



# LEGIE

## SIBIŘSKÁ CESTA

Albi

PRAVIDLA





# ČESKOSLOVENSKÉ LEGIE V RUSKU

Pozoruhodný příběh československých legionářů v Rusku se začal psát již krátce po vypuknutí první světové války v roce 1914. Mnozí z Čechů, kteří se usadili v mírových časech v Rusku, se rozhodli využít situace a postavit se po boku dohodových států se zbraní v ruce proti Rakousko-Uhersku a tím vydobýt českému národu svobodu. V Kyjevě byla v rámci ruské armády utvořena z těchto dobrovolníků Česká družina, která již na podzim roku 1914 odjela na frontu. Dobrovolníci České družiny byli rozptýleni po menších částech mezi jednotlivými ruskými útvary. Jejich úkolem se stala především výzvedná činnost, výslechy zajatců a podobně. Postupem času se čs. vojsko, zpětně nazývané čs. legie v Rusku, začalo rozšiřovat, zejména díky čs. dobrovolníkům z řad rakousko-uherských zajatců. Jejich nábor byl však nesmírně zdoluhavý. V plné míře jej bylo možné realizovat až po slavném vítězství u Zborova 2. července 1917, kde čs. legionáři vystoupili na frontě jako samostatná bojová jednotka – Čs. střelecká brigáda. Tehdy si rodící se čs. vojsko vysloužilo mezinárodní uznání. V důsledku kolapsu, který záhy poté zachvátil ruskou armádu, však nastaly legionářům těžké časy. Na začátku roku 1918 se proto začali stahovat z Ukrajiny do ruského vnitrozemí. Podle plánu se měli dopravit po moři do Francie, kde bylo na rozdíl od poraženého Ruska možné dále pokračovat v boji za svobodu. Nakonec se však situace vyvinula zcela jinak. Československé vojsko bylo zavlčeno na přelomu jara a léta 1918 do bojů ruské občanské války, což v konečném důsledku představovalo nejnámější období jeho válečné historie. Do vlasti, za jejíž osvobození čs. legionáři v Rusku dlouhá léta bojovali, se poté vrátili až dlouho po jejím vzniku – většina z nich až roku 1920. I tak ovšem představovalo silné zahraniční vojsko zásadní faktor, který napomohl během první světové války politické reprezentaci čs. zahraničního odboje k uznání práva Čechů a Slováků na vlastní stát. Ve hře Legie: Sibiřská cesta se vydáte na Sibiř, kde se v chaosu občanské války střetnou legionáři, Bílá i Rudá armáda a skupiny lokálních milic a banditů (šajk). Všichni se snaží získat cenné zásoby, zjistit, co zjistit jde, a hlavně: dostat se do bezpečí a do tepla.

## HERNÍ MATERIÁL



60 karet postav  
15 pro každou frakci, z toho 2 důstojníci



### 150 průhledných karet

- 16 karet omrzlin
- 30 karet zranění
- 24 karet zmrazení (3 druhy)
- 30 karet vybavení (šavle, lékárnička, kabát)
- 50 karet vylepšení (přesná muška, metal, sifrování, povýšení a důstojnické zkoušky)



15 velkých karet lokací



24 karet zápletek



80 žetonů vyznamenání  
vítězné body v hodnotách 1, 2 a 3



60 obalů na karty  
15 pro každou frakci



9 karet depeší



karta hřbitova a karta s žetonem na počítání kol



4 karty přežití



32 žetonů rozkazů  
8 pro každou frakci



50 žetonů zásob



Válečný deník



žeton začínajícího hráče



8 zástěn velitelů  
2 pro každou frakci



# PRŮBĚH A CÍL HRY

Každý hráč hraje za vojenskou jednotku, kde má k dispozici skupinu vojáků a omezený počet zásob na každé kolo.

Hra se hraje na 4 kola a v každém kole hráči nejprve verbují **postavy** a pořizují jim **vybavení**, které se vkládá do obalů karet postav. V další fázi hráči posílají své vojáky k jednotlivým **zápletkám** a udělují důstojnické **rozkazy**. Vyhodnotí se schopnosti vojáků a rozkazy, které dostali. Na konci kola se sečte vojenská síla jednotlivých frakcí u zápletek a hráč s největší **bojovou silou** zápletku získá. Karty postav vojáků putují zpět do balíčků hráčů.

Cílem hry je mít vojenskou převahu na zápletkách, a tím získávat za vyhrané zápletky vítězné body.

