

POSLEDNÍ HOLKA

PRAVIDLA

POSLEDNÍ HOLKA

Děje se cosi děsivého... lidé umírají... a všichni panikaří...

Snažíš se najít něco - cokoliv, co by se dalo použít jako zbraň.
Přiběhne k tobě nějaký mladík a prosí tě, abys mu pomohla utéct.
A pak to najednou zaslechněš. Šramot. Rozhlížíš se a snažíš se zjistit, kdo - nebo co - se tam skrývá, ale všude je taková tma...

Náhle se před vámi objeví vrah a jediným máchnutím usekne mladíkovi hlavu, která se ti s očima stále doširoka rozevřenými dokutálí až k nohám. Vrah na tebe beze slova jen ukáže prstem a pak se vydá hledat další oběť. Utíkáš na opačnou stranu, v hlavě máš jen myšlenku na útěk a v uších ti zní křik umírajících. Všude jsou mrtvolky a spousta krve a jediná cesta ven je uzavřená. A pak si to uvědomíš. Jsou jen dvě možnosti: buď zabije on tebe, nebo ty jeho.

Všichni ostatní jsou mrtví. TY jsi poslední holka.

Proč **Poslední holka**? Ať už jde o mladou chůvu, která se snaží ubránit Dušičkovému vrahovi, členku filmového štábu, která se schovává před mimozemšťany, nebo o ženu, která utíká před oživlou noční můrou, „poslední holka“ představuje typ filmové postavy, který je nedílnou součástí žánru hororu. Tento pojem, který zavedla profesorka amerického filmu Carol J. Cloverová, byl do jednotlivých děl implementován mnoha různými způsoby, z nichž několik najdeš i v této hře. Jeho podstatou je ženská protagonistka, která se vzepře nepřízni osudu, typicky jako poslední přeživší z dříve veselých party výtečníků. V průběhu filmu pak objeví své schopnosti a projde proměnou z bezmocné oběti v **poslední holku**.

Produkce (autoři hry): A. J. Porfirio a Evan Derrick

Kamera (ilustrace): Tyler Johnson, Vladyslava Ladkova, Tumo Mere a Roland MacDonald

Záložní kamera (grafický design): Evan Derrick a Scott Beavers

Střih (vývoj): A. J. Porfirio a Evan Derrick

Asistenti produkce (hlavní playtestéři): Mikolaj Laczynski, Mike Martins a Justin Swayne

České znění připravili:

Dabing (překlad): Ondřej Kurka

Režie (grafická úprava): Vladimír Smolík a David Hanaček

Titulky (jazyková úprava): Eliška Pospíšilová

Asistenti produkce (redakce): Ondřej Kurka, Jan Březina a další

Logo a hra **Final Girl** jsou obchodní známky Van Ryder Games.

©2020 Van Ryder Games. Všechna práva vyhrazena.

Desková hra **Poslední holka** není součástí žádného filmu, knihy, komiksu ani jiného díla a jde o fiktivní dílo. Jakákoli podobnost se skutečnými osobami (žijícími či mrtvými) nebo skutečnými událostmi je čistě náhodná.



SYSTÉM „CELOVEČERNÍCH FILMŮ“

Poslední holka představuje unikátní herní systém. Hru nelze hrát pouze s Přehrávačem a vyžaduje alespoň jednu kazetu celovečerního filmu. Každý celovečerní film obsahuje unikátního vraha a prostředí a systém je navržen tak, že pokud vlastníš celovečerních filmů více, můžeš jednotlivé vrahy s prostředími kombinovat!

Níže uvádíme seznam prvních pěti kazet celovečerních filmů, které jsou k dostání každá zvlášť:

- * Krvavý Hezký stezky – součástí je *Řezník Hans* a *Tábor Hezký stezky*
- * Duch v panství Křížů – součástí je *Duch* a *Panství Křížů*
- * Masakr v Posvátných hájích – součástí je *Inkanyamba* a *Posvátné háje*
- * Prokletá pouť – součástí je *Geppetto* a *Krvavá pouť*
- * Hrůzné sny v Javorové ulici – součástí je *Dr. Hrůza* a *Javorová ulice*



Jednotlivé kazety celovečerních filmů byly pečlivě navrženy tak, aby poskytovaly jednoduše použitelný modulární systém, který šetří čas při přípravě a uklidu hry. Každá kazeta celovečerního filmu funguje následovně:

- * Jakmile ji poprvé otevřeš, najdeš v ní dvě nové karty posledních holek. Doporučujeme je uložit do Přehrávače spolu s ostatními kartami posledních holek, protože je můžeš použít v libovolné hře, nehlédě na zvoleného vraha či prostředí.
- * Víko na straně vraha je odnímatelné a jeho rub se používá jako deska vraha. Uvnitř, na straně vraha, najdeš list pravidel a oddělitelný plastový zásobník na komponenty, který obsahuje všechny karty a komponenty určené pro hraní s daným vrahem.
- * Také víko na straně prostředí je odnímatelné a jeho rub se používá jako deska prostředí. Uvnitř krabice na straně prostředí najdeš list pravidel a oddělitelný plastový zásobník na komponenty, který obsahuje všechny karty a komponenty určené pro hraní s daným prostředím.
- * Všechny karty jsou označeny symbolem, který udává, k jakému vrahovi či prostředí patří – snadno pak všechny související karty vrátíš zpět do správné kazety.

Tento systém ti umožňuje rychle si vybrat vraha a prostředí z celé tvé filmotéky a všechny komponenty udržovat mezi jednotlivými partiemi hry přehledně oddělené. Pokud jsi tak ještě neučinila, doporučujeme ti otevřít svou kazetu celovečerního filmu právě teď. Jakmile prozkoumáš její obsah, můžeš se vrátit ke čtení pravidel.

KOMPONENTY PŘEHRAVAČE



Tato kniha
pravidel



1 oboustranná deska hráče (se
stranou běžnou a Ještě krvavější)



23 karet akcí



6 kostek



3 desky obětí a 3 odpovídající žetony



9 černých a 2 bílé
žetony posledního zdraví



2 figurky
vraha/strachu



1 figurka
poslední holky



21 figurek obětí



1 ukazatel krvežíznivosti



25 žetonů zdraví



8 žetonů použití



1 ukazatel času



3 figurky zvláštních obětí

POPIS A CÍL HRY

Jsi poslední holka, která čelí hrůzostrašnému vrahovi. Budeš se pohybovat ve zvoleném prostředí a hledat užitečné předměty, zachraňovat potenciální vrahovy oběti a čas od času se s vrahem i střetneš (nebo se mu budeš snažit utéct). Mezitím bude vrah řídit – nejčastěji bude zabíjet ostatní přítomné a útočit na tebe! **Hra končí pouze jednou ze dvou možností: buď poslední holka zabije vraha, nebo vrah zabije ji!** Ve vzácném případě, že zemřete současně, vyhrává hru rovněž poslední holka, protože za cenu oběti nejvyšší zbavila svět odporného netvora.

POZOR!

Tato pravidla ti vysvětlí základy hry Poslední holka. Každý vrah i prostředí však mohou do hry přidávat dodatečná pravidla, takže si před začátkem hry vždy pozorně přečti také pravidla samotného celovečerního filmu.

Je jen na tobě, jakou zvolíš strategii, ale nikdy nezapomeň na svůj hlavní cíl – zneškodnit vraha! Není potřeba, abys zachránila jakoukoli z obětí, a bohužel (jak už se to často ve filmech stává), někomu prostě nemůžeš pomoci. Ale raději ať to schytají oni, než ty! Záchrana obětí ovšem není bez odměny – po zachránění ti mohou poskytnout cenné výhody, a pokud jich zachrániš dost, odemkneš si dokonce výjimečnou schopnost, jedinečnou pro každou poslední holku.

HERNÍ DESKY

Než se pustíme do popisu průběhu hry, bude asi dobré, abys věděla, jak fungují desky hráče, vraha a prostředí. Koncepty, které tady nastíníme, budou později v pravidlech vysvětleny podrobněji.

