

BOOK PLUNK

◆ DESKOVÁ HRA ◆

NÁVRH HRY - ADAM KWAPIŃSKI
PRÍBEH - JAKUB WIŚNIEWSKI | VÝVOJ - RAFAŁ PIECZYŃSKI

11bit
Studios

KNIHA PRAVIDEL


GLASS CANNON
UNPLUGGED

OBSAH

Úvod	3	Konec hry	30
Součásti	5	Nemoc a smrt	30
Příprava hry	8	- NEMOC	30
Jak vyhrát a prohrát	16	- ÚMRTÍ	30
- LIDÉ ZTRATÍ VŮLI PŘEŽÍT	16	Léčba a ošetření obyvatel	30
- LIDÉ VÁS VYŽENOU Z MĚSTA	16	- LÉČBA	30
- PŘÍLIŠ SILNÁ NEMOC	16	- OŠETŘENÍ	31
- PŘÍLIŠ VELKÝ HLAD	16	Poradci	31
- PŘÍLIŠ MNOHO ÚMRTÍ	16	Karty obyvatel	32
Důležitá pravidla	16	- POUŽÍVÁNÍ SCHOPNOSTÍ OBYVATEL	32
- PRIORITA PRAVIDEL	16	- BALÍČEK OBYVATEL A ODKLÁDACÍ HROMÁDKA	33
- ROZHODOVÁNÍ	16	Karty scénářů	33
- ZISK, ZTRÁTA A UTRÁCENÍ	16	- EFEKTY SPUŠTĚNÝCH KARET SCÉNÁŘŮ	33
- ODHAZOVAČÍ HROMÁDKY	16	- POPIS KARTY SCÉNÁŘE	33
Naděje a nespokojenost	17	Karty událostí	34
Průběh hry	18	- POPIS KARTY UDÁLOSTÍ	34
1. FÁZE ÚSVITU	19	Vysvětlení karet	34
2. FÁZE RÁNA	19	Expedice	35
- OTOČTE KARTU RÁNA	19	- ZAHÁJENÍ EXPEDICE	35
3. FÁZE GENERÁTORU	20	- POHYB EXPEDICE	35
- PŘIDEJTE DO GENERÁTORU PALIVO	20	- OČEKÁVANÉ ODMĚNY	35
- ÚROVEŇ ZÁTĚŽE GENERÁTORU	20	- PŘESKOČENÍ LOKACE	36
- PORUCHA GENERÁTORU	20	- PRŮZKUM LOKACE	36
4. FÁZE POČASÍ	21	- POKRAČOVÁNÍ V EXPEDICI	36
A. POSUŇTE UKAZATELE TEPELNÉ ŠKÁLY	21	- NÁVRAT DO MĚSTA	36
B. LOVECKÉ PASTI	21	Karty zákonů	37
C. POSTUP EXPEDICE	21	- POPIS KARTY ZÁKONA	37
D. POSUŇTE ZNAČKU BOUŘE	21	Karty technologií	38
5. FÁZE PŘÍPRAVY	22	- POPIS KARTY TECHNOLOGIÍ	38
- VÝBĚR PORADCE	22	Roboti	39
- ŘEŠENÍ NEMOCI	22	Dětský dělník a dětský technik	39
6. FÁZE AKCE	22	Příloha – Budovy	39
- TAHY HRÁČŮ	22	- SOUSEDNÍ MÍSTA	40
- PROVÁDĚNÍ AKCE ZA ZATEPLENÝCH, ČI STUDENÝCH PODMÍNEK	23	- SOUSEDSTVÍ S POLEM GENERÁTORU	40
- ÚROVNĚ ZATEPLENÍ	23	- SOUSEDSTVÍ S OKRAJEM HERNÍ PLOCHY	40
- POPIS AKCÍ	25	- VYLEPŠOVÁNÍ BUDOV	41
▶ ODKLÍZENÍ SNĚHU	25	- POČÁTEČNÍ BUDOVY	41
▶ SBĚR SUROVIN	25	- ZÁKLADNÍ BUDOVY	41
▶ STAVBA	26	- BUDOVY ZPŘÍSTUPNĚNÉ POMOCÍ ZÁKONŮ	43
▶ POUŽITÍ BUDOVY	26	- BUDOVY SPECIFICKÉ PRO SCÉNÁŘE	44
▶ VYSLÁNÍ PRŮZKUMNÍKŮ	26	Limity	44
▶ SPECIÁLNÍ AKCE	27	- OBYVATELSTVO	44
7. FÁZE SOUMRAKU	27	- ROBOTI	44
- KARTY SPOLEČENSKÝCH ROZEPŘÍ	27	- JÍDLO	44
8. FÁZE HLADU	28	- HLAD	44
- SNIŽOVÁNÍ PŘEDCHOZÍHO HLADU	28	- SUROVINY	44
- KRMENÍ OBYVATEL	28	- STROMY	44
9. FÁZE NOCI	29	- MÍSTO (NA POLI MAPY)	44
- ZATEPLENÉ PŘÍSTŘEŠKY	29		



Úvod

Předmluva

Desková hra *Frostpunk* je kooperativní stolní hra pro 1 až 4 hráče, zasazená do chladného, postapokalyptického světa v 19. století. Přežití je možné pouze díky pokročilé parní technologii, jejímž vrcholem je generátor, který poskytuje zbytkům lidstva životodárné teplo.

Váš hlavní úkol v deskové hře *Frostpunk* v roli poradců nejspíš posledního města na Zemi je zajistit pře-

žití města a jeho obyvatel. Každý scénář má svoje cíle, které musíte splnit, abyste vyhráli. Úkol, který vám byl svěřen, není vůbec snadný. Svět *Frostpunku* je nepřátelské a nebezpečné místo, a pokud svoje město nedokážete dobře spravovat, prohrajete.

Tato desková hra je licencovanou adaptací videohry „Frostpunk“ od 11 bit studios S.A.

Svět hry Frostpunk

V létě roku 1886 alternativní historie *Frostpunku* začaly sněžné bouře. Úroda zašla; lidé hladověli. Miliony lidí utekly na jih. Tam je čekal pouze chaos, hladomor a smrt. V nejbližších koutech severu bohatého na suroviny začalo britské impérium budovat tepelné generátory – na místě, kde dokázalo přežít jen pár vybraných, daleko od chaosu rozpadající se civilizace. Jenže jim došel čas. Ze severu přišla ledová bouře, která pohltila vše, co jí stálo v cestě.

Několika přeživším se podařilo překročit moře a dostat se na místo generátoru, jen aby zjistili, že zamrzl. Generátor byl navržen tak, aby napájel energii město schopné ustát konec světa... Na nás je, abychom toto město vybudovali a založili tak Nový Londýn.

Prvky, které definují deskovou hru

Frostpunk

Abyste v deskové hře *Frostpunk* přežili, budete se muset neustále rozhodovat mezi správou a rozvojem města a udržováním morálky a nálady jeho obyvatel. Po apokalyptickém globálním ochlazení pochází jediné teplo od generátoru uprostřed města. Pokud ho zanedbáte, všichni umrznou. Lidé, kteří spoléhají na vaše rozhodnutí, představují poslední zbytky lidstva... Mnozí z nich přišli o své milované a všichni byli okradeni o svůj předchozí život a uvrženi do této nové, kruté reality. Jsou to přeživší – ti, kteří to dokázali – ale to neznamená, že jsou to stroje bez emocí. Budete muset zvažovat následky svých rozhodnutí – nejen ty okamžité, ale i ty, které mohou nastat až v dlouhodobém měřítku. Některé volby, před kterými budete stát, mohou jít proti vašemu

morálnímu kodexu a některé zákony, které budete muset zavést, mohou působit přísně, nebo dokonce krutě. Jak daleko zajdete, abyste zajistili přežití posledního města na Zemi?

S tímto přetěžkým úkolem vám pomůže výzkum nových technologií, průzkum zamrzlých pustin, kde se mohou nacházet dodatečné suroviny a možná i další přeživší, vývoj robotů, kteří dokážou pracovat neúnavně. Díky tomu všemu se pokusíte ustát všeobíhající zimu.

Optimalizace a správa zdrojů jde často proti empatii a ohleduplnému rozhodování. Ačkoli vám většinu času zabere správa města a společenského pořádku, občas bude nutné přistoupit k průzkumu venkovního světa, abyste pochopili jeho historii a současný stav.

Hlavní vlastnosti deskové hry

Frostpunk

Vyhlašujte zákony

Zavádějte zákony, které regulují existenci vaší rozrůstající se společnosti. Rozhodujte o pracovní rutině obyvatel, o jejich zdravotní péči, o zásobování jídlem a o dalších klíčových aspektech každodenního života. Udržujte jejich naději a spokojenost – morálka vaší společnosti je stejně důležitá jako zajištění základních potřeb, aby byli vaši lidé nakrmeni a v bezpečí.

Utvářejte svou společnost

Až se dostanete k bodu zvratu, neváhejte rozhodnout o cestě, kterou se vaši lidé vydají. Budete jim vládnout železnou pěstí, nebo jim ukážete cestu soucitu a víry? Zajdete do extrémů, nebo se pokusíte najít spravedlivou rovnováhu? Ať už se rozhodnete jakkoli, pamatujte – není cesty zpět.

Zvažujte svoje rozhodnutí

Některá vaše rozhodnutí budou vypadat jako malá – například rozhodování o osudu znepokojeného obyvatele nebo vyhovění požadavkům nově vzniklé frakce – ale mějte na paměti, že souhrn vašich činů může vést k nečekaným výsledkům. Lidé do vás vkládají víru, ale jejich oddanost není neomezená. Vůdcovství dokáže být břemeno.

Vyvíjejte nové technologie

Přežití si žádá pokrok. Reagujte na aktuální události, ale nezapomínejte na dlouhodobý plán a investice do vývoje a technologického pokroku. Zajistit svým lidem vysoce pokročilou infrastrukturu se samočinnými roboty, vzducholoděmi a dalšími technickými divy je obtížné, ale nikoli nemožné. Vše bude záležet na vašich schopnostech manažera a vůdce.

Prozkoumejte Ledozem

Ačkoli se budete soustředit převážně na Nový Londýn, svět toho nabízí mnohem víc než to, co se nachází uvnitř hranic vašeho města. I když jsou expedice riskantní, mohou vám přinést užitečné informace či drahocenné zásoby a také mohou rozvíjet vaše obyvatelstvo. Tam venku mohou být i lidé, jejichž osud spočívá čistě ve vašich rukou.

Komponenty



Generátor (včetně zásuvky)



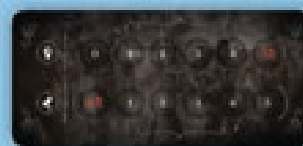
Pole generátoru



Vylepšení generátoru



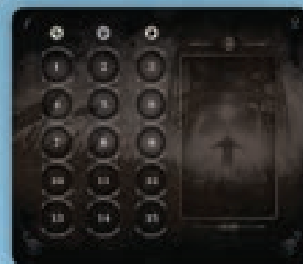
Panel generátoru



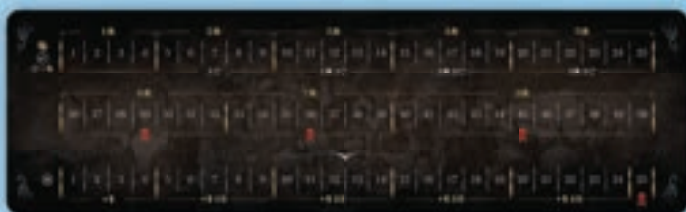
Panel naděje a nespokojenosti



Panel zásob



Panel kola a rána



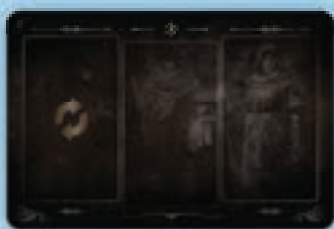
Panel obyvatelstva



Panel budov



Sáček nespokojenosti
Sáček naděje



Panel soumraku



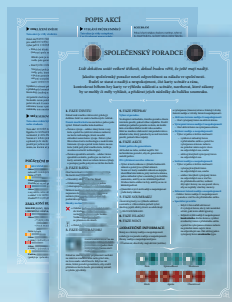
12 okrajových dílů herní plochy
(6 dlouhých, 2 dlouhé zrcadlové, 2 krátké, 2 malé)



30 polí mapy
(12 blízkých, 18 vzdálených)



5 polí skalisek
(4 s Leviatanem na rubu)



4 listy povinností



Kniha pravidel
Kniha scénářů

Karty

135 karet událostí



1 počáteční

60 normálních

10 společenských rozeprá

32 následků zákonů

32 karet rána

103 karet soumraku



16 karet zákonů

44 karet scénářů

40 karet expedice

13 karet počasí

9 karet technologií



4 karty poradců

1 karta Výzva k akci

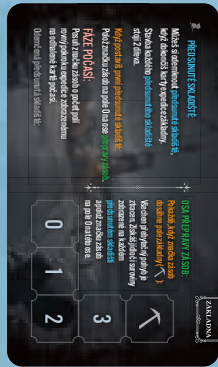
30 karet obyvatel

12 karet společnosti
(6 různých společností,
každá se 2 obtížnostmi)

1 karta fázi



4 karty
základn expedice



1 karta základny



1 značka
tepla



1 značka
kola



1 značka
fáze



1 značka
vůdcovství



1 značka
bouře



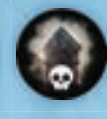
1 značka
chladu



3 značky obyvatel
(dělník, technik,
dítě)



3 značky nemoci
(dělník, technik,
dítě)



1 značka
mrtvol



1 značka
jídla



1 značka
hladu



3 značky
nakrmených
druhů obyvatel
(dělník, technik, dítě)



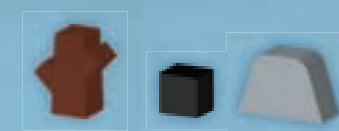
3 značky
zásob



6 figurek
robotů



30 figurek obyvatel
(10 dělníků, 10 techniků, 8 dětí, 1 dětský dělník, 1 dětský technik)



40 dřeva 50 uhlí 8 oceli



10
parních
jader

30 stromů



3 kusy
parních uzlů



7 značek počátečních stěn
(3 prázdné, 2 dřeva, 2 uhlí)



15 žetonů
vyčerpaných obyvatel
(po 5 od dělníků,
techniků, dětí)



7 žetonů
spouštěče
scénáře



4 žetony bodů
elektrostatického
výboje



9 žetonů
naděje

9 žetonů
nespokojenosti



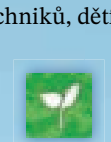
4 žetony
vývoje



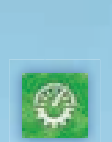
1 značka
evakuace



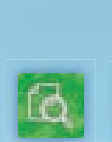
5 žetonů
znalostí/
objevů



1 značka
stavu
semen



1 značka
stavu
generátoru



1 značka
studia



4 žetony
poškození
generátoru

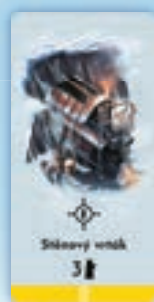


3 ukazatele tepelné škály



1 značka Leviatana

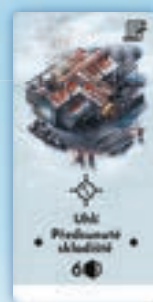
19 destiček velkých budov



11 destiček
velkých
základních budov

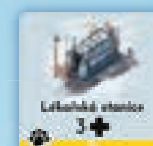


1 destička
velké speciální
budovy

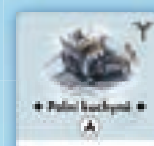


7 destiček velkých
scénářových
budov

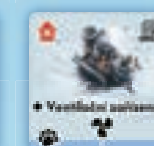
74 destiček malých budov



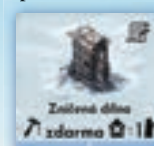
42 destiček malých
základních budov



10 destiček malých
speciálních budov



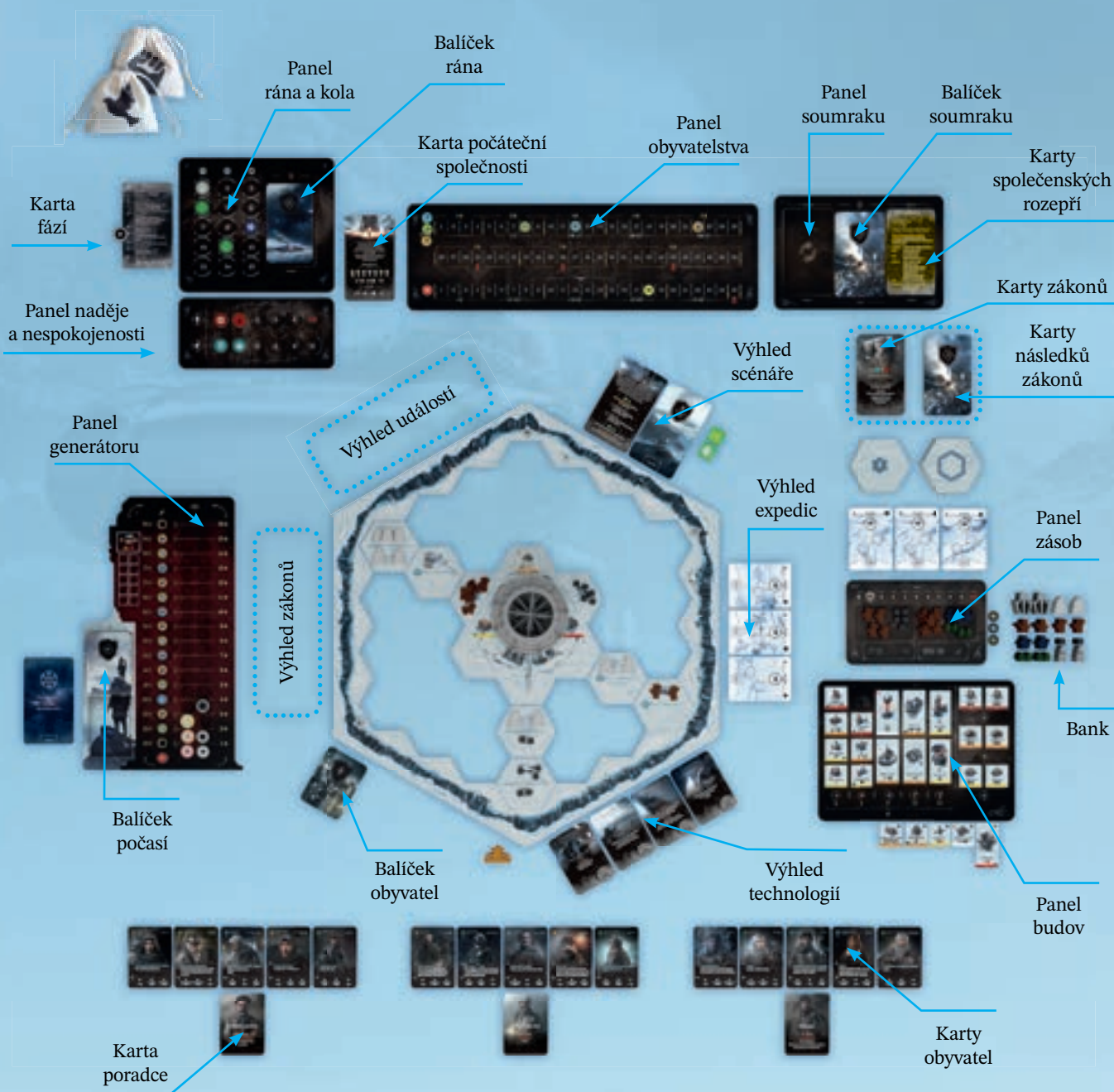
4 destičky malých
scénářových budov



18 destiček zničených
budov/přezivších

Příprava hry

Vyberte si scénář, který chcete hrát. Následující pokyny se týkají příprav hry v rámci scénáře „Nový domov: Kráter“, který doporučujeme pro první hru. Pokyny k tomu, jak připravit ostatní scénáře, najdete v Knížce scénářů.