## PŘÍPRAVA

Před první hrou opatrně vyvlokejte žetony z kartonových archů. Karty zbavte ochranné folie a karty **postav** vložte do obalů odpovídajících jejich frakci (symbol v pravém horním rohu). Plastové průhledné karty rozdělte podle označení v pravém dolním rohu (vždy stejný druh na stejný balíček). Po rozřídění vložte tyto karty do plastového pořadače, ve kterém můžete karty skladovat dlouhodobě.

6. Karty postav vložte do obalů odpovídajících jejich frakci (symbol v pravém horním rohu). Plastové průhledné karty rozdělte podle označení v pravém dolním rohu (vždy stejný druh na stejný balíček). Po rozřídění vložte tyto karty do plastového pořadače, ve kterém můžete karty skladovat dlouhodobě.

7. Před první hrou opatrně vyvlokejte žetony z kartonových archů. Karty zbavte ochranné folie a karty postav vložte do obalů odpovídajících jejich frakci (symbol v pravém horním rohu). Plastové průhledné karty rozdělte podle označení v pravém dolním rohu (vždy stejný druh na stejný balíček). Po rozřídění vložte tyto karty do plastového pořadače, ve kterém můžete karty skladovat dlouhodobě.

8. Připravte pořadač s průhlednými kartami a položte jej na okraj stolu. Pro další hry nechte průhledné karty v pořadači a použité karty po odehrané hře vždy vraťte zpět na své místo.

9. Na snadno dosažitelném místě vytvořte hromádky žetonů vyznamenání, které reprezentují vítězné body.

10. Poblíž umístěte kartu hříbitova a kartu s žetonem na počítání kol.

11. Hráč, který bude hrát jako první, si vezme žeton začínajícího hráče. Hru začíná hráč, jehož předek bojoval v čs. legiích. Není-li takový, tak ten, který má oblečení s nejtmaším odstínem zelené. Pokud ani tady nedošlo k určení začínajícího hráče, vyberte jej náhodně.

12. Vezměte si z balíčku karet své frakce obě karty důstojníků, vyberte si jednoho a druhého vraťte do krabice. Vybraného důstojníka si položte za zástěnu. 13 karet z balíčku postav zamíchejte, doberte si do ruky 6 karet a v ruce si nechte 4 z nich. Zbylé 2 karty položte do spodu vašeho dobíracího balíčku. Zároveň si vezměte do ruky zvoleného důstojníka. S těmito vojáky budete hrát většinu hry.

1. Každý hráč si zvolí frakci a obdrží **15 karet postav** včetně **2 karet důstojníků** (mají žlutý rámeček kolem čísla a nápis Důstojník) a **2 zástěny** se znakem vybrané frakce.
2. Každý hráč si zvolí jednoho **velitele frakce**, ponechá si jeho zástěnu a vezme si **žetony rozkazů** zobrazené na zadní straně zástěny velitele. Každý velitel má k dispozici několik unikátních žetonů a také žetony stejné pro všechny frakce: 1 rozkaz +2, 1 rozkaz ústup a 1 přesun, kterými disponují všichni velitelé. Zbylé žetony a druhá zástěna velitele se v této hře nepoužijí, můžete je tedy vrátit zpět do krabice.
3. Každý hráč si vezme **1 žeton zásob**, ostatní položte doprostřed stolu jako společnou zásobu.
4. Vezměte **karty lokací**, zamíchejte je a celý balíček položte doprostřed stolu lícem dolů.
5. Zamíchejte **karty zápletek** a položte je vedle balíčku **karet lokací** lícem dolů.
6. Připravte pořadač s **průhlednými kartami** a položte jej na okraj stolu. Pro další hry nechte průhledné karty v pořadači a použité karty po odehrané hře vždy vraťte zpět na své místo.
7. Na snadno dosažitelném místě vytvořte hromádky **žetonů vyznamenání**, které reprezentují **vítězné body**.
8. Poblíž umístěte kartu hříbitova a kartu s žetonem na počítání kol.
9. Hráč, který bude hrát jako první, si vezme žeton začínajícího hráče. Hru začíná hráč, jehož předek bojoval v čs. legiích. Není-li takový, tak ten, který má oblečení s nejtmaším odstínem zelené. Pokud ani tady nedošlo k určení začínajícího hráče, vyberte jej náhodně.
10. Vezměte si z balíčku karet své frakce obě karty důstojníků, vyberte si jednoho a druhého vraťte do krabice. Vybraného důstojníka si položte za zástěnu. 13 karet z balíčku postav zamíchejte, doberte si do ruky 6 karet a v ruce si nechte 4 z nich. Zbylé 2 karty položte do spodu vašeho dobíracího balíčku. Zároveň si vezměte do ruky zvoleného důstojníka. S těmito vojáky budete hrát většinu hry.



