

**THIS
WAR
OF
MINE**
DESKOVÁ HRA

**OFICIÁLNÍ ERRATA
A ŘEŠENÍ ČASTÝCH PROBLÉMŮ**

VYCHÁZÍ Z AJ VERZE 1.2, VYDANÉ 23.5.2019

Tento dokument obsahuje souhrn nejčastějších problémů, vysvětlení pravidel a errat pro hru This War of Mine a rozšíření Příběhy města sutin.

ČASTO KLADENÉ DOTAZY

V následujícím oddíle naleznete všechny scény z Knihy příběhů, obsahující rozšiřující pravidla pro hru.

10 UKLÁDACÍ A ODPADKOVÝ PYTLÍK

Součástí hry jsou dva pytlíky – ukládací a odpadkový. Odpadkový pytlík slouží k uskladnění herního materiálu odstraněného ze hry (který se do hry v dané kampani už nevrátí). Ukládací pytlík využijete k „uložení“ hry dle níže popsaných pravidel.

ULOŽENÍ HRY:

Všechny žetony/zdroje z vašeho **skladiště** vložte do ukládacího pytlíku.

Do ukládací tabulky napište počet a typ žetonů, které se nacházely ve **skladišti** ×5 a také je vložte do ukládacího pytlíku.

Do tabulky postav v ukládací tabulce **zapište jména aktuálně žijících postav a úrovně jejich stavů**. Poté vložte karty postav do ukládacího pytlíku a žetony stavů zpátky do krabice.

Do ukládací tabulky (pole lokaci) napište jména **tří aktuálních lokací** a jejich karty vložte do ukládacího pytlíku.

Na odpovídající pole úkrytu v ukládací tabulce zaznamenejte ta pole, na kterých se stále nachází **karty úkrytu** (označte je symbolem [X]). Pokud se na některém z polí nachází zbytky suti, označte takové pole značkou [ZS]. Poté vložte všechny karty úkrytu do ukládacího pytlíku (pokud se na plánu nachází více karet stejného typu, není důležité, kde přesně byly – jejich pozice je zaměnitelná).

Zapište všechny vyrobené **karty vybavení** na odpovídající pole úkrytu v ukládací tabulce a vložte tyto karty do ukládacího pytlíku.

Všechny **žetony mrazu** z pole mrazu vložte do ukládacího pytlíku.

Do ukládací tabulky vepište názvy **karet událostí**, které se nacházejí na herním plánu lícem nahoru a vložte je do ukládacího pytlíku.

Vraťte všechny **karty úkolů** do krabice (neměňte jejich pořadí). Vložte **nočních nájezdů a balíček obyvatel**. Do ukládacího pytlíku. Zatím nepoužité **karty nočních nájezdů a obyvatel** (ty, které se zatím do balíčku nedostaly) uložte do krabice.

Vložte balíček **karet vybavení** do ukládacího pytlíku (nesmí se smíchat s kartami vybavení z pole nápadů – ty vraťte zpátky do krabice).

Vložte **karty poslední záchrany**, které jste získali ve fázích úsvitu do ukládacího pytlíku.

Označte symbolem [X] v ukládací tabulce žetony zabeđení, kterými jste zakryli díry ve vašem úkrytu. **Žetony zabeđení** následně vložte do ukládacího pytlíku.

Do ukládací tabulky si zapište čísla a zaznamenejte pozici **prázdných žetonů** (pokud jsou nějaké ve hře). Poté je vložte do ukládacího pytlíku.

Vraťte všechen zbývající herní materiál do krabice.

Až se ke kampani vrátíte, upravte přípravu hry podle níže popsaných pravidel.

NAČTENÍ HRY:

Z ukládacího pytlíku vyndejte všechny herní materiál a postavte následovně:

Položte **zdroje/žetony do skladiště a do skladiště** ×5 (podle toho, co je zaznamenáno v ukládací tabulce).

Vyložte **karty postav** a odpovídající **žetony stavů** (opět podle ukládací tabulky) poblíž herního plánu.

Na herní plán vložte **tři karty lokací** na pole poznačená v ukládací tabulce.

Umístěte **karty úkrytu** na pole na herním plánu podle ukládací tabulky.

Na pole, která jste v ukládací tabulce označili jako [ZS] položte karty **zbytků suti**.

Položte **karty vybavení** na herní plán na vyznačená pole úkrytu podle ukládací tabulky.

Položte zbylé **karty vybavení na pole vybavení**.

Položte **žetony mrazu** na pole mrazu.

Položte **karty událostí** lícem vzhůru na odpovídající pole podle ukládací tabulky (pokud v předchozí hře nějaké byly).

Umístěte **balíček nočních nájezdů a balíček obyvatel** na příslušná pole na herním plánu.

Získané karty poslední záchrany nechte ležet lícem nahoru poblíž herního plánu.

Položte **žetony zabeđení a prázdné žetony** na pole označená v ukládací tabulce (pokud v předchozí hře nějaké byly).

Nyní vyndejte z krabice zbývající herní materiál

Položte **balíček událostí, balíček úkolů a ostatní balíčky karet** na odpovídající pole na herním plánu.

Hra je nyní připravená a můžete pokračovat tam, kde jste přestali.

► **VRAŤTE SE KE HŘE.**

100 VÍCE O PŘÍPRAVĚ HRY BALÍČKY KARET:

◆ **Karty vybavení** a úkrytu nemají na rubu napsáno, do jakého balíčku patří. Během přípravy si proto pozorně prohlédněte schéma v Deníku, abyste dobře určili, kam je umístit.

◆ Na rubové straně **karet vybavení** se nachází požadavky pro jejich výrobu. Na lícové straně je obrázek vybavení s popisem akcí (příp. pravidel), které vybavení umožňuje provádět.

◆ Na rubové straně **karet úkrytu** je seznam zdrojů, které získáte ve chvíli, kdy konkrétní kartu vyhodnotíte. Během přípravy hry položte tyto karty na herní plán tak, abyste neviděli, se na jejich rubové straně nachází.

ŽETONY A ZDROJE:

◆ Všechny žetony ve hře jsou barevně rozděleny podle typu, což zjednoduší jejich dohledávání. Tři zdroje (voda, dřevo, komponenty) jsou výjimkou, protože se jedná o plastové žetony. Můžete je rozpoznat podle vzhledu – voda představuje kulatý průhledný žeton, dřevo představuje hnědý kvádr a komponenty představuje ozubené kolečko.

Červené žetony: samopal, brokovnice, pistole, sekera, nůž, rozbitý samopal, rozbitá brokovnice, rozbitá pistole, zbraňová součástka, nábojnice, kulka.

Zelené žetony: konzerva, syrové jídlo, zelenina, čistý líh, pálenka, cigarety, káva, cukr.

Sedé žetony: pila, lopata, šperhák, kytara, rozbitá kytara, kniha, elektronická součástka, mechanická součástka, šperky, filtr.

Žluté žetony: léky, bylinné léky, obvazy, chemikálie, bylinky.

◆ Herní materiál můžete do krabice uložit dle vašich preferencí. Je ale výhodné držet čtyři druhy barevných žetonů odděleně v jednotlivých přihrádkách. Až budete hru balit, zajistěte tyto žetony pomocí balíčků karet a herního plánu, takže se vám žetony nepomíchají.

