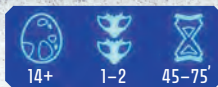


NEZASTAVITELNÍ



PRAVIDLA HRV

A



ÚVOD

Na městské planetě Ceres II v každé uličce číhá rychlá a tichá smrt. V bujných lesích planety Virenos jediný chybný krok vede do chřtánu nestvůry. A drsná pustina Mithrasu skrývá jak smrtelné nebezpečí, tak i veliké poklady pro ty, kdo se odváží prohledat její hromady odpadků.

A vy ve všem tom chaosu prospíváte, učíte se a rostete. Vyvoleni osudem v sobě nacházíte novou sílu. Na budoucnost všech tří světů však vrhá stín nové nebezpečí a jen málokdo si uvědomuje, nakolik je situace závažná. Shromážděte své spojence a zdokonalte své schopnosti, protože ty nejtemnější dny teprve přijdou...

Musíte porazit hrozbu, jež by mohla zničit celý svět, a ochránit svou hvězdnou soustavu i její obyvatele. Abyste měli být jen špetku naděje, musíte své dovednosti pozvednout na novou úroveň. Cvičte, zlepšujte se a buďte **Nezastavitelní**.

HERNÍ MATERIÁL



4 karty portrétů



12 karet postav



14 startovních základních karet



26 startovních karet hrozeb



39 karet hrozeb



100 základních karet



36 karet vylepšení



44 karet bossů



2 desky hráčů



3 desky bossů



16 žetonů kreditů



30 žetonů poškození



2 ukazatele zbroje a 2 ukazatele zdraví



1 ukazatel ohrožení



12 žetonů akčních bodů



4 žetony úrovně



121 obalů na karty



20 oddělovačů karet



1 přehledový list



1 povídka

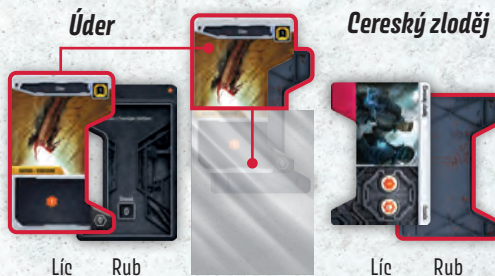
PRŮVODCE OBALOVÁNÍM

Před první partií je potřeba provést prvotní přípravu a vložit karty do příložených obalů. Tyto obaly zjednodušují průběh hry a zároveň umožňují použití jedinečného systému sestavování karet.

Při obalování se řiďte tabulkou níže. Některé karty jsou na začátku každé hry v obalech samostatně, zatímco jiné jsou obalené ve dvojici. Dvojice karet by vždy měly být obalené ruby k sobě tak, aby jejich líce směřovaly směrem ven. Na RUBECH startovních karet a karet postav je uvedeno, se kterými kartami mají být vloženy do obalu.

Poznámka: Malá část každé karty **úmyslně vyčnívá** z horní části obalu. Usnadňuje se tím vkládání a vyjímání karet z obalů.

Jako jediné byste nyní **neměli** obalovat 100 nestartovních základních karet a 36 karet vylepšení:



TYP	ZÁKLADNÍ STRANA	STRANA HROZBY	MNOŽSTVÍ
Karty portrétů	<i>Kai Silver, Zephyr, Tiberius Plex, Julida</i>	Žádná	4×
Startovní karty	<i>Úder</i>	<i>Cereský zloděj</i>	12×
	<i>Hrst kreditů</i>	<i>Virenská laň</i>	2×
	[karta postavy A]	<i>Šermířka z ulice</i>	4×
Karty postav TAKTIKA – KAI (Mají jméno postavy v proužku s druhem karty a úroveň 0 v pravém dolním rohu.)	[karta postavy B]	<i>Výtrusník</i>	4×
	[karta postavy C]	<i>Šroťácká motorkářka</i>	4×
	Žádná	Hrozby Ceres II	13×
Karty hrozeb* (*Tyto obaly začínají pouze s kartou hrozby. V průběhu hry na druhou stranu obalu vložíte základní kartu.)	Žádná	Hrozby Virenu	13×
	Žádná	Hrozby Mithrasu	13×
	Žádná	Karty bosse #00–22	23×
	Žádná	<i>Akolyta Řádu</i>	5×
	Žádná	<i>Archivářka Řádu</i>	5×
	Žádná	<i>Informátoři Triumvirátu</i>	4×
	Žádná	<i>Agent Triumvirátu</i>	3×
Karty bossů	Žádná	<i>Vymahač Triumvirátu</i>	3×
	Žádná	Karty Triumvirátu	3×

PŘÍPRAVA HRV

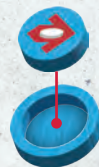


A - Obecná příprava

- Základní balíčky:** Rozdělte 100 neobalených základních karet do 6 balíčků podle čísla úrovně v pravém dolním rohu. Zamíchejte každý balíček zvlášť. Umístěte tyto balíčky lícem vzhůru do řady na stůl, seřazené vzestupně zleva doprava.
- Balíček vylepšení:** Zamíchejte 36 neobalených karet vylepšení v jednom balíčku. Umístěte tento balíček lícem dolů na stůl. Odhalte vrchních 6 karet z balíčku a vyložte je lícem vzhůru do řady vedle balíčku.
Poznámka: Tyto karty mají dva různé výřezy, i tak je ale zamíchejte všechny dohromady.
- Zásoba žetonů:** Vytvořte zásobu žetonů kreditů a žetonů poškození, rozdělenou podle typu a hodnoty.