# PRŮBĚH HRY

Hráči nejprve **verbují postavy**, kterým mohou pořídit různé **vybavení**.

V další fázi hry hráči jeden po druhém posílají **postavy** k jednotlivým **zápletkám**, jdou-li k zápletce **důstojníci**, rozdají své **rozkazy** svým **postavám**.

Po umístění postav přichází na řadu vyhodnocení žetonů **rozkazů**, dále **ztečí** a poté vyhodnocení **zápletek**. Poté, co jsou zápletky vyhodnoceny, startuje nové kolo. Hra se hraje na 4 kola.

## Příprava kola

Vyložte lícem vzhůru kartu **lokace** a vedle ní otočte lícem vzhůru odpovídající počet karet **zápletek**:

- 2 hráči – 3 karty
- 3 hráči – 4 karty
- 4 hráči – 4 karty



**Herní kolo se skládá ze čtyř fází:**

- Verbování a vybava
- Pochod
- Vyhodnocení rozkazů a ztečí
- Vyhodnocení zápletek

## Verbování a vybava

V této fázi hráči verbují a vybavují své **postavy** a připravují je na boj na **zápletkách**. Tuto fázi při první hře doporučujeme provádět postupně v pořadí hry, akci po akci. Poté, co si hráči hru osvojí, mohou provádět tyto akce zároveň a přitom pokládat před sebe utracené žetony **zásob**.



Hráč může získané **žetony zásob** (dále jen zásoby) ve fázi **Verbování a vybava** libovolně utratit za následující akce:

- Dobrání karty **postavy** – cena 3 zásoby
- Získání **vybavení** – cena 1 zásoby
- Obnovení 1 žetonu **rozkazu** – cena 2 zásoby



Zásoby je možné získat za účast na zápletkách, případně je můžete dostat při zahrání rozkazu Ústup.

**Verbování:**

V případě, že některý z hráčů má v ruce méně než 5 karet postav, dobere si během fáze Verbování ze svého balíčku postav do 5 karet v ruce.

V případě, že si hráč za zásoby koupí novou kartu postavy, může mít v ruce i více než 5 karet. V případě, že by se jeho počet karet následně snížil, platí stále pravidlo, že si hráč vždy dobírá do 5 karet v ruce.

**Vybava:**

Hráč může utratit 1 zásoby, tím získat průhlednou kartu vybavení a vložit ji do obalu libovolné postavě. Tím postava získá **válečnou dovednost** (možnost účastnit se zápletek určitého typu) nebo novou schopnost. Žádnou válečnou dovednost ani schopnost nemůže mít žádná postava vícekrát než jednou. **Hráč může koupit v daném kole od každého druhu vybavení pouze 1 kartu.**

Za karty vybavení se považují všechny níže zmíněné druhy karet.

- Přesná muška – přidává dovednost boj
- Metál – přidává charisma
- Školení – přidává inteligenci
- Šavle – přidává schopnost ZTEČ
- Lékárnička – přidává schopnost PRVNÍ POMOC
- Kabát – přidává odolnost vůči mrazu
- +1 – bojová síla postavy je o 1 větší
- Důstojnické zkoušky – postava dostává schopnost přidělovat rozkaz

**Obnovení žetonů rozkazů:**

Hráč si může za utracení 2 žetonů zásob obnovit všechny vyčerpané žetony rozkazů.

Tato fáze se opakuje do chvíle, dokud všichni hráči nepasují. Na konci fáze **Verbování a vybava** hráči odhazují žetony zásob, které nevyužili.

## Zápletky

Zápletky jsou hlavním zdrojem **vítězných bodů**, ale lze na nich získat i další odměny. Proto na nich probíhají tuhé boje. Zápletky se odehrávají na lokacích, které nějakým způsobem **ovlivňují hru na celé kolo**.



## Zápletek jsou tři druhy:

- **Mrazivé** ❄️ – Postavy účastníci se této zápletky dostanou průhlednou kartou omrzlin. V případě, že má některá postava dostat druhou kartu omrzlin, okamžitě umírá. Proti omrzlinám chrání vojáky vybavení Kabát.
- **Hřejivé** 🔥 – Každá postava účastníci se této zápletky si může na konci fáze vyhodnocení zápletek odebrat kartu omrzlin.
- **Mírové** 🕊️ – Na těchto zápletkách se nevyhodnocuje zteč ✂️.