ODPADKOVÝ PYTLÍK:

Odpadkový pytlík slouží k uskladnění herního materiálu, který byl „odstraněn“ ze hry a nevrátí se zpět do konce kampaně. Opakem jsou žetony „odhozené“, které se pouze odkládají do krabice a mohou se kdykoliv vrátit do hry.

Součástí hry jsou dva plastové pytlíky – jeden slouží jako odpadkový, druhý jako ukládací. Pokud se během častého hraní hry opotřebí, nebojte se je vyměnit za nové.

BAREVNÉ KOTOUČE:

◆ Pokud některá z postav zemře, odstraňte z její figurky barevný kotouč.

► **VRAŤTE SE KE HŘE.**

101 VÍCE O DOVEDNOSTECH POSTAV

Po tažení karty postavy si pozorně prohlédněte její speciální dovednost, povahu a úroveň empatie a zdatnosti. To vám umožní dobře pochopit možnosti a limity každé z postav.

◆ Dovednosti postav popsané na kartě je možné použít kdykoliv v souladu s pravidly dané dovednosti.

◆ **Tichošlápek (Arica)** – Úroveň hluku může být snížena maximálně na 1.

◆ **Deník (Emilia)** – Únava může být zvýšena maximálně na úroveň 4.

◆ **Kutil (Marin)** – Pokud hrajete na herním plánu, určeném pokročilým hráčům, můžete tuto dovednost použít na jakémkoliv akčním poli „Porozhlédněte se“. Schopnost se ale nevztahuje na akci „Prohleďteje...“.

◆ **Rozštípání dveří (Marko)** – Když Marko použije sekeru místo šperháku, po otevření dveří ji neodhazuje.

◆ Některé dovednosti jsou omezeny na **jedno použití během prohledávání**. Abyste zaznamenali, že dovednost již byla použita, otočte kartu postavy o devadesát stupňů v libovolném směru.

▶ **VRAŤTE SE KE HŘE.**

110 VÍCE O HERNÍM PLÁNU SKLADIŠŤĚ ×5:

◆ Pole skladiště ×5 umožňuje označit 5 kusů dřeva nebo komponent jediným žetonem.

Kdykoliv během hry můžete vyměnit 5 kusů dřeva/komponent z vašeho skladiště za 1 kus dřeva/komponent ve skladišti ×5 a obráceně.

Žádné jiné žetony nelze tímto způsobem uskladnit!

Pozor: Tento mechanismus umožňuje vytvořit ve hře větší počet dřeva/komponent, než jich skutečně je. Stále ale platí pravidlo, že nemůžete získat víc žetonů, než jich právě je ve společné zásobě. To znamená, že pokud chcete proměnit 1 dřevo/komponentu ze skladiště ×5 na 5 jednotlivých dílků a ve společné zásobě zbyly pouze 3, můžete tuto výměnu provést pouze se ztrátou (tzn. za 5 dřev dostanete pouze 3).

KAM LZE UMÍSTIT VYBAVENÍ:

◆ Jak je uvedeno v Deníku (fáze denních akcí), vybavení je možné umístit na jakékoliv prázdné pole ve vašem úkrytu, včetně polí se žebříkem. Pokud máte jakékoli pochybnosti o konkrétním poli, ověřte možnost jeho použití nahlédnutím do ukládací tabulky – pole, na která nemůžete umístit vybavení, jsou oproti ostatním vyznačena tmavší barvou.

POHYB V RÁMCI ÚKRYTU:

◆ Pokud si nejste jisti, kam až se můžou postavy v úkrytu pohybovat, podívejte se do ukládací tabulky, kde jsou možné cesty vyznačeny tlustou tmavou čarou.

◆ **Díry** blokují horizontální pohyb, i když jsou zakryty žetonem zabedením.

◆ Abyste se dozvěděli více o pohybu na herním plánu – viz 300

HERNÍ PLÁN PRO POKROČILÉ HRÁČE:

◆ Herní plán pro pokročilé hráče nemá **žádné pole nápadů**. Zamíchejte všechny karty vybavení (základní i pokročilé) dohromady a položte takto vytvořený balíček na pole vybavení.

◆ **Pravidlo odstřelovače** na herním plánu pro pokročilé hráče se vztahuje na všechny postavy, které vykonávají jakoukoliv akci v nejvyšším patře úkrytu.

◆ Pravidla na polích úkrytu zakrytých kartami úkrytu (např.: zarostlá zahrada) nejsou v platnosti, dokud není karta úkrytu odstraněna.

◆ „2× sut“ znamená, že při přípravě hry musíte umístit 2 karty sut na sebe. Během hry musí být odstraněny jedna po druhé.

▶ **VRAŤTE SE KE HŘE.**

200 VÍCE O FÁZI RÁNA

KARTY UDÁLOSTÍ:

◆ Během fáze rána vyhodnoťte vrchní kartu balíčku událostí bez ohledu na to, zda se jedná o kartu události, závěrečné události nebo kartu kapitoly.

◆ Efekt karet událostí „**Humanitární pomoc**“ a „**Ostřelování**“ je spojen s podmínkou týkající se prohledávání:

• Pokud je jedna z těchto karet tažena jako první karta události v kampani, ignorujte její efekt (žetony mrazu ale přidejte jako normálně).

• Pokud je jedna z těchto karet tažena jako první karta události po načtení hry a hráči si nepamatují, jestli se během minulé noci účastníci prohledávání, ignorujte její efekt (žetony mrazu ale přidejte jako normálně).

◆ Karta události „**Odštělovači**“: pokud je jedna z postav zasažena, odstraňte tuto kartu ze hry, a pro ostatní postavy se už koutkou nehází.

◆ Pokud jsou karty „**Vzestup zločinnosti**“ a „**Vlna zločinností**“ současně umístěny na vrchu balíčku nočních nájezdů, jejich efekt se nesčítá. Stále vyhodnoťte pouze 2 karty nočních nájezdů místo 1.

◆ Pozor: Následkům některých karet událostí se můžete vyhnout, pokud víte, kdy přijdou do hry. Abyste je mohli předvídat, postavte rádio (karta vybavení) a používejte akci „**Nalad'te zpravodajství**“.

KARTY KAPITOL A ÚKOLŮ:

◆ Pokud z balíčku událostí vytáhnete **kartu kapitoly**, vyhodnoťte ji podle pokynů uvedených na kartě. Následně začněte nový den tažením další karty – tentokrát to už bude karta události nebo karta závěrečné události.

◆ Balíček karet úkolů je složen ze 3 karet a zakončen kartou závěrečného úkolu. Svrchní karta úkolu je přiřazena ke Kapitole I, prostřední ke Kapitole II a karta závěrečného úkolu patří ke Kapitole III.

Během hry nemůžete začít plnit další kartu úkolu, aniž byste splnili tu předešlou.

Odměny nebo tresty za splnění, resp. nesplnění požadavků uvedených na kartě úkolu, se vyhodnocují pouze při tažení karty kapitoly, a to i pokud jste úkol už splnili dříve.