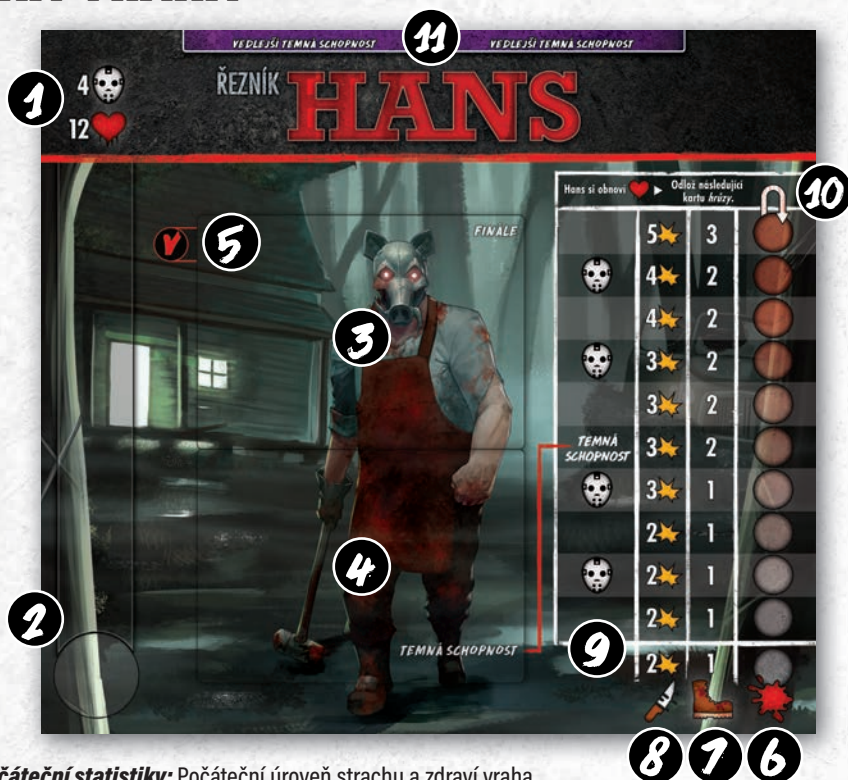
DESKA HRÁČE



1. **Stupnice zdraví:** Na levé straně desky najdeš svou stupnici zdraví a místo pro svůj žeton posledního zdraví.
2. **Stupnice strachu:** Uprostřed desky najdeš stupnici strachu. Jednotlivá pole na ní představují úrovně strachu. Zvyšování a snižování úrovně strachu budeš značit posunem figurky strachu (jedna z figurek vraha). Hodnota úrovně strachu udává, kolika kostkami budeš házet při hodu na strach.
3. **Stupnice času:** Na té budeš sledovat, kolik ti zbývá času – tenhle klíčový zdroj budeš využívat na provádění akcí a také na pořízení nových karet ve fázi plánování.
4. **Ruce a batoh:** Všechny předměty, které najdeš, si umíšti sem – na pravou stranu desky hráče.
5. **Mrtví:** Sem umíšti všechny oběti, které jsou zabity v průběhu hry.
6. **Karta poslední holky:** Sem, pod desku, umíšti svou kartu poslední holky.
7. **Ještě krvavější varianta:** Tuhle stranu desky použij, pokud chceš ve hře zažít větší výzvu. Stupnice strachu je v ní drsnější a v každém kole budeš mít k dispozici pouze 5 jednotek času.



DESKA VRAHA

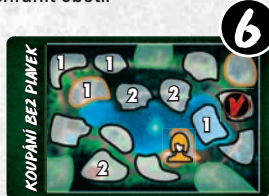


1. **Počáteční statistiky:** Počáteční úroveň strachu a zdraví vraha.
2. **Stupnice zdraví:** Na levé straně desky najdeš stupnici zdraví vraha a místo pro jeho žeton posledního zdraví.
3. **Finále:** Sem patří karta finále. Hru začíná otočená lícem dolů, ale je možné, že v průběhu hry ji odhalíš.
4. **Temná schopnost:** Sem patří karta temné schopnosti. I ta začíná hru otočená lícem dolů a také ji v průběhu hry možná otočíš.
5. **Akce vraha:** Jde o základní akci vraha, kterou provede na začátku každé fáze vraha.
6. **Stupnice krvežíznivosti:** Zde si budeš zaznamenávat vrahovu sílu a rychlost. Žeton krvežíznivosti začíná hru na spodním políčku této stupnice – v tu chvíli je vrah nejslabší. Kdykoli je ale zabita další oběť, vrahova krvežíznivost vzroste, a vrah tak postupně bude získávat na síle.
7. **Rychlost pohybu:** Určuje, o kolik polí se vrah může pohnout v rámci jednoho pohybu.
8. **Síla útoku:** Udává, kolik zranění způsobí vrah každým svým útokem.
9. **Zvláštní efekty:** Jednorázové efekty, které se spustí ve chvíli, kdy žeton krvežíznivosti dosáhne daného řádku. Typicky může dojít ke zvýšení úrovně strachu, k odhalení temné schopnosti vraha, případně se může stát něco jiného.
10. **Finálový efekt:** Tento efekt se spustí, jakmile žeton krvežíznivosti dosáhne maximální hodnoty a také покаž-dé, když by se měl od té chvíle opět posunout směrem nahoru.
11. **Vedlejší temné schopnosti:** Pokud někdy v průběhu hry získá vrah kartu vedlejší temné schopnosti z balíčku hrůzy, umístí ji sem.

DESKA PROSTŘEDÍ (MAPA)



- 1. Pole:** Každé prostředí se skládá z několika navzájem spojených polí. Pole sousedí s jiným polem, pokud jsou spojena cestou. Např. na desce prostředí *Tábora Hezký stezky* sousedí *Milenecká vyhlídka* s *Útesem*, ale ne s *Chatkami*, přestože na první pohled se nacházejí vedle sebe.
- 2. Pole prohledávání:** Pole se symbolem  (a ohraničená oranžově) mohou být prohledána a můžeš na nich najít užitečné předměty.
- 3. Pole útěku:** Na polích se symbolem  (a ohraničených zeleně) je možné zachránit oběti.
- 4. Pojmenovaná pole:** Některá pole jsou pojmenovaná a může se na ně odkazovat karta události, hrůzy nebo předmětu. Jinak se jedná o běžná herní pole.
- 5. Balíčky předmětů:** Každému poli prohledávání odpovídá balíček karet předmětů, který umístíš na příslušnou pozici.
- 6. Karta přípravy hry:** Sem umístíš náhodně vybranou kartu přípravy hry pro dané prostředí. Symbol  ukazuje, na jakém poli začíná hru poslední holka, symbol  ukazuje, kde hru začíná vrah, a čísla udávají počet obětí, které při přípravě hry umístíš na jednotlivá pole.
- 7. Hodnoty paniky:** Čísla mezi sousedícími poli se používají pro určení toho, kterým směrem budou utíkat oběti, když zpanikaří.



PŘÍPRAVA HRY

1. Vyber si vraha a prostředí ze sad celovečerních filmů, které máš k dispozici. V rámci přípravy hry odejmi z odpovídajících sad desky vraha a prostředí (nacházejí se na vnitřních stranách vík krabice) a související zásobníky na komponenty.

PŘEHRÁVAČ

2. Otevři Přehrávač a vyber si kartu poslední holky, nebo ji nalosuj náhodně. Pokud hraješ poprvé, najdeš karty posledních holek v sadách celovečerních filmů, ale pro další hry je přesuň do Přehrávače.
3. Z Přehrávače vytáhni desku hráče a polož ji na stůl – přitom si vyber, zda budeš hrát na běžnou obtížnost, nebo to bude Ještě krvavější (druhá, náročnější strana desky). Pro prvních pár her doporučujeme vybrat běžnou obtížnost. Kartu své poslední holky polož lícem nahoru pod desku hráče tak, aby na ní byly vidět pozice pro zachráněné oběti.
4. Z Přehrávače vytáhni 6 kostek a polož je někam v dosahu.
5. Z Přehrávače vytáhni i karty akcí. Šest z nich s cenou 0 umístí stranou – tvoří tvoji počáteční ruku.  Poznáš je jednoduše podle zlatého symbolu přesýpacích hodin s číslem „0“ v pravém dolním rohu.
6. Zbylé karty akcí rozděl podle jména a vytvoř z nich nabídku o dvou řadách, jak je naznačeno níže. Některé z těchto karet jsou po dvojicích, jiné se vyskytují pouze v jedné kopii. Vzniklé nabídky budeme dále říkat „nabídka akcí“.
7. Figurky obětí, zvláštních obětí a tři desky obětí spolu s jejich žetony odlož pro tuto chvíli stranou. Z Přehrávače vytáhni také všechny zbylé figurky, žetony a ukazatele a nech si je poblíž – je možné, že část z nich využiješ při zbylé části přípravy hry nebo v průběhu hry.

SADA CELOVEČERNÍHO FILMU

8. Nad desku hráče polož desku vybraného vraha. Poté polož napravo od desky vraha desku vybraného prostředí (mapu).
9. Zamíchej vrahovy karty finále (poznáš je podle toho, že na jejich rubu je znázorněna horní polovina postavy vraha) a jednu z nich polož lícem dolů na desku tak, aby na ni navazovala ilustrací. Poté zamíchej karty temných schopností vraha (na jejich rubu je znázorněna spodní polovina postavy vraha) a jednu z nich polož lícem dolů pod kartu finále. Zbylé karty finále i temných schopností vrať zpátky do zásobníku.
10. Vezmi vrahovy karty hrůzy a karty hrůzy prostředí a smíchej je dohromady do jednoho balíčku. Poté odpočítej 10 z těchto karet lícem dolů a vytvoř z nich balíček hrůzy, který umístíš napravo od desky prostředí. Zbylé karty hrůzy odlož stranou.
11. Zamíchej všechny karty předmětů vybraného prostředí a vytvoř z nich tři lícem dolů otočené balíčky po čtyřech kartách – každý z nich polož na jednu pozici v horní části desky prostředí. Poté otoč horní kartu každého z těchto balíčků lícem nahoru. Zbylé karty předmětů vrať do zásobníku.
12. Zamíchej všechny karty přípravy prostředí a jednu vylosuj. Připrav desku prostředí podle pokynů na vylosované kartě s pomocí komponent z Přehrávače. Symbol  ukazuje počáteční pozici figurky poslední holky, symbol  ukazuje počáteční pozici figurky vraha a čísla na polích udávají, kolik na ně máš při přípravě hry umístit žlutých figurek obětí. Kartu přípravy následně odlož nad desku prostředí, kdyby bylo potřeba se k ní vrátit v průběhu hry. Zbylé karty přípravy hry vrať do zásobníku.

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v jednotlivých kolech, z nichž každé se skládá z pěti fází. Hrát budeš tak dlouho, dokud ty nebo vrah nezemřete!

HERNÍ KOLO

Každé kolo hry Poslední holka se skládá z pěti fází:

1. Fáze akcí
2. Fáze plánování
3. Fáze vraha
4. Fáze paniky
5. Fáze údržby

FÁZE AKCÍ

V této fázi budeš hrát karty na pohyb, útok, odpočinek, prohledávání a provádění různých dalších akcí. Připomínáme, že hru začínáš se šesti kartami akcí s cenou 0.

KARTY AKCÍ

Většina karet akcí se hraje ve fázi akcí a vyhodnocuje se provedením hodu na strach (který je popsán na následující straně). Jak při zahrání, tak při odložení karty akcí ji vždy odlož na centrální odkládací balíček, který udržuj odděleně od nabídky akcí.