B – Příprava hráče

1. **Deska hráče:** Vezměte si desku hráče, ukazatel zdraví a ukazatel zbroje. Desku hráče umístěte před sebe. Umístěte ukazatele na „10“ na stupnici zdraví a „0“ na stupnici zbroje.
2. **Portrét postavy:** Vyberte si postavu, za niž budete hrát, najděte její kartu portrétu a umístěte ji na pole pro portrét na desce hráče.
3. **Balíček postavy:** Sestavte svůj balíček postavy z 10 karet. Každá karta sestává z obalu se 2 startovními kartami, které jsou uloženy v obalu ruby k sobě. Karty postavy jsou uvedeny na rubu karty portrétu. Zamíchejte sestavený balíček a položte ho na pole pro balíček na desce hráče, stranou s hrozbou vzhůru.
 - 6× Úder / Cereský zloděj
 - 1× Hrst kreditů / Virenská laň
 - 1× Karta postavy A / Šermířka z ulice
 - 1× Karta postavy B / Výtrusník
 - 1× Karta postavy C / Šrotácká motorkářka
4. **Počáteční karty v ruce:** Doberte si 3 karty ze svého balíčku. Tyto karty držte v ruce tak, abyste viděli jejich základní stranu, nikoli stranu s hrozbou.
5. **Bojiště:** Vezměte vrchní 3 karty svého balíčku. Vyložte tyto karty do řady vedle balíčku, stranou s hrozbou vzhůru.
6. **Počáteční kredity:** Vezměte si ze zásoby žetony kreditů v celkové hodnotě 3 kreditů. Umístěte je na pole pro kredity na desce hráče.
7. **Žetony akčních bodů:** Najděte 6 žetonů akčních bodů ve zvolené barvě hráče. Všechny šest položte stranou, poblíž své desky hráče.
8. **Žetony úrovně:** Najděte 2 žetony úrovně ve zvolené barvě hráče a položte je na sebe nad základní balíček úrovně 1.



C – Příprava bosse

1. **Deska bosse:** Vyberte si bosse, umístěte příslušnou desku na stůl a proveďte všechny kroky přípravy hry na zadní straně desky. *Poznámka: Pro první hru doporučujeme vybrat si jako bosse Zvěstovatele zkázy.*
 - a. **Balíček bosse:** Najděte karty bosse příslušící vybranému bossovi. Sestavte balíček bosse podle pokynů uvedených na zadní straně desky bosse.
 - b. **Balíček hrozeb:** Sestavte balíček hrozeb podle pokynů uvedených na zadní straně desky bosse. Zamíchaný balíček hrozeb umístěte vedle základních balíčků, stranou s hrozbou dolů.
2. **Ukazatel ohrožení:** Umístěte ukazatel ohrožení na první políčko „0“ stupnice ohrožení na desce bosse.
3. **Obtížnost:** Zvolte si obtížnost: **NORMÁLNÍ**, **TĚŽKÁ** nebo **EXPERTNÍ**. Obtížnost určuje, jak rychle se bude během hry posunovat ukazatel ohrožení.

POPIS KARET

Základní karty (126×)

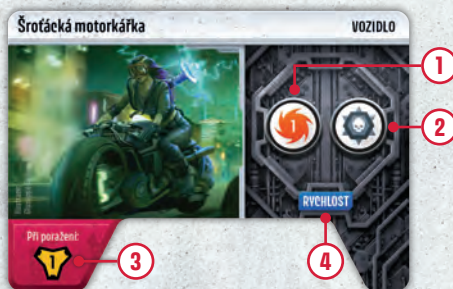


Základní karty tvoří přední strany obalených karet. Představují dostupné schopnosti, zdroje a podporu.

Ve hře jsou 4 různé typy karet: **základní**, **hrozby**, **vylepšení** a **karty bossů**. Většinu obalených „karet“ tvoří 1 základní karta, 1 hrozba a až 2 vylepšení. Karty bossů jsou pouze po jedné kartě v obalu a nelze je vylepšovat.

1. **Cena:** Tato hodnota udává, kolik je potřeba akčních bodů k zahrání karty. Odpovídající počet žetonů akčních bodů odeberete z desky hráče.
2. **Frakce:** Označuje, ke které frakci karta patří. Mnoho herních efektů a klíčových slov se odkazuje na tyto frakce.
3. **Druh:** Označuje, zda je daná karta taktika, nebo spojenec. Taktiky se po použití odkládají, zatímco spojenci zůstávají ve hře.
4. **Efekty:** Zde jsou uvedeny efekty karty. Některé karty mají jeden efekt, jiné více efektů.
5. **Úroveň:** Tato hodnota udává, ze kterého základního balíčku karta pochází (1–6). Karty postavy a startovní karty jsou základní karty úrovně 0.

Karty hrozeb (65×)



Hrozby tvoří zadní strany obalených karet. Představují podivné stvůry a smrtonosné nepřátele, kterým budete čelit na bitevním poli.

1. **Útok:** Tato hodnota udává, kolik poškození vám hrozba každý tah udělí, když je ve hře.
2. **Obrana:** Tato hodnota se přičte k hodnotě útoku, čímž se určí celkové zdraví hrozby. Abyste hrozbu porazili, musíte jí udělit poškození odpovídající jejímu zdraví.
3. **Odměna:** Udává odměnu, kterou získáte za porážení hrozby. Ne všechny hrozby mají odměnu.
4. **Klíčové slovo:** Udává klíčové slovo, které pro danou hrozbu platí. Ne všechny hrozby mají klíčové slovo.

Karty vylepšení (36×)



Vylepšení se do obalů vkládají mezi základní karty a hrozby. Přidávají modifikátory základním stranám i stranám s hrozbou.

1. **Cena:** Tato hodnota udává, kolik kreditů je potřeba k nákupu vylepšení. Odpovídající počet kreditů vrátíte do zásoby.
2. **Modifikátory:** Modifikátory platné pro kartu, ke které toto vylepšení přidáte. Každá karta může obsahovat jedno vylepšení pro každý výřez.
 - 2a. Modifikátor platný pro základní stranu.
 - 2b. Modifikátor platný pro stranu s hrozbou.
3. **Požadavek:** Udává druh karty, ke kterému lze toto vylepšení přidat. Některá vylepšení vyžadují taktiku nebo spojení, zatímco jiná lze přidat ke kartě kteréhokoli druhu.
4. **Sleva:** Udává slevu na cenu vylepšení, která platí, když je přidáte ke kartě konkrétní frakce.

Symbyly frakcí



Rada



Šroťáci





Rod Silverů



Virenové

CÍL HRV

Cílem hry *Nezastavitelní* je porazit bosse, nebezpečí ohrožující veškerý život vaší hvězdné soustavy. Každý boss funguje jinak a na jeho desce bosse je uveden způsob, jakým jej můžete porazit. Mnoho bossů vyžaduje, abyste způsobili poškození bosse , zvláštní druh poškození, který se nachází pouze na určitých kartách.

- Vyhraje, pokud... porazíte bosse.
- Prohraje, pokud... vaše zdraví klesne na nulu.
- Prohraje, pokud... úroveň ohrožení dosáhne .