◆ Některé **karty úkolů** obsahují **políčky s čísly (počítadlo průběhu úkolu)**. Když některou z těchto karet odhalíte, položte žeton úkolu na políčko nejvíce vlevo na dané kartě.

◆ Kdykoliv během hry můžete odhodit libovolný počet žetonů/zdrojů z **vašeho skladiště** (nikoli z hromádky nálezů) a zároveň žeton úkolu posunout o odpovídající počet polí na kartě úkolu doprava. Žetony takto spotřebované nelze zároveň prodat nebo jinak použít.

◆ Jakmile se **žeton úkolu** dostane na políčko označené zeleným „V“, **úkol je splněn** (efekt odměny však vyhodnoťte až při tažení karty kapitoly).

◆ Pozor: Pokud se během kampaně stane, že **zemřou všechny počáteční postavy**, můžete se **vzdát a ukončit hru**, protože nebudete schopni splnit závěrečný úkol, ale záleží na vás. Pokud se rozhodnete, že pro vás není důležité úplně vítězství a chcete se pokusit pomoci zbylým postavám přežít do konce války, můžete pokračovat dál.

▶ **VRAŤTE SE KE HŘE.**

220 VÍCE O STAVECH

◆ **Černé značky na žetonech stavů se nesčítají**. To znamená, že pro účely určení toho, které akce jsou nedostupné se počítá pouze žeton s nejvyšším počtem černých značek, kterým postava aktuálně disponuje.

◆ Pokud vám hra prikazuje zvýšit úroveň daného stavu postavy 0 a postava má tento stav na úrovni 0 (nemá žádný žeton), obdrží žeton s úrovní 1.

- ◆ Pokud **únava postavy vzroste na úroveň 4** jako důsledek prohledávání/hlídky/jiné akce, postava tuto akci ještě dokončí. Až následně vyhodnotíte důsledek dosažení únavy na úrovni 4.
 - ◆ Pokud **postava dosáhne úrovně 4 u dvou stavů zároveň** (kromě únavy) a každý žeton stavu vám udává vyhodnotit scénu epilogu jiného čísla, vyberte epilog, který vyhodnotíte, náhodně.
 - ◆ Pokud se úroveň stavu postavy zvýší na 4, nemůžete ji znovu snížit na úroveň 3. Důsledek dosažení úrovně 4 musí být vyřešen okamžitě.
 - ◆ Žetony stavů úrovně 4 obsahují čísla scén vedoucí k různým epilogům. Pokud berete ze zásoby žeton stavu s číslem 3, nedívejte se na druhou stranu, dokud nebudete muset žeton otočit na úroveň 4.
- **VRAŤTE SE KE HŘE.**

300 VÍCE O FÁZI DENNÍCH AKCÍ

POHYB PO ÚKRYTU:

- ◆ Pohyb po úkrytu je relativně abstraktní – postavy se bez omezení pohybují po jednotlivých patrech i po žebřících mezi nimi. Tento pohyb je okamžitý a nevyžaduje žádnou akci.
- ◆ Pokud si nejste jisti, kam se můžou postavy v úkrytu dostat, podívejte se do ukládací tabulky, kde jsou možné cesty vyznačeny tlustou tmavou čarou.
- ◆ Pokud pohyb blokuje karta úkrytu (zamčené dveře, suť, mříž...), znamená to, že se postava může dostat maximálně na tuto konkrétní kartu (a v rámci akce překážku úplně či částečně odstranit).
- ◆ **Diry** blokuje horizontální pohyb, i když jsou zakryty žetonem zabezdění.
- ◆ Symbol akce vedle balíčku vybavení neznamená, že hráči musí odstranit překážku, aby mohli vybavení vyrábět. Celý balíček vybavení je k dispozici k výrobě od začátku hry, hráči však musí pro nově vyrobené vybavení zajistit prostor.

VÝROBA VYBAVENÍ:

- ◆ Ve hře je **velké množství karet vybavení**. Proto připomínáme, že si je můžete kdykoli v průběhu hry jednu po druhé projít, zjistit, jaké vybavení bude v dané situaci nejužitečnější a co budete potřebovat na jeho výrobu.
- ◆ Jak je uvedeno v Deníku (fáze denních akcí), vybavení je možné umístit na jakékoliv prázdné pole úkrytu **včetně polí se žebříkem**. Pokud máte pochybnost o konkrétním poli, nahlédněte do ukládací tabulky – pole, na která nemůžete umístit karty vybavení, jsou vyvedena tmavší barvou.
- ◆ Karty vybavení v balíčku **nápadů** není zatím možné vyrobit. Nejprve musíte použít akci **Nový nápad** (dostupnou na herním plánu), která vám umožní přesunout 2 libovolné karty z balíčku nápadů do balíčku vybavení. Od této chvíle můžete tyto 2 nové karty vyrobit dle standardních pravidel.
- ◆ Pravidlo „**umístěte kartu na pole vedle karty [...]**“ můžete nalézt na rubové straně některých karet vybavení (jsou to karty vylepšení stávajícího vybavení). Znamená to, že takovou kartu můžete umístit **pouze na pole horizontálně sousedící s požadovanou kartou**. Pokud takové pole neexistuje (nebo není volné), nemůžete takovou kartu vyrobit. Když vyrábíte karty vybavení, které může být v budoucnu vylepšeno, myslete proto na volný prostor v jejich blízkosti.
- ◆ Karty, které mohou být vylepšeny a samotné karty vylepšení jsou označeny dvěma šikmými čarami.

AKCE:

- ◆ **Žetony a zdroje nezbytné k provedení akce odhodte ihned, jakmile postavu přidělíte k dané akci.**
- ◆ Žetony a zdroje získané v průběhu akce jsou přidány do skladiště až po vyhodnocení celé akce.
- ◆ Pravidlo „**Za každý X > Y**“ se nachází na některých kartách vybavení. Umožňuje odhodit „X“ žetonů/zdrojů a za ně si ze zásoby vzít odpovídající počet „Y“ v rámci stejné akce.
- ◆ V každé ze tří kol akcí probíhají akce postav současně. Není

proto možné použít žetony/zdroje získané z jedné akce na realizaci jiné akce během stejného kola akcí.

- ◆ Postava, která se přidala ke skupině, nemůže vykonat svoji akci ve stejném kole akcí, ve které přišla. Zapojit se může počinaje dalším kolem akcí, pokud jí to její stav dovoluje.
- ◆ Postavy, které nemohou provádět žádnou akci během některého z kol akcí během fáze denních akcí (kvůli černým značkám na žetonech stavů), můžete přesunout na pole skladiště, aby se na herním plánu nepletly.
- ◆ V případě akce „**Porozhlédněte se**“ na základní straně herního plánu můžete při vyhodnocování hodů žetony komponent a dřeva libovolně kombinovat.
- ◆ V jednu chvíli nesmí být na žádné kartě více jak 1 žeton čekání.