KARTY AKCÍ

1. Název karty
2. Řádek dvou úspěchů
3. Řádek jednoho úspěchu
4. Řádek/řádky selhání
5. Atmosférický text
6. Cena za pořízení v čase

1 CHŮZE

2

★★

Pohni se až o 2 pole.

▶

⌚

3

★

Pohni se až o 1 pole.

▶

⌚

4

★

Pohni se až o 1 pole.

▶

🔥

▶

2

⌚

NEBO

2

⌚

5

„Jednu nohu před druhou... hezky pomalu. Za mnoho krvežíznivý vrah, ale to přece není žádný důvod k ne?“

6

0

⌚

HOD NA STRACH

Většina karet akcí (a některých jiných karet) vyžaduje provedení hodu na strach. Počet kostek, kterými budeš házet, se odvíjí od aktuální úrovně strachu, kterou udává pozice figurky strachu na stupnici strachu.



Každý hod s výsledkem „5“ nebo „6“ je považován za úspěch.



Každý hod s výsledkem „3“ nebo „4“ je považován za částečný úspěch – MŮŽEŠ odložit 2 karty akcí z ruky a změnit je v úspěch. Toto můžeš provést právě jednou za každou kostku s tímto výsledkem.

Pokud nepadne ani na jedné kostce úspěch a ani není žádný výsledek v úspěch proměněn, hod na strach skončil selháním.

Úroveň strachu je momentálně rovna 4. Při hodu na strach tak házíš dvěma kostkami...



VÝSLEDEK

ÚSPĚCH



=



=



+



=



=



DALŠÍ PRAVIDLA PRO HOD NA STRACH

- * Některé herní efekty mohou upravit počet kostek, kterými házíš.
- * Některé karty akcí (např. *O vlásek!*) ti dovolí přehodit některé – nebo i všechny – hozené kostky.
- * Vždy házíš aspoň 1 kostkou.
- * Pokud někdy budeš potřebovat hodit více než 6 kostkami, zapamatuj/poznamenej si, jaké výsledky ti padly, a poté hod znovu tolika kostkami, kolika potřebuješ. Nově hozené výsledky přidej ke dříve hozeným.



VYHODNOCOVÁNÍ EFEKTŮ KARET AKCÍ

Karta akce udává vždy 3 možnosti výsledku: *2 a více úspěchů*, *1 úspěch a selhání*. Jakmile skončíš s úpravou výsledku hodu kostkami pomocí karet, schopností i předmětů, vyhodnoť efekt karty zleva doprava podle výsledku hodu na strach. Efekty mohou být buď pozitivní, nebo negativní. Řada běžnějších efektů je znázorněna symboly, které jsou popsány níže. Tyto symboly a jejich efekty budou detailněji probírány později.



Obnov si 1 zdraví.



Utrpíš 1 zranění
(nelze zrušit).



Zvyš úroveň strachu o 1.



**Sniž úroveň
strachu o 1.**



Uděl
1 zranění.



Získej 1 čas.



Ztrat' 1 čas.



Hod' 1 kostkou navíc.



*Fáze akcí
ihned končí.*

POZOR!

Úplný výčet všech symbolů, které se na kartách akcí objevují, najdeš na zadní straně této příručky pravidel!

Reiko je na prahu smrti, a tak se rozhodne zahrát kartu akce *Krátký odpočinek*. Úroveň strachu je momentálně rovna 3, takže při hodu na strach bude házet 2 kostkami.



Padl jí jeden úspěch (5) a jeden částečný úspěch (4)! Mohla by použít efekt jednoho úspěchu, který by jí obnovil 1 zdraví a stál by jí 1 čas. Reiko se ale opravdu chce vyléčit trochu víc, takže si vybere dvě karty akcí, bez nichž se momentálně obejde, a odloží je lícem dolů, aby proměnila částečný úspěch v plný. Tím pádem použije efekt dvou úspěchů karty, a obnoví si tedy 2 zdraví.

KRÁTKÝ ODPOČINEK



POHYB

Pokud ti výsledek akce umožňuje pohnout se alespoň o 1 pole, můžeš se pohnout tolikrát, kolikrát je uvedeno. Každý pohyb může vést jen na sousední pole. Sousedství dvou polí je většinou znázorněno stezkou nebo dveřmi mezi nimi a taková pole jsou spojena čarou. Jakýkoli nevyužitý pohyb propadá. **Na pole s vrahem i z něj** se můžeš pohnout bez jakýchkoli omezení či postihů.

Pokud odcházíš z pole, na němž se nachází alespoň jedna oběť, můžeš s sebou vzít **až 2 oběti**. Jsou k smrti vystrašené a rády tě budou následovat. Oběti tě však nikdy NEBUDOU následovat na pole s vrahem, takže pokud se chceš pohnout na takové pole, nemůžeš s sebou vzít žádnou oběť. No, a oběti tě samozřejmě rády budou následovat, i pokud opouštíš pole s vrahem, na němž se nacházejí.

ZÁCHRANA OBĚTÍ

Pokud se kdykoli v průběhu fáze akcí nacházíš na zeleném poli útěku (i když jím pouze procházíš), MŮŽEŠ zachránit libovolný počet obětí nacházejících se na tomto poli (a to ať už jsi je na toto pole dovedla ty, nebo se na něm už nacházely). Pokud se rozhodneš je zachránit (což většinou budeš chtít udělat), umísti je na jakékoli volné pozici pro zachráněné oběti na své kartě poslední holky. Za to získáš odměny znázorněné symboly na pozicích,

KARTY POSLEDNÍCH HOLEK

1. Jméno
2. Zdraví
3. Pozice pro zachráněné oběti a příslušné odměny
4. Výjimečná schopnost
5. Odměna za zachránění oběti po odemčení výjimečné schopnosti

2 5 ♥ **LAURIE** **1**

3

2

Vezmi si kartu okna o ceně

Polni se o 1 pole.

5 ♥ **LAURIE**

4

Kdykoli se nacházíš na poli s **nepřítelem** a udělíš mu ★, je toto zranění zvýšeno o 1.

5

Za každou další zachráněnou oběť získáš

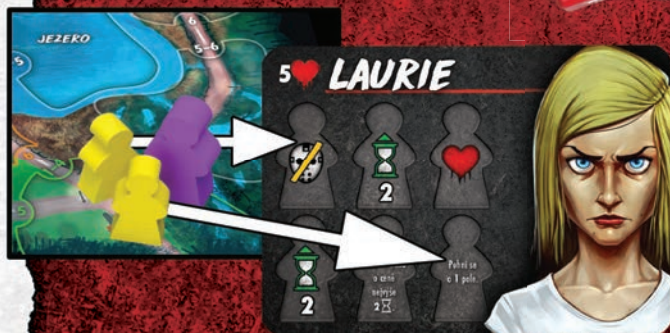
kteří jsi zachráněnými oběťmi právě zakryla. Pokud je na pozici uvedena karta akce, vezmi si do ruky tuto kartu z nabídky, pokud je v ní k dispozici. Můžeš si vybrat pořadí, v jakém jednotlivé efekty spustíš, ale všechny efekty musíš vyhodnotit dříve, než zahraješ další kartu akce.

Jakmile jsou všechny pozice pro oběti na kartě poslední holky obsazeny, můžeš figurky obětí odstranit a kartu poslední holky otočit na druhou stranu. Gratulujeme – právě jsi odemkla výjimečnou schopnost své poslední holky a nyní můžeš použít její okamžitý efekt (nebo odteď používat její trvalý efekt). Všechny další oběti, které odteď zachrániš, ti poskytnou odměnu, která je uvedena pod tvou výjimečnou schopností.

POZOR!

Oběti jsou často zmatené, odvážné a hloupé, případně některé (nebo všechny) tyto rysy kombinují. Tím pádem mohou být zachráněny, pouze pokud je přesvědčí přímo poslední holka. I pokud tedy samy skončí na poli útěku, nejsou automaticky zachráněny.

Laurie zahraje *Sprint*, a vzhledem k tomu, že úroveň strachu je momentálně rovna 3, provede hod na strach dvěma kostkami. Výsledkem hodu je jeden úspěch, což jí umožní pohnout se o dvě pole za cenu ztráty jednoho času. Rozhodne se pohnout směrem k poli útěku a nejprve projde přes pole s obětí. Tato oběť ji pak na pole útěku ochotně následuje.



Vzhledem k tomu, že Laurie se nyní nachází na poli útěku spolu se dvěma oběťmi, rozhodne se je obě zachránit. Oběti s radostí utečou, Laurie je umístí na svou kartu poslední holky a vybere si snížení úrovně strachu o jedna a pohyb o jedno další pole.

S využitím získaného bonusového pohybu se Laurie přesune na Přístaviště a doufá, že tam najde něco užitečného.

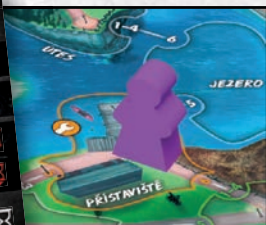


HLEDÁNÍ PŘEDMĚTŮ

Některá pole jsou poli prohledávání . Tato pole jsou na mapě ohraničena oranžově a každému z nich odpovídá jeden balíček karet předmětů nad deskou. Abys takové pole prohledala, musíš zahrát kartu akce *Prohledávání* ze své ruky. V závislosti na výsledku akce můžeš dostat možnost vzít si jednu nebo více karet z odpovídajícího balíčku předmětů – většinou si necháš jednu z nich a zbytek vrátíš do balíčku buď navrch (a lícem nahoru), nebo dospod (a lícem dolů).