Kroky přípravy v této Knize pravidel jsou buď zobrazené jako číslo v kroužku: 1, nebo jako samostatné číslo: 7. Čísla v kroužku odpovídají číslu zobrazenému na obrázku přípravy, zatímco samostatná čísla na obrázku přípravy znázorňují nejso.

1 Příprava mapy

- 1 Položte pole generátoru doprostřed herní oblasti podle obrázku.
- 2 Vytvořte okraj herní plochy tak, že propojíte 6 okrajových dílů plochy a vytvoříte šestiúhelník podle obrázku. Použijte stranu, která znázorňuje útes.
- 3 Položte generátor (se zásuvkou) na pole generátoru. Součástku Vylepšení generátoru nechte v krabici, dokud ji nebudete potřebovat.
- 4 Položte kuchyni na pole generátoru podle obrázku.

Poznámka: Pódium a generátor jsou předtištěné na poli generátoru.

- 5 Položte na pole generátoru 5 jednotek dřeva a 5 jednotek uhlí podle obrázku.
- 6 Zamíchejte značky počátečních stěn lícem dolů. Vyberte si libovolný roh herní plochy a náhodně vylosujte jednu počáteční stěnu. Tu položte lícem nahoru na vybraný roh. Tento postup opakujte pro všechny rohy okraje herní plochy ve směru hodinových ručiček, dokud neumístíte celkem 3 počáteční stěny znázorňující naleziště (uhlí nebo dřevo). Nyní byste měli mít naleziště ve 3 rozích a ostatní 3 rohy by měly být prázdné nebo by příslušné počáteční stěny měly být prázdné. Prázdné počáteční stěny spolu s nepoužitými počátečními stěnami vraťte do krabice.
7. Rozdělte pole mapy na 2 hromádky podle rubu, zamíchejte obě hromádky zvlášť a položte je opodál lícem dolů.
- 8 Do každého rohu mapy, kde není počáteční stěna se symbolem dřeva ani uhlí, položte lícem dolů vzdálené pole.
- 9 Mezi každé vzdálené pole a pole generátoru položte lícem dolů blízké pole.
- 10 Otočte lícem nahoru pole mapy, která jste umístili v krocích 8 a 9. Doporučujeme pole mapy orientovat stejným směrem jako pole generátoru, protože tak během hry snáze uvidíte své možnosti. Položte zásoby a stromy z banky na políčka podle obrázků, které se na daných místech nacházejí.

Poznámka: Pokud některé z odhalených polí znázorňuje jídlo, v pozdější fázi příprav se přidá na panel obyvatelstva.

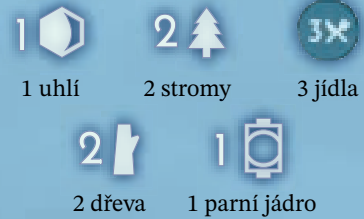


Bank

Veškeré dřevo, uhlí, parní jádra, stromy, figurky obyvatel a roboty, které momentálně nepoužíváte, položte vedle herní plochy na místo, kterému se říká bank. Rovněž sem položte ocel, pokud ji vyžaduje scénář, který právě hrajete.

**Scénář „Nový domov: Kráter“
nevyžaduje ocel.**

Ikony polí mapy

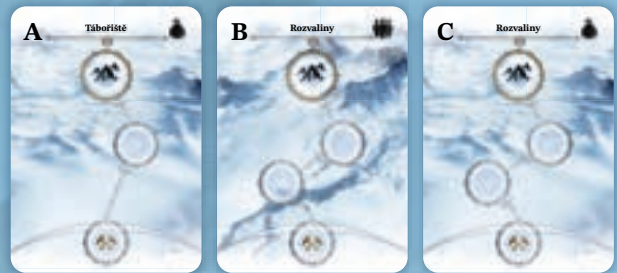


2 Výhled expedice

1. Odeberte všechny karty expedice, které se nepoužívají ve vybraném scénáři.

**V rámci scénáře „Nový domov: Kráter“
použijte všechny karty expedice.**

2. Rozdělte zbývající karty expedice podle typu (A, B, C). Karty každého typu zamíchejte zvlášť a vytvořte tak 3 balíčky, které umístíte poblíž bílou stranou nahoru.



3. Vezměte horní 3 karty z balíčku A a položte je lícem vzhůru podél pravého okraje mapy. Každá z těchto karet představuje začátek hromádky expedice (ke každé hromádce lze později přidávat další karty expedice) a všechny hromádky expedice tvoří výhled expedice.

Výhled technologie

1. Odeberte všechny karty technologie, které se nepoužívají ve vybraném scénáři.

**V rámci scénáře „Nový domov: Kráter“
nepoužívejte kartu „Parní uzel“.**

2. Zbývající karty technologie zamíchejte a vyberte náhodně 4 z nich. Ty položte lícem vzhůru podél pravého dolního okraje mapy. Tyto karty tvoří výhled technologie. Zbytek karet technologie vraťte do krabice.



- 3 Na každou kartu položte žeton vývoje, neaktivní stranou nahoru.



4 Karta společnosti

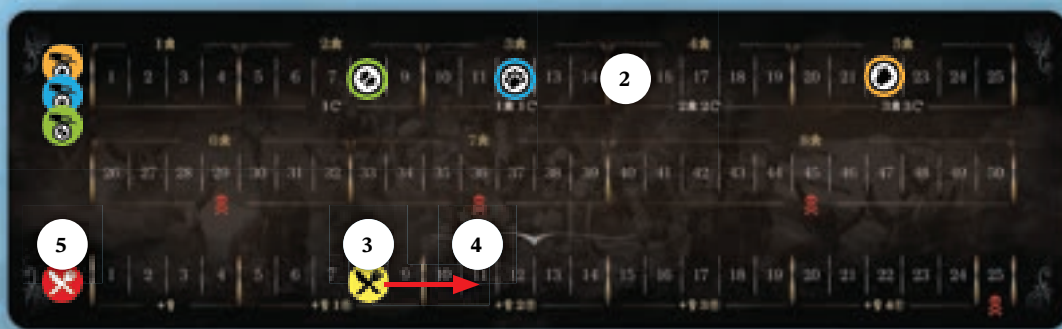
Vyberte si kartu společnosti (I–VI) a zvolenou úroveň obtížnosti (normální nebo těžkou).

**V rámci první hry doporučujeme
použít kartu „Společnost I – Normální“.**



Tato karta uvádí počáteční počet obyvatel, zdrojů atd. Ty se během pozdější fáze příprav přidávají na různé panely.

5 Panel obyvatelstva



1. Položte panel obyvatelstva nad mapu.
2. Položte značky obyvatel a nemoci na příslušné pozice na ose obyvatelstva (horní osa na panelu obyvatelstva) podle karty společnosti.



V případě karty Společnost I – Normální začínáte hru se 22 dělníky, 12 techniků a 8 dětmi (nikdo z nich není nemocný).

Položte značky na panel obyvatelstva podle obrázku.

3. Položte značku jídla na příslušnou pozici na ose jídla (spodní osa na panelu obyvatelstva) podle množství jídla, se kterým začínáte (vizte kartu společnosti).

V případě karty Společnost I – Normální položte značku jídla na pozici 8.

4. Zvyšte si počáteční jídlo za každý bonus z pole mapy, který jste odhalili během příprav (vizte ikony polí mapy na stránce 10).
5. Položte značku hladu na pozici 0 na ose jídla.

6 Panel zásob

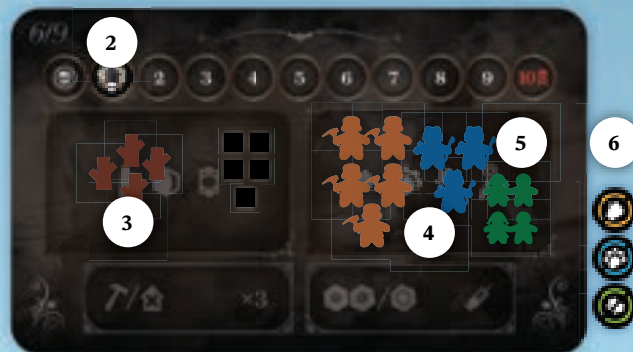
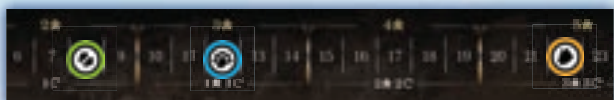
1. Položte panel zásob napravo od mapy.
2. Položte značku mrtvol na příslušnou pozici na ose mrtvol (podle karty společnosti).

V případě karty Společnost I – Normální položte značku mrtvol na pozici 1.

3. Položte počáteční počet dřeva, uhlí a parních jader z banky na panel zásob podle karty společnosti.

V případě karty Společnost I – Normální máte na začátku hry 4 jednotky dřeva, 5 jednotek uhlí a 0 parních jader.

4. Pro každý typ obyvatel položte počet figurek obyvatel na pozici příslušné značky obyvatel na ose obyvatelstva (podívejte se na panel nad sekci, kde se příslušná značka nachází).



V případě karty Společnost I – Normální začínáte hru se 2 figurkami dětí, 3 figurkami techniků a 5 figurkami dělníků.

5. Položte počet robotů z banky na panel zásob podle karty společnosti.

V případě karty Společnost I – Normální začínáte hru s 0 robotů.

6. Položte žetony vyčerpaných obyvatel vedle panelu zásob.

Zásoby

Cokoli na panelu zásob představuje to, co máte momentálně k dispozici, a pravidla to označují jako zásoby. Ze zásob budete používat dřevo na stavbu budov, uhlí k pohánění generátoru atd. Hráči nemají své vlastní zásoby – existují zkrátka jedny zásoby pro celé město.

7 Panel budov

1. Položte panel budov pod panel zásob.
2. Roztřídte všechny budovy podle typu a položte typy vyobrazené na panelu budov na příslušné pozice. Destičky umisťujte nevylepšenou stranou nahoru.



Nevylepšená strana



Vylepšená strana

Výjimka: Dílna a továrna jsou na obou stranách stejné a přístřešky (dům, ubikace a stan) mají na druhé straně trosky.

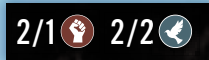


3. O budovy, které na panelu budov vyobrazené nejsou, se postaráme v pozdější fázi příprav.

8 Panel naděje a nespokojenosti

1. Položte panel naděje a nespokojenosti vlevo od panelu obyvatelstva.
2. Vložte všechny žetony nespokojenosti do sáčku nespokojenosti a zamíchejte je.

3. Vytáhněte ze sáčku počet žetonů podle karty společnosti a položte je na pozice co nejvíc vlevo na osu nespokojenosti.



Číslo před lomítkem naznačuje, kolik žetonů si máte vylosovat, a číslo za lomítkem určuje, kolik těchto žetonů musíte položit aktivní stranou nahoru (počínaje tím, který je nejvíc nalevo); ostatní žetony položte vyčerpanou stranou nahoru.

V případě karty Společnost I – Normální si vylosujte 2 žetony nespokojenosti.

Ten nejvíce vlevo položte aktivní stranou nahoru a ten druhý vyčerpanou stranou nahoru.



4. Opakujte kroky 2 a 3 s žetony naděje a sáčkem naděje.

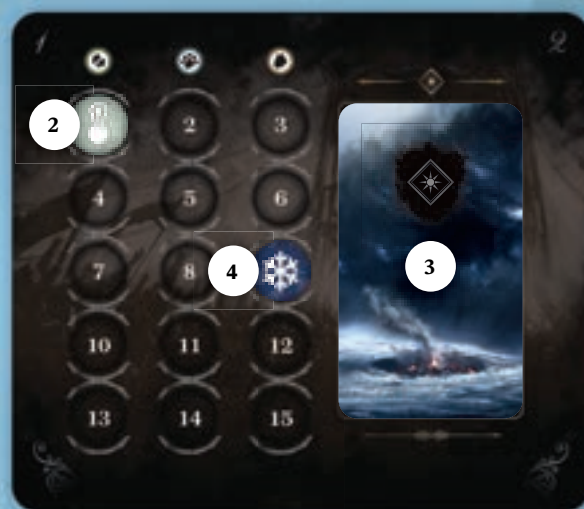
V případě karty Společnost I – Normální si vylosujte 2 žetony naděje.

Oba položte aktivní stranou nahoru.

9 Panel kola a rána

1. Položte panel kola a rána nad panel naděje a nespokojenosti.
2. Položte značku kola na pozici 1 na ose kola.
3. Zamíchejte karty rána a položte je lícem dolů na vyznačené místo. Ty budou tvořit balíček rána.
4. Položte značku bouře na příslušnou pozici podle Knížky scénářů.

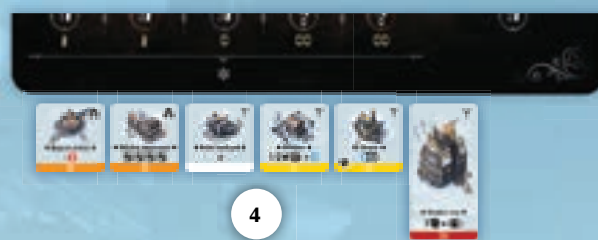
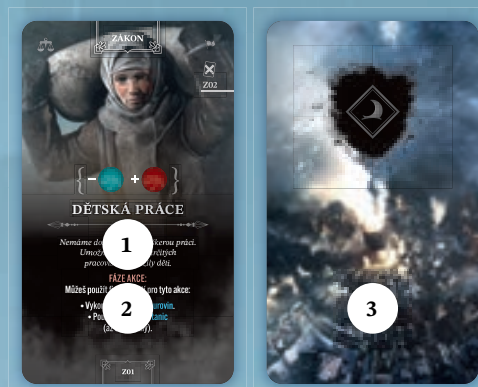
**V rámci scénáře „Nový domov: Kráter“
položte značku bouře na pozici 9.**



10 Výhled budoucích zákonů

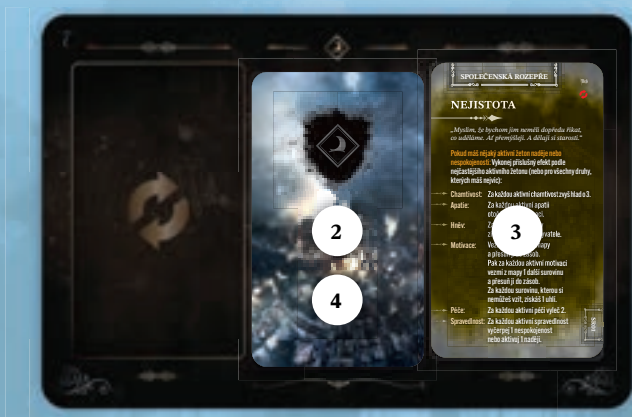
1. Z karet zákonů vyberte karty s označením Z01–Z08 a položte je lícem nahoru jako hromádku na výhledu budoucích zákonů.
2. Zbývající karty zákonů (Z09–Z16) zamíchejte a náhodně vylosujte 4, které přidáte k zmíněným 8 kartám zákonů. Všechny nepoužité karty zákonů vraťte do krabice, v této hře je nebudete potřebovat.
3. Položte karty následků zákonů lícem dolů jako hromádku vedle karet zákonů.
4. Položte všechny potřebné budovy specifické pro zákony pod panel budov. Vždy jsou zapotřebí dětská opatrovna a 4 budovy víry/řádu (tyto budovy jsou oboustranné, na jedné straně mají víru a na druhé řád). Ostatní budovy jsou zapotřebí podle vybraných zákonů.

Příklad: Pokud je ve výhledu budoucích zákonů bojová aréna, položte bojovou arénu pod panel budov. Všechny budovy, které nejsou zapotřebí, vraťte do krabice.



11 Panel soumraku

1. Položte panel soumraku nad panel obyvatelstva.
2. Na prostřední pole položte lícem dolů kartu soumraku „Nevyhnutelnost“ (S000).
3. Zamíchejte karty společenských rozepří a položte je lícem nahoru úplně vpravo na panel soumraku.
4. Přečtěte si horní kartu společenské rozepře, abyste věděli, co máte očekávat, a pak ji otočte lícem dolů a zamíchejte ji spolu s kartou „Nevyhnutelnost“.
5. Zbytek karet soumraku nechte v krabici, dokud nebudou zapotřebí.

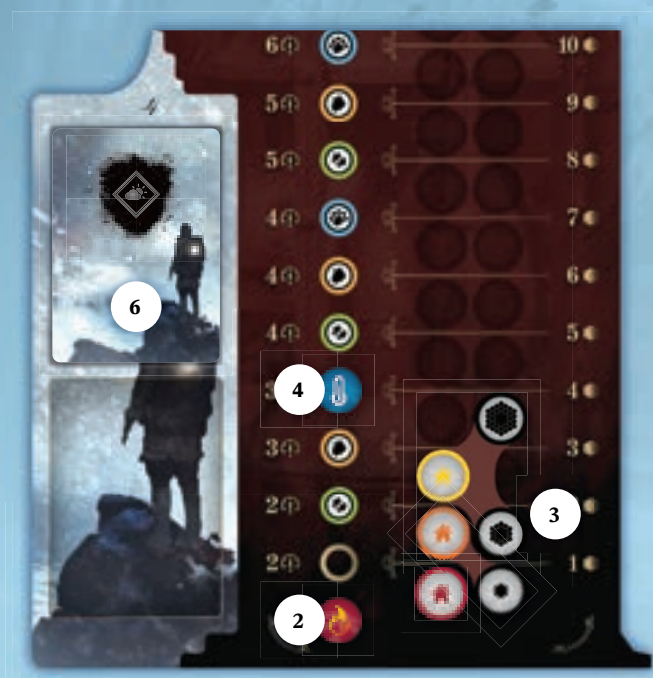


12 Panel generátoru

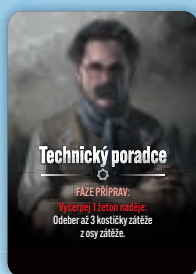
1. Položte panel generátoru vlevo od mapy.
2. Položte značku tepla normální stranou nahoru na první pozici na ose tepla.
3. Položte 3 ukazatele tepelné škály na první 3 pozice osy generátoru: nejdřív červenou, pak oranžovou, pak žlutou – podle obrázku vpravo.
4. Na pátou pozici na ose tepla položte značku chladu.
5. Odeberte všechny karty počasí, které se ve zvoleném scénáři nepoužívají.