AKCE NA KARTÁCH ÚKRYTU:

- ◆ **Abyste vykonali akci na kartách halda nebo nábytek**, stačí použít 1 postavu. V důsledku vykonání těchto akcí přidejte do vašeho skladiště zdroje/žetony, uvedené na zadní straně příslušných karet.
 - ◆ **Abyste vykonali akci na kartě suť**, použijte 1 postavu s žetonem lopaty ze skladiště, nebo 2 postavy bez lopaty. Jako výsledek akce otočte kartu na její zadní stranu – suť byla odstraněna jen částečně. Žeton lopaty není třeba po vyhodnocení odhodit!
 - ◆ **Abyste vykonali akci na kartě zbytků suť**, postupujte jako by se jednalo o kartu suť. Po vyřešení akce kartu odstraňte ze hry – dané pole úkrytu je nyní dostupné a můžete na něj umístit karty vybavení a prozkoumat další pole, která byla touto kartou doposud blokována.
 - ◆ **Abyste vykonali akci na kartě mříží**, použijte 1 postavu a žeton pily ze skladiště. Vyřešte zadní stranu této karty a přidejte žetony a zdroje do skladiště. V důsledku vykonání této akce přidejte do vašeho skladiště zdroje/žetony, uvedené na zadní straně příslušných karet. Zároveň si touto akcí uvolníte cestu k dalším polím a kartám, jež byla doposud kartou mříží blokována.
 - ◆ **Abyste spustili akci na kartě zamčené dveře**, použijte 1 postavu a žeton šperháku ze skladiště. Vyřešte pokus o vyháčkování zámku a hoďte černou kostkou.
 - ◆ V případě neúspěchu se nic nestane – pouze jste promarnili 1 akci.
- Pokud uspějete, odhodte šperhák a vyřešte rub dané karty. Do skladiště přidejte žetony a zdroje a odstraňte kartu zamčených dveří ze hry. Zároveň si touto akcí uvolníte cestu k dalším polím a kartám, jež byla doposud kartou zamčených dveří blokována.
- **Pokročilá pravidla** – viz 155.
Nebo **SE VRAŤTE KE HŘE**

400 VÍCE O FÁZI SOUMRAKU

- ◆ Hráči se mohou rozhodnout, že některá z postav nespotřebuje vodu nebo jídlo během fáze soumraku, i když mají tyto zdroje/žetony k dispozici ve skladišti.
- ◆ Maximální počet žetonů vody (6) není náhodný – odráží se v něm každodenní potřeba hledání čerstvé pitné vody.
- ◆ **Pozor:** Pokud budete mít během hry problém s nedostatkem jídla, nezapomeňte na možnost obchodovat v některých lokacích, s některými obyvateli nebo návštěvníky. Můžete také vyrobit vybavení, které vám umožní získávat více jídla.
- **Pro pokročilá pravidla** viz 351.
- **Nebo SE VRAŤTE KE HŘE.**

500 VÍCE O FÁZI VEČERA

- ◆ Pokud **Únava Postavy vzroste na úroveň 4** jako důsledek prohledávání/hlídky/jiné akce, postava tuto akci ještě provede. Až následně vyřešíte důsledek dosažení únavy na úrovni 4.
- **VRAŤTE SE KE HŘE.**

600 VÍCE O FÁZI PROHLÉDÁVÁNÍ

ZVLÁŠTNÍ AKCE V LOKACÍCH:

- ◆ Některé z lokací umožňují provést tyto akce:
„Vraťte 2 karty průzkumu, abyste se mohli porozhlédnout.“
„Vraťte 6 karet průzkumu, abyste mohli OBCHODOVAT.“
„Vraťte 4 karty průzkumu, abyste se mohli LÉČIT.“
„Vraťte 3 karty průzkumu, abyste se mohli DRUŽIT S LIDMI.“
Tyto akce můžete vykonat kdykoliv během průzkumu lokace namísto tažení karty z balíčku neznáma.

KARTY PRŮZKUMU:

◆ Karty průzkumu v balíčku neznáma mají dvě funkce. Za své vyhodnocením karty průzkumu popíšete, co postavy zažívají během prohledávání. Za druhé karty, které nevyhodnotíte (vrátíte je zpět do balíčku průzkumu) představují množství času a snahy, které jste zatím prohledávání obětovali. Čím více karet tímto způsobem obětujete, abyste se pohybovali opatrně, tím menší důkladnost mohou postavy průzkumu lokace věnovat (vyhodnotíte méně karet průzkumu).

◆ **Netradiční umístění slov „NEBO“ a „ABYSTE“ na kartách Průzkumu je záměrné.** Je tím vyjádřena možnost volby a důsledku vašich rozhodnutí.. Například:

I) Můžete ignorovat tuto kartu

NEBO

Ila) Prohleďte NÁBYTEK:

Ila1) Vraťte 2 karty průzkumu.

NEBO

Ila2) Zvyšte úroveň hluku o 1 a ověřte úroveň hluku,

ABYSTE

Ilb) Táhli a vyhodnotili 1 kartu z balíčku nálezu (nábytek).

◆ **Když vyčerpáte všechny karty z balíčku průzkumu,** zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte nový balíček průzkumu. Pozor – Toto pravidlo **neplatí** pro balíček neznáma, pouze pro balíček průzkumu!

◆ Jakákoli akce, vyžadující vrácení karet průzkumu může být provedena pouze tehdy, pokud máte k dispozici karty, jež byste mohli vrátit. Danou akci můžete provést vícekrát (pokud některé pravidlo nebo text scény výslovně neříká opak), vrátíte-li odpovídající množství karet průzkumu.

◆ Na začátku kroku „Vyberte si nálezy“ ve fázi prohledávání vás Deník instruuje, abyste zamíchali karty průzkumu a obyvatel zpět do příslušných balíčků. To se týká i karet umístěných v balíčku neznáma a na poli pro odhozené karty.

KARTY NÁLEZŮ:

◆ Pokud dojde k **setkání s obyvateli lokace během vyhodnocování karty nálezu**, nejdříve vyhodnotíte kartu obyvatel a až poté se vraťte k vyhodnocení karty nálezu.

◆ Pokud je zisk nálezu z karty nálezu spojen s následky (efekty karet obyvatel „Civilisté“, „Preživší“ apod.), můžete se nejdříve podívat, co jste našli a až poté se rozhodnout, jestli si nález ponecháte (a ponesete následky), nebo jej necháte být.

KARTY MAPY:

◆ Na začátku kroku výběru nálezu ve fázi prohledávání byste měli zamíchat všechny karty průzkumu a karty obyvatel zpátky do příslušných balíčků. To platí také pro karty mapy na poli průzkumu, takže pokud jste například odemkli zamčené dveře, při další návštěvě dané lokace vás stejný úkon může (a nemusí) čekat znovu.

HLUK:

◆ Úroveň hluku nemůže mít nikdy hodnotu vyšší než 8 a nižší než 1. V případě, že byste měli úroveň hluku zvýšit nad 8, resp. snížit pod 1, ponechte jej na maximální, resp. minimální úrovni. Akce, které po vás vyžadují zvýšení nebo snížení úrovně hluku, můžete vykonávat i pokud již nelze úroveň hluku zvyšovat, resp. snižovat.

◆ Pokud vám pravidlo umožňuje, abyste ignorovali kartu obyvatel, **snižte i přesto úroveň hluku na 1** díky tomu, že mělo dojít k setkání.