Je možné, že bude v průběhu hry horní karta některého z balíčků předmětů otočená lícem dolů. To se zpravidla stane, pokud si budeš brát pouze horní kartu z balíčku NEBO pokud se rozhodneš odložit nevybrané karty lícem dolů dospod balíčku. Následující kartu v takovém případě NEODHALUJ. Pokud v balíčku předmětů někdy dojdou karty (což se stává vzácně), nelze na daném poli již najít žádné další předměty.

Laurie se nachází na *Přístavišti* a doufá, že tam najde něco, co jí pomůže přežít. Zahraje kartu akce *Prohledávání*, provede hod na strach... a padnou jí dva úspěchy!



Řádek dvou úspěchů na kartě *Prohledávání* jí umožňuje podívat se na horní dvě karty balíčku předmětů *Přístaviště* a ponechat si jednu z nich (za cenu 1 času). Horní kartou balíčku je *Starý revolver*, takže si jej Laurie vezme a odkryje i kartu pod ním: *Energetický nápoj*.

Ještě nemá žádnou zbraň, takže se příliš nerozpakuje a nechává si *Starý revolver*. Navíc má pocit, že *Energetický nápoj* se jí teď příliš nehodí, takže jej umístí lícem dolů dospod balíčku předmětů *Přístaviště*. Karta navrchu balíčku zůstane otočená lícem dolů, ale Laurie doufá, že se jí v budoucnu povede zahrát kartu *Prohledávání* znovu a najít něco užitečnějšího, než je *Energetický nápoj*.



ODPOČINEK/LÉČENÍ

Některé karty akcí (a případně i jiné karty) ti umožňují obnovit si zdraví. Za každý symbol  si vrať na stupnici zdraví 1 žeton zdraví – až do svého maxima (počáteční hodnoty zdraví), které ale nikdy nesmíš překročit. Např. počáteční zdraví Laurie je rovno 5, takže nikdy nesmí mít víc než 5 zdraví.

ÚTOK

Při útoku se musíš nacházet na stejném poli jako vrah, pokud nemáš předmět nebo schopnost umožňující útočit na dálku. Abys zaútočila, zahraj kartu, která ti umožňuje způsobit zranění (např. *Slabý útok* nebo *Zuřivý výpad*). Proveď hod na strach a poté vyhodnoť efekt v závislosti na dosaženém počtu úspěchů. Za každý symbol ★ způsobíš vrahovi 1 zranění.

Pokud máš zbraň/předmět/schopnost upravující počet zranění a způsobíš alespoň 1 zranění pomocí karty akce, uprav příslušně počet zranění (*Předměty* jsou detailně probrány na str. 25).

Pokud zraníš vraha, odeber z jeho stupnice zdraví počet žetonů zdraví rovný počtu způsobených zranění. Pokud máš způsobit ještě další zranění a vrahovi už zbývá jen jeho černý žeton posledního zdraví, otoč jej, abys zjistila, jestli jsi vraha zabila, nebo zatím ne (viz *Žeton posledního zdraví*, str. 28).

Asami se rozhodla přesunout se na pole s vrahem a zaútočit! Zahraje **Zuřivý výpad**, a vzhledem k tomu, že úroveň strachu je momentálně rovna 5, hodí 2 kostkami. Padne jí 1 úspěch a 1 částečný úspěch. Naneštěstí nemá žádné karty akcí, které by mohla odložit, aby změnila částečný úspěch na plný úspěch, ale má **Sekeru**, která přidává 2 zranění navíc. Tím pádem vrahovi způsobí celkem 3 zranění, a odebere tedy z jeho desky 3 žetony zdraví. Zároveň také sníží úroveň strachu o 1, ale následně musí ihned ukončit fázi akcí.



ZISK/ZTRÁTA ČASU

Většina akcí kromě svých efektů snižuje množství času, které máš v daném kole k dispozici, ale najdou se i efekty, které ti naopak čas přidají. Nezapomeň ve všech takových případech posunout ukazatel času správným směrem. Například:



znamená, že získáš 2 časy = posuneš ukazatel času o 2 pole NAHORU na stupnici času.



znamená, že ztratíš 1 čas = posuneš ukazatel času o 1 pole DOLŮ na stupnici času.

Pokud kdykoli vlivem ztráty času posuneš ukazatel času pod nulu na červené pole na stupnici času, fáze akcí končí ihned po vyhodnocení právě prováděné akce. V takovém případě už nemůžeš nijak získat čas tak, aby ses dostala zpět do kladných hodnot.



POZNÁMKA AUTORŮ!

Víme, že čas se ve skutečnosti nedá získat. Zisk času v této hře představuje jeho efektivnější využívání – pečlivé plánování nebo provedení akce v kratším čase, než bylo předpokládáno.

ODLOŽENÍ KARET AKCÍ PRO ZISK ČASU

Kdykoli v průběhu fáze akcí (ale předtím, než je ukončena) můžeš odložit tolik karet akcí, kolik chceš, a za každou z nich získat 1 čas. Takto můžeš prodloužit fázi akcí, nebo získat více času do fáze plánování (ta je popsána na následující straně).

DŮLEŽITÉ!

Nepodceň význam této taktiky!

ÚROVEŇ STRACHU

Jakmile máš vyhodnotit kterýkoli z níže uvedených symbolů, uprav hodnotu úrovně strachu posunem figurky strachu na stupnici.



Zvyš úroveň strachu o 1.



Sniž úroveň strachu o 1.

Pokud se figurka nachází na horním nebo spodním okraji stupnice a posunem by ji měla opustit, ponech ji na místě a místo toho získáš uvedený postih/odměnu:



Odměnou za snížení úrovně strachu pod minimální hodnotu je zisk jednoho času.



Postihem za zvýšení úrovně strachu nad maximální hodnotu je zvýšení krvežíznivosti vraha o jedna (viz také *Krvežíznivost* na str. 29).



Tyto symboly jsou pro připomenutí vytištěny na obou okrajích stupnice strachu.

UKONČENÍ FÁZE AKCÍ

Karty akcí můžeš hrát, dokud není splněna některá z následujících podmínek:

- * Rozhodneš se přestat.
- * Dojdou ti karty akcí.
- * Výsledkem karty akce je .
- * Ukazatel času klesne POD nulu (dokud je na nule, stále můžeš hrát).

Neboj se ukončit fázi akcí, i pokud máš ještě stále karty v ruce. Někdy se ti budou hodit více v pozdějších kolech.

FÁZE PLÁNOVÁNÍ

Jakmile skončí fáze akcí (ať už tvou volbou, nebo povinně), nadchází čas fáze plánování. V průběhu této fáze budeš utrácet všechny svůj zbylý čas na pořízení karet z nabídky akcí. V uvedeném pořadí proved' následující kroky:

1. Utráť čas, aby sis pořídila karty z nabídky akcí. Pokud je cena karty vyšší než 0, posuň ukazatel času na stupnici času o 1 pole dolů za každý utracený čas. Cena každé karty akce je uvedena v jejím pravém dolním rohu.

NESMÍŠ:

- * Pořídít si karty akcí, které jsi zahrála/odložila v době od ukončení předchozí fáze plánování (nebo od začátku hry, pokud právě probíhá první kolo).
 - * Pořídít si kartu, pokud bys musela posunout ukazatel času na stupnici POD nulu.
 - * Pořídít si kartu, pokud jich už máš v ruce 10.
2. Jakmile už si nechceš/nemůžeš pořídít další karty, obnov hodnotu času – posuň ukazatel na pole „6“ na stupnici. Všechn dosud nevyužitý čas propadá!
 3. Nakonec přesuň všechny karty, které jsi zahrála/odložila v době od ukončení nejbližší předchozí fáze plánování (nebo od začátku hry, pokud právě probíhá první kolo), zpět do nabídky akcí – roztříd' je podle jména. Toto se týká i karet s cenou 0, které můžeš všechny umístit dohromady.

DŮLEŽITÉ!

Všechny zahrané/odložené karty akcí MUSÍ být umístěny odděleně v centrálním odkládacím balíčku až DO KONCE NÁSLEDUJÍCÍ FÁZE PLÁNOVÁNÍ! Většinu karet zahraješ ve fázi akcí, ale někdy je můžeš zahrát i v jiných okamžicích hry. V každém případě se tyto karty akcí vrátí do nabídky akcí až NA KONCI NÁSLEDUJÍCÍ FÁZE PLÁNOVÁNÍ. Pokud nebudeš tyto karty držet odděleně, může se stát, že si je omylem pořídíš hned v následující fázi plánování. To ale pravidla zakazují – nikdy si nesmíš pořídít právě zahrané karty, a to ani ty s cenou 0.

1. Po skončení fáze akcí zbyly Seleně 4 časy. Chvilku zvažuje, zda všechny tento čas utratit za pořízení karty **Zuřivý výpad**, ale nakonec se rozhodne pořídit si **Prohledávání** a **Sprint** – každá z těchto karet stojí 2 časy. Ukazatel času pak posune až na nulu.
2. K dispozici má také 2 karty s cenou 0: **Chůze** a **Soustředění**. Vezme si je tedy obě do ruky, a to přesto, že nemá žádný další čas k utracení (karty s cenou 0 jsou vždy zdarma).
3. Následně Selenu obnoví hodnotu času na „6“ přesunem ukazatele. Pak vezme všechny karty akcí, které zahrála od doby ukončení své předchozí fáze plánování, a přesune je do nabídky akcí. Poté pokračuje ve hře fází vraha.



KARTY S CENOU 0

Pokud bys tím nepřekročila počet 10 karet na ruce, karty s cenou 0 si můžeš z nabídky akcí pořídit VŽDY, protože za jejich pořízení nemusíš platit časem (nezapomeň ale, že si je můžeš pořídit jen z nabídky akcí, ne z odkládacího balíčku). Tyto karty si můžeš pořídit, i když je ukazatel času na nule, nebo dokonce pod ní.



