyn skončí, jakmile buď utratíte všechny akční žetony, nebo se rozhodnete, že už žádné další utrácet nebudete.

Část s událostí na kartě rodiny končí kontrolou „Podmínky prohry“ .

DŮLEŽITÉ: NA ZAČÁTKU HRY SE  UMÍSTÍ NA KARTU RODINY, NIKOLI NA PRVNÍ KARTU V ČASOVÉ OSE. NÁSLEDNĚ SE POSUNUJÍ BĚŽNÝM ZPŮSOBEM.



PŘIPOJENÍ KARTY

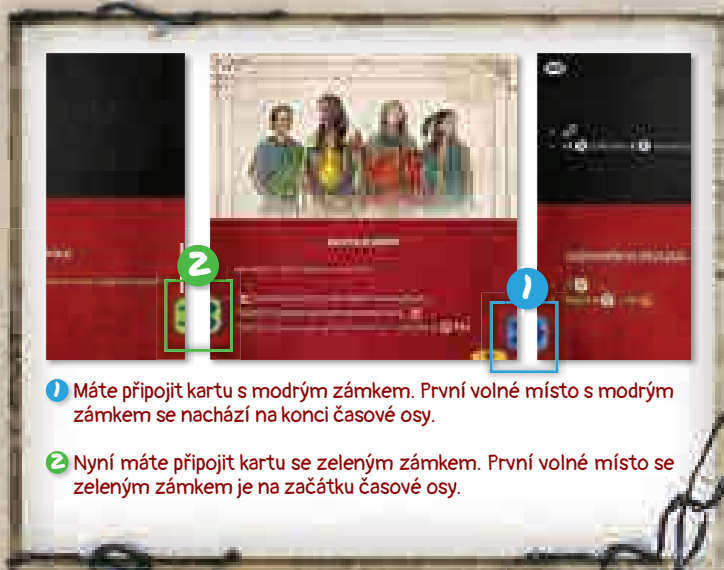
Pokud se v části s pokyny (černé pozadí) na kartě nachází symbol , musíte tuto kartu připojit do časové osy.

Začněte u aktuální pozice  v časové ose, postupujte doprava a najděte první volné místo s připojovacím zámek (modrý, zelený, žlutý, červený nebo fialový symbol) odpovídající kartě, která se má připojit.

Pokud do konce časové osy odpovídající místo nenajdete, pokračujte od začátku časové osy.

Pokud ani tak nenajdete žádné volné místo, vyhodnoťte alternativní možnost uvedenou na kartě.

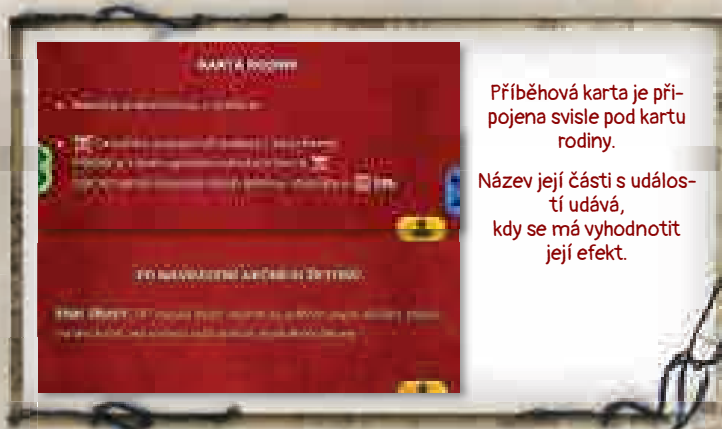
„, JINAK “ znamená „připojte kartu, JINAK ji spalte“.



Některé karty mohou být **připojeny svisle**, pod kartu, která se již v časové ose nachází. Svisle připojené karty upravují efekty karty, ke které jsou připojeny. Pokud není k dispozici vhodné místo k připojení karty, vyhodnoťte alternativní možnost, jak bylo vysvětleno výše.

Kdykoli se  posunou na kartu s jednou nebo více svisle připojenými kartami, projděte všechny karty v tomto svislém sloupečku a vyhodnoťte jejich efekty.

Svisle připojené karty mají vždy v názvu části s událostí uvedenou podmínku spuštění.



POZNÁMKA: KDYŽ PŘIPOJÍTE KARTU K ČASOVÉ OSE, NEVYHODNOCUJTE POKYNY V JEJÍ ČÁSTI S UDÁLOSTÍ (ČERVENÉ POZADÍ). VYHODNOTÍTE JE POZDĚJI, AŽ KDYŽ SE NA KARTU POSUNOU .