PRŮBĚH TAHU

Každá partie probíhá v řadě tahů.

Každý tah je rozdělen na 5 fází, které se vždy provádějí v daném pořadí:

- A. Fáze údržby
- B. Fáze výběru
- C. Fáze akcí
- D. Fáze hrozby
- E. Fáze úklidu

Tyto fáze se v tomto pořadí opakují, dokud nevyhrajete nebo neprohrájete.

A. Fáze údržby

1. Umístíte 3 žetony akčních bodů na pole pro akční body na své desce hráče. Tyto akční body budete moci utratit ve fázi akcí.
2. Obnovte všechny vyčerpané karty spojenců ve hře tím, že je pootočíte zpět do svislé polohy. Tyto karty spojenců budete moci opět vyčerpat ve fázi akcí.
3. Vyhodnoťte všechny aktivní efekty, které se spouštějí ve fázi údržby.

B. Fáze výběru

Ve fázi výběru získáte novou kartu a přidáte si ji do ruky v závislosti na aktuální pozici vašich žetonů úrovně:

1. Najděte základní balíček, u kterého se nachází váš malý žeton úrovně.
2. Doberte si vřehní 3 karty z tohoto základního balíčku nebo ze základního balíčku nižší úrovně. Nechte si 1 z těchto karet a zbývající 2 vraťte dospodu stejného balíčku, v pořadí dle své volby.
3. Vezměte vrchní kartu balíčku hrozeb, aniž byste se dívali na stranu s hrozbou, a vložte vybranou základní kartu do stejného obalu.
 - Pokud dojdou karty v balíčku hrozeb, používejte nepoužité karty hrozeb z krabice. Pokud i ty dojdou, ihned prohráváte.
4. Přidejte si takto sestavenou kartu do ruky, základní stranou k sobě.
5. Vraťte malý žeton úrovně zpátky na pozici velkého žetonu úrovně a opět je položte na sebe.

Poznámka: Oba žetony úrovně se trvale posunou, když si zvýšíte úroveň, a malý žeton úrovně se posune dočasně, když se vycvičíte ➡.

Poznámka: Na stranu s hrozbou karty se můžete podívat, pouze když je aktivní hrozbou nebo hrozbou na balíčku.

C. Fáze akcí

Ve fázi akcí můžete **hrát karty, vyčerpávat spojení a nakupovat vylepšení.**

Tyto akce můžete provádět libovolněkrát a v libovolném pořadí, dokud máte potřebné karty, kredity a akční body. Tato fáze skončí, jakmile nemůžete nebo nechcete provádět další akce.

Každou akci musíte vždy plně vyhodnotit, než můžete provést další.

Hraní karet

Abyste mohli zahrát kartu z ruky, musíte utratit počet akčních bodů odpovídající její ceně. Odeberte tento počet žetonů akčních bodů ze své desky hráče.

Když zahrajete kartu, položte ji před sebe základní stranou vzhůru a vyhodnoťte její efekty. Některé karty mají jeden efekt, jiné více efektů.

Pokud má karta nějaká vylepšení, mohou přidávat efekty, které se spustí při zahrání karty.

Efekty, včetně těch z vylepšení, můžete vyhodnotit v libovolném pořadí. Efekty, které nemůžete nebo nechcete vyhodnotit, propadají.

Opakovatelné efekty

Některé interakce vám umožňují **opakovat určité efekty karet**. Pokud ovšem vyhodnotíte stejný efekt téže karty v jednom tahu **počtvrté**, musíte takovou kartu **vyřadit**. Vyřazenou kartu vraťte do krabice.

Karty taktiky



Taktiky jsou karty s jednorázovými efekty. Po zahrání zůstává karta taktiky ve hře až do fáze úklidu stejného tahu a poté je odložena.

Karty spojení




Spojení jsou karty s opakovatelnými efekty. Po zahrání zůstává karta spojení ve hře až do chvíle, kdy si zvýšíte úroveň, a poté je odložena.

Vyčerpání spojenců



Spojence ve hře vyčerpáte tak, že dotčenou kartu pootočíte o 90 stupňů po směru hodinových ručiček. Vyčerpání spojence není totéž, co jeho zahrání. Vyčerpát lze pouze spojence, kteří jsou ve hře.



Když vyčerpáte spojence, vyhodnotte efekty následující po symbolu vyčerpání . Většina spojenců má pouze 1 symbol vyčerpání, ale někteří jich mají více. Pokud má spousta více symbolů vyčerpání, musíte si vybrat pouze 1 z nich, jehož efekty využijete.

Pokud má karta nějaká vylepšení, mohou přidávat efekty, které se spustí při vyčerpání.

Efekty, včetně těch z vylepšení, můžete vyhodnotit v libovolném pořadí. Efekty, které nemůžete nebo nechcete vyhodnotit, propadají.

Jakmile je spousta vyčerpaný (pootočený), nelze jej znovu vyčerpát, dokud se neobnoví (nevzpřímí) ve fázi úklidu nebo pomocí efektu jiné karty.



Nákup vylepšení

Abyste mohli koupit vylepšení, musíte utratit kredity odpovídající jeho ceně. Vraťte toto množství kreditů ze své desky hráče do zásoby. Poté vylepšení přidejte k libovolné kartě taktiky nebo kartě spojence ve své ruce nebo ve hře tak, že je zasunete do obalu mezi základní kartu a hrozbu. Každá karta může mít až 2 vylepšení: 1 vrchní a 1 spodní.

Některá vylepšení mají požadavek buďto taktiky, nebo spojence.

Po zasunutí vylepšení do obalu doplňte prázdné místo v nabídce novým vylepšením z balíčku vylepšení.

Porážení hrozeb

Hraním karet a vyčerpáním spojenců můžete udělovat poškození kterékoli aktivní hrozbě nebo hrozbě na balíčku. Poškození udělené hrozbám přetrvává mezi tahy a lze je sledovat pomocí žetonů poškození (viz str. 16). Když hrozba utrpí poškození odpovídající jejímu zdraví nebo vyšší, porazili jste ji. Zdraví každé hrozby odpovídá součtu jejích hodnot útoku  a obrany .