FÁZE VRAHA

V průběhu této fáze bude provádět své akce vrah a případně se budou aktivovat také některé efekty související s prostředím. V uvedeném pořadí proved' následující kroky:

1. Vyhodnoť akci vraha, která je uvedená na kartě finále vedle odpovídajícího symbolu . Pokud už byla karta finále odhalena, přeskoč následující krok (viz také *Finále* na str. 24).
2. Dober horní kartu z balíčku hrůzy a vyhodnoť její efekty v pořadí shora dolů.

VYHODNOCENÍ KARET HRŮZY

Karty hrůzy mohou zapříčinit řadu věcí. Některé mohou vraha donutit k pohybu směrem k obětem nebo poslední holce a k útoku na ně. Jiné mohou zvýšit úroveň strachu, přidat do hry nové oběti nebo spustit i další efekty.

KARTY HRŮZY

1. Název karty
2. Efekt karty
3. Akce vraha
4. Symbol vraha/prostředí

1 "PROSTĚ NÁM NEDÁ POKOJ!"

2 

3 

4 

POZOR!

Zadní strana této příručky pravidel obsahuje úplný výčet všech symbolů, které se objevují na kartách hrůzy!

AKCE VRAHA

Akce vraha se vyskytují převážně na dvou místech:

- * na líci i rubu karty finále
- * na kartách hrůzy

Akce vraha vždy udává cíl, na který se vrah zaměří, a také to, zda se bude pohybovat a/nebo útočit (jak je popsáno níže). Akci vraha vyhodnoť zleva doprava a dokonči každý krok dříve, než začneš vyhodnocovat další.



Akce vraha na kartě finále



Akce vraha na kartě hrůzy

CÍL

První část akce vraha ukazuje, po jakém cíli vrah půjde: po oběti, po poslední holce nebo po tom, kdo je mu zrovna nejbližší. Pokud není uvedeno jinak, vždy zvol NEJBLIŽŠÍ vhodný cíl.



**Cílem je
nejbližší oběť.**



**Cílem je
poslední holka.**



**Cílem je nejbližší
figurka (ať už oběť,
nebo poslední holka).**

Pokud kdykoli dojde ke shodě v tom, kdo je nejbližší, vyber skupinu obsahující nejvíce obětí (poslední holka se nepovažuje za oběť). Pokud STÁLE panuje shoda, podívej se na část pravidel *Nejasností ve hře* na str. 31, kde najdeš postup, jak řešit sporné situace.

POHYB



Pokud je součástí akce vraha symbol pohybu, vrah se bude pohybovat směrem ke svému cíli. Počet polí, o který se může pohnout, je roven rychlosti pohybu vraha (tu udává pozice ukazatele krvežíznivosti na desce vraha).

Vrah vždy zvolí nejkratší možnou trasu – včetně možnosti, že se nepohne vůbec, pokud se vhodný cíl nachází přímo na jeho poli. Pokud je součástí akce vraha více symbolů , pohne se vrah i vícekrát, pokud je to potřeba, aby dorazil ke svému cíli. Pokud je tedy rychlost pohybu vraha momentálně rovna 3 a na kartě hrůzy je uvedeno , vrah se může pohnout až o 6 polí. Vrah se zastaví, jakmile se dostane k preferovanému cíli, a to i tehdy, pokud mu ještě nějaké body pohybu zbývají. Vrah se takto může pohnout i skrze pole s poslední holkou nebo obětí (a pokračovat v pohybu), pokud nejde o jeho preferovaný cíl.

ÚTOK



Pokud je součástí akce vraha symbol útoku, vrah zaútočí na 1 cíl na svém poli. Za každý symbol  provede vrah 1 útok. Počet zranění, který vrah způsobí, je roven síle útoku vraha (tu udává pozice ukazatele krvežíznivosti na desce vraha).

Každý útok je veden na 1 cíl – buď na oběť, nebo na poslední holku. Vrah bude na svém poli vždy útočit nejprve na oběť a až poté na poslední holku, pokud nebyla jako cíl akce vraha uvedena přímo ona.

ÚTOK NA OBĚŤ

Každá oběť má pouze 1 zdraví, a pokud je jí způsobeno zranění, je automaticky zabita. Pokud vrah zaútočí na oběť a zabije ji, odstraní její figurku ze hry a položí ji na pole **MRTVÍ** na desce hráče. Následně zvýš krvežíznivost vraha posunem ukazatele krvežíznivosti o 1 pole na příslušné stupnici. Jakékoli přebytečné zranění z útoku propadá. Pokud je tedy například síla útoku vraha rovna 3 a vrah útočí na oběť, nadbytečná 2 zranění propadají (v rámci příběhu hry si můžeš představit, že vrah svou oběť opravdu zmasakroval).

Za každý další symbol  zaútočí vrah na další cíl na svém poli (pokud se tam nějaký nachází).

ÚTOK NA POSLEDNÍ HOLKU

Pokud jsi (jako poslední holka) cílem útoku a vrah se nachází na tvém poli, jeho útok automaticky způsobí zranění tobě. Pokud nezareaguješ kartou reakce (viz níže), přijdeš o počet žetonů zdraví odpovídající síle útoku vraha. Pokud máš dostat další zranění a zbývá ti už jen černý žeton posledního zdraví, otoč jej, abys zjistila, jestli jsi opravdu mrtvá, nebo ne (viz *Žeton posledního zdraví*, str. 28).

Pokud zbývá k vyhodnocení další symbol , vyhodnoť každý útok zvlášť. Pokud tedy například vrah útočí dvakrát a každým útokem způsobí 2 zranění, celkem bys přišla o 4 zdraví.

POZOR!

V neobvyklé situaci, kdy by vrah nemohl dojít k vybranému cíli a ukončil svůj pohyb na poli s jiným cílem, zaútočí na tento dostupný cíl.

OBRANA PROTI ÚTOKU POMOCÍ KARTY REAKCE

Některé karty akcí mají modré pozadí a nazýváme je „karty reakcí“. Mohou být zahrány POUZE v reakci na útok. Pokud máš takovou kartu v ruce ve chvíli, kdy na tebe vrah zaútočí, můžeš ji zahrát a provést hod na strach. V závislosti na výsledku hodu můžeš utrpené zranění snížit nebo zcela zrušit. Pokud zahraješ kartu reakce *Protiútok*, můžeš dokonce vrahovi nějaké to zranění vrátit!

Každá karta reakce chrání pouze před jedním útokem, můžeš ale zahrát více karet reakcí (jednu po druhé) proti stejnému útoku, pokud si přeješ. Pokud vrah provádí více samostatných útoků, kterým se chceš bránit, musíš se každému z nich bránit novou kartou reakce.

Nikdy nemůžeš zahrát karty reakcí jako obranu proti ztrátě zdraví způsobené symbolem .



POZOR!

Karty reakcí nemůžeš zahrát k tomu, abys před útokem ochránila oběti! Můžeš je zahrát pouze na svou vlastní ochranu.



Na začátku fáze vraha provede Hans svou akci vraha, která je uvedena na rubu jeho karty finále. Jde o jeden útok a naneštěstí se na jeho poli nachází oběť.

TEMNÁ SCHOPNOST	3	2	
	3	1	
	2	1	
	2	1	
	2	1	
	2	1	



Oběť je zabita a položena na pole **MRTVÍ** na desce hráče. Poté stoupne krvežíznivost vraha o 1, čímž Hans posílí (jeho útoky oded' již nemají sílu 2, ale 3). Ve sloupci zvláštních efektů se navíc nachází symbol , který je ihned vyhodnocen - úroveň strachu vzroste o 1.

Poté je dobrána karta hrůzy... a ta je opravdu špatná: **Děsivě rychlé kladivo**. Na desce se stále nacházejí oběti, takže první část efektu karty se nevyhodnotí a provede se akce vraha.

Cílem je nejbližší oběť, ale poblíž Hanse se nacházejí ve stejné vzdálenosti dvě skupiny obětí. Jedna z nich (u **Chatek**) je tvořena 2 oběťmi, druhá (u **Ohniště**) pak 3. Jako cíl je vybrána větší skupina (označená na obrázku červeně).



TEMNÁ SCHOPNOST	3	2	
	3	1	
	2	1	
	2	1	
	2	1	
	2	1	



Součástí akce vraha jsou dva symboly pohybu a Hansova aktuální rychlost pohybu je 1, takže se může pohnout až o 2 pole (o 1 za každý symbol). Přestože se na prvním poli, na které Hans vstoupí, nachází poslední holka, ignoruje ji a pokračuje dál - soustředí se pouze na oběti.



Akce vraha ukazuje dva symboly útoku a Hansova aktuální síla útoku je rovna 3, což je více než dost na to, aby zabil oběť (která má pouze 1 zdraví). Hans tedy zabije celkem 2 oběti - jednu každým útokem. Třetí oběť pro tuto chvíli jeho hněvu uniká. Zabité oběti jsou umístěny na pole **MRTVÍ** na desce hráče a Hansova krvežíznivost vzroste o 2, v důsledku čehož je odhalena jeho karta temné schopnosti (no super!).



TEMNÁ SCHOPNOST	3	2	
	3	2	
	3	1	
	2	1	
	2	1	
	2	1	

Za každou oběť zabito při tomto útoku:



Nakonec se provede efekt uvedený ve spodní části karty hrůzy. Protože v rámci tohoto útoku byly zabity 2 oběti, zvýší se úroveň strachu o 2. S poslední holkou to v tuhle chvíli vůbec nevypadá dobře!

FÁZE PANIKY

PANIKA

Po fázi vraha musíš zkontrolovat, zda některé z obětí zpanikaří (poslední holka ve fázi paniky NIKDY nepanikaří). Obětí zpanikaří, pokud:

- * V tomto kole byla zabita aspoň 1 oběť (kde a jak se to stalo, nehraje roli).