ODEBRÁNÍ KARTY Z ČASOVÉ OSY

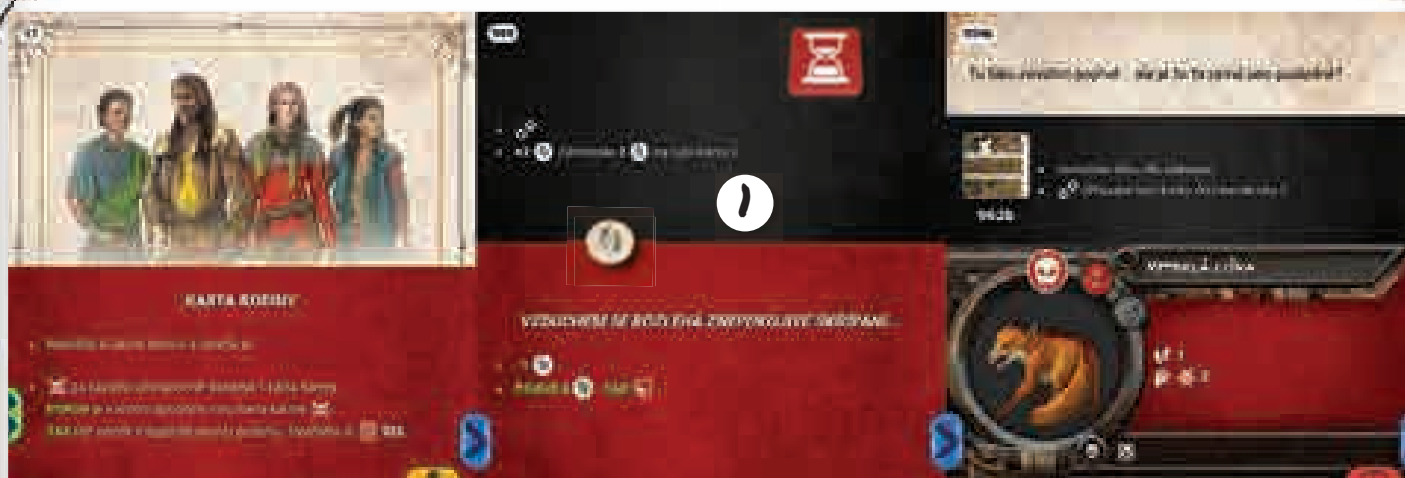
Karty umístěné v časové ose mohou někdy být spáleny  nebo otočeny .

- Vezměte kartu z časové osy.
- Pokud kartu otáčí , vyhodnoťte efekty na jejím rubu.

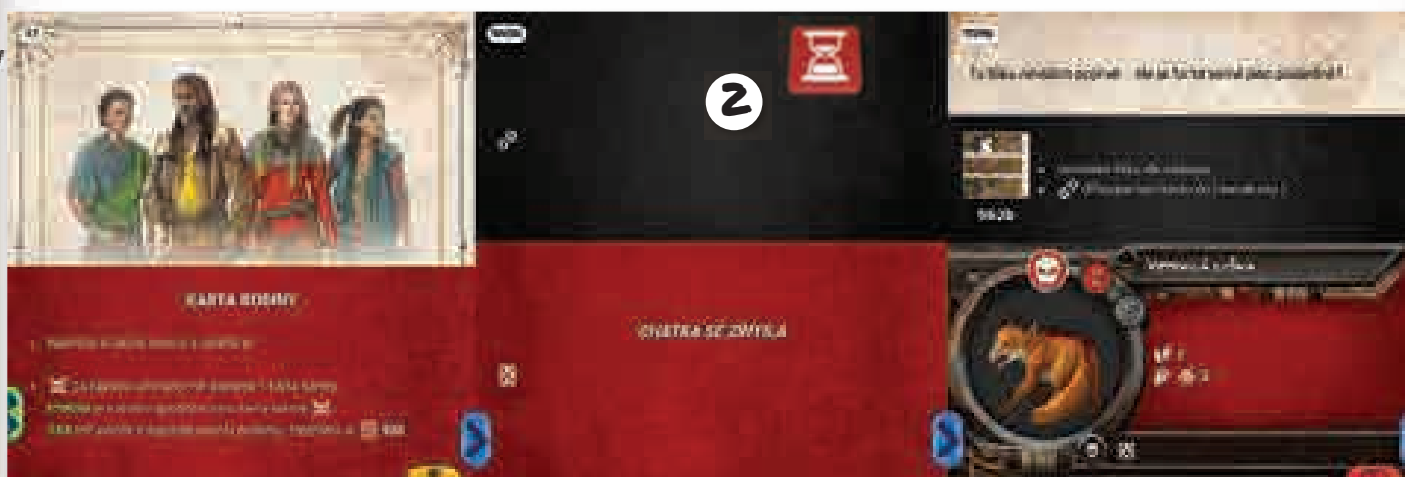
Důležité: Když otočíte kartu, můžete dostat pokyn znovu ji (nebo jinou kartu) připojit k časové ose. V takovém případě **se ji musíte pokusit připojit, počínaje aktuální pozicí  na časové ose**. To znamená, že se karta může vrátit na původní místo.