Před vyhodnocením jakékoli odměny či jiných efektů si poraženou hrozbu doberte a vezměte si ji do ruky. Otočte kartu na druhou stranu a pootočte ji tak, abyste viděli její základní stranu. **Porážení hrozeb je hlavním způsobem, jak si ve hře *Nezastavitelní* dobírat karty!**

Hrozby na balíčku

Vrchní karta vašeho balíčku je takzvaná „hrozba na balíčku“. **Této hrozbě můžete udělit poškození, i když je stále navrchu vašeho balíčku. Mějte se však na pozoru, protože klíčová slova hrozby Rychlost (viz str. 18) a Výsměch (viz str. 18) platí, i když je hrozba na balíčku.**

Mnoho hrozeb má odměnu, která se spustí při porážení. Tyto odměny jsou volitelné a vyhodnotí se ihned poté, co si kartu vezmete do ruky.

D. Fáze hrozby

Ve fázi hrozby **utržíte poškození** od aktivních hrozeb.

Všechny karty hrozeb, jež jsou aktuálně na bojišti před vámi, jsou „aktivní hrozby“. Mezi aktivní hrozby nepatří vrchní karta vašeho balíčku, jelikož se jedná o „hrozbu na balíčku“. Může se stát, že žádné aktivní hrozby nebudou.


Množství poškození, které každá aktivní hrozba udělí, odpovídá její hodnotě útoku. Pokud má karta nějaká vylepšení, případné hodnoty útoku na straně s hrozbou těchto vylepšení se přičítají k hodnotě útoku hrozby.

Za každé poškození, které vám hrozba udělí, posuňte ukazatel zbroje na stupnici zbroje o 1 políčko dolů. Pokud ukazatel zbroje dosáhne nuly, za každé zbývající poškození posuňte ukazatel zdraví na stupnici zdraví o 1 políčko dolů.

Pokud ukazatel zdraví dosáhne nuly, ihned prohráváte!

***Poznámka:** Každá aktivní hrozba vždy udělí poškození odpovídající její hodnotě útoku. Poškození, které hrozba utrpěla, nemá vliv na poškození, které vám udělí.*

E. Fáze úklidu

1. Odložte všechny karty taktiky ve hře. Umístěte je na svoji odkládací hromádku.
2. Odeberte ze své desky hráče všechny zbývající žetony akčních bodů. Neutracené akční body nelze uložit na později.
3. Vraťte ukazatel zbroje na své desce hráče na nulu.
4. Přidávejte do bojiště nové hrozby, dokud neobsahuje 3 aktivní hrozby.
 - Novou hrozbu do bojiště přidáte tak, že přesunete vrchní hrozbu ze svého balíčku do bojiště. Hrozba, kterou takto odhalíte navrchu svého balíčku, se stává novou hrozbou na balíčku.
 - Pokud máte přidat hrozbu a váš balíček je prázdný, ihned si zvýšíte úroveň (viz str. 13), poté pokračujte v přidávání nových hrozeb, dokud nebudete mít 3 aktivní hrozby.
5. Posuňte ukazatel ohrožení na stupnici ohrožení na desce bossa o 1 políčko. **Pokud ukazatel ohrožení dosáhne políčka , ihned prohráváte!**




Vyhodnocování událostí

Událost je povinný herní efekt. Události jsou obvykle spouštěny útokem nebo poražením hrozby. Když je událost spuštěna, musíte ji ihned vyhodnotit, i kdyby se tím přerušilo vyhodnocování jiného efektu. Po vyhodnocení události pokračujte ve vyhodnocování efektu, který ji spustil. Mezi události patří...

- spuštění klíčových slov,
- poražení hrozeb,
- zvýšení úrovně.

Přeskakovaná políčka



Některá políčka je nutné přeskočit v závislosti na obtížnosti, kterou jste zvolili během přípravy hry:


-  **NORMÁLNÍ:** Přeskakujte všechna políčka se zeleným okrajem.
-  **TĚŽKÁ:** Přeskakujte všechna políčka se žlutým okrajem.
-  **EXPERTNÍ:** Přeskakujte všechna políčka s červeným okrajem.



Volitelné efekty

Některá políčka obsahují volitelné efekty, které se spustí, jakmile jich dosáhne ukazatel ohrožení:

  : Utraťte 1 kredit, abyste trvale vyřadili ze hry 1 kartu ze své ruky, ze své odkládací hromádky nebo z těch ve hře. Vyřazenou kartu vraťte do krabice, po zbytek hry ji nebudete používat.

 : Přesuňte libovolný počet vylepšení z nabídky dospodu balíčku vylepšení, poté nabídku doplňte. (Ve hře 2 hráčů toto udělejte pouze jednou.)

Poznámka: Efekt políčka na stupnici ohrožení, které přeskočíte kvůli zvolené obtížnosti, se nespustí.

ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ

Zvýšení úrovně je „událost“, hra se tedy během jeho vyhodnocování dočasně pozastaví. Úroveň si zvýšíte dvěma způsoby:

Zvýšení úrovně ve fázi akcí

Úroveň se vám zvýší, když je váš balíček prázdný a zároveň na bojišti nejsou žádné aktivní hrozby. Pokud k tomu dojde uprostřed vyhodnocování efektu, přerušte tento efekt a zvýšte si úroveň, poté pokračujte ve vyhodnocování přerušenoého efektu a případných zbývajících efektů, i pokud příslušná karta již není ve hře.

Zvýšení úrovně ve fázi úklidu

Úroveň se vám zvýší, když je váš balíček prázdný a máte přidat novou hrozbu. Zcela vyhodnoťte zvýšení úrovně, poté pokračujte v přidávání nových hrozeb do bojiště, dokud v něm nejsou 3 aktivní hrozby.

Když si zvýšíte úroveň, vyhodnoťte těchto 5 kroků v daném pořadí:

1. Posuňte oba žetony úrovně nad řadou základních balíčků o 1 pole doprava. Každý žeton se posune o 1 pole, i kdyby byly nad různými balíčky.
2. Odložte všechny karty taktiky a karty spojenců ve hře a odložte do 3 karet v ruce. Odložené karty umístěte na svou odkládací hromádku.
3. Volitelně vyřaďte libovolnou 1 kartu ze své ruky nebo své odkládací hromádky. Vyřazenou kartu vraťte do krabice, po zbytek hry ji nebudete používat.
4. Vyhodnoťte případné efekty bosse, které se spouštějí při zvýšení úrovně. Tyto případné efekty jsou vtištěny na desce bosse.
5. Zamíchejte všechny karty ve své odkládací hromádce. Umístěte zamíchané karty na pole pro balíček na desce hráče, stranou s hrozbou vzhůru.