KARTY OBYVATEL

◆ V případě karty obyvatel „Rebelové“ je možnost směnít 1 pálenku a 1 cigarety volba, jejíž následky jsou popsány dále na kartě. Nicméně následující OBCHOD, v případě, že od rebelů zakoupíte 1 pálenku a 1 cigarety, se řídí základními pravidly a je blíž uvozen scénou 215.

◆ „Ignorujte tuto kartu“ vykládejte jako: „Zamíchejte kartu zpět do balíčku, aniž byste ji vyhodnocovali.“ Nenahrazujte tuto kartu tažením karty nové!

SMRT VŠECH POSTAV:

▶ Pokud všechny postavy účastníci se prohledávají zemřou, viz 266.

HROMÁDKA NÁLEZŮ:

◆ Hromádka nálezu je tvořena všemi žetony, které postavy našly během prohledávání. Když se postavy chystají zpátky do úkrytu (během kroku výběru nálezu), musí uvážit, kolik toho unesou (celkový součet nosnosti postav účastníků se prohledáváním) a vybrat, které nálezy vezmou s sebou zpět do úkrytu a které ponechají na místě.

KROK „VYBERTE SI NÁLEZY“:

◆ Během kroku „Vyberte si nálezy“ můžete na hromádku nálezu přidat libovolný počet zdrojů (vody, dřev a komponent). Jedině, co vás omezuje, je nosnost postav účastníků se prohledáváním.

▶ **Pro pokročilá pravidla** – viz 534.

▶ **Nebo SE VRÁTE KE HŘE**

610 VÍCE O HERNÍM PLÁNU PRO POKROČILÉ

◆ Herní plán pro pokročilé neobsahuje **pole nápadů**. Zamíchejte všechny karty vybavení (základní i pokročilé) dohromady a položte takto vytvořený balíček na pole vybavení.

◆ Pravidlo „**Pod palbou odstřelovače!**“ na herním plánu pro pokročilé se vztahuje na všechny postavy, které vykonávají jakoukoliv akci v nejvyšším patře úkrytu.

◆ Pravidla na polích úkrytu zakrytých kartami úkrytu (např.: zarostlá zahrada) nejsou v platnosti, dokud není příslušná karta úkrytu odstráněna.

◆ „**2x sut!**“ znamená, že při přípravě hry umístíte 2 karty suti na sebe. Během hry musí být odstraněny jedna po druhé.

◆ Pokud během vyhodnocování akce „Prohleďte...“ vytáhnete kartu „Dopad na skutečnost“, zamíchejte ji zpět do příslušného balíčku a táhněte kartu novou.

▶ **VRÁTE SE KE HŘE.**

700 VÍCE O FÁZI NOČNÍCH NÁJEZDŮ

◆ Pokud **zemřou všechny postavy na hlídce** během nočního nájezdu, neznamená to, že by na hlídce nikdo nebyl. Proto v takové situaci **nevyhodnocujte scénu 333.**

◆ Pokud můžete snížit škody a zranění o X bodů při vyhodnocování karty nočního nájezdu, musíte se rozhodnout, jak rozdělit tyto body mezi škody a zranění. Např.: Pokud máte možnost snížit škody/zranění celkem o 3 body, můžete snížit škody o 1 a zranění o 2.

◆ Během **vyhodnocování kroku „Vlna zločinů“** musíte přidat 2 karty obyvatel nebo nočních nájezdů (označených červeným rohem) do příslušných balíčků. Žvolená kombinace závisí na vaší volbě. Můžete přidat 2 karty do jednoho z balíčků, nebo po 1 kartě do každého z nich.

◆ „Ignorujte tuto kartu“ vykládejte jako: „Zamíchejte kartu zpět do balíčku, aniž byste ji vyhodnocovali.“ Nenahrazujte tuto kartu tažením karty nové!

◆ Pokyn „počínaje těmi nejdražšími“ při vyhodnocování škod čtejte jako „od nejdražších k nejlévnějším“. V případě žetonů stejné tržní hodnoty je volba těch, které odhodíte, na vás.

◆ V průběhu fáze nočních nájezdů považujte následující výsledek hodů bojovými kostkami – ● ... a ● – za minutu.

▶ **VRÁTE SE KE HŘE.**

800 VÍCE O FÁZI ÚSVITU

KARTY OSUDU:

◆ Pokud karta osudu říká, abyste **odhodili léky, bylinné léky nebo obvazy**, znamená to, že musíte odhodit všechny požadované žetony z karet všech postav. Není tedy rozumné položit více jak 1 žeton léků, bylinných léků nebo obvazů na kartu 1 postavy.

◆ Léky, bylinné léky či obvazy, které jste jednou přidělili postavám, už nemohou být přesunuty či odhozeny v jiném případě, než že to přikáže karta osudu.

◆ „**Nejbližší lokace**“ označuje kartu lokace, která se nachází na poli herního plánu, u kterého je nejvyšší číslo v zeleném políčku (ta nejspodnější).

◆ Pokud vám během hry **dojdou karty z balíčku lokací**, vezmete odstraněné karty lokací z odpadkového pytlíku, zamíchejte je a vytvoříte nový balíček lokací.

◆ Během vyhodnocování povahy postav můžete postupovat v libovolném pořadí (a v každém kole můžete zvolit pořadí jiné).

ŽETONY ČEKÁNÍ

◆ Na jedné kartě nesmí být současně umístěn více jak 1 žeton čekání.

ALKOHOL:

◆ Postava s únavou na úrovni 3 může stále vypít pálenku – zvyšte její únavu na úroveň 4.

◆ Postava s únavou na úrovni 4 už dál nemůže pít alkohol.

SMRT VE SKUPINĚ

◆ Pokud v rámci vyhodnocování pravidla „Smrt ve skupině“ (viz Deník: Fáze úsvitu) nějaká z postav zemře nebo opustí skupinu, nevyhodnocujte znovu toto pravidlo (tj. efekty smrti ve skupině se nečetají).

UKLÁDACÍ TABULKY:

◆ Pokud vám dojdou ukládací tabulky, můžete si stáhnout a vytisknout jejich PDF verzi z internetu nebo použít ukládací funkci v mobilní aplikaci – viz sekci „O pravidlech“ na začátku této knihy.

▶ Pro pokročilá pravidla viz 909.

▶ Nebo SE VRAŤTE KE HŘE

900 VÍCE O BOJI


SETKÁNÍ S OBYVATELI:

◆ Pokud narazíte na obyvatele, **ne musíte zjišťovat jejich počet a zbraně, jimiž jsou vybaveni**, pokud s nimi nechcete bojovat (a pokud boj nezačal automaticky). Jakmile ale k boji dojde, jejich počet a vybavení určit musíte.

BOJOVÉ KOSTKY:

◆ Symboly pěsti (šedá kostka), nožů (žlutá kostka) a zaměřovače (červená kostka) **označují počet udělených zranění**. Ostatní symboly na kostkách mají jiný význam, blíže popsány v Deníku (viz Deník: Boj).

◆ V každém kole útočí všichni účastníci boje najednou. I když se v balení se hrou nachází pouze jedna sada kostek, uvažujte jednotlivé hody, jako kdyby proběhly najednou.

◆ Symbol  se v boji týká pouze nepřítele. V případě, že je tento symbol výsledkem hodu postavy, počítejte jej jako minuty.