Část s událostí této karty se však nevyhodnotí, dokud se na ni opět neposunou .

1. Posunete  na kartu 969. Odstraníte poslední , takže tuto kartu musíte otočit.



2. Na rubové straně karty je uvedeno, že ji máte opět připojit k časové ose; první volné místo s modrým zámek, počínaje pozicí , se nachází pod . Část s událostí na rubové straně karty se vyhodnotí později, až se na ni opět posunou .



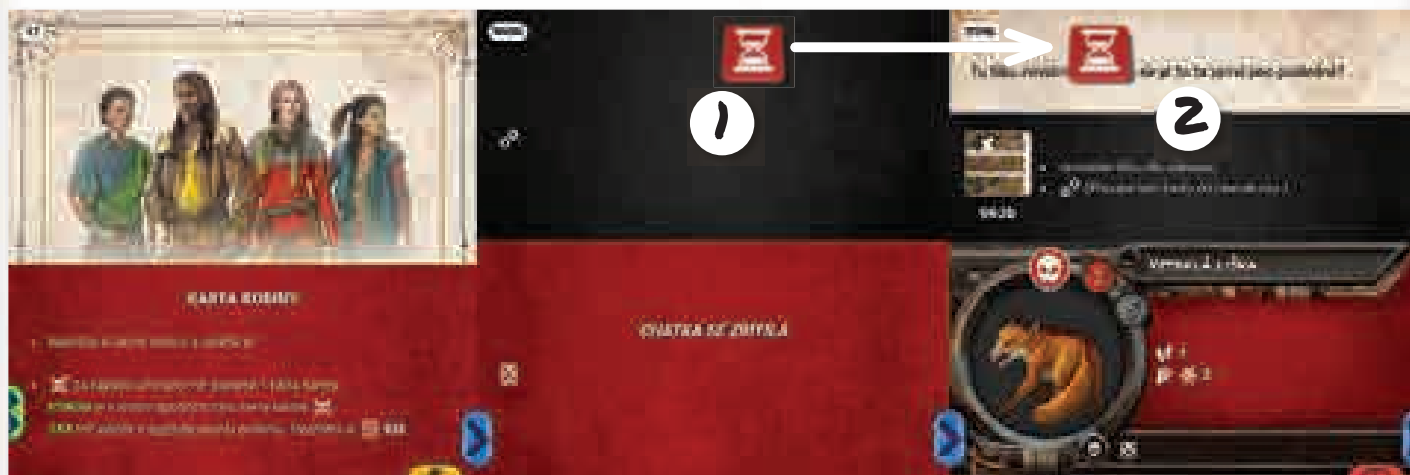
POZNÁMKA: KDYBY KARTA NA RUBU MĚLA ZELENÝ ZÁMEK, POSUNULA BY SE NA ZAČÁTEK ČASOVÉ OSY A POTÉ BY SE ČASOVÁ OSA MUSELA OBNOVIT.

OBNOVENÍ ČASOVÉ OSY

Pokud je v časové ose mezera, musíte ji po posunutí ⌚ obnovit, ještě než vyhodnotíte příslušnou část s událostí.

- Posuňte karty (spolu s ⌚, je-li to nutné) směrem ke kartě rodiny, čímž uzavřete mezeru.
- Nakonec vyhodnoťte část s událostí na kartě s ⌚.

1. Karta uprostřed časové osy je odstraněna ze hry.
2. Žeton ⌚ se posune na následující kartu.



3. Obnovte časovou osu tím, že kartu s ⌚ posunete směrem ke kartě rodiny.

4. Poté vyhodnoťte část s událostí karty Vzteklá liška, kterou jste právě posunuli.

PŘÍBĚHOVÉ KARTY – SHRNUTÍ:

- **PŘÍBĚHOVÁ ČÁST (POZADÍ V BARVĚ PAPIRU):** PŘEČTĚTE, KDYŽ KARTU ZÍSKÁTE NEBO OTOČÍTE.
- **ČÁST S POKYNY (ČERNÉ POZADÍ):** VYHODNOŤTE, KDYŽ KARTU ZÍSKÁTE NEBO OTOČÍTE.
- **ČÁST S UDÁLOSTÍ (ČERVENÉ POZADÍ):** VYHODNOŤTE, AŽ KDYŽ SE NA KARTU POSUNOU ⌚, MŮŽETE SI JI VŠAK KDYKOLI PŘEČÍST.