V rámci scénáře „Nový domov: Kráter“ použijte všechny karty počasí.

6. Zbývající karty počasí zamíchejte a položte je lícem dolů na vyznačené místo na panelu generátoru. Tím vytvoříte balíček počasí.



13 Poradci a obyvatelé



Každý hráč si vybere jednu kartu poradce. Pokud se hráči nedokážou dohodnout, kterou kartu poradce si mají vzít, přiřaďte je náhodně. Všechny nevybrané karty poradců vraťte do krabice, v této hře je nebudete potřebovat.

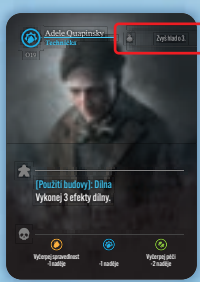
Ve hře pro jednoho hráče si ke svému zvolenému poradci vezměte i kartu „Výzva k akci“.

Odeberte všechny karty obyvatel, které se ve zvoleném scénáři nepoužívají.

V rámci scénáře „Nový domov: Kráter“ použijte všechny karty obyvatel.

Zbývající karty obyvatel zamíchejte a položte je lícem dolů jako balíček obyvatel vedle levého dolního okraje mapy. Každý hráč si z tohoto balíčku vytáhne do ruky následující počet karet obyvatel:

- Sólová hra = 7 karet obyvatel
- 2 hráči = 6 karet obyvatel pro každého
- 3 hráči = 5 karet obyvatel pro každého
- 4 hráči = 4 karty obyvatel pro každého



Každý hráč si musí vybrat jednu ze svých karet obyvatel a zahodit ji (položit ji lícem nahoru na odkládací hromádku vpravo od balíčku obyvatel). Za takto odhozenou kartu musíte zaplatit počáteční cenu karty (vyobrazenou v pravém horním rohu). Pokud cenu zaplatit nemůžete, nesmíte tuto kartu odhodit (musíte si místo ní vybrat jinou kartu).

V situaci, kdy chtějí dva či více hráčů zahodit kartu obyvatel se stejnou počáteční cenou, ale nemohou dohromady zaplatit cenu, si odhozenou kartu vyberte náhodně; druhý hráč si musí vybrat jinou kartu.

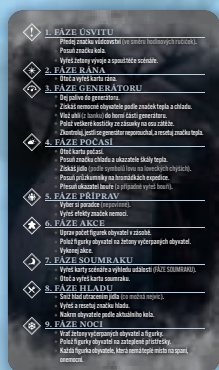
Pokud hráč nemůže odhodit žádnou kartu (protože nedokáže zaplatit počáteční cenu žádné z nich), zahodí kteroukoliv kartu obyvatel ze své ruky a cenu ignoruje, ale přidá místo toho 1 nemocného obyvatel stejného typu, jako je

odhozená karta obyvatel. Pravidla pro přidávání nemocných obyvatel najdete na stránce 30.

Příklad: Ve hře pro 3 hráče si každý hráč vytáhne 5 karet obyvatel. Karel se rozhodne zahodit kartu „Chrissy Klemowsky“, takže odebere 1 žeton uhlí z obou 2 odhalených poli na herním plánu. Alžběta zahodí kartu „Rafael Curae“, takže přidá 3 zátěžové kostičky na osu zátěže. Lukáš zahodí kartu „Phillipa Bullsky“, takže odebere ze zásob 1 žeton dřeva. Každý hráč začne hru se 4 kartami obyvatel v ruce.



14 Další přípravy



Poblíž položte kartu fázi a značku fáze položte na pozici akční fáze.

Vezměte karty scénáře pro vybraný scénář a položte je na výhled scénáře u pravého horního okraje mapy podle Knížky scénáře. Pečlivě si přečtete každou kartu scénáře, která je otočená lícem vzhůru.

Položte značky zásob vedle výhledu scénáře.



Náhodně zvolenému hráči dejte značku vůdcovství.



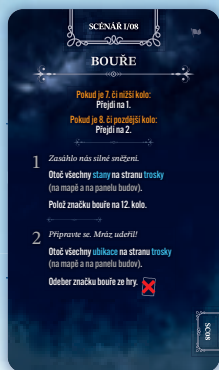
Rozdejte každému hráči list povinností podle jeho karty poradce. Pokud hrajete v méně než 4 hráčích, rozdejte zbývající listy povinností mezi hráče tak, aby jich každý měl pokud možno stejně. V sólové hře si vezměte všechny listy povinností.

Veškeré součásti, které nejsou potřeba pro zvolený scénář, vraťte do krabice.

V rámci scénáře „Nový domov: Kráter“ položte na výhled scénáře lícem nahoru kartu scénáře I/01 a zbytek položte opodál lícem dolů.

Položte případné žetony spouštěče scénáře na příslušné pozice na panelu kola a rána, jak vidíte na kartách scénáře.

V rámci scénáře „Nový domov: Kráter“ položte žetony spouštěče scénáře na pozice 4 a 11



Položte kartu bouře pro vybraný scénář lícem dolů vlevo od balíčku počasi.

V rámci scénáře „Nový domov: Kráter“ jako kartu bouře použijte kartu I/08.

Listy povinností



Tyto listy dělí hlavní aspekty hry do 4 oblastí. Každý hráč, který má list, by měl zcela chápat, jak daná část hry funguje. Díky tomu se hráči naučí hru, protože se budou muset naučit pouze pravidla pro aspekty, za které jsou zodpovědní. Všichni hráči rovněž budou mít motivaci zapojit se do hry.

Příklad: Hráč s listem povinností pro technického poradce musí chápat, jak fungují panel generátoru, úroveň zátěže generátoru, karty počasí a ukazatele tepelné škály.

Jak vyhrát a prohrát

Tuto hru vyhrajete, pokud splníte cíl scénáře (popsaný na kartách scénáře).

Hru prohrajete, pokud nastane jedna či více z těchto podmínek:

LIDÉ ZTRATÍ VŮLI PŘEŽÍT

K tomu dojde, když z osy naděje odeberete poslední žeton naděje.

LIDÉ VÁS VYŽENOU Z MĚSTA

K tomu dojde, pokud na osu nespokojenosti položíte 6. žeton nespokojenosti (ať už jsou tyto žetony aktivní, nebo ne).

VÝBUCH GENERÁTORU

K tomu dojde, pokud se generátor podruhé rozbije.

PŘÍLIŠ SILNÁ NEMOC


K tomu dojde, pokud se některá ze značek nemoci na ose obyvatelstva ocitne ve fázi příprav na 26. či vyšší pozici.

PŘÍLIŠ VELKÝ HLAD

K tomu dojde, pokud bude úroveň hladu na 25. či vyšší úrovni po nakrmení lidí během fáze hladu.

PŘÍLIŠ MNOHO ÚMRTÍ

K tomu dojde, pokud se značka mrtvol posune na poslední pole na ose mrtvol.

 Červený symbol s lebkou a zkříženými hnátami se zobrazuje na různých součástech jako připomínka těchto podmínek prohry.

Důležitá pravidla

PRIORITA PRAVIDEL

Jakékoli pravidlo z Knížky scénářů má přednost před čímkoli v Knize pravidel.

Jakýkoli text na kartě má přednost před čímkoli v Knize pravidel či Knížce scénářů.

ROZHODOVÁNÍ

V deskové hře *Frostpunk* hráči musí spolupracovat, aby vyhráli. Kdykoli je třeba ve hře učinit nějaké rozhodnutí, ale hráči se nemohou dohodnout, má poslední slovo hráč se značkou vůdcovství.

ZISK, ZTRÁTA A UTRÁCENÍ

Hra vám bude dávat pokyny, abyste získali, odebrali či spotřebovali určité věci.

Jídlo se sleduje pomocí značky jídla. Kdykoli získáte jídlo, přesuňte značku doprava. Kdykoliv o jídlo přijdete nebo ho spotřebujete, posuňte ji doleva.

Obyvatelé (dělníci, technici a děti) se sledují pomocí 3 značek obyvatel. Kdykoli získáte obyvatele, posuňte odpovídající značku doprava. Kdykoliv o obyvatele přijdete, posuňte ji doleva.

Nemocní obyvatelé se sledují pomocí 3 značek nemoci. Kdykoli získáte nemocné obyvatele, posuňte odpovídající značku doprava. Kdykoliv o nemocné obyvatele přijdete, posuňte ji doleva.

Pokud není druh obyvatel či nemocných obyvatel, které získáte nebo ztratíte, uveden, můžete si vybrat druh každého takového obyvatele.

Dřevo, uhlí, parní jádra a ocel jsou známé jako zdroje. Kdykoli je získáte, vezměte si je z banku a položte je k zásobám. Když o ně přijdete nebo je spotřebujete, přesuňte je ze zásob do banku.

Rozdíl mezi ztrátou a spotřebováním je následující:

Ztráta: Pokud vám hra nařídí, abyste přišli o něco, co nemáte, přijdete jen o to, o co přijít můžete, a vykonáte příslušný efekt jako obvykle.

Příklad: Pokud kvůli nějakému efektu musíte přijít o 3 jednotky dřeva ze zásob, ale máte jen 1 jednotku dřeva, přijdete pouze o 1 jednotku dřeva. A podobně, pokud kvůli nějakému efektu musíte ztratit 3 techniky, ale máte jen 2 techniky, přijdete pouze o 2 techniky.

Spotřeba: Pokud kvůli nějakému efektu musíte něco spotřebovat či utratit, **musíte zaplatit plnou výši**, abyste tento efekt vyřešili. Nesmíte si zvolit efekt, pro který nemáte dostatečné množství, abyste splnili jeho požadavek.

Příklad: Pokud potřebujete 2 jednotky dřeva, abyste použili nějakou schopnost, ale máte jen 1 jednotku dřeva, pak tuto schopnost použít nemůžete.

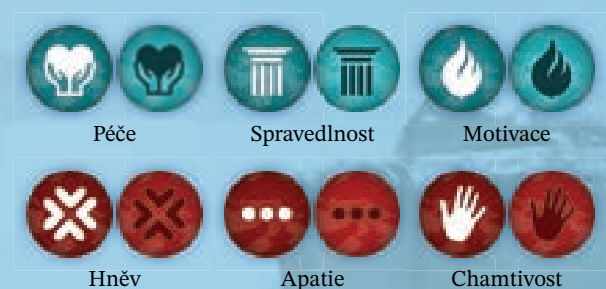
ODHAZOVACÍ HROMÁDKY

Obsah všech odhazovacích hromádek představuje volně přístupné informace: hráči se na ně mohou kdykoli podívat.

Naděje a nespokojenost

Pochopení a správa naděje a nespokojenosti je důležitým aspektem hry. Nejenže prohrajete, pokud přijdete o veškerou naději nebo nespokojenost příliš vzroste, ale spousta herních efektů se upravuje podle toho, jestli máte určitý typ naděje či nespokojenosti.

Žetony naděje a nespokojenosti jsou oboustranné; oba druhy mají **aktivní** (světlou) a **vyčerpanou** (temnou) stranu. Existují 3 typy žetonů naděje a 3 typy žetonů nespokojenosti.



AKTIVACE A VYČERPÁNÍ ŽETONŮ

Když dostanete pokyn aktivovat žeton, otočte **jeden** vyčerpaný žeton aktivní stranou nahoru.

Když dostanete pokyn vyčerpat žeton, otočte **jeden** aktivní žeton vyčerpanou stranou nahoru.

Pokud dostanete pokyn aktivovat nebo vyčerpat žeton konkrétního druhu, ale tuto akci udělat nemůžete, pak tento efekt ignorujte.

Pokud však dostanete pokyn vyčerpat žeton kvůli vyřešení efektu, můžete tento efekt vyřešit pouze tehdy, pokud můžete žeton vyčerpat.

Efekty karet

2 Ignoruj tento požadavek.
+1 nespokojenost.

Stručný pokyn pro zvýšení či snížení naděje je na kartě zobrazen jako + či -, načež následuje číslo a buď „naděje“ či „nespokojenost“, anebo konkrétní druh žetonu.

Symbol + znamená zvýšení a symbol - znamená snížení.

Zobrazený počet znamená, kolikrát budete tento proces opakovat.

Příklad:

-2 naděje znamená dvakrát snížit naději.

ZVYŠOVÁNÍ A SNIŽOVÁNÍ NADĚJE/NESPOKOJENOSTI

Během hry občas dostanete pokyn zvýšit či snížit naději nebo nespokojenost.

Kdykoli máte **zvýšit** naději či nespokojenost (a není uveden žádný konkrétní druh), musíte si vybrat **jednu** z následujících možností:

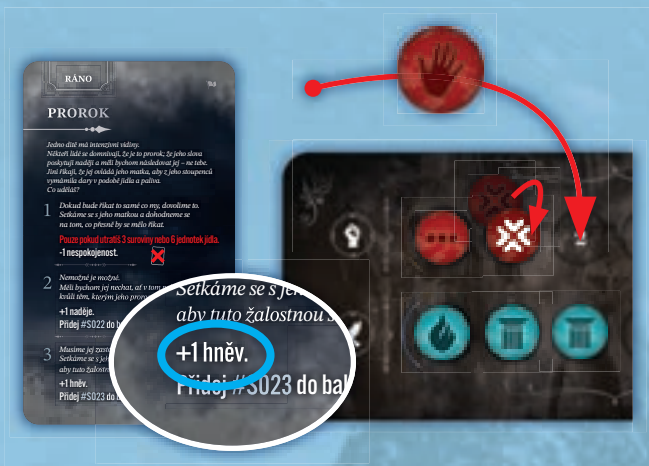
- Vytáhnout si náhodný žeton z příslušného sáčku a položit ho vyčerpanou stranou nahoru na prázdnou pozici nejvíce vlevo na příslušné ose.
- Aktivovat **kterýkoli** vyčerpaný žeton na příslušné ose.

Kdykoli máte **zvýšit** naději či nespokojenost **konkrétního druhu žetonu**, proveďte následující dva kroky v tomto pořadí:

1. Vytáhněte si náhodný žeton z příslušného sáčku a položte ho vyčerpanou stranou nahoru na prázdnou pozici nejvíce vlevo na příslušné ose. (Tento žeton může a nemusí být konkrétního druhu – nezáleží na tom).
2. Pokud je to možné, aktivujte jeden vyčerpaný žeton naznačeného druhu.



Příklad: Tento efekt vám nařizuje zvýšit péči, což je konkrétní druh naděje. Nejdřív si ze sáčku vytáhnete nový žeton naděje a položte ho na osu vyčerpanou stranou nahoru (v tomto případě je to žeton spravedlnosti). Žádný z aktuálních žetonů naděje není typu péče, takže se žádný neotočí.



Příklad: Tento efekt vám nařizuje zvýšit hněv, což je konkrétní druh nespokojenosti. Nejdřív si ze sáčku vytáhnete nový žeton nespokojenosti a položíte ho na osu vyčerpanou stranou nahoru (v tomto případě je to žeton chamtivosti). Poté se jeden dříve umístěný vyčerpaný žeton hněvu otočí aktivní stranou nahoru.

Poznámka: Maximální množství naděje je 6. Jakmile budete mít 6 aktivních žetonů naděje, nebudete moct naději dále zvyšovat.

Pokaždé, když musíte **snížit** naději či nespokojenost, musíte si vybrat **jednu** z následujících možností:

- Vyčerpat **kterýkoliv** aktivní žeton na příslušné ose.
- Odebrat **kterýkoli** vyčerpaný žeton z příslušné osy a vrátit ho do sáčku. Veškeré zbývající žetony na ose posuňte vlevo, abyste zaplnili případné mezery.

Pokud nemůžete vykonat první možnost (protože nemáte žádné aktivní žetony), musíte si zvolit druhou možnost.



Příklad: Efekt vám nařizuje snížit nespokojenost. Protože nemáte žádné aktivní žetony nespokojenosti, musíte z osy odebrat jeden z vyčerpaných žetonů a vrátit ho do sáčku.

Pamatujte: Pokud z osy naděje odstraníte poslední žeton naděje nebo na osu nespokojenosti položíte 6. žeton nespokojenosti, prohráváte hru.

ODHAZOVÁNÍ ŽETONŮ NADĚJE A NESPOKOJENOSTI

Kdykoli vám hra dá pokyn zahodit nějaký žeton, odeberte ho z panelu naděje a nespokojenosti a vraťte ho do příslušného sáčku. Odhozený žeton může být aktivní i vyčerpaný.

Průběh hry

Desková hra *Frostpunk* se hraje na několik kol. Každé kolo se dělí na 9 fází, které se vykonávají v určitém pořadí. Pomocí značek fáze můžete sledovat, ve které fázi se momentálně nacházíte.

Poznámka: V prvním kole hry se fáze 1–5 přeskakují.

1. **FÁZE ÚSVITU:** Předějte značku vůdčovství. Posuňte značku kola, čímž se spustí případné události.
2. **FÁZE RÁNA:** Vyřešte horní kartu z balíčku rána.
3. **FÁZE GENERÁTORU:** Obyvatelé mohou onemocnět kvůli chladu. Zkontrolujte zátěž generátoru.
4. **FÁZE POČASÍ:** Vyřešte horní kartu počasí (bouře se přibližuje, ukazatele tepelné škály se posouvají, lovecké chýše poskytují jídlo a expedice pokračují).
5. **FÁZE PŘÍPRAV:** Použijte poradce, vyřešte značky nemoci.
6. **FÁZE AKCE:** Vykonejte akce pomocí figurek.
7. **FÁZE SOUMRAKU:** Vyřešte horní kartu z balíčku soumraku.
8. **FÁZE HLADU:** Vyřešte hlad z předchozího kola a pak nakrmte obyvatele.
9. **FÁZE NOCI:** Umístěte figurky do vyhřívávaných přístřešků. Obyvatelé, kteří nemají žádné teplé místo, kde by mohli přespat, onemocní.

1. FÁZE ÚSVITU

Začíná nový den a břemeno vůdcovství se posouvá dál.

Na začátku této fáze předejte značku vůdcovství dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček. Pak posuňte značku kola na ose kola o jednu pozici dopředu.