A ZÁROVEŇ

- * Oběť se nachází na stejném poli jako vrah.

Pro vyhodnocení paniky hod' za každou oběť kostkou a porovnej hozené číslo s hodnotami paniky na poli obětí. Pohni oběť o 1 pole ve směru hozeného čísla, nebo ji ponech na místě, pokud hozené číslo neodpovídá žádné hodnotě paniky na poli. Tento postup zopakuj pro všechny panikařící oběti. Pokud zpanikaří více obětí, můžeš si vybrat, v jakém pořadí je vyhodnotíš.

Přestože oběti tě nikdy nebudou následovat na pole, na němž se nachází vrah, jak bylo vysvětleno dříve, mohou někdy vlivem paniky (i když je to poměrně nešťastné) na pole s vrahem samy vběhnout.

POZOR!

Některé karty hrůzy, karty událostí nebo jiné herní efekty mohou zapříčinit zpanikaření obětí, nebo dokonce i poslední holky i v jiných okamžicích hry (často třeba ve fázi vraha). Taková panika se vyhodnocuje stejně, jako je uvedeno výše.

Ve fázi vraha zabil Hans dvě oběti a skončil na poli *Ohniště* spolu se třemi dalšími oběťmi a s poslední holkou.

Protože v tomto kole byla zabita oběť, budou všechny tři oběti, které se nacházejí na poli s vrahem (označené červeně), panikařit. Poslední holka a oběť na poli na východ od *Ohniště* panikařit NEBUDOU.



Za každou z obětí je potřeba hodit kostkou. Následně je potřeba zkontrolovat čísla na cestách vedoucích od *Ohniště*, aby bylo jasné, kterým směrem oběti poběží (2-5: na východ, 6: na sever). Jedna z obětí tedy poběží na východ (hod „3“) a jedna na sever (hod „6“). poslední oběť zůstane na místě, protože od *Ohniště* nevede žádná cesta s číslem „1“.

FÁZE ÚDRŽBY

Ve fázi údržby toho většinou nebudeš dělat moc (nebo dokonce vůbec nic), ale pohlídej si všechny efekty událostí nebo dalších zvláštních pravidel, které ti přikazují něco v této fázi provést.

V uvedeném pořadí proved' následující:

- 1. Kontrola finále:** Pokud je balíček hrůzy prázdný a dosud nebyla odhalena karta finále, odhal ji.
2. Proved' veškerou údržbu vyžadovanou kartami událostí, předmětů, jiných karet, příp. zvláštních pravidel.
3. Pokud chceš, můžeš přeorganizovat předměty mezi svými rukama a batohem. Toto je jediná chvíle, kdy můžeš přeorganizovat svou výbavu mimo situaci, kdy získáš nový předmět (viz *Předměty* na následující straně).

Poté jsi připravená na začátek nového kola.

FINÁLE

Jakmile je balíček hrůzy prázdný, bude ve fázi údržby odhalena karta finále. Otoč tuto kartu lícem nahoru a polož ji zpět na její místo. Některé karty finále mají okamžitý efekt, který se vyhodnotí při jejich odhalení, jiné mají trvalé efekty, které se uplatní za podmínek, které udává karta. Ve vzácném případě, kdy by měla být odhalena karta finále, přičemž karta temné schopnosti je stále otočená lícem dolů, odhal spolu s kartou finále i kartu temné schopnosti.

Původní akci vraha z rubu karty nahradí nová vylepšená akce vraha uvedená v levém horním rohu karty finále. Tato nová akce je pak vyhodnocena na začátku každé další fáze vraha až do konce hry.

Jakmile je odhalena karta finále, znamená to, že balíček hrůzy je prázdný, a ve fázi vraha tedy nebudeš dobírat kartu hrůzy.

KARTY FINÁLE

1. Název karty
2. Základní verze akce vraha
3. Vylepšená verze akce vraha
4. Okamžité nebo trvalé efekty

2

3

4

Jakmile je tato karta odhalena, dober druhou temnou schopnost.

TEMNÝ, TEMNĚJŠÍ, NEJTEMNĚJŠÍ 1

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy zabiješ vraha (tvým vítězstvím), nebo tvou smrtí (prohra). Ve vzácném případě, kdy dojde ke smrti obou protagonistů současně, vyhráváš i tak, protože jsi splnila svůj cíl, i když za cenu oběti nejvyšší.



DODATEČNÁ PRAVIDLA PŘEDMĚTY

Předměty mohou být nalezeny prohledáváním, pokud se nacházíš na poli prohledávání . Řadu předmětů musíš nést v rukou, abys je mohla používat – takové předměty mají na sobě 1–2 symboly rukou. Jiné, menší předměty na sobě nemají symbol ruky, a můžeš je tedy použít i přímo z batohu. Kdykoli získáš úspěšným prohledáváním nový předmět, vezmi jej do rukou, nebo jej schovej do batohu (tzn. polož kartu na příslušné místo na pravé straně desky hráče). Všechny své předměty můžeš přeorganizovat, kdykoli získáš nový. Jinak je můžeš přeorganizovat pouze ve fázi údržby.

KARTY PŘEDMĚTŮ

1. Název karty
2. Atmosférický text
3. Dosah
4. Úprava počtu zranění
5. Požadavek počtu rukou
6. Počet použití
7. Zvláštní pravidla a efekty
8. Symbol prostředí
9. Související žeton



DRŽENÍ PŘEDMĚTŮ

Máš dvě ruce a v každé z nich můžeš držet jeden předmět. Pokud předmět vyžaduje držení oběma rukama, můžeš v jednu chvíli držet v rukou POUZE tento předmět. Do batohu se ti vejde neomezený počet předmětů (i těch, které mají symboly rukou). Pokud máš v batohu předmět se symboly ruky, nemůžeš jej používat, dokud si jej neumístíš do rukou.

Adelaide drží v rukou dva předměty: *Lékárničku* v jedné ruce a *Pepřový sprej* v druhé. Oba tyto předměty mají symbol ruky, takže mohou být použity, jen pokud je Adelaide drží v ruce.

Adelaide má v batohu *Podivné pilulky*, *Šťastné kostky* a *Sekeru*. *Pilulky* ani *Kostky* nemají symbol ruky, takže je lze použít kdykoli. Na *Sekere* jsou však dva symboly ruky, takže pokud by ji Adelaide chtěla použít, musela by ji vzít do rukou – v batohu je jí k ničemu.

PŘEDMĚTY S OMEZENÝM POČTEM POUŽITÍ

Některé předměty mají omezený počet použití. Pokud není na kartě uvedeno jinak, můžeš předmět použít tak často, jak se ti chce (s ohledem na text na kartě). Pokud může být předmět použit pouze jednou, text na kartě uvádí, že jej po použití musíš odložit. Na kartách předmětů, které lze použít vícekrát, ale počet jejich použití je omezen, jsou malá kulatá pole. Při zisku takového předmětu na každé z těchto polí polož jeden žeton použití a vždy, když takový předmět použiješ, jeden žeton odstraň. Jakmile odstraníš poslední žeton, předmět odlož.



Žetony použití



ZBRANĚ

Mezi předměty, které musíš nést v rukou, patří i zbraně. Na levé straně karty takového předmětu je uveden dosah a úprava počtu zranění. Pokud útočíš a v každé ruce máš jinou zbraň, musíš si pro útok vybrat JEDNU z nich.

- * **Dosah:** Číslo, které udává, jak daleko MUSÍŠ být od vraha, abys na něj mohla touto zbraní zaútočit. Zbraně s dosahem „0“ lze použít, pouze pokud se nacházíš na stejném poli jako vrah. Zbraně s dosahem „1“ a vyšším mohou být použity, pouze pokud jsi od vraha vzdálena přesně daný počet polí.
- * **Úprava počtu zranění:** Pokud není uvedeno jinak, zbraně upravují parametry útoků provedených kartami akcí. Kdykoli vyhodnotíš kartu akce a způsobíš alespoň 1 zranění, můžeš provést patřičnou úpravu počtu zranění, a způsobit tak zranění navíc.

Pro příklad toho, jak upravit počet zranění pomocí zbraně, viz str. 15.

Selena má v jedné ruce *Starý revolver* a v druhé *Nůž*. Právě se nachází na poli s vrahem a chce na něj zaútočit.

Starý revolver má dosah 1, takže by jej Selena mohla použít, pouze pokud by se nacházela ve vzdálenosti přesně jedno pole od vraha. Vzhledem k tomu, že vrah se ale nachází na stejném poli jako ona, je tato zbraň neúčinná. Navíc je *Starým revolverem* možné upravit pouze efekt karty *Slabý útok*, která se momentálně nachází v odkládacím balíčku, takže by jej stejně použít nemohla.

Nůž má však dosah 0 a neplatí pro něj žádné omezení týkající se karet akcí, které lze v kombinaci s ním použít. Selena jej tedy může použít a případně přidat ke svému útoku 1 zranění. Zahraje tedy *Zuřivý výpad* a nachystá se na hod na strach!

STARÝ REVOLVER



NŮŽ



ZUŘIVÝ VÝPAD



ŽETON POSLEDNÍHO ZDRAVÍ

V krabici najdete 9 černých žetonů posledního zdraví, z nichž 3 mají na rubu symboly zdraví (1, 2 nebo 3). Rub zbylých 6 žetonů je prázdný. Jak poslední holka, tak vrah začínají hru každý s jedním černým žetonem posledního zdraví. Kdykoli kdokoli z nich utrpí zranění, odebere ze své stupnice běžné žetony zdraví. Jakmile je již stupnice prázdná a daná postava by měla utrpět další zranění, otočte její černý žeton posledního zdraví.

