

HRŮZA SHŮRY

**KDYŽ OBLOHA POTEMNĚLA,
VĚDĚL JSEM, ŽE PŘICHÁZÍ HRŮZA.
ČISTÉ ANIMÁLNÍ ZLO.**

– PŘEŽIVŠÍ ÚTOKU PTÁKŮ

Tato a následující karty pravidel ti osvětlí zvláštní pravidla pro hru s tímto krátkým filmem ke hře ***Poslední holka***.

Rozšíření ***Hrůza shůry*** vyžaduje vlastnictví ***Přehrávače Poslední holky*** a jakékoli prostředí z celovečerního filmu (každý se prodává samostatně).

Postupuj podle obvyklých pravidel s výjimkami, které budou uvedeny dále.



KOMPONENTY

Toto rozšíření obsahuje:

5 karet pravidel (nejsou zde znázorněny)



Kartu příletu ptáků



Kartu krvežíznivosti



17 karet hrůzy



Kartu poslední holky



3 karty temných schopností



3 karty finále



36 žetonů ptáků

POZOR! Tyto žetony mají pro zjednodušení hry stranu s **1 ptákem** a stranu se **3 ptáky**.

KARTA PRAVIDEL 1B



PŘÍPRAVA HRY

- * Namísto desky ***vraha*** (kterou v tomto rozšíření nenajdeš) polož vedle desky prostředí kartu ***krvežíznivosti*** a kartu ***příletu ptáků***.
- * Žeton ***krvežíznivosti*** umístí na počáteční pole karty ***krvežíznivosti***.
- * Hra začíná s úrovní strachu rovnou **4**.
- * Na pole  vyznačené na kartě přípravy hry polož žeton ***ptáků*** stranou **3 ptáků** nahoru. Poslední holku a ***oběti*** rozmístí podle běžných pravidel.
- * Na každé prázdné pole (tj. takové, na němž se nenachází poslední holka ani žádná ***oběť***) polož žeton **1 ptáka**.



JAK ZVÍTĚZIT

V tomto případě jsou vítězné podmínky mírně odlišné, protože ve hře není přítomen „**vrah**“. Abys zvítězila, musíš zachránit **VŠECHNY zvláštní oběti** (pomocí běžných pravidel pro záchranu **obětí**).

Než začneš, rozhodni se, jestli chceš hrát na **jednoduchou** (1 **zvláštní oběť**), **běžnou** (2 **zvláštní oběti**), nebo **náročnou** (3 **zvláštní oběti**) obtížnost.

POZOR! Úroveň obtížnosti ovlivňuje také zvolená poslední holka, a to podle toho, jak složité je odemknout její výjimečnou schopnost.



ZVLÁŠTNÍ OBĚTI



Zvláštní oběti vylezou z úkrytu pouze tehdy, pokud je splněna některá z následujících podmínek:

Odemkneš svou výjimečnou schopnost,

NEBO

na mapě nejsou žádné běžné ***oběti***.

Jakmile je splněna některá z těchto podmínek, umístí figurky ***zvláštních obětí*** na pole  nejdále od tebe a na každé z těchto polí nejvýše jednu z nich.

Na ***zvláštní oběti*** nelze **NIKDY** zaútočit a nemohou být zabity, ale pro všechny ostatní účely jsou považovány za běžné ***oběti***.



JAK PROHRAJEŠ?

PROHRAJEŠ IHNEĎ, POKUD:

Jsou na každém poli na mapě **3 ptáci**,

NEBO

poslední holka zemře.

PTÁCI

Ptáci jsou představováni žetony.

Jsou považováni za **pomahače** (pro obecná pravidla ohledně **pomahačů** viz str. 32 v základních pravidlech hry).

Ptáci se **NIKDY** nepohybují sami a může s nimi pohnout pouze zvláštní herní efekt, jako např. efekt **předmětu**.



* za každého
ptáka

KARTA PRAVIDEL 3B



PŘÍLET PTÁKŮ



Kdykoli vyhodnocuješ kterýkoli ze symbolů:  , hod' **2** kostkami a postupuj podle pokynů na kartě **příletu ptáků**. Můžeš si vybrat, který výsledek použiješ pro počet přilétnuvších **ptáků** a který pro určení místa, kam přiletí.

Ptáci VŽDY přiletí alespoň jednou za kolo během akce **pomahačů**, která je prvním krokem fáze **vraha**. Často však přiletí vícekrát v závislosti na efektech karet **hrůzy**.

Pokud bys měla umístit **ptáky** na pole, na němž už jsou **3**, umísti je na sousedící pole podle svého výběru. Takto vybírej vhodná pole až do chvíle, než budou umístění všichni **ptáci**, kteří přiletěli.



ÚTOKY PTÁKŮ



Kdykoli vyhodnocuješ symbol , **ptáci** zaútočí na poli s poslední holkou, pokud se na něm nachází alespoň jeden **pták**, a na každém poli se **3 ptáky** (pokud není řečeno jinak).

Ptáci zaútočí na **JEDEN** cíl na každém takovém poli a udělí mu počet zranění rovný počtu **ptáků** na tomto poli.

Pokud mají na výběr, **ptáci** vždy upřednostňují běžné **oběti** oproti poslední holce.

ZABITÍ PTÁKŮ

Na **ptáky** na poli lze útočit a za každé jim způsobené zranění můžeš odstranit jednoho z nich (přebytečné zranění propadá).



DALŠÍ PRAVIDLA

- * Když **ptáci** zaútočí, poslední holka může použít karty **reakcí** na obranu kohokoli na jejím poli (běžně tyto karty nemohou být použity na obranu **obětí**). Aby však ochránila **oběť**, musí zabránit všemu zranění, protože na zabití **oběti** stačí jedno zranění.
- * Karty **událostí**, které vyžadují použití figurek **zvláštních obětí**, ignoruj. Pokud dobereš takovou kartu, odlož ji a dober novou.
- * Může se stát, že karta **události** nedává smysl, nebo se v kombinaci s **Hrůzou shůry** nedá použít. V takovém případě ji buď ignoruj, nebo dober novou.



DALŠÍ PRAVIDLA

- * Některé **předměty** mohou být proti **ptákům** neúčinné (např. **Past na medvědy z Tábora Hezký stezky**). Pokud se ti to nelíbí, můžeš je odstranit ze hry a nahradit jinými, objeví-li se ve hře. Někdy však najdeš neužitečné harampádí a naše doporučení je, že se s takovou nešťastnou náhodou prostě musíš umět vyrovnat.
- * Některé karty **hrůzy** a **událostí** se odkazují na **vraha**. Při hře s **Hrůzou shůry** není **vrah** přítomen – všichni **ptáci** jsou považováni za **pomahače**. V takovém případě tedy proved' následující:
 - * Pokud karta říká, že se **vrah** má pohnout, vyhodnoť **přílet ptáků**.
 - * Pokud karta říká, že má být **vrah** umístěn na konkrétní pole, umísti na toto pole **3 ptáky**.