Pokud značka kola dosáhne žetonu vývoje, odeberte tento žeton z osy kola a položte ho aktivní stranou nahoru na kartu technologie, která na sobě mo-

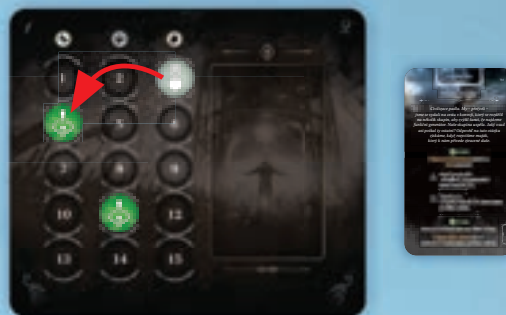
mentálně žádný žeton vývoje nemá. Pak si vyberte libovolnou kartu technologie s neaktivním žetonem vývoje (pokud takovou máte) a položte daný žeton na osu kola (o takový počet polí před značku kola, který je uvedený na kartě technologie). Podrobnosti o těchto kartách najdete na stránce 38.



Příklad: Značka kola se posouvá na 6. kolo, kde je žeton vývoje. Žeton se otočí aktivní stranou nahoru a položí se na kartu technologie „Pila na parní pohon“. Pak se rozhodnete, že začnete vyvíjet „Lovecké taktiky“, takže žeton odeberete a položíte ho na 10. kolo (4 pole před aktuální pozici značky kola).

Pokud značka kola dosáhne žetonu spouštěče scénáře, odeberte žeton spouštěče scénáře a podívejte se na kartu (či karty) scénáře, která je s tímto žetonem spojená, a řiďte se pokyny na této kartě. Podrobnosti o těchto kartách najdete na stránce 33.

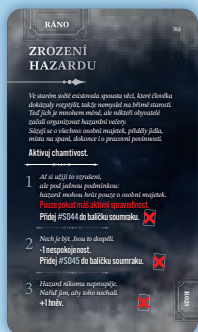
Příklad: Značka kola se posune vpřed na pozici, na které je žeton spouštěče scénáře. Tento žeton odeberte a pak postupujte podle příslušných pokynů, které najdete na kartě scénáře.



Poznámka: Pokud se značka kola posune na pole se značkou bouře, vyřešíte daný efekt ve fázi počasí.

2. FÁZE RÁNA

Nový den přináší novou výzvu, které musíme čelit.



OTOČTE KARTU RÁNA

Otočte horní kartu z balíčku rána a přečtěte ji. Na kartě může být okamžitý efekt, který vyřešíte ihned. Na kartě také mohou být očíslované možnosti; v takovém případě si vy-

berte jednu z dostupných možností a vyřešíte její efekty. U některých možností je červeně napsaná podmínka. Takovou možnost si můžete vybrat pouze tehdy, pokud její podmínku splňujete.

Příklad: Pokud si chcete zvolit první možnost na kartě „Zrození hazardu“, musíte mít aktivní žeton naděje typu spravedlnost.

Po kompletním vyřešení karty ji odstraňte ze hry, anebo ji položte na výhled událostí (jak je uvedeno vedle zvolené možnosti).

X = Kartu odstraňte ze hry (vraťte ji do krabice). Veškeré zdroje na kartě se přesunou do banku. Veškeré figurky na kartě se přesunou do zásob.

! = Kartu položte na výhled událostí (u levého horního okraje mapy).

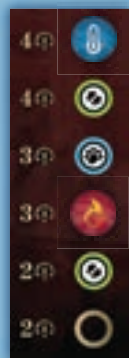
3. FÁZE GENERÁTORU

Pokud nezajistíme dostatečné množství tepla, někteří naši obyvatelé onemocní, ale když budeme generátor přetěžovat, může se rozbit.

Na začátku této fáze můžete do generátoru přidat palivo a zvýšit tak množství vyráběného tepla.

Přidejte do generátoru palivo

Jako palivo do generátoru můžete spotřebovat libovolné množství uhlí (přesuňte ho ze zásob do banku). Za každou spotřebovanou jednotku uhlí posuňte značku tepla o jednu pozici. Značku tepla lze posunout na značku chladu, ale ne nad ni.



Pak zkontrolujte, kolik obyvatel onemocnělo kvůli chladu (tento počet udává pozice značky chladu). To uděláte tak, že za každou ikonku vyobrazenou na ose tepla **mezi** značkou chladu a značkou tepla posuňte odpovídající značku nemoci o jednu pozici vpřed. Pokud by se značka nemoci měla posunout na pozici za odpovídající značkou obyvatele, místo posunutí ji otočte (podívejte se na sekci Nemoc a smrt na stránce 30).

Příklad: Na obrázku výše onemocní 1 dítě a 1 technik; přidejte 1 nemocného technika a 1 nemocné dítě.

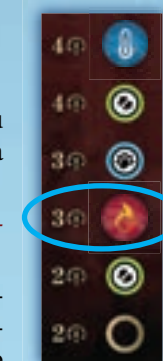
Jakmile se rozhodnete, jestli v této fázi přidáte do generátoru palivo, nebo ne, zkontrolujte úroveň zátěže generátoru.

ÚROVEŇ ZÁTĚŽE GENERÁTORU

Vezměte počet kostiček uhlí z banku podle pozice značky tepla na ose tepla a vhodte je do horní části generátoru.

Příklad: Zde si z banku vezmete 3 kostičky a vhodíte je do generátoru.

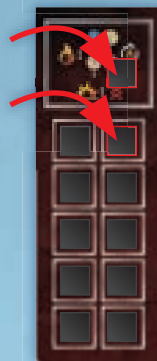
Až kostičky dopadnou, opatrně vytáhněte zásuvku generátoru. Veškeré kostičky v zásuvce přesuňte na osu zátěže. Pak zásuvku opatrně zavřete.



Veškeré kostičky, které z generátoru při vysunutí zásuvky vypadnou, rovněž přesuňte na osu zátěže. Kostičky, které z generátoru vypadnou při zasouvání zásuvky, zůstávají v zásuvce (a přidají se na osu zátěže v příštím kole).

Na každou z 10 malých pozic na ose zátěže je možné umístit 1 kostičku. Když pokládáte kostičky na tuto osu, zaplňte nejdříve těchto 10 pozic a případné zbyváající kostičky pak položte na pole přebytku (velká pozice nad osou, kam se vejde libovolné množství kostiček). Kostičkám na ose zátěže se říká zátěžové kostičky.

Pokud se na poli přebytku nacházejí nějaké zátěžové kostičky, generátor se porouchá.



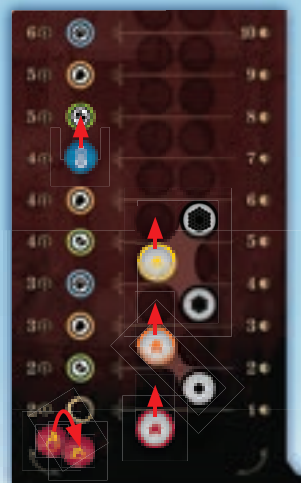
Ať už se generátor porouchal, nebo ne, **resetujte značku tepla** tak, že ji vrátíte na první pozici na ose tepla.

Příklad: Podle pozice značky tepla se do věže vhodí 3 kostičky. 2 kostičky vypadnou a přidají se na osu zátěže. Na ose zátěže už bylo 9 kostiček, takže nyní je na ose zátěže více než 10 kostiček, a generátor se tudíž porouchal.

PORUCHA GENERÁTORU

Když se generátor porouchá **poprvé**, proveďte následující kroky v daném pořadí:

1. Otočte značku tepla na přehřátou stranu.
2. Posuňte značku chladu o jednu pozici na ose tepla nahoru a všechny 3 ukazatele tepelné škály o jednu pozici na ose generátoru nahoru.

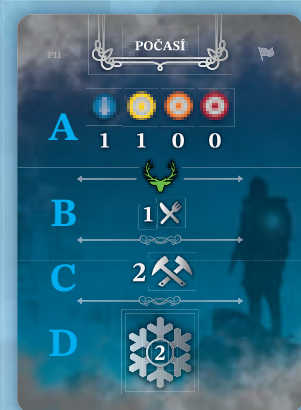


3. Všechny zátěžové kostičky vraťte z osy zátěže (včetně těch, které jsou na pozici přebytku) zpátky do banku.

Až se generátor porouchá **podruhé** (tj. když je značka tepla otočená přehřátou stranou nahoru a na pozici přebytku je jedna či více kostiček), generátor vybuchne a vy prohráváte hru.

4. FÁZE POČASÍ

S každým dnem je čím dál chladněji a my potřebujeme víc tepla, aby se všichni ohřáli.



Otočte horní kartu z balíčku počasí, vyřešte ji a pak ji položte lícem nahoru na odkládací hromádku počasí. Každá karta počasí má 4 sekce, které se řeší v pořadí shora dolů.

A. Posuňte ukazatele tepelné škály

B. Lovecké pasti

C. Postup expedic

D. Posuňte značku bouře

A. POSUŇTE UKAZATELE TEPELNÉ ŠKÁLY

Posuňte nahoru značku chladu a všechny ukazatele tepelné škály na ose o počet pozic vyznačený v první sekci na kartě počasí, ale ne za poslední pozici na ose.




Příklad: V případě této karty počasí posuňte značku chladu a žlutý ukazatel tepelné škály o jednu pozici nahoru.



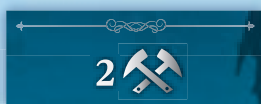
B. LOVECKÉ PASTI



Za každý symbol  na loveckých chýších získáte 1 jednotku jídla (základní chýše poskytuje jeden symbol, vylepšená chýše poskytuje dva).

Příklad: Pokud máte 3 lovecké chýše, z nichž jedna je vylepšená, získáte 4 jednotky jídla.

C. POSTUP EXPEDIC



Posuňte každého svého průzkumníka na hromádkách expedic o vyznačený počet pozic dopředu. Více informací o pohybu expedic najdete na stránce 35.

Příklad: V případě této karty počasí posunete každého svého průzkumníka o 2 pozice dopředu na jeho příslušné hromádce expedice.

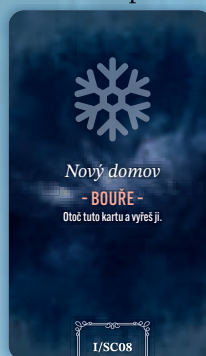
D. POSUŇTE ZNAČKU BOUŘE




Posuňte značku bouře na ose kola dozadu o počet pozic vyznačený ve spodní části karty.

Příklad: V případě karty vyobrazené výše posuňte značku bouře o dvě pozice dozadu.

Pokud je po posunutí značka bouře na pozici se značkou kola nebo před ní, bouře zasáhne vaši osadu. Když se



tak stane, otočte příslušnou kartu bouře pro vybraný scénář a vyřešte její efekty. Pokud efekty neobsahuje ikonku , vraťte kartu bouře lícem dolů vlevo od balíčku počasí.

V rámci scénáře „Nový domov: Kráter“ se efekt bouře odvíjí od toho, kolik bouří zasáhlo vaši osadu během této hry:

• 1. bouře, která zasáhla vaši osadu:

Posuňte značku bouře na pozici 12 na ose kola a otočte všechny stany chladnou stranou nahoru (trosky), včetně těch na panelu budov.



• 2. bouře, která zasáhla vaši osadu:

Odeberte značku bouře ze hry a otočte všechny ubikace chladnou stranou nahoru (trosky), včetně těch na panelu budov.



Jakmile se přístřešek (stan/ubikace/dům) otočí na stranu trosky, už ho nebudete moct použít jako přístřešek během fáze noci, pokud nebude vydán specifický zákon. Podrobnosti o fázi noci najdete na stránce 29.

5. FÁZE PŘÍPRAV

Obrácíme se o pomoc na své poradce.

VÝBĚR PORADCE

Na začátku fáze příprav se hráči rozhodnou, kterého poradce v tomto kole použijí – pokud vůbec nějakého. V jednom kole můžete použít jen jednoho poradce, ale toho samého poradce si můžete vybrat v každém kole. Poslední slovo k tomu, kterého poradce byste měli v tomto kole použít (pokud nějakého), má hráč se značkou vůdcovství.


Ihned po zvolení poradce můžete jeho schopnost použít tak, že vyčerpáte vyznačený žeton naděje. Kompletní pravidla poradců najdete na stránce 31.

ŘEŠENÍ NEMOCI

Po vyřešení schopnosti poradce (nebo po rozhodnutí poradce nepoužít) zkontrolujte značky nemoci. Pokud je některá ze značek nemoci na pozici 26 či vyšší, prohráváte hru kvůli příliš silné nemoci. Jinak vyřešte efekt každé značky nemoci na ose obyvatelstva od nejnižší po nejvyšší. U každé značky nemoci vyřešte efekt každého symbolu v sekci, kde se značka nachází.

Poznámka: Pokud je značka nemoci na pozicích 0–4, žádný efekt nemoci se nekoná.

Efekty jsou následující:

1  Přesuňte vyznačený počet žetonů vyčerpaných obyvatel odpovídajícího typu do zásob.

Každý žeton vyčerpaného obyvatele znamená, že během příští fáze akce máte o jednu figurku méně (vizte stranu 22).

1C Otočte tuto značku nemoci na druhou stranu tolikrát, kolik udává číslo. Kdykoli značku otočíte ze strany s injekcí na stranu s lebkou, znamená to, že obyvateľ je nyní těžce nemocný, ale žádný další herní efekt to nemá. Kdykoli se žeton otočí ze strany s lebkou na stranu s injekcí, jeden z vašich obyvatel zemře (vizte sekci Nemoc a smrt na stránce 30).



Příklad: Zde máte 15 nemocných dělníků. Musíte odložit 2 žetony vyčerpaných dělníků do zásob. Pak dvakrát otočte značku nemoci obyvatele. Poprvé se značka otočí ze strany s injekcí na stranu s lebkou. Podruhé se otočí zpátky na stranu s injekcí a jeden dělník umírá.

6. FÁZE AKCE

Do práce! Pohyb, lidi! Musíme toho hodně stihnout.

Na začátku fáze akce si zkontrolujte, jestli máte v zásobě správný počet figurek podle pozice odpovídajících značek obyvatel na ose obyvatelstva. Upravte počet figurek v zásobě od každého druhu podle potřeby.

Poznámka: Figurky umístěné na hromádkách expedice jako průzkumníci se stále počítají do tohoto součtu, jako by byly ve vaší zásobě.



Příklad: Zde máte 3 figurky dětí, 4 figurky techniků a 5 figurek dělníků.

Pak, pokud máte v zásobě nějaké žetony vyčerpaných obyvatel, položte odpovídající figurku ze zásoby na každý z nich. Pokud nemáte dost figurek daného druhu, nechte zbývající žetony vyčerpaných obyvatel daného druhu bez figurky.

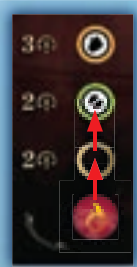
Poznámka: Figurku položenou na žeton vyčerpaného obyvatele nemůžete v tomto kole použít k vykonání akce.

TAHY HRÁČŮ

Hráči se střídají na tahu počínaje hráčem se značkou vůdcovství a dále ve směru hodinových ručiček. Hra pokračuje tímto způsobem, dokud vám nedojdou dostupné figurky, anebo dokud se rozhodnete, že už nechcete vykonat žádnou další akci.

Když jste na tahu, můžete se nejdřív rozhodnout, jestli přidáte palivo do generátoru (podle pravidel na stránce 20). Značka tepla se může posunout na značku chladu, ale ne za ni.

Poznámka: Pokud během této fáze přidáváte palivo generátoru, nekontrolujte zátěž generátoru; ta se kontroluje jen během fáze generátoru.



Příklad: Před vykonáním akce utratíte 2 jednotky uhlí jako palivo do generátoru a posunete značku tepla o dvě pozice nahoru

Pak si ze zásob vyberte jednu dostupnou figurku a proveďte **jednu** z následujících hlavních akcí

- ▶ Odklizení sněhu
- ▶ Sběr surovin
- ▶ Stavba
- ▶ Použití budovy
- ▶ Vyslání průzkumníků
- ▶ Vykonání speciální akce na kartě scénáře nebo na kartě události

Poznámka: K vykonání akce nemůžete použít děti, pokud nebyl zaveden příslušný zákon nebo pokud vám to neumožňuje jiný efekt.

PROVÁDĚNÍ AKCE ZA ZATEPLENÝCH, ČI STUDENÝCH PODMÍNEK

Každá akce, kterou vykonáváte, se odehrává buď za zateplených, nebo studených podmínek.

Některé akce jsou vždy **zateplené**; obyvatelé, které použijete, neutrpí kvůli akci žádné následky.

Některé akce jsou vždy **studené**; obyvatelé, které použijete, utrpí následky kvůli chladu.

Jiné akce mohou být buď zateplené, nebo studené podle toho, jestli generátor dodává teplo do budovy či na pole mapy, kde se akce odehrává.

Vždy zateplené: stavba, vyslání průzkumníků, speciální akce

Vždy studené: odklizení sněhu

Zateplené nebo studené: sběr surovin, použití budovy

Poznámka: Je užitečné si pamatovat, že teplo poskytované generátorem musíte kontrolovat jen tehdy, když pokládáte figurky na mapu. Všechny ostatní akce jsou zateplené, až na odklizení sněhu (což zobrazuje ikonka injekce).

Pokaždé, když vykonáváte akci, si nejdříve zkontrolujte, jestli je zateplená, nebo studená. Pokud je zateplená, nevážou se k ní žádné dodatečné efekty. Pokud je studená, před vyřešením akce zvýšte o 1 počet nemocných obyvatel toho druhu figurky, který k akci používáte. Pokud by se značka nemoci měla posunout na pozici za příslušnou značkou obyvatele, namísto posunutí ji otočte (vizte sekci Nemoc a smrt na stránce 30).

Jestli jsou akce sběr surovin a použití budovy zateplené, nebo studené, zjistíte podle pozice značky tepla.

Symbols na ukazatelích tepelné škály zobrazují úroveň zateplení budovy či zóny na mapě.



Budovy s červenou úrovní zateplení



Budovy s oranžovou úrovní zateplení



Budovy se žlutou úrovní zateplení



Pole generátoru



Pole generátoru a všechna sousední pole



Pole generátoru a všechna pole v okruhu 2 polí kolem něj

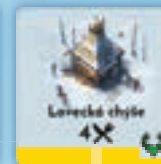
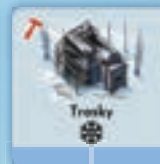
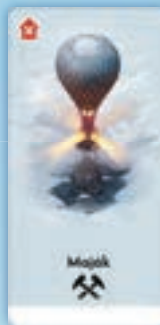
Úrovně zateplení

Každá budova má svou vlastní úroveň zateplení, kterou poznáte podle barvy pruhu ve spodní části pole.

Červené budovy mají nejvyšší zateplení, pak jsou oranžové a nakonec žluté.

Modré budovy nelze vytopit, pokud nejsou v zateplené zóně. Také je možné je vytopit pomocí speciálních budov či zákonů.