ZDATNOST:

◆ **Postava může vždy použít svoji zdatnost**, kdykoliv hází bojovou kostkou. Nezáleží na tom, v jaké situaci se tak děje (boj, šplhání, plížení apod.). Některé konkrétní karty či scény vás na tuto možnost upozorní, není-li ale výslovně zakázána, smíte ji využít při každém hodu bojovou kostkou.

◆ Když postava použije svoji zdatnost, aby přehodila kostku, má možnost **si aktuální hod zlepšit ale i zhoršit**, protože se počítá pouze poslední hozený výsledek.

VÝMĚNA ZBRANĚ:

◆ Na začátku každého kola boje může postava nebo nepřítel změnit používanou zbraň, pokud má nějakou jinou u sebe. Například po spotřebování kulek do pistole může v příštím kole boje použít nůž.

◆ Postavy si v průběhu boje nesmí vyměňovat zbraně mezi sebou. Zbraně svých padlých druhů smí sebrat až po boji, a to jen v případě, že se padlý nepokusil z boje uprchnout – v takovém případě je zbraň ztracena a žeton odhozen.

KARTY OSUDU:

◆ **Zaseknutá zbraň/Odzbrojení** – po skončení boje získá postava zbraň nazpět.

◆ **Uhnutí** – karta osudu „Uhnutí“ se vztahuje k postavě nebo nepříteli podle toho, či hod kostkou zapříčinil tažení karty osudu.

ŽETONY NEPŘÁTEL:

◆ Po skončení boje vraťte žetony nepřátel licem dolů zpátky do krabice.

ZBRANĚ NEPŘÁTEL:

◆ Pokud se postava zmocní **střelné zbraně po poraženém nepříteli** a scéna neupřesňuje, kolik kulek ve zbrani zbylo, znamená to, že nezbyly žádné.

ZRANĚNÍ POSTAV:

◆ Utržili-li postavy zranění, **musí být každé zranění přiděleno postavě**, účastní-li se ještě boje postavy, kterým může být zranění přiděleno. Tzn. nelze přidělit 4 zranění postavě, která po utržení 1 zranění zemře, mohou-li být zbylá 3 zranění přiřazena jiným postavám.

▶ VRAŤTE SE KE HŘE.

901 VÍCE O OBCHODU

◆ Jestliže **není možné vyrovnat rozdíl v tržních hodnotách obchodovaného zboží**, je tento rozdíl ztracen ve váš neprospěch.

Např. pokud obchodník nabízí jen jeden žeton s tržní hodnotou 8 a vy za něj můžete zaplatit pouze žetonem v tržní hodnotě 10, „ztratíte“ tyto 2 body a nemůžete je už získat zpátky.

Ve většině případů je nicméně výběr obchodovatelného zboží dostatečně široký a na prodej jsou i předměty s menší hodnotou, které můžete použít k dorovnání hodnoty vašich nabízených žetonů.

▶ VRAŤTE SE KE HŘE.

905 HRANÍ SCÉNÁŘŮ

◆ Scénáře jsou **pokročilou variantou hry** – vyzkoušejte si je teprve, až budete dobře seznámeni se základními herními mechanismy.

◆ Scénáře mohou obsahovat **scény označené červenou šipkou** (neplést se šipkou, která značí změnu vůdce) – tyto scény vyřešte ve chvíli, kdy dojde ke splnění podmínky uvedené v nadpisu konkrétní scény.

◆ Oba scénáře **můžete hrát na základní straně herního plánu i straně určené pokročilým hráčům**.

◆ Scénáře nabízejí kratší, ale přesto velmi náročnou hru. Odehrávají se v pozdější nebo dokonce závěrečné fázi války. Tento fakt ovlivňuje přípravu hry a některá základní pravidla. Pokud scénáře mění staré nebo zavádí nové herní mechanismy, najdete je podrobně popsané na kartě scénáře.

▶ VRAŤTE SE KE HŘE.

ERRATA

Tento oddíl obsahuje oficiální úpravy textu pravidel, karet a Knihy příběhů.

KARTY KAPITOL KAPITOLA I

Za větu "Zbylé karty úkolů odstraňte ze hry – nebudete je už potřebovat," byla přidána věta "Poté, co určíte úkoly, táhněte a vyhodnoťte svrchní kartu událostí." (Týká se 1. vydání.)

KARTY PRŮZKUMU SKRÝŠ

Text horního odstavce by správně měl znít: "Vraťte 2 karty průzkumu, abyste si tuto kartu mohli dát stranou na pole průzkumu pro pozdější použití kdykoli v této fázi prohledávání." (Týká se 1., 2. a 3. vydání.)

KARTY VYBAVENÍ POSTAVTE ŽIDLI

Text na kartě by měl znít: „Poté, co poprvé postavíte židli, snižte úroveň zoufalství všech postav o 1.“ (Týká se 1. vydání.)

KNIHA PŘÍBĚHŮ

SCÉNA 65

Druhá odrážka by měla znít: „V opačném případě viz 1702.“ (Týká se 1., 2. a 3. vydání.)

SCÉNA 116

První odrážka by měla odkazovat na 1691 a druhá na 1389. (Může se týkat 1. vydání.)

SCÉNA 191

První odrážka by měla odkazovat na scénu 192 a druhá odrážka na scénu 753. (Týká se 1. vydání.)

SCÉNA 333

Fráze „VRAŤTE SE KE HŘE“ by měla být odstraněna. (Může se týkat 1. vydání.)

SCÉNA 630

Poslední odstavec by měl znít: „Odstraňte z balíčku událostí vrchní kartu (není-li to ovšem „Klid zbraní“). Pokud je na vrchu balíčku karta kapitoly, odstraňte ze hry kartu událostí, ležící přímo pod ní.“ (Může se týkat 1. vydání.)

SCÉNA 691

Odrážka by měla znít: „Výberte 1 přítomnou postavu a viz 1647.“ (Týká se 1., 2. a 3. vydání.)

SCÉNA 810

Odrážka by měla znít: „Vraťte se k 1000.“ (Může se týkat 1. vydání.)

SCÉNA 836

Odstavec začínající „Až do konce kampaně...“ by měl znít: „Až do konce kampaně je sklep zcela nedostupný (včetně akce „Porozhlédněte se“).“ (Týká se 1. vydání.)

SCÉNA 899

Věta pod první odrážkou by měla začínat: „Výberte 1 přítomnou postavu a hod'te černou kostkou (postava může využít svoji zdatnost pro opakování hodu).“ (Týká se 1., 2. a 3. vydání.)

SCÉNA 923

„KAMUFLÁŽ“ by měla disponovat následujícími vlastnostmi: „Pokud s sebou máte během prohledávání kamuflážní obleky a počet postav, které se prohledávání účastní, je rovný nebo nižší než počet nepřeškrtnutých čárek, počítejte při ověřování úrovně hluku, jako by úroveň hluku byla o 3 nižší, než aktuálně je.“ (Týká se 1., 2. a 3. vydání.)

SCÉNA 1146

První část věty v posledním odstavci by měla znít: „Pokud nepřítel dohromady utřítí dvě zranění, pokusí se uniknout.“ (Může se týkat 1. vydání.)