8. NEHRÁČSKÉ POSTAVY (NP)

• Popis příběhové karty NP

1 PŘIPOJENÍ A UMÍSTĚNÍ NP. Karta NP se připojí k časové ose. Umístěte figurku NP do uvedené oblasti karty prostředí (nebo na symbol ■, pokud se NP objevila následkem akce ■).

2 NÁZEV.

3 NEPŘÁTELSTVÍ.

Pokud se zde nachází symbol ☹, tato NP je nepřátelská.

4 ZDRAVÍ.

5 OBRANA.

6 UMĚLÁ INTELIGENCE (UI).

7 SMRT NP. Pokud NP zemře, vyhodnoťte zde uvedený efekt.



Zaplňené oblasti: Když dostanete pokyn umístit NP do oblasti, která je zaplněná, přesuňte tuto NP (v případě potřeby překročte bílou nebo zelenou hranici) do některé nezaplňené sousední oblasti, která již byla odhalena. Pokud jsou zaplněné všechny sousední oblasti, přesuňte NP o jednu sousední oblast dál a tento postup opakujte, dokud nenajdete nezaplňenou odhalenou oblast.

NEUTRÁLNÍ NEBO NEPŘÁTELSKÁ NP

Symbol ☹ nebo žeton ☹ na NP ji označuje jako nepřítele. V opačném případě je NP neutrální.

Pokud zaútočíte (vy nebo spojenec) na neutrální NP (i pokud útok neudělí žádné poškození ☹) nebo pokud karta uvede, že se NP stala nepřátelskou, umístěte na kartu této NP žeton ☹.

UMĚLÁ INTELIGENCE (UI) NP

Kdykoli se ⌛ zastaví na kartě NP, vyhodnoťte její UI.

• **Jedna karta NP může představovat vícero NP na kartách prostředí.** V takových případech tyto NP aktivujte jednu po druhé (každá NP musí provést všechny své akce, než přejdete k další). Jako první aktivujte NP, která je nejbližší k HP.

• **Nepřátelská NP ☹ jako svůj cíl vybere nejbližší neumírající HP.** V případě více stejně blízkých cílů mezi nimi libovolně vyberou hráči.

• Poté vyhodnoťte pokyny pro každou NP v pořadí uvedeném na kartě:

- **X:** NP se pohne až o X oblastí ke svému cíli. **Jakmile může zaútočit, ukončí pohyb.** Vždy si vybere nejkratší možnou cestu (v případě shody tu, která jí udělí nejméně poškození ☹).
- **☹** nebo **➡**: Je-li to možné, NP zaútočí na svůj cíl (viz str. 19).

Pokud se NP nenachází v časové ose, ⌛ se nemohou zastavit na její kartě, takže NP v tuto chvíli žádnou akci neprovede.



SPOJENCI

Symbol ☺ nebo žeton ☺ na NP ji označuje jako spojence. Spojenci se chovají stejně jako ostatní NP s těmito výjimkami:

- Cíl této NP vybíráte vy.
- Když si ponecháte akční žetony, můžete zkombinovat své útoky a útoky spojence stejným způsobem jako v případě kombinovaného útoku HP (viz str. 20).
- Spojenec se považuje za HP ve chvíli, kdy si ☹ NP vybírá svůj cíl.

MRTVÉ NP - ODEBRÁNÍ Z ČASOVÉ OSY

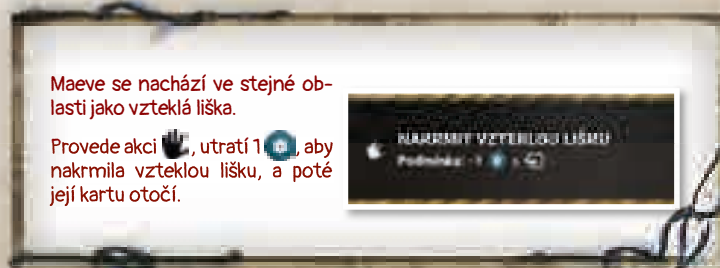
Když NP utrpí poškození ☹ dosahující nebo převyšující její zdraví, zemře a odstraní se z prostředí. Poté vyhodnoťte efekty uvedené za symbolem ☹.

Nevyhodnocujte efekt ☹, pokud je karta NP odebrána z časové osy z jiného důvodu.

Kdykoli je karta NP odebrána z časové osy, ihned odstraňte odpovídající NP z prostředí.