Bílé budovy jsou speciální a na úrovni jejich zateplení nezáleží.



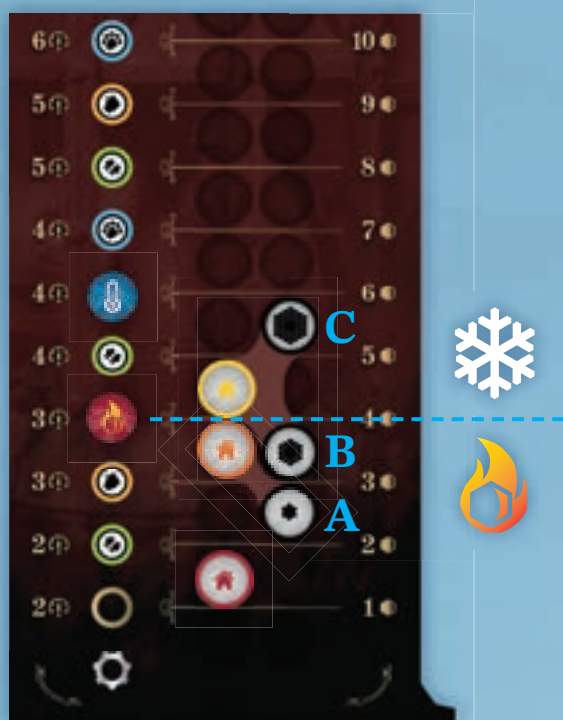
Pokud generátor nebyl nastartován (značka tepla je na první pozici osy tepla), veškeré akce sběr surovin a použití budovy se počítají jako studené akce.

- Pokud je symbol zóny na ukazateli tepelné škály níže než úroveň značky tepla, jsou všechny akce v této zóně zateplené

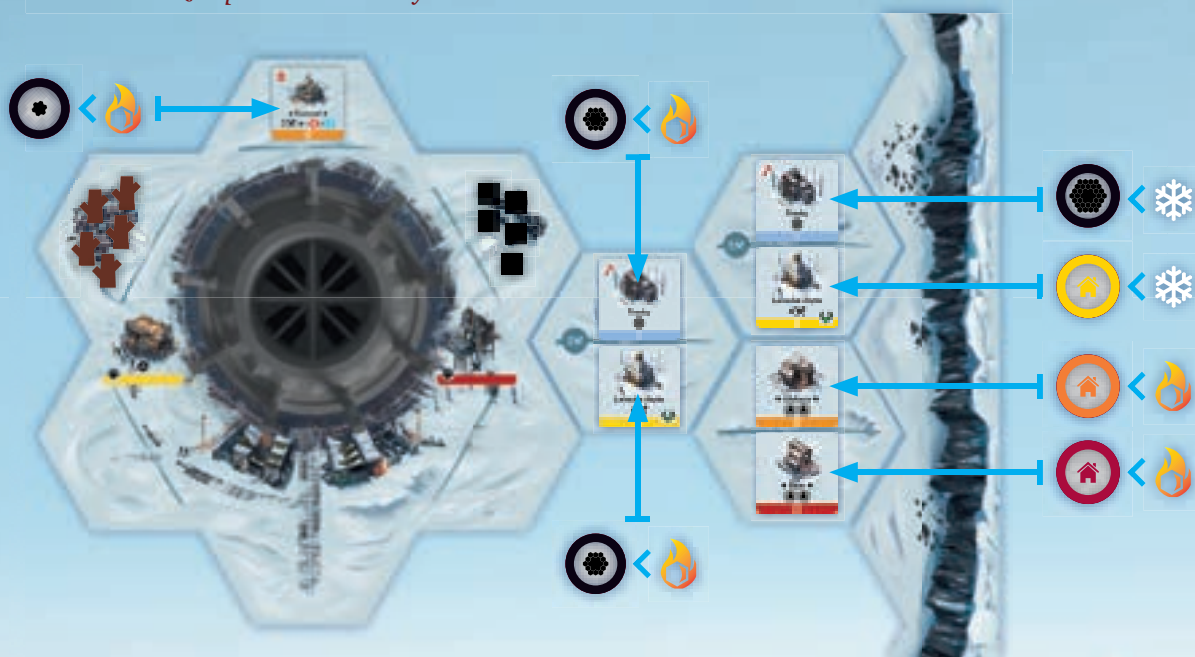
A navíc,

- Pokud je úroveň zateplení na ukazateli tepelné škály níže než úroveň značky tepla, jsou akce v budově s touto úrovní zateplení zateplené, nehlédě na to, kde se tato budova na mapě nachází.

Pokud se má akce považovat za zateplenou, musí nastat alespoň jedna z výše uvedených podmínek.



Příklad: Značka tepla je na pozici 5; je nad červeným a oranžovým ukazatelem tepelné škály, takže všechny červené a oranžové budovy jsou zateplené, nehlédě na to, ve které zóně jsou. Zároveň je nad prvními dvěma ukazateli tepelné škály specifickými pro zónu, takže všechny akce vykonané na poli generátoru a na všech sousedních polích jsou zateplené, nehlédě na úroveň zateplení dané budovy.

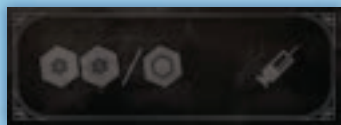


POPIS AKCÍ

► ODKLÍZENÍ SNĚHU

Musíte vyklidit oblast, abyste mohli najít nové suroviny a měli prostor pro rozšiřování

Tato akce je vždy studená



Položte jednu z dostupných figurek na prostor odklizení sněhu na panelu zásob a pak si vyberte jednu z následujících možností:

- Položte **dvě** blízká pole (nemusí spolu sousedit).
- Položte **jedno** vzdálené pole.

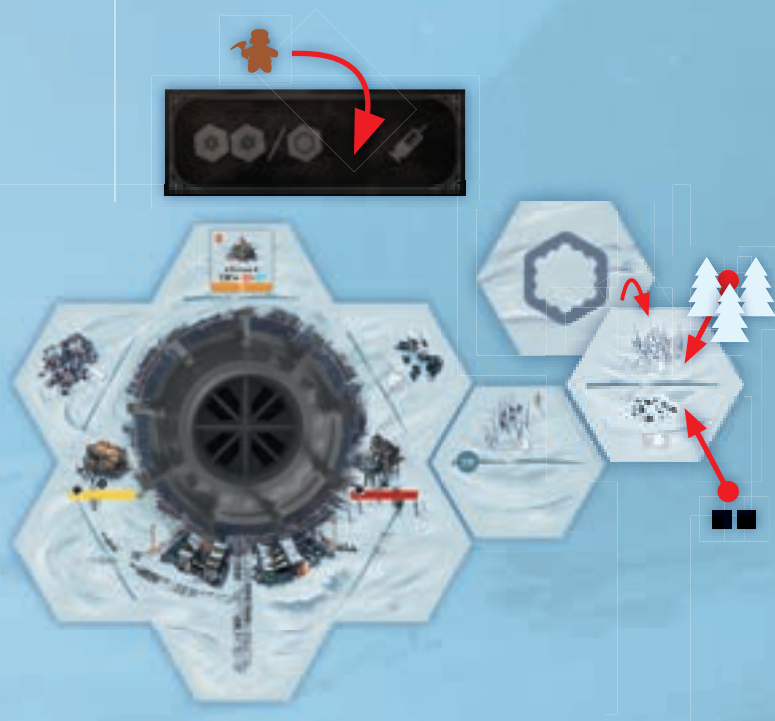
Poznámka: Pokud je místo jen na jedno blízké pole, položte pouze jedno.

Tuto akci můžete každé kolo provést několikrát.

Vytáhněte si vybrané pole / vybraná pole z příslušných hromádek a položte je lícem dolů (aniž byste se dívali na druhou stranu) na mapu následujícím způsobem:

- Blízká pole se musí položit tak, aby sousedila s polem generátoru.
- Vzdálená pole se musí položit tak, aby sousedila s polem, které je spojené s polem generátoru (buď přímo, nebo přes další sousední pole). Vzdálená pole nelze položit hned vedle pole generátoru.

Až položíte všechna pole, otočte je lícem nahoru. Na každé místo položte z banky vyznačený počet stromů či surovin. Pokud je na poli zobrazen bonus v podobě jídla, okamžitě získáváte toto množství jídla.



Příklad: Rozhodnete se odklidit sníh a položit vzdálené pole mezi jedno blízké pole a okraj herní plochy. Po položení pole otočíte. Podle obrázku na poli pak na něj z banky položíte 3 stromy a 2 jednotky uhlí.

► SBĚR SUROVIN

Naše zásoby se nebezpečně tenčí, musíme najít víc surovin.

Tato akce může být buď zateplená, nebo studená podle umístění zvoleného pole a zateplení poskytnutého generátorem.

Tuto akci vykonáte tak, že položíte jednu dostupnou figurku na neobsazené místo na poli mapy, na kterém je uhlí, dřevo či parní jádra. Vezměte si z tohoto pole **až 2 jednotky surovin** a přesuňte je do zásob. Každé místo můžete použít jen jednou za kolo (čili si nemůžete vybrat místo, na kterém už je nějaká figurka).

Poznámka: Blízká a vzdálená pole na mapě mají 2 místa.

Pole generátoru má 5 míst. V rámci této akce položíte figurku na konkrétní místo a vezmete si suroviny pouze z tohoto místa.

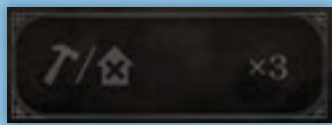


Příklad: Položíte figurku na místo, které obsahuje 4 jednotky uhlí, a získáte 2 z těchto jednotek uhlí.

► STAVBA

Budovy jsou pro vaše přežití klíčové.

Tato akce je vždy zateplená.



Akce stavba vám umožní stavět nebo rozebrat budovy.

Tuto akci vykonáte tak, že položíte jednu z dostupných figurek na pole stavby na panelu zásob.

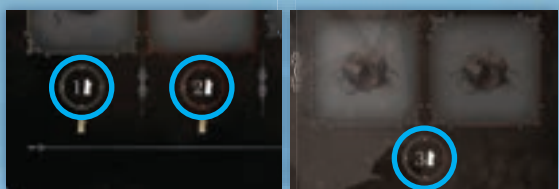
Každá akce stavba vám umožňuje provést až 3 dílčí stavební akce (postavit či rozebrat), které můžete provést v libovolném pořadí a libovolné kombinaci.

Příklad: Můžete postavit jednu budovu, rozebrat druhou a pak postavit novou budovu na místě té rozebrané.

Tuto akci můžete vykonat každé kolo několikrát.

STAVĚNÍ

Pokud chcete stavět, vyberte si budovu z panelu budov a zaplaťte cenu v podobě dřeva a/nebo parních jader, která je vyznačená v kroužku pod danou budovou.



Případně si můžete vybrat budovu pod panelem budov, pokud vám ji odemkla nějaká karta. Cena za postavení této budovy je zobrazená na dané kartě.

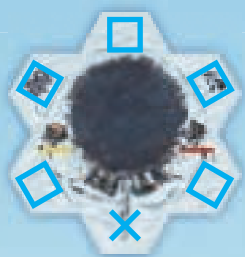
Položte budovu na místo na mapě, na kterém není figurka ani jiná budova. Pokud budovu umístíte na místo, kde se nacházejí suroviny či stromy, vraťte tyto suroviny či stromy do banku.

Místa



Poznámka:

- Budovy s červenou ikonou stavby (T) nelze postavit.
- Velké budovy se musí stavět na dvou místech na jednom poli mapy.
- Budovy pod panelem budov lze postavit pouze tehdy, pokud vyhlásíte určitý zákon nebo nastane určitá událost. Cena za jejich stavbu je vyobrazená u příslušného zákona/události.
- Pole generátoru má 5 míst. Prostor pro zásuvku generátoru se nepočítá jako místo.



ROZEBRÁNÍ

Pokud chcete nějakou budovu rozebrat, vyberte si na mapě budovu, na které nejsou žádné figurky, a vraťte ji na příslušné místo na panelu budov.

Poznámka:

- Budovy s červenou ikonou rozebrání (X) nelze žádným způsobem rozebrat ani zničit.
- Pokud rozeberete trosky, ihned odstraňte jejich destičku ze hry.

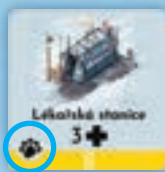
► POUŽITÍ BUDOVY

Aby vaše město fungovalo efektivně, budete muset využívat výhod, které vám budovy poskytují.

Tato akce je zateplená nebo studená podle pozice značky tepla, podle zóny, ve které se budova nachází, a podle úrovně zateplení budovy.

Tuto akci vykonáte tak, že položíte dostupnou figurku na nějakou budovu (nebo vedle, pokud používáte figurky z rozšíření) na mapě – na počáteční budovu nebo na budovu, která byla postavena. Každá malá budova na sobě může mít jen 1 figurku; každá velká budova na sobě může mít až 2 figurky (které se sem umístí v rámci dvou samostatných akcí).

Jednotlivé akce každé budovy jsou popsány v příloze.



Poznámka: Pokud je na budově zobrazen symbol technika (T), můžete sem poslat vykonat akci pouze figurky techniků.

► VYSLÁNÍ PRŮZKUMNÍKŮ

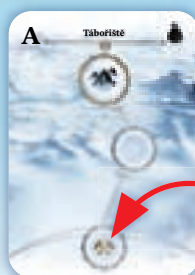
Je to nebezpečná cesta, ale musíte se na ni vydat.

Tato akce je vždy zateplená.

Tuto akci můžete vykonat pouze tehdy, pokud byl postaven maják.

Když vykonáváte tuto akci, vezměte jednu figurku (pouze dělníka nebo technika) ze zásob a položte ji na hromádku expedice, která na sobě nemá figurku, na první (nejspodnější) pole dané hromádky. Figurka, kterou sem umístíte, je nyní průzkumník.

Najednou můžete mít pouze jednu aktivní expedici (hromádku expedice, na které je průzkumník), **dokud maják nevylepšíte** – pak budete moct mít najednou dvě aktivní expedice. Pokud tedy máte vylepšený maják a nemáte momentálně žádnou expedici, tuto akci můžete za jedno kolo vykonat dvakrát.



► SPECIÁLNÍ AKCE

Tato akce je zateplená, pokud se na kartě nepíše jinak.

Během hry můžete odhalovat karty scénáře a karty událostí, které obsahují speciální akce, jež můžete použít ve fázi akce.

Speciální akci můžete použít na kteroukoli kartu scénáře, kterou máte ve výhledu scénáře.

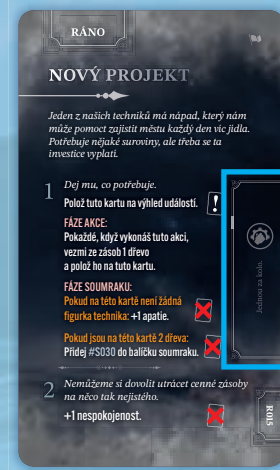
Karty událostí můžete položit na výhled událostí v závislosti na textu na kartě a výsledku vaší volby. Pokud ve výhledu událostí máte nějakou kartu událostí, můžete na ni použít speciální akci.

Položte figurku na oblast speciální akce na kartě. Některé karty vyžadují kvůli vykonání akce spotřebování jídla či zdrojů, kvůli jiným budete muset položit

zdroje na kartu. Figurky položené na speciální akci se odstraní jako obvykle ve fázi noci, ale případné suroviny na kartě zůstanou.

Příklad: Tato karta události vám umožňuje položit na ni během fáze akce technika a 1 jednotku dřeva.

Každou speciální akci můžete vykonat jen jednou za kolo. Některé speciální akce lze použít jen jednou za celou hru (podle textu na kartě).



7. FÁZE SOUMRAKU

Zatímco se den chýlí ke konci, musíte čelit následkům svých činů.

Pokud na začátku této fáze mají některé karty ve výhledu scénáře nebo výhledu událostí nějaké efekty s textem „FÁZE SOUMRAKU“, vyřešte je právě teď v libovolném pořadí.

Pak zamíchejte balíček soumraku, otočte horní kartu a přečtěte ji. Na kartě může být okamžitý efekt, který vyřešte ihned. Na kartě také mohou být očíslované možnosti; v takovém případě si vyberte jednu z dostupných možností a vyřešte její efekty. U některých možností je červeně napsaná podmínka. Takovou možnost si můžete vybrat pouze tehdy, pokud její podmínku splňujete.

Pak kartu buď odstraňte ze hry, nebo ji položte na výhled událostí či na odkládací balíček soumraku (podle pokynu na kartě).

X = Odstraňte kartu ze hry (vraťte ji do krabice).
Veškeré zdroje na kartě se přesunou do banku.
Veškeré figurky na kartě se přesunou do zásob.

! = Položte kartu na výhled událostí.

[Žádný symbol] = Pokud karta neuvádí jinak, položte tuto kartu na odkládací balíček soumraku (místo úplně vlevo na panelu soumraku se symbolem ↻). Tato karta může být později během hry opět zamíchána do balíčku soumraku.

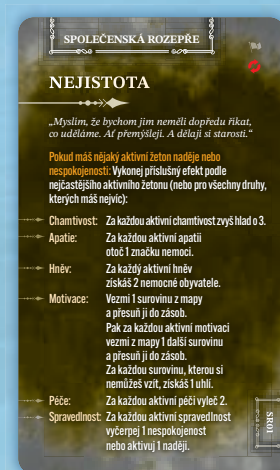
KARTY SPOLEČENSKÝCH ROZEPŘÍ

V balíčku soumraku bude vždy právě jedna karta společenských rozepří. Po vyřešení karty společenských rozepří ji odstraňte ze hry (vraťte ji do krabice). Pak vezměte horní kartu z balíčku společenských rozepří a zamíchejte ji spolu s balíčkem soumraku a odkládacím balíčkem soumraku, čímž vytvoříte nový balíček soumraku (lícem dolů).

Pokud balíček společenských rozepří dojde, novou kartu společenských rozepří nepřidávejte.

Poznámka: Nezapomeňte si pečlivě přečíst kartu společenských rozepří, než ji zamícháte do balíčku, abyste na ni byli připraveni.

⚡ Karty s touto červenou ikonkou nelze nikdy odhodit kvůli nějakému efektu ani položit na odkládací balíček soumraku.



8. FÁZE HLADU

Hladoví obyvatelé ze včerejška musí dostat jídlo jako první.

SNÍŽOVÁNÍ PŘEDCHOZÍHO HLADU

Pokud máte na začátku této fáze úroveň hladu 1 či vyšší (značka hladu je na pozici 1 či vyšší), musíte spotřebovat jídlo, abyste co možná nejvíc snížili úroveň hladu. Za každou spotřebovanou jednotku jídla snižte úroveň hladu o 1.