Pokud je tento žeton prázdný, postava zemřela a hra končí. Pokud ale žeton není prázdný, postava „vstane z mrtvých“ – přesně v duchu klasických hororových filmů! Nahradte černý žeton posledního zdraví bílým žetonem posledního zdraví a k němu přidejte běžné žetony zdraví tak, aby měla postava nyní celkem tolik zdraví, kolik ukazuje rub odhaleného černého žetonu. Poté černý žeton posledního zdraví odstraňte ze hry.

Kdykoli kterákoli postava „vstane z mrtvých“, aktuální fáze IHNEED končí a hra pokračuje následující fází. Pokud je zdraví postavy zcela vyčerpáno i podruhé a je odstraněn její bílý žeton posledního zdraví, není již cesty zpět a postava je opravdu mrtvá.

POZOR!

Pokud poslední holka nebo vrah „vstane z mrtvých“, neudělujte žádné přebytné zranění. Pokud by tedy např. vrah způsobil poslední holce 5 zranění ve chvíli, kdy jí zbývají poslední 2 zdraví, odložila by běžný žeton zdraví a poté i černý žeton posledního zdraví. Pokud by na něm byly znázorněny symboly zdraví, poslední holka by „vstala z mrtvých“ s uvedeným počtem životů! „Přebýtná“ 3 zranění by v takovém případě NEBYLA udělena.

Barbara právě zaútočila na Hanse a způsobila mu 3 zranění. Hans má už jen 2 zdraví (1 běžný žeton a 1 černý žeton), takže se jedná o smrtící úder! Barbara odstraní žeton zdraví Hanse a poté otočí jeho černý žeton.



A sakra! Na rubu černého žetonu jsou tři symboly zdraví. Hansovi se tedy podařilo „vstát z mrtvých“! Barbara musí na jeho stupnici umístit bílý žeton posledního zdraví a další 2 běžné žetony zdraví (celkem tedy 3 zdraví). Poté odstraní ze hry jeho černý žeton a okamžitě ukončí fázi akcí.



ADRENALIN

Pokud zbývá poslední holce a/nebo vrahovi pouze žeton posledního zdraví (je jedno, zda černý nebo bílý), můžeš házet při všech svých hodech na strach jednou kostkou navíc. (Nebo dokonce dvěma kostkami navíc, pokud poslední zdraví zbývá oběma postavám!) Pro připomenutí je na těchto žetonech zobrazen symbol . Pokud si daná postava následně obnoví zdraví, o tuto výhodu přichází.



KRVEŽÍZNIVOST

Vrah bude v průběhu hry silít tím víc, čím více obětí se mu podaří zabít. Tento fakt je zohledněn stupnicí krvežíznivosti na jeho desce. Pokaždé, když je zabita oběť, a také pokaždé, když budeš vyhodnocovat symbol , posuň ukazatel krvežíznivosti o 1 pole nahoru na stupnici. Poté vyhodnoť všechny případné zvláštní efekty v řádku, kam se ukazatel právě posunul, a zkontroluj, zda se změnila rychlost pohybu či síla útoku vraha. Pokud krvežíznivost vraha dosáhne maxima, po zbytek hry se při každém dalším pokynu ke zvýšení hodnoty krvežíznivosti spouští závěrečný efekt této stupnice.

POZOR!

Někdy se může stát, že se má krvežíznivost zvýšit několikrát za sebou, a to dokonce i tehdy, když na vyhodnocení čekají další efekty. V takovém případě musí být vždy nejprve vyhodnoceny efekty stupnice krvežíznivosti a po nich případně další herní efekty.

TEMNÉ SCHOPNOSTI, VÝJIMEČNÉ TEMNÉ SCHOPNOSTI A VEDLEJŠÍ TEMNÉ SCHOPNOSTI

Karty temných schopností poskytují vrahovi unikátní schopnosti, které může použít, jakmile je daná karta odhalena. Na stupnici krvežíznivosti vraha se nachází pole, které udává, že musí být odhalena karta jeho temné schopnosti. Jakmile je ukazatel krvežíznivosti přesunut na příslušný řádek, ihned odhalte kartu temné schopnosti.

Kromě karet běžných temných schopností disponuje většina vrahů také kartou výjimečné temné schopnosti, kterou poznáš podle krvavého okraje jejího líce. Výjimečné temné schopnosti jsou obzvláště zákeřné a do hry bys je měla přidat, jen pokud máš zájem o opravdovou výzvu.

Některé karty hrůzy jsou kartami vedlejších temných schopností a vrahovi propůjčí nové, dočasné schopnosti. Jakmile takovou kartu dobereš, umístí ji nad desku vraha. Kromě toho, že tím vrah získá novou schopnost, přidávají mu tyto karty také zdraví. Na příslušná pole na kartě vedlejší temné schopnosti umístí uvedený počet žetonů zdraví.

Kdykoli poslední holka zraní vraha, odstraňuj jeho žetony zdraví nejprve z karet vedlejších temných schopností a až pak z jeho stupnice zdraví. Jakmile jsou odstraněny všechny žetony zdraví z karty vedlejší temné schopnosti, je tato karta odložena a vrah o tuto schopnost přichází.



Karta temné schopnosti



Karta výjimečné temné schopnosti



Karta vedlejší temné schopnosti

DESKY A ŽETONY OBĚTÍ

V Přehrávači najdì 3 desky obětì a ke každé z nich odpovídající žeton. Tyto desky můžeš využít, pokud se na některém z polí prostředí vyskytne příliš mnoho obětì – všechny je přesuň na jednu desku a na dané pole umístì odpovídající žeton. Obětì se pro účely hry stále nacházejí na daném poli a na desku je přesouváš pouze pro zpřehlednění situace na desce prostředí. Figurky vraha ani poslední holky bys však z desky prostředí na desku obětì neměla přesouvat nikdy.



UDÁLOSTI

Na začátku hry je odhalena jedna karta události a v průběhu hry může dojít k odhalení dalších těchto karet. Kdykoli narazíš na symbol , odhal následující kartu události z balíčku a vyhodnoť její efekty. Některé karty událostí mají trvalé efekty, zatímco jiné mají jednorázové efekty a po vyhodnocení jsou odloženy. Dobrání nové karty události NERUŠÍ ani nenahrazuje efekty dříve dobraných karet událostí. Ve hře tedy může být současně více trvalých efektů událostí.

Někdy se může stát, že efekty události nemohou být vyhodnoceny, protože např. na desce prostředí není dost obětì apod. V takovém případě efekt ignorujte a NEDOBÍREJTE novou kartu události.

KARTY UDÁLOSTÍ

1. Název karty
2. Atmosférický text
3. Figurka zvláštní obětì nebo související žeton
4. Zvláštní pravidla a efekty
5. Podmínka odložení karty



ZVLÁŠTNÍ OBĚTI

Některé karty (zejména události) ti mohou přikázat, abys na desku místa činu přidala figurku zvláštní obětì (nebo jí nahradila běžnou obětì) – jde o bílou, oranžovou a modrou figurku. Tato karta zároveň popisuje pravidla pro zvláštní obětì.

Pokud související karta neuvádí jinak, chová se zvláštní obětì v průběhu hry stejně jako ta běžná: bude tě následovat (do maxima 2 obětì); pokud ji zachráníš, umístíš ji na pozici pro zachráněné obětì a získáš uvedenou odměnu; pokud ji vrah zabije, umístíš ji na pole **MRTVÍ** a zvýšíš úroveň krvežíznivosti.



ŽETONY

Některé karty předmětů, událostí a hrůzy vyžadují použití jednoho či více žetonů. Tyto karty mají vždy potřebný žeton znázorněn v pravém horním rohu. Přečti si pokyny na kartě a v souladu s nimi umísti uvedený žeton na desku. Žetony se často používají jako vizuální připomínka některých herních efektů.

ODLOŽENÍ/DOBRÁNÍ/ZAHRÁNÍ/ODSTRANĚNÍ/ VYŘAZENÍ KARTY

Mnoho efektů používá tyto pojmy související s kartami. Jejich význam by ti měl být asi celkem jasný, ale pro jistotu je ještě upřesňujeme zde.

- * **Odložení:** Umísti uvedenou kartu na odpovídající odkládací balíček. Všechny karty akcí, které jsi odložila (ať už dobrovolně kvůli použití efektu, nebo nedobrovolně vzhledem k omezení počtu karet v ruce apod.), se vždy na konci fáze plánování vracejí zpět do nabídky akcí. Doporučujeme (ale není to vyžadováno), abys karty, které odložíš kvůli jiným efektům, odkládala lícem dolů pro odlišení toho, proč byly odloženy. Pokud karta nařizuje odložit samu sebe, všechny efekty následující po efektu odložení ignoruj a NEVYHODNOCUJ. Pokud máš odložit horní kartu z jakéhokoli balíčku, nevyhodnocuj žádný z jejích efektů.
- * **Dobrání (nebo zisk):** Vezmi si horní kartu z balíčku příslušného druhu. Karty akcí si bereš do ruky, zatímco karty předmětů umísťuješ vedle desky hráče do rukou nebo do batohu. Všechny ostatní druhy karet při dobřání ihned vyhodnot.
- * **Zahrání:** Tento pojem znamená vyložení karty akce pro její efekty – což většinou zahrnuje provedení hodu na strach. V tomto kontextu se použití předmětu ani schopnosti nepovažuje za „zahrání“ karty.
- * **Odstranění:** Pokud je jakákoli komponenta „odstraněna ze hry“, vrať ji do krabice – v aktuální partii hry už ji nevyužiješ.
- * **Vyřazení:** Pokud je komponenta „vyřazena ze hry“, znamená to, že ji máš odstranit z desky. Stále se však může vrátit do hry vlivem jiného herního efektu.