AKCE SPOJENÉ S NP

Pokud je na NP k dispozici akce, HP se musí nacházet ve stejné oblasti jako NP, aby ji mohla provést.



9. BOJ

Pravidla boje jsou stejná pro všechny postavy (HP i NP), není-li uvedeno jinak.

HP může během útoku použít **pouze jeden akční žeton**.

ÚTOK ZBLÍZKA

HP mohou provést útok zblízka o síle 1 ★ svými rukama nebo nohama. Také mohou použít předmět. V takovém případě je útočná síla ★ uvedena na kartě předmětu (★X).

V případě NP je útočná síla ★ uvedena v části UI na kartě NP (★X).

Průběh útoku zblízka:

1. Zkontrolujte, zda se cíl útoku nachází ve stejné oblasti.
2. Proveďte útok:
 - **HP:** Umístěte akční žeton na políčko nebo pro úder pěstí nebo kopnutí, nebo na políčko odpovídající předmětu, který chcete použít.
 - **NP:** NP zaútočí, když se na její kartu pohnou .
3. Doberte si kartu z balíčku karmy (pokud je prázdný, zamíchejte odpovídající odkládací hromádku).
4. Přičtěte hodnotu karty karmy k útočné síle a odečtěte hodnotu obrany cíle:
 - **HP:** Hodnota obrany HP (v základu 0) je součet jejich , které obvykle poskytují předměty.
 - **NP:** Hodnota obrany NP je uvedena na její kartě.
5. Vyhodnoťte útok:
 - **Pokud je výsledek kladný,** útok je úspěšný a cíl utrhá poškození odpovídající výsledku (viz str. 21).
 - **Pokud je výsledek nula nebo záporný** nebo je tak uvedeno na kartě karmy (např. slovem „vedle“), útok selže.
6. Odložte kartu karmy vedle balíčku karmy.
7. **Pokud má útok více cílů,** opakujte kroky 1–6 pro každý cíl.



Vzteklá liška se nachází ve stejné oblasti jako Brick.

Brick na ni zaútočí trámkem s hřebíky (★3).

Dobere si kartu karmy (+1) a přičte její hodnotu k síle předmětu (★3), poté odečte liščinu obranu (★5).

Výsledek je -1, útok tedy selhal a vzteklá liška neutrhá žádné poškození .

Brick odloží kartu karmy (+1).

BOJ ZBLÍZKA V ZAPLNĚNÉ OBLASTI

Postavy, které chtějí provést útok zblízka a měly by ukončit pohyb v zaplněné oblasti, místo toho pohyb ukončí před vstupem do zaplněné oblasti, stále však mohou zaútočit, jako by se nacházely uvnitř této oblasti.

Vlevo: Vzteklá liška by měla ukončit svůj pohyb v oblasti s Brickem a Maeve a poté zaútočit, oblast je však zaplněná. Vzteklá liška se tedy zastaví, ještě než dosáhne zaplněné oblasti, a zaútočí na HP, jako by se nacházela uvnitř oblasti.

Vpravo: Brick se nachází v totožné situaci. Za normálních okolností by se pohnul do zaplněné oblasti a zaútočil na vzteklou lišku. Místo toho svůj pohyb ukončí dříve a provede útok zblízka, jako by se nacházel uvnitř oblasti.

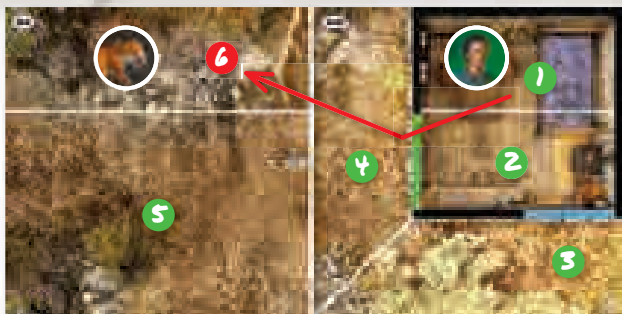
➡ ÚTOK NA DÁLKU

Postava může provést útok na dálku vhodným předmětem nebo provedením akce se symbolem dosahu ➡, po kterém následuje síla ⚡.

• Dosah

Hodnota dosahu ➡ X umožňuje provést útok na dálku **v přímé linii**. Dosah X je **maximální počet hranic** mezi útočníkem a cílem. Útokům na dálku brání pouze černé hranice. Jiné postavy útokům na dálku nebrání (je možné střílet za či skrze ně).

Pokud je cíl v dosahu, útoky na dálku se vyhodnocují stejně jako útoky zblízka.



Brick je vyzbrojený puškou (dosah 3) a může zaútočit na cíle v oblasti 1 a oblasti 2, kterou od něj dělí bílá hranice.