HRA 2 HRÁČŮ

Ve hře 2 hráčů každý hráč ovládá samostatnou postavu a musí spolupracovat, aby společně porazili bossa. Z většiny hra probíhá stejně jako ve hře jednoho hráče, hráči ovšem mohou udílet poškození hrozbám na bojišti kteréhokoli hráče, mohou si tedy vzájemně pomáhat dobírat karty. Bude tedy klíčové sladit se v tom, kdy porážet hrozby a jak efektivně rozdělovat poškození.

Příprava hry

Obecná příprava a příprava bossa zůstávají beze změny, každý hráč ovšem provede přípravu hráče samoostatně pro zvolenou postavu a barvu.



Cíl hry

Hráči stále musí porazit bossa, což je obvykle dvakrát tak obtížné. Hráči prohrají, pokud ukazatel zdraví kteréhokoli hráče klesne na nulu nebo úroveň ohrožení dosáhne ☠️.

Průběh tahu

V průběhu tahu jsou následující změny:

- **Fáze údržby:** Oba hráči tuto fázi provádějí současně.
- **Fáze výběru:** Oba hráči tuto fázi provádějí současně. Pokud si oba hráči vybírají karty ze stejného základního balíčku, domluví se, kdo s výběrem nové karty začne. Mohou diskutovat o tom, kterou kartu by si měl každý hráč vybrat.
- **Fáze akce:** Hráči mohou provádět akce v libovolném pořadí, pouze musí být každá akce plně vyhodnocena, než některý z hráčů provede další akci. Může být užitečné, aby se hráči střídali po jedné akci, ale není to povinné.
- **Fáze hrozby:** Oba hráči tuto fázi provádějí současně. Každému hráči udělí poškození pouze hrozby ve vlastním bojišti.
- **Fáze úklidu:** Oba hráči tuto fázi provádějí současně. Ukazatel ohrožení postoupí pouze o 1 políčko.

Upřesnění

- Každý hráč může poškození a další efekty, které cílí na hrozby, cílit na hrozby spoluhráče. Platí to jak pro aktivní hrozby, tak i hrozby na balíčku.
- Klíčové slovo Výsměch platí pouze na bojiště s hrozbou s Výsměchem. Pokud má hráč A ve svém bojišti hrozbu s Výsměchem a hráč B nikoli, ani jeden hráč nemůže cílit na žádné hrozby hráče A kromě té s Výsměchem, oba hráči však mohou cílit na hrozby hráče B bez omezení.
- Poraženou hrozbu si do ruky dobere hráč, z jehož bojiště pochází. Pokud hráč A porazí hrozbu hráče B, do ruky si ji dobere hráč B, přestože ji neporazil.
- Případnou odměnu „při poražení“ hrozby získá hráč, který hrozbu porazil. I pokud hráč A sníží zdraví hrozby na 1, odměnu dostane hráč B, pokud jí udělí poslední poškození.
- Pokud není na kartě nebo v těchto pravidlech výslovně uvedeno jinak (jako je např. cílení na hrozby zmíněné výše), hráči mohou zdravím, zbrojí, kredity, akčními body a dalšími efekty, které ovlivňují hráče, stále ovlivnit pouze sami sebe.

POČÍTÁNÍ SKÓRE

Pokud chcete určit, nakolik dobře jste si vedli, můžete pomocí těchto pravidel určit „skóre“. Jakékoli skóre získáte, pouze pokud vyhrájete. Své skóre můžete sdílet na webu Boardgamegeek.com nebo na sociálních sítích vydavatelství Renegade či Rexhry včetně toho, za kterého hrdinu a proti kterému bossovi jste hráli.

- **+100 za VÝHRU na normální úrovni, +200 za těžkou, +300 za expertní.**
- **+10 za každý tah zbývající před prohrou** (např. pokud vyhrájete v posledním možném tahu, dostanete +0 bodů navíc).
- **+ zbývající zdraví.**

Dosažené úspěchy


Další body můžete získat za výrazné úspěchy. Důležité je, že v tahu, ve kterém vyhrájete, můžete odehrát zbytek tahu, jakkoli chcete a můžete, abyste se pokusili těchto úspěchů dosáhnout. Žádné tahy navíc ale odehrát nesmíte.

- **+10 Vnitřní síla:** Kdykoli: V jednom tahu jste jednu kartu použili čtyřikrát v nekonečné smyčce, takže jste ji museli vyřadit. (Tyto body můžete v jedné hře získat vícekrát.)
- **+10 Metačlověk:** Konec hry: Každá karta ve vašem balíčku má alespoň 1 vylepšení, kromě startovních karet a karet bosse.
- **+10 Čas na odpočinek:** Konec hry: Mějte alespoň 15 kreditů.
- **+10 Vůdce koalice:** Konec hry: Mějte alespoň 2 karty od každé ze 4 frakcí.
- **+50 Nic tě nezastaví!** Po dosažení podmínky **VÍTĚZSTVÍ** pokračujte v hraní aktuálního tahu. Tohoto úspěchu dosáhnete, pokud během tohoto posledního tahu alespoň dvakrát zvýšíte proveň (v případě potřeby můžete dosáhnout vyšší úrovně než 6). Například pokud dosáhnete vítězství, zatímco jste na úrovni 4, a podaří se vám ve stejném tahu dosáhnout úrovně 6, dosáhnete tohoto úspěchu. Poznámka: Za dosažení vyšší úrovně než 6 byste v tomto příkladu nic navíc nezískali.

SYMBOLY EFEKTŮ

Na mnoha kartách najdete **symboly efektů** jako zkratky pro důležité herní efekty. Tyto symboly efektů jsou podrobně vysvětleny níže.