NEJASNOSTI VE HŘE

Herní systém Poslední holky je poměrně rozsáhlý a může dojít k řadě interakcí a konfliktů karet, které jsme nezamýšleli. Tím pádem nejsou ani pokryty v pravidlech – ať už jde o otázku časování, specifickou interakci karet, nejednoznačně řešitelnou shodu, nebo cokoli dalšího. Pokud narazíš na podobnou spornou situaci, vyřeš ji s využitím některého z následujících principů:

- * **Pravidlo nekonečného zla:** Situaci vyřeš tak, aby byl výsledek pro tebe co nejhorší.
- * **Pravidlo drsné reality:** Situaci vyřeš co nejrealističtěji nebo nejtematičtěji.
- * **Pravidlo nekonečné absurdity:** Situaci vyřeš co nejvtipněji.

Doporučujeme, aby sis před začátkem hry vybrala JEDEN z těchto principů a v průběhu celé hry ses ho držela.

NEPŘÁTELÉ, VRAZI A POMAHAČI

Ve většině her budeš bojovat pouze s jedním vrahem. Někteří vrahové si však na pomoc berou i pomahače a v několika případech se může stát, že proti tobě bude stát celá řada pomahačů, ale žádný vrah. Je tedy důležité, abys znala rozdíly mezi těmito druhy protivníků:

- * **Nepřítel/nepřítel:** Pravidla a karty odkazující se specificky na nepřátele se týkají vraha i pomahačů.
- * **Vrah:** Pravidla a karty odkazující se specificky na vraha se netýkají pomahačů.
- * **Pomahač/pomahači:** Pravidla a karty odkazující se specificky na pomahače se netýkají vraha.

POMAHAČI

V některých celovečerních filmech se objevují pomahači, kteří jsou slabšími (ale pořád dost hrozivými) netvory snažícími se tě zabít. V závislosti na vybraném scénáři se mohou vyskytovat po boku vraha, nebo sami o sobě. Např. sada celovečerního filmu *Prokletá pouť* obsahuje jak vraha (*Geppetto*), tak pomahače (*Loutky*). Krátký film *Hrůza shůry* naopak obsahuje jen pomahače (*Ptáci*) a nenajdete v něm vraha.

Každý z pomahačů má svou vlastní kartu/karty, na nichž je uvedeno jeho zdraví, síla útoku a rychlost pohybu.

Pomahači se mohou objevit při přípravě hry nebo i v jejím průběhu. Vždy se řídí pravidly pro konkrétního pomahače. Počet pomahačů, kteří se mohou současně vyskytovat na desce, je omezen počtem jejich žetonů. Pokud ti hra nařizuje přidat do hry dalšího pomahače a k dispozici už není žádný jeho žeton, daný efekt ignoruj.



ÚTOK NA POMAHAČE

Útok na pomahače podléhá stejným pravidlům jako útok na vraha s následujícími výjimkami:

- * Pokud se na stejném poli nachází jak vrah, tak pomahači, musíš si vybrat, jestli útočíš na vraha, nebo na pomahače – nemůžeš útočit na všechny současně.
- * Pokud se rozhodneš zaútočit na pomahače a na poli se jich nachází více, útočíš na VŠECHNY pomahače na tomto poli současně. Zranění mezi ně můžeš rozdělit podle své volby. Jakékoli přebytečné zranění propadá. NEMŮŽEŠ ale zranění rozdělit mezi pomahače a vraha.
- * Oběti tě budou následovat na pole s pomahači (pokud se na něm zároveň nenachází vrah).

FÁZE VRAHA

Při hře s pomahači probíhá fáze vraha stále stejně s následujícími výjimkami:

- * Navíc k vyhodnocení akce vraha  na rubu karty finále přibývá také akce pomahačů  (případně jde o JEDINOU akci, která se provádí). Pokud je potřeba vyhodnotit akci vraha i akci pomahačů, vyhodnoť je v pořadí shora dolů.
- * Pokud není řečeno jinak, provedou při vyhodnocení karet hrůzy akci vraha všichni nepřátelé – jeden po druhém. Nejprve ji provedou pomahači, po nich pak vrah.

FÁZE PANIKY

Pokud byla v průběhu aktuálního kola zabita alespoň jedna oběť, budou oběti nacházející se na poli s pomahačem panikařit stejně, jako by se nacházely na poli s vrahem.

REJSTŘÍK

Adrenalin	28
Akce vraha	5, 19-21
Akce vraha, cíl	20
Akce vraha, pohyb	20
Akce vraha, útok	20-21
Akce vraha, útok na oběť	20
Akce vraha, útok na poslední holku	21
Balíčky předmětů	6
Batoň	4, 25-26
Čas, utrácení	17
Čas, zisk	15-16
Čas, ztráta	15
Částečný úspěch	10
Deska hráče	4
Deska vraha	5

Deska prostředí	6
Fáze akcí	9-17
Fáze akcí, konec	17
Fáze paniky	23, 33
Fáze plánování	17-18
Fáze vraha	19-21, 33
Fáze údržby	24
Finále	24
Finále, karta	5, 24
Finále, odhalení	24
Hod na strach	10
Ještě krvavější varianta	4
Karty, dobrání	31
Karty, odložení	31
Karty, odstranění ze hry	31

Karty, vyřazení ze hry	31	Poslední zdraví	28
Karty, zahrání	31	Prohledávání	14
Karty, zisk	31	Předměty	25
Karty akcí	9, 10, 16, 21	Předměty, držení	26
Karty akcí s cenou 0	18	Předměty, použití	26
Karty akcí, pořízení	17	Předměty, přeorganizování	24
Karty hrůzy	19-21	Předměty, zbraně	27
Karty přípravy hry	7	Příprava hry	7-8
Karty reakcí	21	Remízy / rozhodování remíz	20, 31
Komponenty	3	Ruce	4, 26
Kostky	10, 23	Selhání	10
Krvežíznivost	20, 29	Stupnice zdraví, poslední holka	4
Krvežíznivost, stupnice	5	Stupnice zdraví, vrah	5
Nabídka akcí	7, 17-18	Stupnice času	4
Nejasnosti	31	Stupnice strachu	4
Nepřátelé	32	Systém celovečerních filmů	2
Obrana (karty reakcí)	21	Temná schopnost	5, 29
Oběti, deska	30	Temná schopnost, vedlejší	5, 29
Oběti, následování poslední holky	12, 33	Temná schopnost, výjimečná	5, 29
Oběti, panika	23	Udalosti	30
Oběti, smrt	5	Uzdravení/obnovení zdraví	14
Oběti, zvláštní	30	Úroveň strachu	4, 16
Oběti, záchrana	13	Úspěch	10
Oběti, útok na	20	Útok	15, 20-21
Odměny za oběti	13	Útok, poslední holka	15
Odpočinek	14	Útok, síla	5
Omezení počtu karet v ruce (10 karet)	17	Útok, vrah	20-21
Panika	23	Vrah (definice)	32
Panika, hodnoty	6	Vylepšená akce vraha	24
Podmínky vítězství	3	Výčet symbolů	zadní strana
Pohyb	5, 12, 20	Výjimečná schopnost poslední holky	12-13
Pohyb, poslední holka	12	Zbraně	27
Pohyb, vrah	5, 20	Zbraně, dosah	27
Pojmenovaná pole	6	Zbraně, úprava počtu zranění	27
Pole	6	Zranění	15, 20-21, 27-29
Pole útěku	6	Zranění, zbraně	15, 27
Pole prohledávání	6	Zranění, zrušení nebo snížení	21
Pomahači	32-33	Žeton posledního zdraví	28
Pomahači, akce	33	Žetony	31
Pomahači, útok	33	Žetony použití	26
Poslední holka, karta	4, 12		
Poslední holka, zdraví	4		
Poslední holka, výjimečná schopnost	12-13		

SOUHRN KOLA

1. **Fáze akcí**
 - * Hraní karet akcí
2. **Fáze plánování**
 - * Pořízení karet akcí
 - * Obnovení ukazatele času na hodnotu 6
 - * Přesun karet akcí z odkládacího balíčku do nabídky akcí
3. **Fáze vraha**
 - * Vyhodnocení akce vraha
 - * Dobrání karty hrůzy
4. **Fáze paniky**
 - * Pokud byla v tomto kole zabita oběť, všechny oběti na poli s vrahem zpanikaří
5. **Fáze údržby**
 - * Odhalení karty finále, pokud je balíček hrůzy prázdný
 - * Přeořganizování předmětů

KARTY AKCÍ

Karty akcí mohou být využity následovně:

* Pro provedení akce na kartě:

Proveď hod na strach, abys zjistila, jak úspěšná akce byla (nebo zda selhala).

* Pro potvrzení částečného úspěchu:

Po hodů na úspěch můžeš odložit 2 libovolné karty akcí ze své ruky a změnit hrozenou hodnotu „3“ nebo „4“ na úspěch. Můžeš tak učinit jednou za každou kostku s takovým výsledkem.



* Pro získání času:

Kdykoli před koncem fáze akcí můžeš odložit libovolný počet karet akcí z ruky a za každou z nich získat +1 čas.



VÝČET SYMBOLŮ



1 zdraví



1 zranění
(nelze zrušit)



Zvýš úroveň
strachu o 1.



Sniž úroveň
strachu o 1.



Fáze akcí
okamžitě končí



1 zranění



Získ 1 času



Ztráta 1 času



Hod 1 kostkou navíc.



Úspěch při hodu
na strach



Selhání při hodu
na strach



Cílem je nejbližší oběť
nebo poslední holka.



Cílem je
nejbližší oběť.



Cílem je
poslední holka.



Útok vraha



Pohyb vraha



Krvežíznivost



Dober novou
událost.



Pole útěku



Pole prohledávání