Symbol a číslo v pravém dolním rohu udává počet bodů, které získá vítěz zápletky, tedy hráč s největší vojenskou silou na zápletku, v případě remízy získávají body všichni remizující. Odměna v levém dolním rohu náleží všem nevítězným hráčům, kteří mají na konci vyhodnocování zápletky alespoň 1 živou postavu.

## Druhy odměn:



Hráč získává určitý počet zásob za přežití na zápletku.



Podmínky zápletky

Druh zápletky

Odměna pro přeživší

Odměna pro vítěze (vítězné body)

## Pochod

V této fázi hráči jeden po druhém, počínaje začínajícím hráčem, posílají své naverbované postavy z ruky k jednotlivým zápletkám. **V každém tahu jednu postavu.** Hráči vykládají postavy ke konkrétní zápletku **lícem vzhůru**.

K jedné zápletku může jeden hráč zahrát libovolné množství postav. Další postavy pokládá na sebe tak, **aby byla vidět jejich bojová síla** v levém horním rohu a **schopnosti** na levé straně. Zároveň musí být na kartě postavy místo, aby na ni mohl být položen žeton rozkazu.

Postava posílaná na zápletku musí splňovat její **podmínky vstupu** – tedy vlastnit shodné válečné dovednosti (ikony v levém horním rohu karty), které jsou na zápletku zobrazeny – např. je-li na zápletku hvězda, musí postava také mít hvězdu.

## Rozkazy:

V případě, že hráč posílá k zápletku **důstojníka, může umístit žetony rozkazů, musí to ale učinit okamžitě při jeho příchodu**. Každý důstojník může při svém pochodu umístit **až dva rozkazy**. Hráč vybírá ze své zásoby dostupných rozkazů a přiděluje je svým postavám, které se již nacházejí u libovolných zápletek. Žeton rozkazu se položí na konkrétní kartu postavy **lícem dolů**. Rozkazy, které se vyhodnotí ve fázi vyhodnocování rozkazů, mají na sobě tento symbol ⚠️. Rozkazy, které mají na sobě tento symbol ⌚, zůstávají položeny na kartách až do konce vyhodnocení zápletek. Žeton rozkazu, který má na sobě ⚡, hráč otočí a vyhodnotí okamžitě ve chvíli, kdy jej přidělí jednomu ze svých vojáků.



Příklad:

Hráč hrající za Bílé poslal k zápletku důstojníka Golovina a umístil dva rozkazy na karty postav, které už byly položeny na téže zápletku.



Každá postava může **dostat pouze jeden rozkaz**. Přidělení rozkazu je volitelné, hráč tedy nemusí všechny rozkazy, na které má nárok, přidělit. Důstojníka je dobré si chránit, protože jejich smrtí přijmete o možnost udělovat rozkazy, nicméně je možné si za zásoby zaplatit důstojnické zkoušky, a tím získat schopnost dávat 1 rozkaz.

Jakmile už hráči nemohou nebo nechtějí posílat další postavy k zápletkám, pasují. V případě, že hráč pasuje, nemůže už v tomto kole vykládat karty vojáků. Poté, co všichni pasují, následuje další fáze hry.

## Vyhodnocení rozkazů

V této fázi hráči postupně vyhodnocují rozkazy přidělené svým postavám. **Pozor, rozkazy se vyhodnocují postupně proti směru hry**, tedy první rozkaz vyhodnotí hráč napravo od začínajícího hráče a pak postupně **proti směru hodinových ručiček**. Hráč na řadě může vyhodnotit jakýkoliv svůj žeton rozkazu. Hráč otočí zvolený žeton, může vykonat jeho efekt a poté žeton odložit stranou, aby bylo jasné, že jej použil. Seznam rozkazů a jejich význam má každý hráč na své zástěně velitele. Existují tři druhy rozkazů, ⚡ se vyhodnocují okamžitě, při jejich zahrání, Ⓛ ve fázi Vyhodnocení rozkazů a ⌚ zůstávají až do fáze vyhodnocení zápletek. Podrobný popis rozkazů najdete na konci pravidel.

V případě, že hráč má schopnost přidělovat rozkazy a žádný nemá, může si v tomto moment vzít všechny použité žetony rozkazů zpět za zástěnu a má je okamžitě k dispozici.

Použité žetony rozkazů hráči pokládají veřejně vedle své zástěny velitele. V případě, že se hráč rozhodne nevyužít efekt žetonu rozkazu, může jej odložit lícem dolů.

Jakmile jsou všechny rozkazy vyhodnoceny, pokračujte k vyhodnocení zápletek.