Základní symboly

	<p>Uděl X poškození. Pokud toto poškození cílovou hrozbu neporazí, vezměte X žetonů poškození ze zásoby a položte je na hrozbu. Můžete zaeilit libovolnou aktivní hrozbu nebo hrozbu na balíčku. Veškeré poškození z jednoho tohoto symbolu musíte udělit jedné hrozbě, nelze jej rozdělovat mezi více hrozeb.</p>	<p>Příklad: <i>Pět metrů pod zemí</i> je taktika rodu <i>Silverů</i>, která při zahrání udělí 2 samostatné případy poškození. Můžete udělit 3 poškození jedné hrozbě a 2 poškození jiné, nebo celkem 5 poškození stejné hrozbě.</p>
	<p>Získej X kreditů. Vezměte si X žetonů kreditů ze zásoby a umístěte je na pole pro kredity na své desce hráče. Pokud žetony v zásobě dojdou, použijte libovolnou vhodnou náhradu.</p>	<p>Příklad: <i>Gadwick Goldenhand</i> je karta spojence <i>Šrotáků</i> s efektem, který vám umožní při vyčerpání získat 2 kredity ze zásoby.</p>
	<p>Získej X akčních bodů. Umístěte na svou desku hráče X žetonů akčních bodů. Nemůžete mít více než 6 akčních bodů. Pokud získáte akční body, když jste na maximu, nic se nestane.</p>	<p>Příklad: <i>Virenská soudržnost</i> je karta taktiky <i>Virenů</i> s efektem, který při zahrání umožní získat 2 akční body a 1 kredit.</p>
	<p>Získej X zdraví. Posuňte ukazatel zdraví na stupnici zdraví o X políček nahoru. Nemůžete mít více než 10 zdraví. Pokud získáte zdraví, když jste na maximu, nic se nestane.</p>	<p>Příklad: <i>Lékařští nanoboti</i> jsou karta taktiky <i>Rady</i> s efektem, který vám při zahrání umožní získat 2 zdraví.</p>
	<p>Získej X zbroje. Posuňte ukazatel zbroje na stupnici zbroje o X políček nahoru. Nemůžete mít více než 10 zbroje. Pokud získáte zbroj, když jste na maximu, nic se nestane.</p>	<p>Příklad: <i>Pomoc od hnutí odboje</i> je karta taktiky <i>Virenů</i> s efektem, který vám při zahrání umožní získat 6 zbroje.</p>
	<p>Vyvíjej se o 1 úroveň. Posuňte svůj malý žeton úrovně o 1 úroveň dopředu, tj. z aktuální na následující úroveň. Pokud se již malý žeton úrovně nachází na 6. úrovni, nic se nestane.</p>	<p>Příklad: <i>Posouvání hranic</i> je karta taktiky rodu <i>Silverů</i> s efektem, který vám při zahrání umožňuje vyvíjet se o 1 úroveň.</p>
	<p>Vyřaď 1 kartu. Vyberte si 1 kartu ze své ruky, odkládači hromádky nebo z těch ve hře. Vraťte tuto kartu do krabice, po zbytek hry ji nebudete používat.</p>	<p>Příklad: <i>Regionální cíl</i> je karta taktiky <i>Rady</i> s efektem, který vám při zahrání umožňuje vyřadit 1 kartu.</p>
<p>Úroveň X+</p>	<p>Pokud jsi na úrovni X nebo vyšší... Tento text označuje efekt, který se vyhodnotí, pouze pokud je váš velký žeton úrovně alespoň na úrovni X. Takoveto efekty má mnoho karet postav.</p>	<p>Příklad: <i>Jednotka stráží</i> je karta spojence rodu <i>Silverů</i> s efektem, který vám umožňuje při vyčerpání získat 2 zdraví, pokud jste alespoň na úrovni 3.</p>

Symby hrozeb

	<p>Hodnota útoku Tato hodnota udává, kolik poškození vám hrozba udělí ve fázi hrozby, pokud je aktivní. Zdraví každé hrozby odpovídá součtu jejích hodnot útoku a obrany.</p>	<p>Příklad: Slidič z Lesa mrtvých je hmyzí hrozba z Virenu, která vám během fáze hrozby udělí 3 poškození, pokud je aktivní.</p>
	<p>Hodnota obrany Tato hodnota udává, kolik poškození navíc musíte hrozbě udělit, abyste ji porazili. Zdraví každé hrozby odpovídá součtu jejích hodnot útoku a obrany.</p>	<p>Příklad: Pistolník na útěku je hrozba Virenů z Mithrasu, která má útok 2, obranu 1 a celkem 3 zdraví.</p>
	<p>Úroveň ohrožení Tento symbol představuje aktuální úroveň ohrožení. Úroveň ohrožení je číslo na aktuálním políčku ukazatele ohrožení na stupnici poškození desky bossa.</p>	<p>Příklad: Hacker komunikací je lidská hrozba z Ceres II s obranou . Pokud je aktuální úroveň ohrožení 2, má i obranu 2.</p>

Symby bossa

	<p>Poškození bossa Některým bossům je třeba udělit určité poškození bossa. Způsoby, jakými můžete udělit poškození bossa, jsou uvedeny na desce bossa a/nebo kartách bossa.</p>	<p>Příklad: Zvěstovateli zkázy lze udělit 1 poškození bossa, když si po jejich porážení do ruky doberete Akolytu Řádu nebo Archivářku Řádu.</p>
	<p>Vyřazení karty Když ukazatel ohrožení dosáhne tohoto políčka, můžete utratit 1 kredit, abyste vyřadili 1 kartu ze své ruky, ze své odkládací hromádky nebo z těch ve hře.</p>	<p>Příklad: Triumvirát má volitelný efekt vyřazení karty, když ukazatel ohrožení dosáhne prvního políčka „2“.</p>
	<p>Obnovení nabídky Když ukazatel ohrožení dosáhne tohoto políčka, můžete přesunout libovolný počet vylepšení z nabídky do spodní balíčku vylepšení a poté nabídku doplnit.</p>	<p>Příklad: Duomin postrach má volitelný efekt obnovení nabídky, když ukazatel ohrožení dosáhne prvního políčka „1“.</p>
	<p>Normální obtížnost Pokud hrájete na normální obtížnost, při posouvání ukazatele ohrožení přeskakujete všechna políčka se zeleným okrajem.</p>	<p>Příklad: Zvěstovatel zkázy má 2 políčka se zeleným okrajem, která na normální obtížnost přeskočíte.</p>
	<p>Těžká obtížnost Pokud hrájete na těžkou obtížnost, při posouvání ukazatele ohrožení přeskakujete všechna políčka se žlutým okrajem.</p>	<p>Příklad: Triumvirát má 3 políčka se žlutým okrajem, která na těžkou obtížnost přeskočíte.</p>
	<p>Expertní obtížnost Pokud hrájete na expertní obtížnost, při posouvání ukazatele ohrožení přeskakujete všechna políčka s červeným okrajem.</p>	<p>Příklad: Duomin postrach má 4 políčka s červeným okrajem, která na expertní obtížnost přeskočíte.</p>
	<p>Maximální ohrožení Pokud ukazatel ohrožení dosáhne tohoto políčka stupnice ohrožení, prohrájete!</p>	<p>Příklad: Tento symbol mají na stupnici ohrožení všichni bossové.</p>

KLÍČOVÁ SLOVA FRAKČÍ

Mnoho karet má efekty představované **klíčovými slovy frakcí**.