Po spotřebování jídla zkontrolujte úroveň hladu:

- Pokud je úroveň 25 či vyšší, prohráváte hru kvůli příliš velkému hladu.
- Pokud je úroveň hladu mezi 1 a 24, vyřešte efekty zobrazené v sekci přímo pod pozicí značky hladu.

+👊 Zvyšuje se nespokojenost.

1☠️ Vyznačený počet vašich obyvatel zemře. Druh obyvatele, který zemře, je vyobrazen v horní části sloupce **předchozího** kola na panelu kola a rána (vizte Úmrtí obyvatel na stránce 30).

Poznámka: Pokud nějaký obyvatel zemře hladem v prvním kole, použijte místo toho druh obyvatele z aktuálního kola.



Po vyřešení efektů hladu posuňte značku hladu na ose jídla zpět na pozici 0.



Příklad: Je 8. kolo. Vaše úroveň hladu je 12 a vy máte 4 jednotky jídla. Musíte jídlo spotřebovat, abyste snížili úroveň hladu na 8. Nespokojenost se zvýší a 1 dítě zemře. Pak značku hladu posuňte na 0.

KRMENÍ OBYVATEL

Nyní musíte nakrmit obyvatele tak, že spotřebujete 1 jednotku jídla za každého obyvatele, kterého máte od druhu naznačeného aktuálním kolem (pozice značky obyvatele). Pokud nemáte dostatek jídla, přidejte 1 úroveň hladu (posuňte značku hladu o jednu pozici vpřed) za každé jídlo, kterého se vám nedostává. Pokud se úroveň hladu zvýší na 25 či víc, otočte značku hladu na stranu „25+“ a položte ji zpět na začátek osy.

*Poznámka: V tomto okamžiku ještě neprohráváte hru kvůli příliš velkému hladu; pouze pokud bude úroveň hladu 25 či vyšší **až po** snížení předchozího hladu v další fázi hladu.*



Příklad: Je 6. kolo a čas na jídlo pro dělníky. Máte 32 dělníků, ale jen 24 jednotek jídla. Spotřebujete veškeré své jídlo a úroveň hladu vám stoupne na 8.

9. FÁZE NOCI

Když přichází konec dne, musíme si najít místo, kde složit hlavu.

V této fázi musíte svým obyvatelům poskytnout zateplené přístřešky. Postupujte podle těchto kroků:

1. Vraťte všechny žetony vyčerpaných obyvatel, které na sobě mají figurky, zpět do banku a figurky, které na nich byly, přesuňte zpět do zásob. Žetony vyčerpaných obyvatel, na kterých **nejsou** figurky, se do banku **nevracejí** (každý z nich snižuje počet figurek dostupných v dalším kole).
2. Vraťte všechny figurky umístěné v tomto kole zpět do zásob včetně figurek na kartách ve výhledu událostí (pokud není stanoveno jinak). **Nevracejte** průzkumníky na hromádkách expedice.
3. Můžete se rozhodnout, jestli přidáte palivo do generátoru (podle pravidel na stránce 20), pokud potřebujete vytopit přístřešky.
4. Spočítejte počet dostupných míst na spaní v **zateplených** přístřešcích. Za každé takové místo si vyberte jednu figurku v zásobě a položte ji; tím naznačíte, že tato figurka má teplé místo na spaní.
5. Za každou figurku v zásobě, která stále stojí (nemá teplé místo na spaní), získáte 1 nemocného obyvatele odpovídajícího druhu (vizte sekci Nemoc a smrt na stránce 30).

ZATEPLENÉ PŘÍSTŘEŠKY

Stany, ubikace a domy poskytují během fáze noci přístřeší pro 2 figurky obyvatel, ale pouze pokud je tento přístřešek zateplený (pokud to neumožňuje jiný herní efekt).

Pokud byl přístřešek otočen na stranu trosek (strana s ikonkou ❄️), nemůžete ho během fáze noci použít jako přístřešek, pokud nebyl vydán konkrétní zákon. I tak však musí být zateplený, abyste ho mohli použít.

Pozice značky tepla a ukazatelů tepelné škály, úroveň zateplení přístřešku a zóna, ve které se přístřešek nachází, rozhodují o tom, jestli je přístřešek zateplený, nebo ne – stejně jako v případě ostatních budov.

Příklad: Přístřeší, které vám poskytuje stan (žlutá úroveň zateplení), můžete použít pouze tehdy, pokud pozice značky tepla naznačuje, že jsou žluté budovy zateplené, nebo pokud je stan v zateplené zóně.



Poznámka: Některé speciální budovy a zákony mění pravidla přístřešků, a to buď tak, že změní počet figurek, které můžete do přístřešků umístit, anebo umožňují, aby určité další budovy poskytovaly přístřeší pro konkrétní druhy figurek.



Příklad: Máte následující figurky: 5 dělníků, 3 techniky, 2 děti (celkem 10). Máte 2 stany, ale první bouře už udeřila, takže jsou nyní otočené a nelze je použít. Rovněž máte 3 ubikace a dětskou opatrovnu. Děti umístíte do dětské opatrovny, ale pak se musíte rozhodnout, které 2 z ostatních figurek necháte bez místa na spaní. Vyberete si jednu od každého, takže 1 dělník a 1 technik onemocní; příslušné značky nemoci se zvýší o 1.

KONEC HRY

Hra končí, pokud hru buď prohrajete kvůli jedné z podmínek proher, nebo ji vyhrajete, protože jste splnili cíl scénáře (popsaný na kartách scénáře).

Nemoc a smrt

NEMOC

Značky nemoci sledují, kolik obyvatel od každého druhu je nemocných.

Kdykoli nějaký obyvatel onemocní, posuňte odpovídající značku nemoci na ose obyvatelstva o jednu pozici vpřed. Pokud není druh nemocného obyvatele uveden, můžete si vybrat druh u každého takového obyvatele.

Počet nemocných obyvatel nikdy nemůže přesáhnout aktuální počet byvatel daného druhu. Pokud byste měli značku nemoci posunout na pozici za odpovídající značku obyvatel, namísto posunutí značku nemoci otočte.

Pokud značku nemoci otočíte ze strany s injekcí na stranu s lebkou, znamená to, že obyvatel je nyní těžce nemocný, ale žádný další herní efekt to nemá.

Pokud značku nemoci otočíte ze strany s lebkou na stranu s injekcí, jeden obyvatel daného druhu zemře (vizte sekci „Úmrtí“ níže). Rovněž tuto značku nemoci posuňte o jednu pozici zpět (počet nemocných obyvatel se sníží, protože jeden nemocný obyvatel právě zemřel).

Pokud by snížení počtu obyvatel posunulo značku obyvatel na pozici před odpovídající značku nemoci, musíte posunout značku nemoci zpět tak, aby byl počet nemocných obyvatel roven celkovému počtu obyvatel tohoto druhu.

ÚMRTÍ

Pokud jeden z vašich obyvatel zemře, postupujte podle těchto kroků:

1. Posuňte značku mrtvol na ose mrtvol o jednu pozici vpřed. Pokud se značka mrtvol posune na poslední pozici na ose, prohráváte hru kvůli příliš velkému počtu úmrtí.

2. Posuňte odpovídající značku obyvatel na ose obyvatelstva o jednu pozici dozadu. Pokud je odpovídající značka nemoci na vyšší pozici než značka obyvatel nebo pokud obyvatel kvůli nemoci zemřel (značka nemoci se stranou lebky byla otočena na stranu s injekcí), posuňte rovněž odpovídající značku nemoci o jednu pozici dozadu.

3. Vytáhněte si z balíčku obyvatel kartu obyvatele, položte ji lícem nahoru na odkládací hromádku a vyřešte efekt úmrtí, který je na ní napsaný, podle druhu obyvatele, který zemřel. Namísto vytažení karty obyvatele z balíčku může libovolný hráč zahodit kartu obyvatele toho typu, který zemřel. Pokud tak učiní, vyřešte efekt úmrtí napsaný na kartě odhozeného obyvatele.


V každém případě vyřešte co největší část efektu úmrtí na kartě podle svých možností – efekt je vyobrazený ve spodní části karty podle typu obyvatele, který zemřel.



Příklad: Zemře dítě a vytažená karta je „Pauline Grogan“. Aplikuje se efekt úmrtí ve spodní části karty a vy musíte vyčerpat motivaci (pokud je to možné) a pak snížit naději o 2.

Léčba a ošetření obyvatel

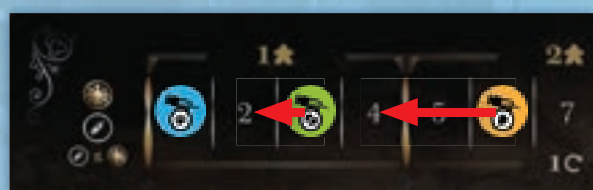
LÉČBA

Různé herní efekty (včetně akcí některých budov) vám umožní vyléčit některé vaše obyvatele. Tyto efekty jsou označeny slovem „Vyléčit“, po kterém následuje číslo, anebo ikonkou léčby .

před kterou je číslo. Toto číslo udává, kolik bodů léčby můžete použít.

Každý bod léčby vám umožní posunout kteroukoli značku nemoci o 1 pozici doleva. Veškeré body léčby, které nemůžete okamžitě použít, propadají.


Poznámka: Značku nemoci otočenou na stranu s lebkou nemůžete posunout na pozici 0 na ose obyvatelstva (těžce nemocného obyvatele je třeba ošetřit, než značku posunete na pozici 0).



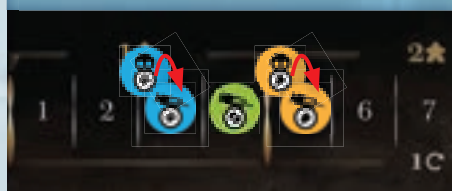
Příklad: Řešíte kartu soumlaku, a jelikož máte aktivní žeton péče, vyřešíte efekt Vyleč 3. Rozhodnete se vyléčit 2 dělníky a 1 dítě.



OŠETŘENÍ

Různé herní efekty (včetně akcí některých budov) vám umožní ošetřit některé vaše obyvatele. Tyto efekty jsou označené slovem „Ošetřit“, po kterém následuje číslo, anebo ikonkou ošetření , před kterou je číslo. Toto číslo udává, kolik bodů ošetření můžete použít.

Každý bod ošetření vám umožňuje otočit značku nemoci ze strany s lebkou na stranu s injekcí, aniž byste museli aplikovat efekt úmrtí. Veškeré body ošetření, které nemůžete okamžitě použít, propadají.



Příklad: Ošetřovna je budova, kterou může použít jen technik. Když ji použije, můžete buď vyléčit až 4 obyvatele, nebo ošetřit až 2 těžce nemocné obyvatele.

Poradci



Hráči se ujímají role jednoho z poradců ve 4 odborných kategoriích: technický poradce, zdravotní poradce, společenský poradce a předák.

Každý poradce má speciální schopnost, kterou má k dispozici pouze přiřazený hráč.

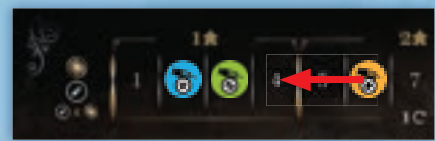
Karty poradce není dovoleno během hry měnit ani vyměňovat s ostatními hráči.

Jak se píše na stránce 22, každé kolo si můžete zvolit jednoho poradce. Schopnost vybraného poradce můžete použít jednou během fáze příprav tak, že vyčerpáte vyznačený žeton naděje.



SÓLOVÁ HRA

Kartu „Výzva k akci“ můžete použít ve fázi příprav a umožní vám vytáhnout si karty obyvatele podle toho, kolik máte momentálně žetonů naděje. Po použití ji odstraňte ze hry.



Příklad: Aktuálně je 6 nemocných dělníků. Během fáze příprav by jeden z nich těžce onemocněl (značka by se otočila na stranu s lebkou). Hráč se zdravotním poradcem tudíž navrhne, aby se v tomto kole použila jeho schopnost. Ostatní hráči souhlasí, takže zdravotní poradce vyčerpá žeton péče a vyléčí 2 nemocné dělníky, v důsledku čehož přesune značku nemoci z pozice 6 na pozici 4.

Karty obyvatel



Karty obyvatel představují speciální jedince schopné jedinečných a hrdinských akcí. Každý obyvatel má následující:

- A -- Jméno
- B -- Druh obyvatele
- C -- Počáteční cena
- D -- Hlavní schopnost
- E -- Efekt úmrtí

Hráči mohou sdílet informace o svých kartách obyvatel s ostatními hráči, ale nemohou si karty obyvatel vzájemně vyměňovat.

Poznámka: Počáteční cena karty obyvatel se aplikuje pouze během přípravy hry.

POUŽÍVÁNÍ SCHOPNOSTÍ OBYVATEL

Karty obyvatel mají schopnosti pro jednorázové použití. Můžete je použít jedním ze dvou způsobů:



1) V rámci hlavní schopnosti:

Při vykonávání akce můžete okamžitě před položením figurky před sebe vyložit kartu obyvatele lícem vzhůru, pokud splňuje následující požadavky:

- Druh obyvatele na kartě musí odpovídat druhu figurky, kterou chcete umístit.
- Akce, kterou vykonáváte, musí být uvedená na kartě. V případě akce „použít budovu“ musíte provádět akci v jedné z budov uvedených na kartě.

Poznámka: Hlavní schopnost karty obyvatele vám může umožnit použít figurku, kterou byste normálně pro zvolenou akci použít nemohli.



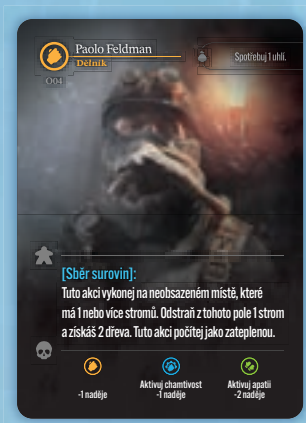
Příklad: Karta „Margaret Ozone“ vám umožňuje vykonat akci „Použití budovy“ jako lékařskou stanicí nebo jako ošetřovnu, i když figurky děti tyto budovy normálně používat nemohou.

Schopnost na kartě zcela nahrazuje normální efekt akce. Jestli je akce zateplená, nebo ne, se určuje jako obvykle.

Na každou provedenou akci můžete zahrát jen jednu kartu obyvatele a každý hráč může během kola zahrát jen jednu kartu obyvatele kvůli její hlavní schopnosti.

Na každou provedenou akci můžete zahrát jen jednu kartu obyvatele a každý hráč může během kola zahrát jen jednu kartu obyvatele kvůli její hlavní schopnosti.

Po vyřešení schopnosti karty si ji nechte před sebou jako připomínku toho, že jste toto kolo zahráli kartu obyvatele kvůli její hlavní schopnosti. Na konci kola kartu přesuňte na odkládací balíček obyvatele.



Příklad: Zahrajete kartu obyvatele „Paolo Feldman“ a položíte figurku dělníka na místo na pole mapy, na kterém je strom. Paolova schopnost vám umožní strom odstranit a získat 2 jednotky dřeva místo normálního efektu akce „Sběr surovin“. Tato akce se počítá jako zateplená, jak je uvedeno na kartě.



2) V rámci efektu úmrtí:

Když obyvatel zemře, libovolný hráč může zahodit 1 kartu obyvatele stejného typu jako obyvatele, který právě zemřel, a vyřešit její efekt úmrtí namísto vytažení náhodné karty obyvatele (vizte sekci „Úmrtí“ na stránce 30).

BALÍČEK OBYVATEL A ODKLÁDACÍ HROMÁDKA

Pokud vám někdy dojde balíček obyvatele, zamíchejte odkládací hromádku obyvatele a vytvořte tak nový balíček obyvatele.

Karty scénářů

Karty scénářů se na začátku hry položí na výhled scénáře. Můžete si kdykoli přečíst kteroukoli kartu scénářů, která je otočená lícem nahoru. Karty scénářů mají na hru velmi výrazný dopad.

EFEKTY SPUŠTĚNÝCH KARET SCÉNÁŘŮ

Některé karty scénářů mají efekty, které se spouštějí v určitých kolech, což naznačuje symbol spouštěče scénáře na kartě. Když se otočí karta scénáře s tímto symbolem (a to i na začátku hry), položte žetony spouštěče scénáře na odpovídající pozice na ose kola.

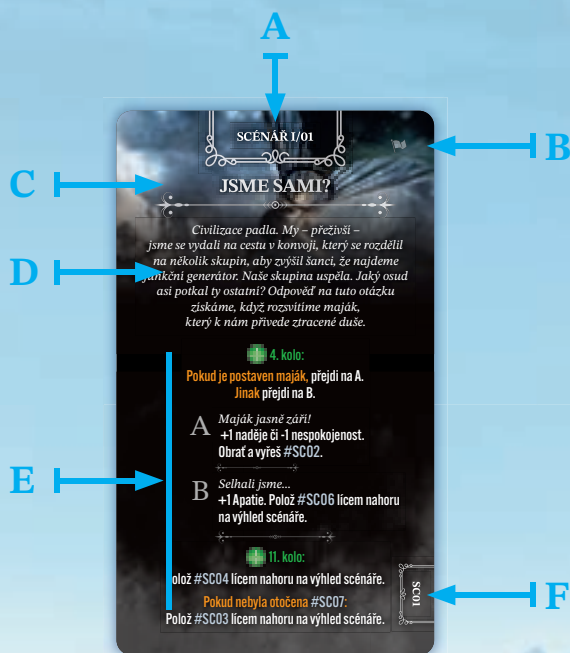
Příklad: Karta scénáře I/01 ukazuje, že by se 2 žetony spouštěče scénáře měly položit na pole 4 a 11 na ose kola.



POPIS KARTY SCÉNÁŘE

- A -- Číslo scénáře a karty
- B -- Edice (základní hra)
- C -- Název
- D -- Příběhový text
- E -- Efekt
- F -- ID karty

Přečtete si rovněž sekci Vysvětlení karet na stránce 34, kde najdete informace o několika složitějších efektech karet.





Karty událostí


Karty událostí (karty rána a karty soumraku) použité ve scénáři se na začátku hry zamíchají do 2 samostatných balíčků, ale používají se podobným způsobem. Jedna karta rána se otočí během každé fáze rána a jedna karta soumraku se otočí během každé fáze soumraku.

Když se otočí karta událostí, přečtěte si ji. Na kartě může být okamžitý efekt, který vyřešte ihned. Na kartě také mohou být očíslované možnosti; v takovém případě si vyberte jednu z dostupných možností a vyřešte její efekty. U některých možností je červeně napsaná podmínka. Takovou možnost si můžete vybrat pouze tehdy, pokud její podmínku splňujete.

Pak kartu buď odstraňte ze hry, nebo ji položte na příslušné místo (podle pokynů na kartě).

 = Odstraňte kartu ze hry (vraťte ji do krabice).
Veškeré zdroje na kartě se přesunou do banku.
Veškeré figurky na kartě se přesunou do zásob.

 = Položte kartu na výhled událostí.