SCÉNA 1270

Poslední odstavec by měl znít: „Pokud psi utrpí v souhrnu alespoň 2 zranění, utečou.“ (Může se týkat 1. vydání.)

SCÉNA 1425

Odrážky by měly znít:

► Padne-li 1–3, viz 1717.

► Padne-li 4–10, viz 1332.“ (Týká se 1. vydání.)

SCÉNA 1536

Poslední odstavec by měl znít: „Na hromádku náleží přidejte 3 libovolné žetony z následujících: 1 pila, 1 sekera, 1 lopata, 2 šperháky, 3 mechanické součástky, 3 elektronické součástky.“ (Týká se 1., 2. a 3. vydání.)

SCÉNA 1564

Odstavec začínající „Z balíčku událostí odstraňte...“ by měl znít: „Z balíčku událostí odstraňte vrchní kartu událostí (pokud nejde o „Klid zbraní“). Pokud je na vrchu balíčku karta kapitoly, odstraňte ze hry kartu událostí, ležící přímo pod ní.“ (Může se týkat 1. vydání.)

SCÉNA 1659

První odrážka by měla znít: ► Ve fázi úsvitu, při tažení karty osudu a vyhodnocování povah postav hod'te černou kostkou. Padne-li 1–2, viz 1217.“ (Může se týkat 1. vydání.)

SCÉNA 1694

Čtvrtý odstavec by měl znít: „Odstraňte z karty postavy žetony „Tajemství, 554“, napište na prázdný žeton „Zločinec, 1694“ a položte ho na kartu postavy, uvedené na žetonu „Tajemství.“ (Týká se 1., 2. a 3. vydání.)

SCÉNA 1764

První odrážka by měla znít: „Ve fázi úsvitu, při vyhodnocování povahy, hod'te černou kostkou. Pokud padne 1–2, vyhodnoťte 763.“ (Může se týkat 1. vydání.)

SCÉNA 1812

Byl přidán následující třetí odstavec: „Přidejte 1 samopak a 3 kulky na hromádku náleží.“ (Může se týkat 1. vydání.)

SCÉNA 1838

Třetí odstavec by měl znít: „Pokud nepřítel utřítí v souhrnu alespoň 2 zranění, utečou z boje.“ (Může se týkat 1. vydání.)

SCÉNA 1915

Před první odrážkou by mělo být: „Hod'te černou kostkou.“ (Může se týkat 1. a 2. vydání.)

ČASTÉ PROBLÉMY

Tento oddíl nabízí řešení nejčastějších problémů ve hře This War of Mine.

VŠEOBECNÉ PROBLÉMY

Ot.: Kdy využiji čísla, které se nacházejí v barevných kruzích na většině karet?

Odp.: Čísla umístěná v sekci scén na řadě karet odkazují na scény v Knize příběhů. K jejich vyhodnocení dochází pouze v následku tažení karty „Dopad na skutečnost“, a to v souladu s textem na dané kartě. V ostatních případech je ignorujte, žádnou další funkci ve hře nemají.

Ot.: Kdy mohu použít knihu příběhů?

Odp.: Pouze ve chvílích, kdy vás tažení karty „Dopad na skutečnost“ nebo jiné pravidlo odkáže na nějakou scénu nebo v případě, kdy potřebujete ověřit některé z pokročilých pravidel.

Ot.: Kdy mohu použít následující žetony: Léky, bylinné léky a obvazy? Přiřadím-li k postavě více takových žetonů najednou, budou mít silnější efekt?

Odp.: Tyto žetony mohou být přiřazeny postavám kdykoli, kromě fáze úsvitu. Jejich efekt se však nevyhodnocuje okamžitě. Efekt daného žetonu se vyhodnotí až ve chvíli, kdy je to uvedeno na kartě osudu, tažené ve fázi úsvitu. Pokud daná karta neumožňuje vyhodnocení určitého typu žetonu, zůstává tento žeton přiřazen dané postavě (nemůže být odstraněn, ukraden nebo přiřazen jiné postavě).

Vyšší počet žetonů nijak neovlivňuje jejich efektivitu. Naopak, karta osudu vyžaduje, abyste všechny dané žetony přiřazené postavě odhodili. Pokud má tedy postava například přiřazené 2 žetony léků a karta osudu vám umožní využít žeton léků k léčení postavy, využije se k léčení pouze 1 žeton a druhý je bez efektu odhozen (a tedy vyplýtván).

Ot.: Kdy mohu splnit podmínky popsané na kartě úkolu kapitoly, např. odhodit žetony, za účelem posunutí žetonu úkolu a splnění úkolu?

Odp.: Kdykoli, za podmínky, že jste právě vůdcem a splňujete dané podmínky (např. právě máte ve skladu potřebné žetony).

Ot.: K čemu jsou žetony čekání?

Odp.: Žetony čekání se ve většině případů používají současně s kartami vybavení, a představují čas, který je potřeba k vykonání určitých aktivit nebo vyhodnocení určitých efektů, jako je například sběr vody ve sběrači dešťové vody. Žetony čekání se vyhodnocují ve fázi úsvitu v rámci vyhodnocení karty osudu.

Každá karta, například karta vybavení, může mít najednou přiřazen pouze jeden žeton čekání.

Ot.: Co to jsou žetony zabezdění a kde je mohu sehnat?

Odp.: Žetony zabezdění vám umožňují zabezpečit a izolovat váš úkryt – oslabují efekty žetonů mrazu a karet nočních nájezdů. Mohou být postaveny ve chvíli, kdy v úkrytu zbudujete kartu vybavení „Dílna“.

Ot.: Kdy mohu ukončit prohledávání?

Odp.: Prohledávání končí automaticky ve chvíli, kdy dojdou karty v balíčku neznáma. Navíc můžete ukončit prohledávání dobrovolně, pokud spodní část právě vyhodnocované karty průzkumu obsahuje frázi: „Nebo ukončete průzkum.“

Ot.: Jak se vyhodnocuje volitelné pravidlo, umožňující sníst psa či kočku?

Odp.: Můžete se rozhodnout toto pravidlo aplikovat ve chvíli, kdy máte nějaké z těchto zvířat ve svém úkrytu. Vyhodnocení tohoto efektu se nepovažuje za akci a přistoupit k němu můžete kdykoli (mimo boj či vyhodnocování nočních nájezdů), je-li v úkrytu přítomná alespoň 1 postava. Hod na empatii ovlivňuje všechny postavy, které jsou tou dobou přítomné v úkrytu.

PROBLÉMY S EFEKTY KARET

KARTY UDÁLOSTÍ

ODSTŘELOVAČI

Ot.: Kdy by se mělo přestat házet červenou bojovou kostkou za prohledávací postavy?

Odp.: Okamžitě, jakmile některá z prohledávacích postav utrpí nějaké zranění. Výstřel zbylé postavy varuje, takže se před odstřelovačem ukryjí (alespoň prozatím). Také přestaňte házet ve chvíli, kdy jste již hodili za každou postavu, ale nikdo nebyl zraněn – to znamená, že se prohledávací skupině podařilo vyvázat z dostřelu odstřelovači.

KARTY LOKACÍ

Ot.: Kdy mohu vrátit karty průzkumu pro využití některé z možností popsaných na některých kartách lokací, např. Hlavní náměstí nebo Nemocnice?