Tato klíčová slova frakcí mají podmínky nebo proměnné, které souvisejí s typy frakcí na kartách *v ruce a/nebo ve hře*. Při vyhodnocování klíčového slova počítejte se všemi kartami ve své ruce i s kartami, které máte zahrané před sebou.

Klíčové slovo frakce je na kartě vyznačeno tučným písmem a po dvojtečce za ním následuje zbytek efektu (např. „**Spiknutí**: Obnov 1 spojence.“).

Sjednocení	Efekty Sjednocení vždy uvádějí hodnotu „X“. Hodnota X odpovídá počtu různých frakcí, které máte na kartách v ruce a/nebo ve hře (včetně karty s tímto efektem). Hodnota X je u každé karty s typem frakce vždy alespoň 1. V tuto chvíli jsou ve hře 4 frakce, ale budoucí rozšíření mohou do hry přidat další.	Příklad: Admirálka Worley je karta spojence Rady s efektem Sjednocení, který udělí X samostatných případů 2 poškození. Pokud máte v ruce a/nebo ve hře karty Rady, Šrotáků a rodu Silverů, tento efekt udělí 3 samostatné případy 2 poškození.
Smlouvání	Za efekty Smlouvání, které jsou volitelné, vždy následuje číslo. To udává, kolik kreditů musíte utratit, abyste efekt mohli využít. Tato cena je <u>snížena o 1 za každou kartu stejné frakce</u> , jako je karta s tímto efektem, kterou máte v ruce a/nebo ve hře (včetně karty s tímto efektem). Tato cena nemůže být nikdy snížena pod 0.	Příklad: Žoldáci jsou karta taktiky Šrotáků s efektem „Smlouvání 3“. Cena tohoto efektu je sama o sobě snížena o 1 kredit. Pokud ovšem máte v ruce a/nebo ve hře alespoň 2 další karty Šrotáků, je cena snížena na 0.
Soustředění	Efekty Soustředění vždy uvádějí hodnotu „X“. Hodnota X odpovídá počtu karet stejné frakce, jako je karta s tímto efektem, v ruce a/nebo ve hře (včetně karty s tímto efektem). Hodnota X je u každé karty s typem frakce vždy alespoň 1.	Příklad: Virenská strategie je karta taktiky Virenů s efektem Soustředění, který udělí X poškození. Pokud ovšem máte v ruce a/nebo ve hře alespoň 4 další karty Virenů, tento efekt udělí 5 poškození.
Spiknutí	Efekty Spiknutí se spustí, pokud máte alespoň 1 další kartu stejné frakce, jako je karta s tímto efektem, v ruce a/nebo ve hře. Síla těchto efektů se nijak nezvyšuje s počtem dalších karet stejné frakce.	Příklad: Královská zbrojníka je karta spojence rodu Silverů s efektem Spiknutí, za který získáte 2 zdraví. Tento efekt se spustí, pouze pokud máte v ruce nebo ve hře alespoň 1 další kartu rodu Silverů.

Některé karty bez frakce, jako jsou startovní karty, nemají žádný typ frakce. Takovéto karty klíčová slova frakcí ignorují. Pokud karta bez frakce získá vylepšení s typem frakce, sama karta tento typ frakce nezíská.

Pokud karta bez frakce získá vylepšení s klíčovým slovem frakce, efekt spojený s klíčovým slovem se může vyhodnotit.

- **Sjednocení:** Efekt se vyhodnotí podle vašich ostatních karet.
- **Smlouvání:** Efekt se vyhodnotí, ale cena nebude snížena.
- **Soustředění:** Efekt se nevyhodnotí, jelikož je karta bez frakce.
- **Spiknutí:** Efekt se nevyhodnotí, jelikož je karta bez frakce.

KLÍČOVÁ SLOVA HROZEB

Mnoho karet má efekty představované **klíčovými slovy hrozeb**. Některá klíčová slova hrozeb jsou pasivní efekty, které jsou platné vždy, když je hrozba aktivní, zatímco jiné jsou efekty, které se spustí za určitých podmínek.

HRŮZA	<p>Karty s Hrůzououchají vaše pevné nervy. Když na hrozbu s Hrůzou cílíte efekt udělující poškození, <u>ztratíte 1 akční bod</u>. Pokud vám žádné akční body nezbývají, efekt se stále vyhodnotí, ale ztráta se ignoruje. Toto omezení neplatí pro efekty, které neudělují poškození.</p>	<p>Příklad: Révouk je hrozba s klíčovým slovem Hrůza. Když Révoukovi udělíte poškození, ztratíte 1 akční bod. Na Révouka můžete útočit bez postihu, když tak učiníte ve chvíli, kdy vám žádné akční body nezbývají.</p>
RYCHLOST	<p>Tyto hrozby díky své rychlosti zahltí bojiště. Hrozby s Rychlostí <u>se nezapočítávají do limitu 3 aktivních hrozeb</u>. Během přípravy hry a fáze úklidu musíte přidávat hrozby, dokud v bojišti nejsou 3 aktivní hrozby bez Rychlosti a na balíčku také není hrozba s Rychlostí.</p>	<p>Příklad: Před doplňováním jsou v bojišti 2 aktivní hrozby. Následující hrozba, Šrotácká motorkářka, má klíčové slovo Rychlost. Poté, co ji přidáte do bojiště, také musíte přidat další hrozbu, Cereského zloděje. Ani Cereský zloděj, ani Hacker komunikaci odhalený po něm nemají klíčové slovo Rychlost, takže je doplňování hrozeb hotovo.</p>
ŠÍLENSTVÍ X	<p>Hrozby se Šílenstvím jsou nebezpečné a bezohledné, když pociťují zoufalství. Když je z jakéhokoli důvodu odhalena hrozba s Šílenstvím, porovnejte své aktuální zdraví s hodnotou „X“ u Šílenství. <u>Pokud je vaše aktuální hodnota zdraví stejná jako X nebo menší, hrozba se Šílenstvím sama sobě udělí 2 poškození.</u></p>	<p>Příklad: Virenský jelen má klíčové slovo Šílenství 5. Porazíte aktuální hrozbu na balíčku, čímž se navrchu balíčku odhalí Virenský jelen. Pokud v tuto chvíli máte 4 zdraví, jelen si udělí 2 zranění.</p>
VÝSMĚCH	<p>Hrozby s Výsměchem upoutávají vaši pozornost. Když je na bojišti nebo na balíčku alespoň 1 hrozba s Výsměchem, <u>musíte veškeré efekty udělující poškození cílit na hrozbu s Výsměchem</u>, pokud není uvedeno jinak. Toto omezení neplatí pro efekty, které neudělují poškození.</p>	<p>Příklad: Výtrusník je hrozba s klíčovým slovem Výsměch. Dokud je viditelná, nemůžete udělovat poškození jiným hrozbám. Lovec šrotu je ovšem karta spojence Šrotáků s efektem poškození, při kterém můžete ignorovat klíčové slovo Výsměch.</p>
VZTEK	<p>Hrozby se Vztekem způsobují chaos mezi vašimi spojenci. Ve fázi hrozby musíte za každou hrozbu na bojišti s klíčovým slovem Vztek <u>odložit 1 spojence ze hry</u> a umístit jej na odkládací hromádku. Hrozbami se Vztekem mohou být odloženi jak připravení, tak vyčerpaní spojenci.</p>	<p>Příklad: Šermířka z ulice má klíčové slovo Vztek. Ve fázi hrozby, pokud je tato hrozba v bojišti, musíte ze hry odložit 1 spojence. Pokud je tato hrozba na balíčku, nic se nestane.</p>