## Vyhodnocení ztečí a zápletek

Zápletky se vyhodnocují po krocích jedna po druhé počínaje tou, která je nejbližší balíčku. Karty zápletek zůstávají na stole až do konce vyhodnocování. Na každé zápletce se vždy nejprve po jednotlivých krocích vyhodnotí celá zápletká, následně se vyhodnocuje další.

### Kroky vyhodnocování zápletek:

- Zteč** ⚡ – Vyhodnocení ztečí probíhá postupně a každý hráč si hlídá vyhodnocení těch svých. Za každou zteč na zápletce může hráč **uštédřit 1 zranění**. Hráč si spočítá všechny své zteče na zápletce a oznámí, která frakce bude jeho ztečí postižena a kolik zranění jí ušetřuje. Hráč může tyto zteče rozdělit i mezi více frakcí na dané zápletce. Toto oznámení se děje **v herním pořadí od začínajícího hráče**. Hráč, který za postiženou frakci hraje, si vybere konkrétní postavu, která bude zraněna, a do jejího obalu vloží kartu zranění (pokud je uděleno více zranění, mohou se dělit mezi více postav). **Každý hráč vyhodnotí všechny své zteče na zápletce najednou**. V případě, že postava obdrží druhé zranění, po vyhodnocení ztečí **odchází na hřbitov a už není k dispozici**. Po vyhodnocení všech ztečí pokračujte k dalšímu kroku.
- Určení vítěze zápletky** – V následujícím kroku sečtete vojenskou sílu svých postav na zápletkách. Nezapomeňte přičíst různé **modifikátory** (např. schopnost Povyšení +1, žeton +2 atd.) Frakce s **největší bojovou silou** se stává vítězem zápletky a získává vítězné body (hodnota v pravém dolním rohu na kartě zápletky) v podobě žetonů vyznamenání. V případě remízy, získávají body **všichni remizující**. Všichni **ostatní nevitězni hráči**, kteří mají na zápletce své přeživší postavy, získávají odměnu ve formě zásob (uvedenou v levém dolním rohu na kartě zápletky). Po udělení odměn za zápletky ještě nechte postavy na svém místě.

### Vyhodnocení ztečí:

Bílí vyhodnocují zteče jako první. Udělují celkem dvě zranění a jako cíl si volí Legionáře (zelené). Ti se rozhodnou zranění rozdělit mezi dva své vojáky, aby žádný z nich nezemřel a aby důstojník zůstal nezraněn. Legionáři mají na zápletce k dispozici jednu zteč, kterou namíří proti Bílým. Ti jej přidělili doktorovi Zembajevovi.






### Vyhodnocení bodování:

Bílí mají na zápletce bojovou sílu  $3+2+2=6$ , Legionáři (zelení) mají  $2+2+1=5$  a Rudá armáda (červení) má bojovou sílu  $2+1=3$ . Zápletku vyhrávají Bílí a získávají 2 vítězné body. Červení a zelení získávají 1 zásoby, protože jejich vojáci na této zápletce přežili.





3. **Vyhodnocení ostatních efektů** – V posledním kroku se vyhodnotí ostatní efekty schopností postav – **násilnost**  a **první pomoc** . Tyto efekty se řeší postupně v pořadí hry. V případě schopnosti násilnost **útočící hráč označí frakci**, která je postižena (může rozdělit i mezi více frakcí) a majitel frakce **vybere svou postavu ze stejné zápletky**, která bude **zmrzačena**. Zmrzačení znamená, že postava ztratí jednu konkrétní válečnou dovednost – vloží si průhlednou kartu zmrzačení, která zakazuje konkrétní dovednost, do obalu zvolené postavy (pamatujte na to, že ve hře jsou 3 druhy karet zmrzačení s konkrétní pozicí). To, která dovednost bude zmrzačena, vybírá majitel postižené frakce. **První pomoc** umožňuje vyléčení 1 zranění  jiné postavě ze stejné frakce na stejné zápletce. Není jí možné využít na vyléčení postavy, která tento efekt uplatňuje. Zmrzačení je možné se zbavit zakoupením vybavení, které opět ztracenou schopnost obnoví.





## KONEC HRY

Hra končí na konci 4. kola. Vítězem se stává hráč, který má nejvíce vítězných bodů. V případě rovnosti rozhodne počet zásob, v případě druhé rovnosti počet postav, které hráči během hry zemřely. Pokud remíza trvá, je vítězství sdílené.