Také může zaútočit na oblast 3 přes modrou hranici. Zaútočit též může na oblasti 4 a 5 přes zelenou hranici.

V PŘÍMÉ LINII však nemůže zaútočit na oblast 6.

POZNÁMKA: ÚTOK NA DÁLKU MEZI Z OBLASTMI V RŮZNÝCH PODLAŽÍCH, KTERÉ JSOU PROPOJENY, NELZE PROVÉST.

Mějte na paměti, že ačkoli je situace na stole statická, postavy samotné nikoli. **Útočník i cíl se pohybují** a mohou se nacházet kdekoli ve své oblasti.

KOMBINOVANÉ ÚTOKY

Důležité: V Odkazu hrajete za obyčejnou rodinu, která stojí proti ostříleným bojovníkům. Pokud se rozhodnete bojovat, spolupráce je často nejlepší taktikou.

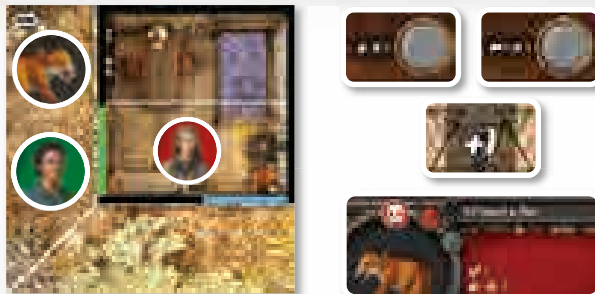
Útoky dvou nebo více HP lze kombinovat. V takovém případě:

1. Zkontrolujte, zda se cíl útoku nachází v dosahu nebo ve stejné oblasti jako každá útočící HP.
2. Každá HP, která se chce zapojit do kombinovaného útoku, **zároveň** utratí **jeden akční žeton**, aby provedla útok.
3. Doberte jednu kartu z balíčku karmy.
4. Přičtěte hodnotu karty karmy k součtu útočných sil všech útoků a odečtěte hodnotu obrany ⚡ cíle:

• **Pokud je výsledek kladný**, útok je úspěšný a cíl utrhne poškození ⚡ odpovídající výsledku (viz str. 21).

• **Pokud je výsledek nula nebo záporný** nebo je tak uvedeno na kartě karmy, útok selže.

5. Odložte kartu karmy vedle balíčku karmy.



Brick zaútočí na vzteklou lišku trámkem s hřebíky (⚡ 3). Maeve, vybavená puškou (➡ 3), je v dosahu a provede útok na dálku.

Obě dvě HP zároveň utratí po 1 akčním žetonu a umístí je na odpovídající karty předmětů.

Jedna z HP dobere kartu karmy a přičte její hodnotu (+1) k síle Maeveiny pušky (➡ 3) a Brickova trámku (⚡ 3). Od součtu 7 se odečte obrana vzteklé lišky (⚡ 5).

Výsledek je 2, útok tedy uspěl a vzteklá liška utrhne 2 poškození ⚡.

Karta karmy (+1) se nakonec odloží.

10. POŠKOZENÍ

Postavy utrpí poškození 🗡️ v boji nebo dle pokynů na kartě.

Důležité: Pokud vám karta dává pokyn přidat poškození 🗡️ přímo, ignorujte jakoukoli obranu.

V případě HP: Umístěte požadované množství žetonů 🗡️ na akční políčka se symbolem srdce 🗡️ na kartách této HP nebo jejích kartách předmětů. **Žetony 🗡️ mohou získat pouze tato políčka.**

Žetony 🗡️ můžete umístit na políčka, která jsou již obsazena akčními žetony (umístěte je pod akční žetony), akční políčka překrytá žetony 🗡️ však již nejsou dostupná.

V případě NP: Umístěte požadovaný počet žetonů 🗡️ na kartu NP.



LÉČENÍ

Můžete léčit svou nebo jinou postavu ve stejné oblasti.

- Umístěte akční žeton na políčko 🗡️ na své postavě.
- Odstraňte 1 žeton 🗡️ z léčené postavy. Tím se okamžitě uvolní vyléčené akční políčko, pokud již není obsazeno akčním žetonem.

TĚŽKÉ ZRANĚNÍ

HP musí utrpět těžké zranění, pokud jsou všechna její akční políčka (na kartách HP a kartách předmětů) se symbolem srdce 🗡️ překryta žetony 🗡️ a má utrpět další žeton 🗡️:

Vyberte kartu HP. Odložte všechny žetony 🗡️ z vybrané karty a otočte ji rubem vzhůru (na stranu b). Umístěte zbývající žetony 🗡️ na odhalené akční políčko na rubové straně karty.