[Žádný symbol] = Týká se pouze karet soumraku. Pokud karta neuvádí jinak, položte tuto kartu na odkládací balíček soumraku (nejvíc vlevo na panelu soumraku, se symbolem ). Později během hry ji můžete znovu zamíchat do balíčku soumraku.

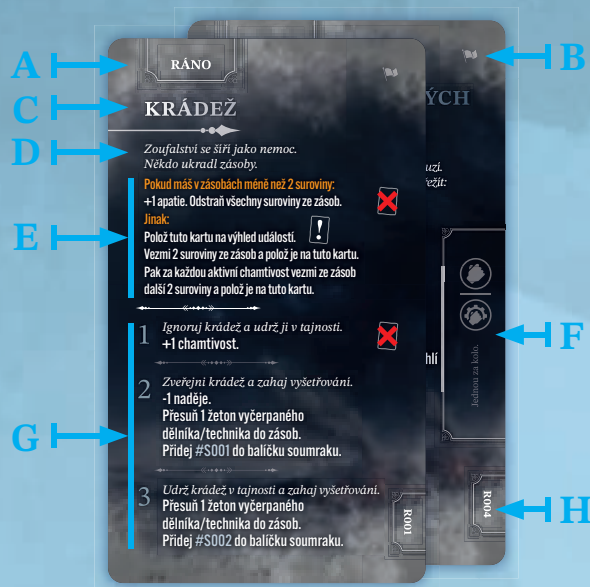
POPIS KARTY UDÁLOSTÍ

- A -- Typ karty
- B -- Edice (základní hra)
- C -- Název události
- D -- Příběhový text

- E -- Okamžitý efekt (pokud je)
Něco, co se stane v okamžiku vytažení karty.
- F -- Oblast speciální akce (pokud je)
- G -- Možnosti reakce na událost (až 3)
Každá možnost obsahuje příběhový text a okamžitý efekt. Některé možnosti mají červeně napsanou podmínku.

H -- ID karty

Přečtěte si rovněž sekci Vysvětlení karet níže, kde najdete informace o několika složitějších efektech karet.



Vysvětlení karet

Tato sekce vysvětluje složitější efekty karet obyvatel, scénáře a událostí.


(Dělník / technik / dítě) umírá: Vizte sekci „Úmrtí“ na stránce 30. Pokud není druh obyvatele uveden, můžete si ho vybrat.


Obyvatel (stejného typu jako ten, jehož kolo je právě aktuální): Druh obyvatele zobrazený nad sloupcem aktuálního kola na panelu kola a rána.

Přidej kartu do balíčku soumraku: Najděte kartu soumraku v krabici podle uvedeného ID karty soumraku (#S se 3 číslicemi). Stejný kód bude v pravém dolním rohu nové karty soumraku. **Aniž byste si novou kar-**

tu soumraku četli, přidejte ji do balíčku soumraku a zamíchejte ho.

Postav budovu zadarmo: Postavte budovu podle normálních omezení, ale neplatte její cenu.

Znič budovu: Zničte nějakou budovu tak, že ji vrátíte na panel budov, nebo na místo pod panelem budov. Nesmíte zničit budovu, která má na sobě červenou značku rozebrání (.

 Karty s touto červenou ikonkou nelze nikdy odhodit v důsledku efektu ani položit na odkládací balíček soumraku.

Polož (blízké/vzdálené) pole mapy: Položte blízké či vzdálené pole mapy, jako byste vykonávali akci „Odklizení sněhu“, přičemž umístíte stromy a suroviny a získáte jídlo jako normálně.

Odeber kartu události ze hry: Najděte kartu události ve výhledu událostí pomocí uvedeného ID karty (#R nebo #S se 3 číslicemi) a odeberte tuto kartu ze hry.

Znovu použij budovu: Vyberte si libovolnou budovu, na které je figurka obyvatele, a vykonajte obvyklou akci této budovy, s úpravami podle případných platných zákonů či technologií (tato akce se počítá jako zateplená).

Znovu použij dělníka: Vyberte si figurku dělníka, kterou jste použili k vykonání akce v tomto kole. Vykonajte

akci na budově, na místě na panelu zásob, nebo na místě na poli mapy, na které se tato figurka dělníka nachází (tato akce se počítá jako zateplená).

Poznámka: Dělníka nemůžete znovu použít na kartách scénáře ani událostí.

FÁZE SOUMRAKU: Postupujte podle uvedených pokynů na začátku každé fáze soumraku.

FÁZE AKCE: Pokud kartu položíte na výhled událostí, můžete použít akci na kartě jako speciální akci během fáze akce (vizte sekci „Speciální akce“ na stránce 27).

OSTATNÍ FÁZE: Postupujte podle uvedených pokynů v příslušný okamžik dané fáze.

Expedice

Na začátku hry se na výhled expedic přidají tři karty expedice. Každá z nich reprezentuje jednu hromádku expedice, na kterou můžete během hry přidávat další karty.

ZAHÁJENÍ EXPEDICE

Pokud chcete zahájit expedici, musíte mít postavený maják. Teprve pak můžete použít akci „Vyslání průzkumníků“.

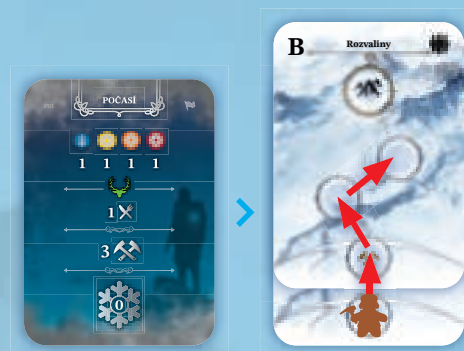
Dokud maják nevylepšíte, budete moci mít jen 1 aktivní expedici (hromádku expedice, na které je průzkumník). Teprve po vylepšení majáku můžete mít až 2 aktivní expedice.

POHYB EXPEDICE

Průzkumníci na hromádkách expedice se pohybují během fáze počasí podle vytažené karty počasí. Číslo v sekci postupu expedice na kartě počasí udává, o kolik polí můžete každého průzkumníka posunout. Každý průzkumník se pohybuje po kulatých polích na kartách expedice v rámci své hromádky expedice podél tečkovaných čar směrem k hornímu poli v horní části karty expedice.

Když průzkumník dojde na poslední (horní) pole své hromádky expedice, musí se hráči rozhodnout, jestli chtějí lokaci přeskočit, nebo prozkoumat.

Poznámka: Přeskočit lokaci můžete pouze na kartě expedice A nebo B, nikoli na kartě C ani na kartě expedice scénáře.



Příklad: Tato karta počasí znamená, že se průzkumníci posunou o 3 pole.

Očekávané odměny

V pravém horním rohu každé karty expedice je ikona, která naznačuje očekávané odměny, jež jsou na této kartě dostupné. Toto je pouze přibližný náznak, skutečné odměny mohou zahrnovat i další věci...



Jídlo
či suroviny:
dřevo, uhlí,
parní jádra



Obyvatelé
(někteří z nich
mohou být
nemocní
či hladoví)

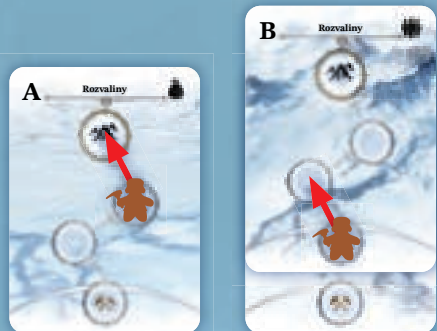


Jídlo,
suroviny
či obyvatelé

PŘESKOČENÍ LOKACE

Pokud se rozhodnete přeskočit lokaci na kartě expedice A nebo B, vytáhněte si kartu expedice z dalšího balíčku (pokud přeskočíte lokaci A, vytáhněte si kartu z balíčku B; pokud přeskočíte lokaci B, vytáhněte si kartu z balíčku C). Kartu položte tak, aby zakrývala většinu předchozí karty expedice, takže zůstane viditelné jen první pole. Pak položte průzkumníka na první (nejspodnější) pole na nové kartě.

Pokud vám zbýval nějaký pohyb, využijte ho na nové kartě.



Příklad: Karta počasí udává, že váš průzkumník se posune o 2 pole. První pole vás přesune na poslední pole na kartě expedice A. Rozhodnete se přeskočit lokaci, takže si vytáhněte kartu z dalšího balíčku (z balíčku B). Touto kartou zakryjete první kartu a svého průzkumníka položíte na první pole nové karty. Pak použijte zbývající pohyb a posuňte se na nové kartě.

PRŮZKUM LOKACE

Pokud se rozhodnete lokaci prozkoumat, položte průzkumníka vedle nejsvrchnější karty expedice na hromádce expedice a otočte kartu na černou stranu. Jiné karty na hromádce neotáčejte.

Pak vyřešte text na černé straně karty. Pokud vám karta nabízí volbu, vyberte si **jednu** možnost a vyřešte ji. Každá možnost nabízí buď akci „Pokračovat“, nebo „Návrat“. Zatímco všechny karty expedic mají jednu či více možností „Návrat“, možnost „Pokračovat“ mají pouze některé.

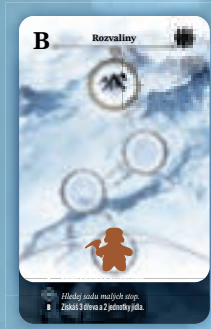


POKRAČOVÁNÍ V EXPEDICI

Pokud se rozhodnete pro možnost „Pokračovat“, postupujte podle těchto pokynů:

1. Nechte kartu expedice otočenou černou stranou nahoru.
2. Vezměte novou kartu expedice z odpovídajícího balíčku (B nebo C – podle symbolu pod šipkou na kartě). Rozšířte hromádku expedice o novou kartu, kterou na tu předchozí položíte tak, aby byla dolní část předchozí karty stále viditelná (část, na které je zobrazená možnost „Pokračovat“). Pak položte odloženého průzkumníka na první pole na nové kartě expedice. Veškerý zbývající pohyb, který tento průzkumník ještě má, propadá.

Poznámka: V rámci možnosti „Pokračovat“ ještě žádné jídlo, suroviny ani obyvatele nezískáte; získáte je až poté, co se průzkumník vrátí.



Příklad: Rozhodnete se pokračovat v expedici a vytáhněte si novou kartu z balíčku B, kterou položíte na předchozí kartu. Pak průzkumníka položíte na začátek nové karty.

Až se tito průzkumníci vrátí, vyřešíte efekty zobrazené ve spodní části původní karty (a všech dalších karet, u kterých jste se rovněž rozhodli pokračovat) a také aktuální karty.



NÁVRAT DO MĚSTA

Pokud se rozhodnete pro možnost „Návrat“, postupujte podle těchto pokynů:

1. Vraťte odloženého průzkumníka do zásob.
2. Vyřešte efekt vybrané možnosti „Návrat“ na aktuální kartě.
3. Vyřešte efekt možnosti „Pokračovat“ u všech ostatních karet na této hromádce expedice, které jsou otočené **černou stranou nahoru**.

Pokud je pod šipkou u zvolené možnosti „Návrat“ zobrazený text „Nové A“, odstraňte hromádku expedice ze hry a začněte novou hromádku expedice tak, že na toto místo položíte novou kartu z balíčku expedice A, bílou stranou nahoru.

Pokud je pod šipkou u zvolené možnosti „Návrat“ zobrazený symbol „B“ nebo „C“, postupujte podle těchto pokynů:

1. Vezměte kartu expedice z balíčku, který odpovídá vyobrazenému písmenu, a odložte ji bokem bílou stranou nahoru.
2. Otočte všechny karty na této hromádce expedice zpět na bílou stranu a položte je na sebe tak, aby bylo vidět první pole každé karty.
3. Položte odloženou kartu tak, aby zakrývala většinu předchozí karty expedice a aby první pole zůstalo viditelné.

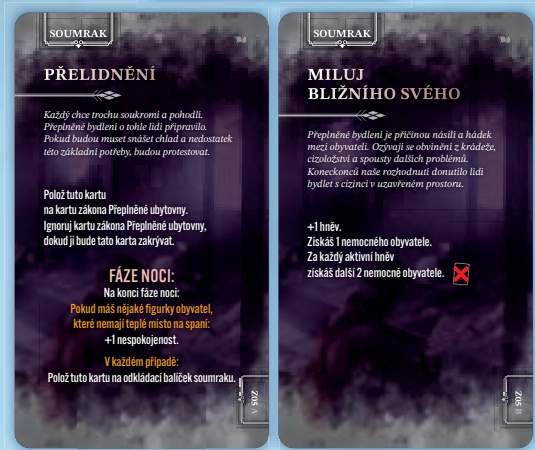


Příklad: Vaši průzkumníci se dostali na poslední pole na své kartě expedice, a když ji otočíte, odhalíte kartu „Tohle není pohádka“. Pokud se rozhodnete vrátit se do města, vrátíte průzkumníka do zásob a získáte 3 jednotky dřeva a 2 jednotky jídla. Pak kartu otočte a položte na ni novou kartu B tak, aby poslední pole předchozí karty zůstalo viditelné.

Karty zákonů

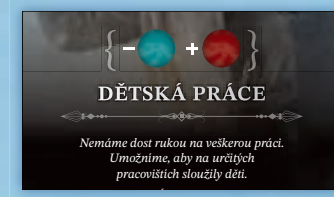
Výhled budoucích zákonů sestává ze 2 hromádek karet: karet zákonů a karet následků zákonů. Na karty zákonů se můžete kdykoli podívat, ale na karty následků zákonů ne.

Akce budovy pódium (předtištěné na poli generátoru) vám umožňuje zavést nový zákon. Když se pro to rozhodnete, vyberte si kartu zákona z výhledu budoucích zákonů a položte ji na výhled zákonů u levého okraje mapy. Zamíchejte 2 karty následků zákonů se stejným identifikačním kódem, jaký měla karta zákona, jednu si náhodně vylosujte, a aniž byste se na ni podívali, zamíchejte ji do balíčku soumraku. Druhou kartu odstraňte ze hry, aniž byste se na ni podívali.



Příklad: Ke kartě zákona „Přeplněné ubytovny“ patří karty následků zákonů „Přelidnění“ a „Miluj bližního svého“.

Když vyhlásíte nový zákon, okamžitě si zvýšte či snižte naději a nespokojenost podle karty zákona.



Příklad: Když vyhlásíte zákon „Dětská práce“, snižte naději a zvýšte nespokojenost.

8 počátečních zákonů je uspořádaných do 4 dvojic: Z01+Z02, Z03+Z04, Z05+Z06, Z07+Z08. Z každé dvojice můžete vyhlásit pouze 1 zákon. Po vyhlášení jednoho z těchto počátečních zákonů odeberte druhou kartu z dvojice ze hry.

Maximálně můžete mít pouze 4 zákony. Po vyhlášení nesmíte zákon zahodit.

POPIS KARTY ZÁKONA

- A -- Typ karty
- B -- Edice (základní hra)
- C -- Odeberte spárovanou kartu zákona podle ID
Po vyhlášení tohoto zákona odeberte spárovanou kartu zákona s tímto ID ze hry.
- D -- Okamžitý efekt (pokud je)
Zvýšte či snižte naději či nespokojenost.
- E -- Název
- F -- Příběhový text
- G -- Efekt (permanentní)
- H -- ID karty + ID karty následků zákonů
Určuje, kterou kartu následků zákonů byste měli náhodně přidat do balíčku soumraku.



Karty technologií

V každé hře máte **4 karty technologií**, které jsou otočené lícem vzhůru. Každá z nich má na sobě na začátku hry neaktivní žeton vývoje.

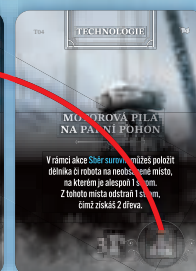
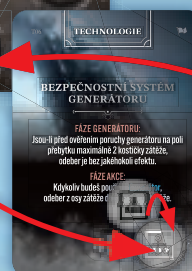
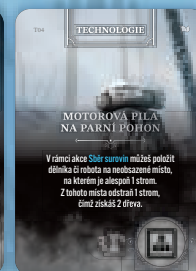
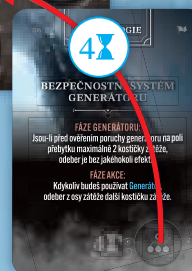
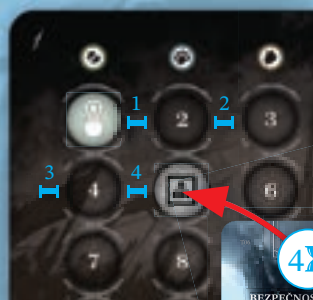
Když postavíte svou první **dílnu**, vyberte si jednu z karet technologií a položte její žeton vývoje na osu kola tolik pozic před značkou kola, kolik je uvedeno na kartě technologie. Pokud by to znamenalo, že žeton vývoje umístíte na ose kola za pozici 15, položte ho místo toho na pozici 15.

Poznámka: Postavení dalších dílen vám neumožňuje položit na osu kola další žetony vývoje; najednou můžete vyvíjet pouze jednu technologii.

Když značka kola dosáhne žetonu vývoje, je vývoj technologie hotový. Žeton vraťte na kartu aktivní stranou nahoru. Nyní tuto technologii můžete používat po zbytek hry.

Vyberte si další technologii s neaktivním žetonem (pokud nějakou máte) a položte ji na osu kola podle stejných pravidel uvedených výše.

Poznámka: Pokud se rozeberou nebo zničí všechny dílny na mapě, vraťte (neaktivní) žeton vývoje na kartu technologie, která na sobě momentálně žeton nemá. Přicházíte o veškerý postup vývoje. Na již vyvinuté technologie to nemá vliv. Pokud postavíte další dílnu, budete moci zahájit vývoj technologie znovu, podle popisu výše.



POPIS KARTY TECHNOLOGIÍ

- A -- Typ karty
- B -- Edice karty (základní hra)
- C -- ID karty
- D -- Název karty
- E -- Efekt (po ukončení vývoje)
- F -- Cena za vývoj (v kolech)
Určuje počet pozic před značkou kola, kam máte položit žeton vývoje.
- G -- Místo pro žeton vývoje
Sem položte během přípravy neaktivní žeton (černou stranou nahoru).
Vývoj technologií vyžaduje dílnu.



Roboti

Roboty můžete vyrábět v **továrně** nebo je získat jinými způsoby.

Když získáte robota, vezměte z banku figurku robota a přesuňte ji do zásob.

Během fáze akce může robot vykonat akci, jako by to byl **dělník**, s následujícími výjimkami:

- Roboti nemohou chodit na expedice.
- Roboty nelze použít na karty událostí, které specificky vyžadují dělníka/technika.

Pokaždé, když použijete robota, musíte spotřebovat 1 jednotku uhlí. Roboti se nepočítají jako obyvatelé, nemohou onemocnět a nepotřebují jídlo ani přístřeší.