## DEPEŠE – VOLITELNÝ HERNÍ MÓD

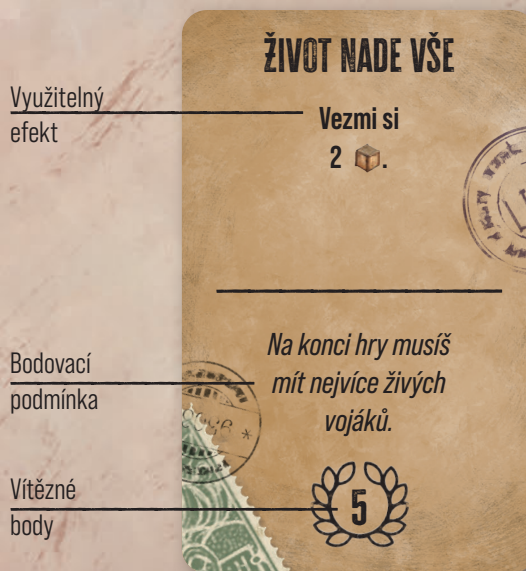
V případě, že chcete hru trochu osvěžit, můžete do hry přidat balíček karet **depeší**. Ten před hrou zamíchejte a položte ho na stůl. Tyto karty přijdou do hry **na začátku druhého kola**, kdy si každý z hráčů táhne dvě karty z balíčku depeší a jednu z nich si vybere.



4. **Mrazivé a hřejivé zápletky** – Na závěr se vyhodnotí mrazivé a hřejivé zápletky. V případě mrazivých zápletek všechny postavy, které se účastní zápletky označené , dostanou průhlednou kartu omrzlin. V případě, že postava už jednu omrzlinu má a má dostat druhou, odchází tato postava na hřbitov. Omrzliny se nepřidávají postavám, které mají vybavení Kabát. Postavy, které se účastní hřejivých zápletek , se mohou průhledné karty omrzlin zbavit.

## Konec kola

V tuto chvíli kolo končí. Hráči si vezmou karty přeživších postav zpět do ruky, zemřelé postavy se umístí na hřbitov a následuje další kolo. Nyní předejte žeton začínajícího hráče dalšímu hráči **ve směru hodinových ručiček** a dále postupujte jako na začátku kola. Hra se hraje celkem na 4 kola.



Každá depeše obsahuje tajnou informaci, kterou zná jen daný hráč. V horní části je uveden využitelný efekt a v dolní části bodovací podmínka. V případě, že se hráč rozhodne kartu vyložit, získá okamžitě bonus uvedený v horní části karty. V případě, že si hráč kartu nechá, může získat vítězné body za splnění bodovací podmínky na spodní polovině karty. Tyto body se získávají na konci hry.

Pro skórování efektů některých karet depeší je nutné sledovat druh zápletek, které hráči vyhráli. Použijte list Válečného deníku a v sekci zápletky poznamenejte druhy zápletek, které jste vyhráli (pokud zápletky obsahuje 2 druhy, poznamenejte oba).






# SCHOPNOSTI POSTAV

- **Zteč** ✂ – uštedřuje zranění 🩸.
- **Násilnost** 🚫 – uštedřuje zmrzačení ☒.
- **První pomoc** 🩹 – po vyhodnocení zápletky vyléčí jiné postavě stejné frakce na stejné zápletky 1 zranění 🩸.
- **Křehkost** ☠ – umírá při prvním utrpeném zranění 🩸.