Odp.: Kdykoli během prohledávání poté, co byl připraven balíček neznáma (a tedy existují nějaké karty, které lze vrátit).

KARTY OSUDU

Ot.: Probíhá fáze úsvitu. Táhli jsme kartu osudu a celou ji vyhodnotili. Dole je nicméně obrázek kostky a oddíl s nějakými pravidly. Co s tím?

Odp.: Karty osudu slouží dvojímu účelu – používají se ve fázi úsvitu za účelem vyhodnocení různých všeobecných efektů a také v určitých situacích během boje.

Táhnete-li kartu osudu ve fázi úsvitu, zkrátka celou spodní část karty s obrázkem kostky ignorujte. Nicméně, pokud během boje padne na vámi hozené bojové kostce symbol „§“, můžete se rozhodnout táhnout kartu osudu. Pokud tak učiníte, ignorujete celou horní část karty a vyhodnoťte pouze spodní část karty, pokud tedy vyobrazená kostka koresponduje s kostkou, kterou jste právě použili (viz Deník: Boj).

THIS WAR OF MINE: DESKOVÁ HRA PŘÍBĚHY MĚSTA SUTIN

Oficiální errata a řešení častých problémů.

ČASTÉ PROBLÉMY

Tento oddíl se věnuje častým problémům souvisejícím s rozšířením Příběhy města sutin.

VŠEOBECNÉ PROBLÉMY

Ot.: Je nějaký rozdíl mezi dosažením východu ze stok, vzdáním průzkumu stok a ústupem?

Odp.: Stoky opustíte ve chvíli, kdy dosáhnete východu z nich tak, jak je popsáno v pravidlech rozšíření, nebo v rámci efektu některé kareť či scén. Ve chvíli, kdy stoky opustíte tímto způsobem, můžete vyhodnotit fázi prohledávání a aplikovat při tom speciální pravidla modulu „Stoky“. Zároveň můžete přidat zdroje (vodu, dřevo, komponenty) na hromádku nálezů.

Když průzkum stok vzdáte, okamžitě jej ukončíte. Postavy se ze stok vrátí do úkrytu tak, jak je popsáno v pravidlech rozšíření. Průzkum stok můžete dobrovolně vzdát v libovolnou chvíli. Některé zvláštní efekty scén či kareť vás také mohou k upuštění od průzkumu stok donutit.

Když usoupíte – nejčastěji při setkání s obyvateli ve stokách – rozhodnete se tím setkání vyhnout. Ústup s sebou nenese žádné zvláštní efekty, prozkoumávající skupina se nevrací zpět, ani se nevrací do úkrytu, ani nedochází k žádnému hodu. Kartu obyvatel zkrátka ignorujete a zamícháte ji zpět do příslušného balíčku.

Ot.: Jak se vyhodnocuje volitelné pravidlo rváči ve stokách? Musím vždy házet kostkou – i v případech, když stoky opouštím z nějakého důvodu, např. díky objevení východu nebo upuštění od průzkumu stok?

Odp.: Pravidlo rváči ve stokách se aplikuje pouze v případě, kdy průzkum stok dobrovolně vzdáte (viz výše). Nevyhodnocujte toto pravidlo ve chvíli, kdy stoky opustíte východem nebo ve chvíli, kdy vás k upuštění od průzkumu stok donutí nějaký efekt. Poté, co opustíte stoky, odložte rváče stranou.

Ot.: Jak se vyhodnocují setkání s obyvateli ve stokách?

Odp.: Vyhodnoťte je stejným způsobem, jako byste se s nimi střetli v rámci prohledávání, s následujícími úpravami:

Nemůžete vyhodnotit žádný efekt, který se aktivuje vracením kareť průzkumu, neboť zatím žádné nemáte k dispozici.

Když vám nějaký efekt umožní ignorovat kartu obyvatel a vy se rozhodnete tak učinit, zamíchejte ji zpět do příslušného balíčku. Měla-li by nějaká karta být odstraněna ze hry nebo zamíchána zpět do balíčku na konci prohledávání, učinite tak na konci průzkumu stok.

Pokud by karta obyvatel měla zůstat ve hře, např. díky tomu, že obsahuje frázi „Až do chvíle, než opustíte tuto lokaci,“ ponechte ji ve hře do konce průzkumu stok. Poté ji v souladu s pokyny na kartě buď odhodte nebo odstraňte ze hry.

Ot.: Co mám dělat ve chvíli, kdy táhnu kartu dopadu na skutečnost z balíčku obyvatel nebo nálezů? Co v takovém případě znamená pokyn „ignorujte“?

Odp.: Karty dopadu na skutečnost z různých balíčků jsou připraveny tak, aby zapadaly do určitých okolností, např. karty nálezů nejčastěji získáte při prohledávání lokací, stejně tak se tam nejčastěji střetnete s obyvateli. Scény s nimi spojené tak nemusí korespondovat s modulem stok – proto má také tento modul vlastní kapitulu s vlastními scénami.

Kvůli tomu je třeba karty dopadu na skutečnost tažené z jiných balíčků (nejčastěji z balíčků obyvatel či nálezů) „ignorovat“ – odložit je stranou a táhnout další karty, dokud nenarazíte na některou, která není kartou dopadu na skutečnost. Poté stranou odložené karty zamíchejte zpět do příslušného balíčku.

Ot.: Je povinné, aby při průzkumu stok zůstala v úkrytu alespoň jedna postava? Musím umístit nějakou postavu na pole hlídky? Přeci jen se to vše děje ve fázi denních akcí...

Odp.: Pravidla nevyžadují, aby při průzkumu stok zůstala některá z postav v úkrytu, ani aby byla umístěna na pole hlídky. Koneckončů, je den a těžko se bude někdo procházet ulicemi před zraky odstřelovačů.

Je ovšem nutné si uvědomit, že bez postav v úkrytu nevykonáte žádné akce. Některé z efektů komponent modulu stok jsou navíc velmi ničivé, a mohli byste tak zjistit, že celá vaše skupina utrpěla takové škody, že dál nelze efektivně pokračovat ve hře. Proto je bezpečnější ponechat vždy alespoň 1 postavu v úkrytu.

PROBLÉMY S EFEKTY KAREŤ

KOČKA

Máte-li tuto kartu, musí být umístěna v úkrytu. Kočku s sebou nelze vzít do stok ani na prohledávání. Schopnost kočky může být použita kdykoli (kromě boje a vyhodnocování karty nočního nájezdu) a nejedná se o akci.

Když se kočka „zatoulá“, uvažujete, jako by dočasně byla mimo úkryt. Netýkají se jí žádné efekty, včetně volitelného pravidla, které umožňuje je sníst.

THIS WAR OF MINE: DESKOVÁ HRA V OBLEŽENÍ

Oficiální errata a řešení častých problémů.

KARTY LOKACÍ

„Velká“ lokace z rozšíření z pohledu všech pravidel odpovídá „rozsáhlé“ lokaci ze základní hry. Jedná se o chybu v terminologii.

VYBOMBARDOVANÁ VILA

Velikost lokace má správně být označena jako „malá“, nikoli „small“.