*Poznámka: Ve hře je limit 6 robotů.
Pokud už v banku žádní roboti nejsou, nemůžete získat nového. Zároveň pokud vám karta události nařizuje umístit robota a v banku žádný nezbyvá, musíte místo toho vzít jednoho ze zásob.*

Dětský dělník a dětský technik

Během hry můžete získat figurku dětského dělníka nebo dětského technika v závislosti na určitých kartách událostí. Tyto figurky se ve všech ohledech počítají jako figurky dětí, až na to, že je můžete použít k vykonání akce, jako by to byli dělníci nebo technici (podle potřeby).

Příloha – Budovy

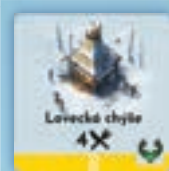
Budovy mají 5 různých barev, které určují jejich úroveň zateplení: [B], [M], [Ž], [O], [Č]



Bílé budovy mají buď okamžitý, nebo pasivní efekt. Na jejich úrovni zateplení nezáleží, protože tyto budovy nenabízejí žádnou akci budov.



Modré budovy jsou zateplené pouze tehdy, pokud jsou v zateplené zóně.



Žluté budovy mají špatnou úroveň zateplení. Jsou zateplené, pokud je značka tepla nad žlutou ikonkou budov na třetím ukazateli tepelné škály (nebo pokud je budova v zateplené zóně).



Oranžové budovy mají průměrnou úroveň zateplení. Jsou zateplené, pokud je značka tepla nad oranžovou ikonkou budov na druhém ukazateli tepelné škály (nebo pokud je budova v zateplené zóně).



Červené budovy mají velmi dobrou úroveň zateplení. Jsou zateplené, pokud je značka tepla nad červenou ikonkou budov na prvním ukazateli tepelné škály (nebo pokud je budova v zateplené zóně).

Budovy mohou mít dvě velikosti: Malé budovy (M) zabírají jedno místo na poli mapy a lze je použít pouze jednou za kolo (položí se na ně jedna figurka), kdežto velké budovy (V) zabírají obě místa na jednom poli mapy a lze je použít dvakrát za kolo (položí se na ně dvě figurky).

SOUSEDNÍ MÍSTA

Některé budovy mají efekty, které se týkají sousedních míst.

Místo na poli mapy sousedí:

- S dalším místem na stejném poli.
- Se všemi místy na polích mapy, která mají společný rovný okraj s tímto místem na poli na mapě.
- S místy na poli generátoru (vizte rámeček vpravo).

Příklad: Tato sběrná stanice 1 sousedí se všemi místy označenými ●.



Místo na poli generátoru sousedí se všemi místy na polích mapy, která mají společný rovný okraj se 3 okraji pole generátoru nejbližší k tomuto místu.



Příklad: Tato sběrná stanice na poli generátoru 2 sousedí s místy označenými ●.

Sousedství s polem generátoru

Pokud má pole mapy společný rovný okraj s polem generátoru, mohou být na poli generátoru 0 až 2 sousední místa.

Příklad:

Sběrná stanice A sousedí se dvěma místy na poli generátoru.

Sběrná stanice B sousedí s jedním místem na poli generátoru.

Sběrná stanice C sousedí s jedním místem na poli generátoru.

Sběrná stanice D nesousedí s žádným místem na poli generátoru.




SOUSEDSTVÍ S OKRAJEM HERNÍ PLOCHY

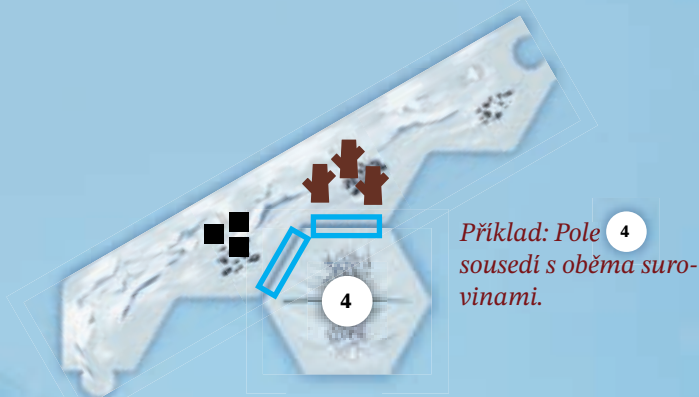
Pole sousedí se všemi surovinami či ložisky na okraji herní plochy, pokud má společný rovný okraj s okrajem herní plochy nejbližším k těmto surovinám či k tomuto ložisku.



Příklad: Pole 3 sousedí s ložiskem uhlí.

VYLEPŠOVÁNÍ BUDOV

Budovu můžete vylepšit tak, že použijete dílnu a zaplatíte cenu za vylepšení budovy (vizte sekci „Dílna“ na stránce 41). Budovy se symbolem  na obou stranách názvu na destičce budovy nelze vylepšovat.



POČÁTEČNÍ BUDOVY

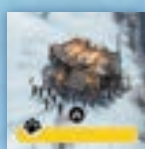


(x1)

[O] Kuchyně (M)

Akce: Utraťte 3 jednotky jídla a zvýšte si naději, nebo snižte nespokojenost.

Nelze vylepšit.



[Ž] Podium (M) [Pouze technik]

Akce: Zaveďte do hry nový zákon (vizte stránku 37).

Předtištěné na poli generátoru.

Nelze vylepšit.

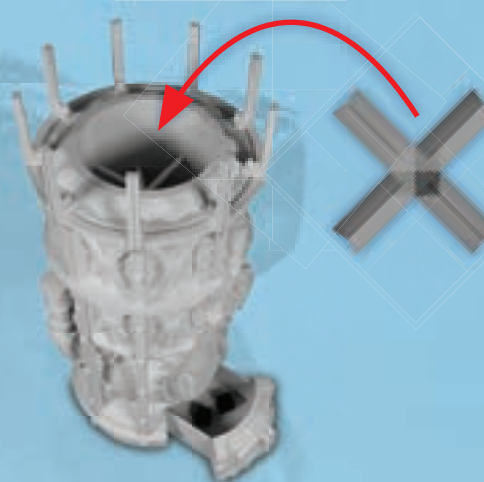


[Č] Generátor (M) [Pouze technik]

Akce: Odeberte 5 zátěžových kostiček z osy zátěže, nebo spotřebujte 1 parní jádro a odeberte z osy zátěže všechny zátěžové kostičky.

Předtištěné na poli generátoru. Lze vylepšit pouze podle popisu vpravo.

Když poprvé během vykonávání akce budovy generátoru spotřebujete parní jádro, položte na generátor součástku vylepšení generátoru. Generátor nyní pravděpodobně udrží víc kostiček uhlí.



ZÁKLADNÍ BUDOVY

MALÉ BUDOVY, JEJICHŽ STAVBA STOJÍ 1 JEDNOTKU DŘEVA:




(x2)

[Č] Dílna (M) [Pouze technik]

Poznámka: Když postavíte svou první dílnu, začnete vyvíjet technologii (vizte sekci „Karty technologii“ na stránce 38).

Akce: Vyberte si dva z následujících efektů (můžete si vybrat stejný efekt dvakrát):

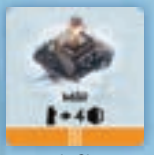
- Vylepšete jednu budovu tak, že zaplatíte cenu za její vylepšení (1 jednotka dřeva, nebo 1/2 parní jádra – podle symbolů pod cenou stavby na panelu budov). Budovu vylepšíte tak, že ji otočíte na druhou stranu. Vylepšenou budovu nelze dále vylepšovat. Budovy se symbolem  na obou stranách názvu na destičce budovy nelze vylepšit.

Poznámka: Nemůžete vylepšit budovu, na které je figurka, lze však budovu vylepšit a pak ve stejném kole tuto vylepšenou budovu použít.

- Posuňte žeton vývoje na ose kola o jednu pozici zpět. Pokud se dostane na značku kola, vývoj této technologie je okamžitě dokončen podle stejných pravidel, jako kdyby žetonu dosáhla značka kola během fáze úsvitu (vizte stránku 19).

Poznámka: Pokud se tak stalo pomocí první ze dvou dílčích efektů dílny, můžete použít druhý efekt k tomu, že posunete nově položený žeton vývoje, pokud budete chtít.

Nelze vylepšit.



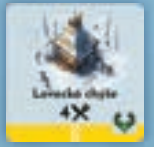
(×3)

[O] Milíř (M)

Akce: Utraťte 1 jednotku dřeva a získáte 4 jednotky uhlí.

[Č] VYLEPŠENÍ:

Akce: Utraťte 1 jednotku dřeva a získáte 5 jednotek uhlí.



(×5)

[Ž] Lovecká chýše (M)

Pasivní: Jeden symbol lovu (poskytuje 1 jednotku jídla v každé fázi počasí).

Akce: Získejte 4 jednotky jídla.

[Č] VYLEPŠENÍ:

Pasivní: Dva symboly lovu (poskytují 2 jednotky jídla v každé fázi počasí).

Akce: Získejte 5 jednotek jídla.



(×4)

[Ž] Sběrná stanice (M)

Akce: Vezměte si 1 jednotku surovin z každého sousedního místa a přesuňte je do zásob.

[Č] VYLEPŠENÍ:

Zvyšuje pouze úroveň zateplení.

MALÉ BUDOVY, JEJICHŽ STAVBA STOJÍ 2 JEDNOTKY DŘEVA:



(×1)

[Č] Továrna (M) [Pouze technik]

Akce: Utraťte 1 parní jádro a získáte 1 robota.

Nelze vylepšit.



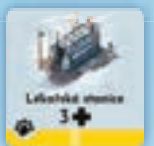
(×3)

[O] Pila (M)

Akce: Odeberte 1 strom ze stejného pole, na kterém je pila, a získáte 3 jednotky dřeva.

[Č] VYLEPŠENÍ:

Akce: Odeberte 1 strom z pole, na kterém je pila, nebo ze sousedního místa a získáte 3 jednotky dřeva.



(×3)

[Ž] Lékařská stanice (M) [Pouze technik]

Akce: Vylečte 3.

[Č] VYLEPŠENÍ:

Akce: Vylečte 4 nebo ošetřete 1.

VELKÉ BUDOVY, JEJICHŽ STAVBA STOJÍ 3 JEDNOTKY DŘEVA:



(×1)

[B] Maják (V)

Pasivní: Aktivní může být až 1 expedice.

[B] VYLEPŠENÍ:

Pasivní: Aktivní mohou být až 2 expedice.



(×2)

[O] Uhelný buchar (V)

Akce: Položte až 3 jednotky uhlí z banku na každé ze 3 různých sousedních míst (celkem položíte až 9 jednotek uhlí). Vybraná místa na sobě buď už musí mít uhlí, anebo na nich nesmí být žádné suroviny, stromy ani budovy. Každé místo má limit 5 jednotek uhlí.

[Č] VYLEPŠENÍ:

Akce: Stejně jako výše, ale zvýšte počet různých sousedních polí, na která položíte uhlí, ze 3 na 4 (celkem položíte až 12 jednotek uhlí).

VELKÉ BUDOVY, JEJICHŽ STAVBA STOJÍ 4 JEDNOTKY DŘEVA A 1 PARNÍ JÁDRO:



(×2)

[O] Ošetřovna (V) [Pouze technik]

Akce: Vylečte 4 nebo ošetřete 2.

[Č] VYLEPŠENÍ:

Akce: Vylečte 5 nebo ošetřete 3.

[O] Vyhřívavý skleník (V)

Akce: Získejte 7 jednotek jídla.

[Č] VYLEPŠENÍ:

Akce: Získejte 9 jednotek jídla.



(×2)

VELKÉ BUDOVY, JEJICHŽ STAVBA STOJÍ 5 JEDNOTEK DŘEVA A 1 PARNÍ JÁDRO:



(×2)

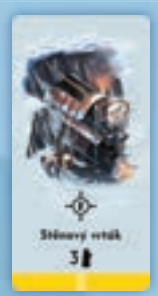
[Ž] Uhelný důl (V)

Lze postavit pouze na poli, které sousedí s uhelným ložiskem na okraji herní plochy.

Akce: Získejte 4 jednotky uhlí.

[Č] VYLEPŠENÍ:

Akce: Získejte 5 jednotek uhlí.



(×2)

[Ž] Stěnový vrták (V)

Lze postavit pouze na poli, které sousedí s nalezištěm dřeva na okraji herní plochy.

Akce: Získejte 3 jednotky dřeva.

[Č] VYLEPŠENÍ:

Zvyšuje pouze úroveň zateplení.

PŘÍSTŘEŠKY:



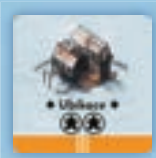
(×8)

[Č] Dům (M)

Stavba stojí 4 jednotky dřeva.

Poskytuje přístřeší pro 2 figurky obyvatel.

Nelze vylepšit.



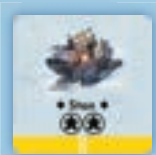
(×8)

[O] Ubikace (M)

Stavba stojí 3 jednotky dřeva.

Poskytuje přístřeší pro 2 figurky obyvatel.

Nelze vylepšit.



(×4)

[Ž] Stan (M)

Stavba stojí 2 jednotky dřeva.

Poskytuje přístřeší pro 2 figurky obyvatel.

Nelze vylepšit.



[B] Trosky (M)

Neposkytuje přístřeší během fáze noci. Nelze postavit.

Nelze vylepšit.

BUDOVY ZPŘÍSTUPNĚNÉ POMOCÍ ZÁKONŮ



(×1)

[O] Dětská opatrovna (M)

Poskytuje přístřeší pro 4 děti.

Nelze vylepšit.



(×1)

[O] Pečovatelna (M)

Akce: Vylečte 2, anebo vylečte 5, pokud vyčerpáte aktivní žeton péče.

Nelze vylepšit.

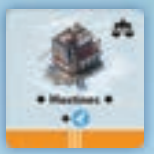


(×1)

[O] Bojová aréna (M)

Akce: Snižuje nespokojenost.

Nelze vylepšit.



(×1)

[O] Hostinec (M)

Akce: Zvyšuje naději.

Nelze vylepšit.

BUDOVY ZÁKONŮ VÍRY:



(×4)

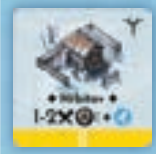
[B] Polní kuchyně (M)

Nelze postavit na poli generátoru.

Pasivní: Každá akce či budova na stejném poli jako polní kuchyně se považuje za zateplenou. Navíc každá

budova, která poskytuje přístřeší na stejném poli jako polní kuchyně, se během fáze noci považuje za zateplenou.

Nelze vylepšit.

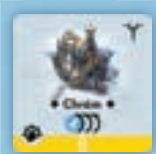


(×1)

[Ž] Hřbitov (M)

Akce: Posuňte ukazatel mrtvol na ose mrtvol o 1 až 2 pozice zpět. Pokud tak učiníte, zvýšte si naději.

Nelze vylepšit.



(×1)

[Ž] Chrást (M) [Pouze technik]

Akce: Aktivujte všechny žetony naděje jednoho typu.

Nelze vylepšit.



(×1)

[Č] Strážci víry (M)

Akce: Táhněte 3 karty soumraku.

Vyberte si jednu, kterou odložíte na odkládací hromádku soumraku, aniž byste vykonali její efekt. Ostatní 2 karty soumraku vraťte do balíčku soumraku a balíček zamíchejte.

Poznámka: Karty s červeným symbolem odkládací hromádky soumraku si vybrat nemůžete (karty společenských rozepří).

Nelze vylepšit.

BUDOVY ZÁKONŮ ŘÁDU:



(×4)

[B] Jáma ve sněhu (M)

Když ji postavíte, posuňte značku mrtvol na ose mrtvol o 1 až 3 pozice zpět.

Nelze vylepšit.



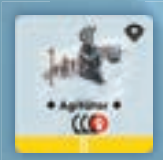
(x1)

[O] **Centrum propagandy** (M)

[Pouze technik]

Akce: Vyberte si libovolnou budovu, na které je figurka obyvatele, a vykonejte akci dané budovy (tato akce se počítá jako zateplená).

Nelze vylepšit.



(x1)

[Ž] **Agitátor** (M)

Akce: Vyčerpejte všechny aktivní žetony nespokojenosti jednoho druhu.

Nelze vylepšit.



(x1)

[Č] **Vězení** (V)

Akce: Snižte hlad o 4. Figurka, která tuto akci vykoná, zůstává během fáze noci ve vězení (pokud je tato budova zateplená, použije ji jako přístřešek; pokud není, figurka onemocní).

Nelze vylepšit.

BUDOVY SPECIFICKÉ PRO SCÉNÁŘE

Efekty budov archa na semena, strážnice, ventilační zařízení, evakuační centrum, továrna na ocel, továrna na parní jádra, knihovna, elektrostatický odlučovač, opravárenská stanice, parní uzly a předsunuté skladiště jsou vysvětlené na určitých kartách scénáře či v Knížce scénářů.

Limity



OBYVATELSTVO

Maximální počet obyvatel každého druhu (dělník/technik/dítě) je 50. Pokud byste měli tento limit překročit, přidejte místo toho obyvatele jiného druhu.

Příklad: Máte 45 dělníků a vyřešíte efekt, který vám přidává 7 dělníků. Přidáte si 5 dělníků, čímž dosáhnete limitu. Pak si můžete přidat 2 techniky, 2 děti, nebo 1 od každého.

ROBOTI

Ve hře je limit 6 robotů. Pokud už v banku žádní roboti nejsou, nemůžete získat nového. Pokud vám karta události nařizuje umístit robota, ale v banku žádný nezbývá, musíte vzít místo toho jednoho ze zásoby.

JÍDLO

Maximální množství jídla, které můžete mít, je 50. Veškeré jídlo, které získáte nad rámec tohoto limitu, propadá.

HLAD

Maximální množství hladu, který můžete mít, je 50. Veškerý hlad, který získáte nad rámec tohoto limitu, ignorujte.

SUROVINY

Dřevo, uhlí a parní jádra jsou neomezené. Pokud vám něco z toho dojde, použijte vhodnou náhradu.

Ocel je omezená počtem komponent ve hře. Veškerá ocel, kterou získáte po dosažení limitu, propadá.

STROMY

Stromy jsou omezené počtem komponent ve hře. Když budete muset přidat na herní plochu strom, ale žádný už vám nezbývá, nepřidávejte na herní plochu žádné stromy.

MÍSTO (NA POLI MAPY):

Každé pole na mapě se skládá ze 2 míst. Na každém místě může být až 5 jednotek surovin jednoho druhu. Na jedno místo nemůžete umístit víc než 1 budovu.



© 2022 11 bit studios S.A. Frostpunk™, 11 bit studios™ a příslušná loga jsou obchodní značky 11 bit studios S.A. Všechna práva vyhrazena.
© 2022 Glass Cannon Unplugged Sp. Z o. o. Všechna práva vyhrazena.