# PŘEHLED ROZKAZŮ

- PŘESUN!** Přesuň 1 svou postavu na jinou zápletku (musí pro ni splňovat předpoklady).
- ÚSTUP!** Stáhni všechny postavy z této zápletky, dej je naspod balíčku a vezmi si 1 zásoby.
- +2** Přičti ke své bojové síle u zápletky +2.
- STŘELBA A PŘESUN!** Uštedři libovolné frakci na této zápletky jedno zranění 🩸 a poté můžeš tuto postavu přesunout na jinou zápletku. Musí ale splňovat její předpoklady.
- POVÝŠENÍ** Dej postavě s tímto rozkazem +1.
- VYHRAJ, NEBO PADNI!** Pokud na této zápletky zvítězíš, získáš 2 body navíc. Pokud nezvítězíš, postava s tímto rozkazem zemře.
- ODLÁKÁNÍ!** Můžeš soupeřovu postavu donutit k ústupu.
- K ZEMI!** Postava vyruší jedno zranění 🩸 ze ✂.
- PŘÍMĚŘÍ!** Na této zápletky se nevyhodnotí ✂.
- BER VŠE!** Zvítězíš-li na této zápletky, získej i odměnu pro přeživší.
- KAMUFLÁŽ!** Tímto rozkazem bude následující karta této frakce k této zápletky zahrána skrytě, tedy lícem dolů. Musí ale splňovat předpoklady zápletky. Karta se odkryje na začátku fáze vyhodnocování rozkazů.
- PLÍŽENÍ!** Přesuň tuto postavu na jinou zápletku bez ohledu na její předpoklady.
- ZUŘIVÝ ÚTOK!** Uštedři libovolné frakci na této zápletky zranění 🩸, poté můžeš tuto postavu stáhnout.
- BEZ LÉKARŮ!** Na této zápletky se nevyhodnotí První pomoc 🩹.
- SABOTÁŽ!** Odhod' libovolný cizí žeton rozkazu z této zápletky a polož jej mezi použité žetony konkrétní frakce.
- OBĚŤ!** Zabij jinou svoji postavu na zápletky, abys pro toto kolo získal +5 k síle této postavy.
- NÁSTUP!** Stáhni k této postavě libovolný počet svých postav z ostatních zápletek. Tyto postavy musí splňovat předpoklady zápletky.
- STŘÍDÁNÍ!** Prohod' tuto postavu se svou postavou z jiné zápletky (nemusí splňovat předpoklady nových zápletek).
- KRÁDEŽ!** Okamžitě ze zápletky ukradneš zásoby určené pro přeživší, ostatní přeživší při vyhodnocení zápletky nedostanou nic. (Zakryj položku Přeživší na kartě zápletky tímto rozkazem.)

# PŘEHLED IKON ROZKAZŮ










-  Rozkaz se otáčí a vyhodnocuje okamžitě po položení na kartu postavy.
-  Vyhodnocuje se dle běžných pravidel ve fázi vyhodnocování rozkazů.
-  Žeton zůstává na kartě postavy až do konce vyhodnocování zápletky.

# SEZNAM IKON VE HŘE








## Válečné dovednosti:

-  *Boj*
-  *Charisma*
-  *Intelligence*

## Vybavení:

-  Šavle – přidává schopnost zteč ✂. Nelze přidat postavě, která již schopnost zteč ✂ má.
-  Lékárníčka – přidává schopnost první pomoc.
-  Kabát – chrání proti omrzlinám.
-  Přesná muška – přidává válečnou dovednost .
-  Metál – přidává válečnou dovednost .
-  Šifrování – přidává válečnou dovednost .

## Další efekty:

-  Zmrzačení – způsobené násilností. Zneaktivní válečnou dovednost na konkrétní pozici.
-  Povýšení – zvyšuje bojovou sílu postavy o 1.
-  /  /  Umožňuje přidělit jiné postavě žeton/y rozkazu. Důstojník nemůže dostávat rozkazy.
-  Zranění 🩸 – při druhém zranění postava umírá a odchází na hřbitov.
-  Omrzlina – při druhé omrzlině postava umírá a odchází na hřbitov.



Prázdný žeton nemá žádný efekt a slouží pouze k blafování.



# ČASTÉ DOTAZY

## Je možné vyléčit zmrzačení?

Ano, pokud postavě koupím kartu vybavení s dovedností, která byla zmrzačena, dojde k obnovení dovednosti.

## Může důstojník rozdat své rozkazy na různé zápletky?

Ano, důstojník může své rozkazy rozmístit na libovolné postavy již umístěné na různých zápletkách.

## Mohu vyhodnotit všechny své rozkazy najednou?

Ne, hráči rozkazy vyhodnocují postupně a střídají se v jejich vyhodnocování po jednom, dokud nejsou vyhodnoceny všechny umístěné rozkazy.

## Mohu ztečí ✂ zaútočit na postavy u jiné zápletky?

Ne, a to ani pokud u dané zápletky není žádná soupeřící frakce. Všechny zteče se vyhodnocují v rámci jedné zápletky.

## Mohu zranění 💧 ze ztečí ✂ rozdělit mezi postavy?

Ano, postižený hráč může libovolně rozdělit utrpená zranění mezi své postavy na zápletku, aby minimalizoval způsobené škody a ochránil postavy, které jsou pro něj cenné.

**Autor:** David František Wagner

**Ilustrace:** Martin Petrásek, Jan Marek a Vladimír Pech

**Vývoj:** Martin Bláha, David Rozsival, Michal Šmíd, Jaromír Sladkovský

**Grafika a DTP:** Anežka Bělohoubková, Karolína Zacklová, Jiří Trojánek

**Korektury:** Iva Vávrová a Šárka Tůmová

**Poděkování:** Autor a vydavatel děkují všem, kteří se na vývoji podíleli.

Především všem podporovatelům na platformě Hithit, jejichž seznam najdete na spodním díle krabice. Dále Petrovi Čáslavovi a všem testerům.