Těžká zranění nelze vyléčit: Karty HP otočené na rubovou stranu takto zůstanou až do konce kapitoly.

Poznámka: HP mohou kdykoli dobrovolně utrpět těžké zranění, pokud jsou všechna akční políčka na lici jedné karty HP překryta žetony 🗡️. Odložte všechny žetony 🗡️ z karty a otočte ji rubem vzhůru (na stranu b). **Odhalená akční políčka na rubové straně jsou ihned k dispozici.**



Maeve utrpí 1 🗡️ a rozhodne se utrpět těžké zranění hlavy. Odloží 2 žetony 🗡️ a otočí kartu hlavy. Zbývající žeton 🗡️ umístí na odhalené akční políčko.

MRTVÉ A UMÍRAJÍCÍ HP

Pokud má HP 3 těžká zranění (tj. všechny 3 karty HP jsou otočeny) a všechna její akční políčka se symbolem srdce 🗡️ (včetně políček na kartách předmětů) jsou překryta žetony 🗡️, tato HP **umírá**.

- Umírající HP již nemůže být zvolena jako cíl. Je ve velmi špatném stavu a prakticky neschopná jakékoli akce.
- Všechny žetony 🗡️, které by takové HP měly být uděleny, místo toho odložte.
- Umírající HP ovšem může nadále používat akční políčka bez symbolu 🗡️.
- Jakmile je žeton 🗡️ odstraněn z jednoho akčního políčka HP (včetně karet předmětů), tato HP již není umírající.

Smrt HP

Na kartě rodiny je uvedeno, jak může umírající HP zemřít. Toto je „podmínka prohry“ 🗡️ platná pro všechny kapitoly.



11. KARTY KARMY

POUŽÍVÁNÍ BALÍČKU KARMY

V průběhu hry budete často vyzváni, abyste si dobrali kartu karmy. **Karty karmy** po dobrání vždy odložte. (Kdykoli si můžete prohlédnout karty v odkládací hromádce.)

Pokud je balíček karmy prázdný, zamíchejte odkládací hromádku a znovu utvořte balíček.

POUŽÍVÁNÍ KARET KARMY

Při vyhodnocování útoku používejte pouze hodnotu nebo text uprostřed karty.

Pokud není uvedeno jinak, můžete zbytek karty jednoduše ignorovat. Ve hře vždy dostanete výslovný pokyn, kdy použít efekt  na kartě karmy.

VÝVOJ BALÍČKU KARMY

V průběhu kampaně můžete občas dostat pokyn, abyste si vzali novou kartu karmy. **Nová karta vždy nahradí jinou kartu karmy** s podobným názvem.

Karty tímto způsobem vyměňte, když dostanete pokyn provést .

Nahrazenou kartu „spalte“ .

Při každé úpravě balíčku karmy jej zamíchejte (spolu s odkládací hromádkou).

Velikost balíčku karmy je neměnná (9 karet). Vždy obsahuje po jedné kartě s těmito názvy: Násilí, Hrubá síla, Pacifismus, Úskok, Lovci pokladů, Rabování, Vztahy, Jizva a Vzpomínka.

Vaše skutky a rozhodnutí v průběhu kampaně se odrážejí ve vaší karmě. Výměna karty v balíčku karmy má krátkodobý efekt při používání balíčku, zároveň ale ovlivňuje odvíjející se osud vašich postav.



12. ZÁVĚR

**NYNÍ JSTE PŘIPRAVENI
ZAČÍT HRÁT KAMPAŇ. VŠE OSTATNÍ,
CO BUDETE POTŘEBOVAT, BUDE PŘEDSTAVENO
V PRŮBĚHU HRY.**



AUTOŘI

Autoři hry: Jérôme Cance a Laurent Kobel

Vývoj: David Bertolo

Ilustrace: Tania Sanchez-Fortun, Aurélien Delauzun

Obálka: Florian de Gesincourt

Grafický design: Denis Hervouet, Laurent Kobel

Umělecké vedení: Laurent Kobel

Vývoj a redakce pravidel: David Bertolo,
Gregory Privat, Julien „Roolz“ Gross

Korektury: Elise Martinez, Florence Karasek

Překlad do angličtiny: Caupenne a spol. (Andrew Seaward)

Vydavatel: Darucat

Testování hry:

Laurent a Corinne Pouchainovi, Fred Auvert, Jonathan Haouzi, Guillaume, Paul a Delvina Feynasovi, Paul Henri Canonne, Caroline Rival, Guy Donadio, Dimitri Locatelli, Nicolas „The Tentacle“ Marfeuil, Nolwenn A, Sebastien Chevalier, Nathalie Dolin, Florent R, Bruno Furlan, Tinuviel, Frederic Miquel a Faycal Lalmi.