Na jedné kartě hrozby se **stejně klíčové slovo** může díky vylepšením objevit vícekrát. Efekty klíčových slov Šílenství, Vztek a Hrůza se při spuštění vyhodnotí jednou za každý výskyt. V případě efektů klíčových slov Rychlost a Výsměch nemá více výskytů na jedné kartě žádný vliv.

TVŮRCI HRV

NEZASTAVITELNÍ

Autor hry: John D Clair

Vývoj: John Brieger a Jordan M. A. Johnson

Starší producent, oddělení deskových a karetních her: Dan Bojanowski

Umělecká vedoucí: Anita Osburn

Ilustrace na krabici: Jacopo Shiavo

Ilustrace: Jacopo Shiavo, Cold Castle Studios, Stephanie Dziejyk, Bryant Grizzle, Giuseppe De Iure, Damien Mammoliti, Fabian Parente spolu s Anou Maza, Darko Stojanovic a Gunship Revolution: Kriss Sison, Rafael Cal-Ortiz, Arvin Albo, Jenno Diaz a Luisa Odulio

Grafický design: Cold Castle Studios

Příběh a svět: Banana Chan

Povídka: Banana Chan

Další texty: John Brieger

Redakce: Dustin Schwartz

Produkcni ilustrace: Noelle Lopez

Testování hry: Leon Blight, Rhys Green, Christopher Buckley, John Zinser, Dwight Stone, Erik Lima, Mike Elliot, Avery Sakamoto, Glen Armor, Neil Kimball, Graham Nichols, Golden Gate Gamemakers a mnozí další...

Poděkování autora hry: Jako vždy si zvláštní poděkování zaslouží všichni dobří lidé, kteří testovali *Nezastavitelné*. Jejich čas, zpětná vazba a trpělivost s dobrými i špatnými verzemi jsou nezbytnou součástí tvorby dobrých her. Poděkování si zaslouží také skvělí a chytří lidé z Renegade Game Studios, Brieger Creative a všichni přispívající ilustrátoři, spisovatelé a externisté, kteří se podíleli na vylepšení a aktualizaci mého původního návrhu. Nakonec bych jako vždy rád zmínil zásadní tituly, na jejichž bedrech stojí tato hra: Stejně jako u každé deck-buildingové hry si uznání zaslouží *Dominion*. Kromě toho měly na *Nezastavitelné* vliv hry *Magie: The Gathering*, *Úlomky nekonečna* a mé předchozí návrhy s card-craftingem (sestavováním karet), jako jsou *Mystic Vale* a *Dead Reckoning*, stejně jako, možná dokonce především, *Slay the Spire*.

RENEGADE GAME STUDIOS

Prezident a vydavatel: Scott Gaeta

Finanční kontrolorka: Robyn Gaeta

Viceprezidentka provozu: Leisha Cummins

Viceprezident prodeje: Andrew Lupp

Vreňní producent, oddělení deskových a karetních her: Dan Bojanowski

Producent, oddělení RPG: Kevin Schluter

Spoluproducent, oddělení deskových a karetních her: Kane Klenko

Spoluproducent, oddělení Heroscape: Lee Houff

Spoluproducent, oddělení RPG: Ben Heister

Ředitelka vizuálního designu: Anita Osburn

Kreativní ředitelka, oddělení her: Jeanne Torres

Kreativní ředitelka, oddělení RPG: Sarah Robinson

Vreňní designér: Matt Hya

Autoři her: Dan Blanchett, Christopher Chung a Sarah Rowan

Hlavní vývoj, oddělení World of Darkness: Juhana Pettersson

Koordinace testování her: Marcus E. Burchers

Manažer marketingu: Jordan Gaeta

Manažer e-commerce: Nick Medinger

Manažerka událostí: Sara Erickson

Manažer herních událostí a turnajů: Trevor McGregor

Vedoucí projektu: Rachel Del Rio

Manažerka zákaznického servisu: Jenni Janikowski

Koordinace financí a prodeje: Madeline Minervini

Kreativní výroba: Noelle Lopez a Gordon Tucker

Zákaznická podpora: Bethany Bauthous

Asistentka marketingu: Anais Morgan

Asistentka prodeje: Sophia Gambill

ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad hry: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

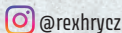
Redakce: Jan Březina a Vladimír Smolík

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



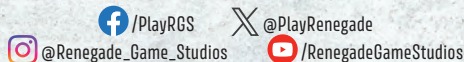
REXHRY

www.rexhry.cz



RENEGADE
GAME STUDIOS

Pro další informace nebo podporu nás navštivte online: www.renegadegames.com



© 2024 Renegade Game Studios.