**Distributor pro ČR:**

Albi Česká republika a.s.

Thámová 13

186 00 Praha 8

www.eshop.albi.cz



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz), rádi vám zdarma zašleme novou!



# BOJ O PŘEŽITÍ – VOLITELNÝ REŽIM

## Úvod

Dopřejte si delší dobrodružství se svou hrstkou věrných. V herním módu Přežití si přenesete své vojáky do dalších her, zažijete s nimi více příběhů. Celý tento režim se hraje na tři hry, které můžete odehrát najednou, nebo je odehrát v jiný den a hru mezitím uklidit.

## Cíl hry

Cílem této série 3 her je přežít až do konce a mít nejvíce vítězných bodů.

## Příprava 1. hry

Začínáte-li první hru tohoto režimu, herní komponenty připravte jako obvykle podle základních pravidel. Připravte si balíček karet, které na sobě mají nápis Přežití, a položte je stranou. Dále připravte Válečný deník (záznamový arch) a tužku.

Tento herní mód doporučujeme hrát bez karet depeší.

## Průběh hry

Hra se hraje podle základních pravidel hry.

## Konec hry

Hra končí jako obvykle po 4 kolech. Podle normálních pravidel spočítejte získané vítězné body.

Nyní mají hráči příležitost utratit libovolný počet vítězných bodů za léčení svých vojáků, odstranění omrzlin a dodatečné vybavení svých vojáků dle ceníku níže:

POČET HRÁČŮ	CENA 1 LÉČENÍ VB	CENA OHŘÁTÍ VB	CENA ZÁSOB VB
2	5	2	1
3	4	1	1
4	3	1	1

Na konci hry vyplňte do Válečného deníku požadované údaje, abyste věděli, s kolika body jste skončili a kolik máte zásob.

*Příklad zápisu po první hře:*

HRA #1	DATUM:	6. 12. 1924			
POŘADÍ	JMÉNO	FRAKCE	POČET BODŮ	POČET ZÁSOB DO DALŠÍ HRY	VELITEL
1.	Franta	Bílí	18	2	Konovalov
2.	Karel	Rudí	13	0	Polzin
3.	Čeněk	Legionáři	12	3	Topol
4.	-	-	-	-	-

*První hru kampaně vyhrál Franta s 25 body. Franta na konci hry neměl žádné zásoby, ale za 2 VB si pořídil 2 zásoby a rozhodl se je využít až v další hře. Dále si vyléčil 1 zraněnou postavu a 1 postavě odebral omrzliny.*

*Druhý skončil Karel s 18 body. Za 1 VB si pořídil 1 zásoby, ale ihned je utratil za vybavení pro jednu ze svých postav, přenáší si tedy do další hry 0 zásob. Karel také léčí 1 postavu a odebírá omrzliny 1 omrzlé postavě, což ho stojí 5 VB.*

*Čeněk s 12 body skončil třetí. Zbyly mu 3 zásoby, které si nechává do další hry. Za VB si nic nepořizuje.*

*Na začátku hry #2 si Franta připraví 2 uložené zásoby, Karel 0 a Čeněk 3 uložené zásoby.*

Vybavení vojákům ve vaší ruce a v dobíracím balíčku zůstává do další hry, stejně tak zranění a omrzliny.

Postavám, které skončily na hřbitově, odeberte karty vybavení a vše vraťte zpět do pořadače. Karty postav do konce módu přežití nebudete potřebovat.

Dále si doberte do 5 karet v ruce, máte-li méně než 5. Karty uložte do přihrádky a karty z ruky oddělte oddělovací kartou s nápisem Přežití. Případně karty z ruky můžete vložit do sáčku spolu se zbylými zásobami a jedním označovací žetonem vaší frakce.



## **Začátek další partie**

Před začátkem nové partie si vezměte karty oddělené kartou Přežití zpět do ruky.

Dále si vezměte zásoby, které vám zbyly z minulé hry.

Další hru začínáte s kompletní sadou žetonů rozkazů náležící k vašemu veliteli, tedy stejně jako na začátku první hry.

## **Konec módu přežití**

Přežití končí po odehrání 3 her. Hráči sečtou své celkové skóre. Vítězem je ten, kdo má po sečtení největší počet vítězných bodů.





Albi