České vydání:

Překlad: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Vladimír Smolík a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla,
napište na reklamace@rexhry.cz
a my vám ji pošleme.

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ:

JÉRÔME: Ani nemusím zmiňovat, jak jsem vděčný své rodině za veškerou podporu v uplynulých pěti letech, zejména své partnerce Marion Groschêne a svým dcerám Lile a Jade, které jsou každodenním zdrojem radosti a inspirace.

LAURENT: Nekonečný dík patří Elise, která byla jemným vánkem inspirace nabízejícím nekonečnou pomoc a povzbuzení a slunečním paprskem osvětlujícím cestu tvůrčím procesem.

POZNÁMKA VYDAVATELE:

Děkujeme Nathalii a Rémimu Saunierovým za to, že jste takoví, jací jste, za vaši podporu a za intenzivní propagaci, která vše změnila. ;)

Erwanovi, Loïgovi a týmu Bombyx děkujeme za podporu a mnoho pomocných rukou. Děkujeme Laurentu Pouchainovi za jeho testování, postřehy a pohostinnost. Díky patří také Florentovi Levanicovi za nohu ve dveřích a vše ostatní. ;)

A samozřejmě též Florence, bez níž by nic z toho nebylo možné.

PODĚKOVÁNÍ:

Ariel Marguerite, Adrien Vert, Anne Chauvat, Anne a Olivier Droitovi, Arnaud, Adéline a tým Undécent, Association REEL, Aymeric Duperray, Barry Doublet, Benjamin Cailleau, Benoit Bannier, Benoit Forget, Blackrock, Canard PC, Céline Bancarel, Cédric Chaboussit, Cedric Gimzia, Croc, Exalted Studio, the Dollfus, rodiny Verceilových a Varoqueauxových, Guilhem Jardon, Geeta Khale, Gilbert, Guillaume Gigueux, Guillaume Montiage a Jacques Bariot, Guilhem Balmes, Jack Machillot, Joël Reguigne, Laurent Buson, sudí z FLIP 2021, Ludo Québec, Marino, Masha Kobel, Matthieu a Studio AntreJeux, Matthieu Chevallier, Magali a Antoine z Agence Bamm, Nathalie Zakarian, Olivier Porte, Raphaël Donzel, Lucie Merandon a Les Castors, Moi j'm'en fous je triche, K fée des jeux, Réseau des Cafés Ludiques, Philibar, Lud'M, Sur la Route du Jeu, Terra Ludis, Nicolas Imbert, Tracey&Chaz, Push start, RV, Stéphane Brachet, Sud Piccel a Sylvain Thomas.

Jsme vděční zejména našim rodinám, které nás v uplynulých pěti letech podporovaly!

Děkujeme více než 1 200 hráčům, kteří nás za tu dobu potěšili.

A díky patří také armádě dobrovolníků, kteří se starají o rozsáhlý ekosystém neuvěřitelných herních festivalů.



NÁPOVĚDA

SPRÁVA ČASOVÉ OSY

Po celou dobu hry:



1. Posuňte 🕒 doprava a procházejte všechny karty v časové ose.
2. Vyhodnoťte část s událostí (červené pozadí) v uvedeném pořadí, **pouze když se žeton přesýpacích hodin 🕒 posune na danou kartu**, a zkontrolujte podmínky prohry 🏹.
3. Když se 🕒 dostanou na kartu rodiny, využijte své akční žetony.
4. Když se 🕒 dostanou na konec časové osy, jednoduše je vraťte na první kartu časové osy a pokračujte ve hře...

TABULKA HRANIC

Hranice	Průchozí	Umožňuje útok na dálku	Příklad
bílá	✓	✓	–
zelená	✓	✓	dveře
modrá	✗	✓	okno
černá	✗	✗	zeď
červená	✓ ale udělí 1 🍷	✓	ohněň



DŮLEŽITÉ BODY K ZAPAMATOVÁNÍ

1. Když otočíte kartu prostředí, některé symboly již nebudou viditelné.
 - Tím se vyhnete zbytečnému umísťování již získaných žetonů 🌀.
 - Někdy mohou v průběhu hry zmizet akce jako 👁, 🗨 nebo 🖐.
2. Kdy se používá obrana HP nebo NP?
 - Pouze v boji. Kdykoli postava utrpí poškození 🍷 přímo, ignorujte její obranu.
3. Jak v těchto pravidlech snadno najít informace?
 - Nápovědní karty obsahují odkazy na strany v pravidlech, případně se podívejte do obsahu.