



V 1.1.5  
Naposledy upraveno 15.4.1983

PROJEKT

# A.R.T.

ZACHRAŇTE UMĚNÍ



Jste členy speciální jednotky ART RESCUE TEAM usilující o nalezení a záchranu kradeného umění. Vaším úhlavním nepřítelem je „Bílá ruka“, prohnilá organizace zodpovědná za odcizení nespočtu uměleckých děl nevyčísitelné hodnoty ze všech koutů světa.

Spolu s týmem plným špiček v oboru budete putovat po celém světě, od Tokia po Rio, od Polynésie po Skandinávii, ve snaze najít kradené umění a vrátit jej právoplatným majitelům. Podaří se vám najít dostatek stop a včas zastavit bezohledné drancování kulturního dědictví?

## PŘEHLED HRY

Projekt A.R.T. je kooperativní hra: všichni hrajete společně proti hře. Každý hráč si na začátku kola dobere 2 karty mise. Poté se hráči dohodnou, jaké karty chtějí zahrát a v jakém pořadí.

Zdroje - palivo, zbraně a vysílačky - všichni sdílíte a jejich pečlivé využití je klíčové. Zdroje budete potřebovat k zahrání karty mise, nalezení stop, pohybu po mapě a boji s Bílou rukou. Pokuste se zachránit všechno umění dřív, než dojdou karty mise v balíčku.

# PŘÍPRAVA HRY

Následující pravidla vás naučí připravit hru na mapě Japonsko na střední obtížnost. Pro přípravu misí na dalších mapách se řiďte jak těmito základními pravidly, tak úpravami pro vybranou mapu. Pravidla pro nastavení obtížnosti hry a složitost jednotlivých map najdete na stranách 4-5.

**1** Mapu Japonska umístěte doprostřed stolu. Každý hráč si vezme figurku, kartu postavy a kostku (vše ve stejné barvě). Každý hráč také dostane **3 žetony zdraví**, které umístí na svoji kartu postavy.

**2** Utvořte společnou zásobu na dodávce: dodávku umístěte poblíž mapy a na patřičná místa dodávky umístěte **3 kanystry paliva**, **3 vysílačky** a **3 zbraně**.

## - INVENTÁŘ -



Obr.	Poč.	- Název -
	72	Karty mise
	1	Destička konce
	5	Černé kostky spojenců
	6	- Materiál hráčů -
		Barevné kostky
		Figurky Karty postav
<b>+ 6 DESEK MAP</b>		
	6	Žluté kanystry paliva
	6	Zelené vysílačky
	6	Šedé zbraně
	25	Růžové zdraví
	40	Figurky agentů Bílé ruky
	8	Umělecká díla
	3	Žetony ztracených měst
	3	Žetony ztracených měst navíc pro Polynésii
		<b>DODÁVKA!</b>



2



příprava hry  
3 hráči  
v Japonsku

- 3 Každý hráč umístí svoji figurku na počáteční město dané mapy (vyznačené ).
- 4  Umístěte 2 agenty Bílé ruky na **každé město** na mapě (včetně počátečního města).
- 5 Všechn zbylý herní materiál, včetně žetonů zdraví a zdrojů, umístěte do takzvaného „inventáře“ na dosah všech hráčů.
- 6 Vezměte všechny karty mise a utvořte z nich balíček. Balíček poté zamíchejte a umístěte poblíž mapy lícem dolů (tzn. vidět bude strana se stopami). Vložte do balíčku destičku konce na 12. kartu odspoda balíčku.



# ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Projekt A.R.T. má **vyšokou znovuhratelnost**, protože je navržen tak, aby se jeho složitost a obtížnost přizpůsobily vašim schopnostem. Ve hře jsou **4 úrovně obtížnosti**.

Doporučujeme začít na střední úrovni obtížnosti.

Pokud chcete připravit hru na určité úrovni obtížnosti, použijte následující úpravu:

- **Snadná:** každý hráč začíná se 4 žetony zdraví.
- **Střední:** každý hráč začíná se 3 žetony zdraví.
- **Vysoká:** každý hráč začíná se 2 žetony zdraví.
- **„Netušili, že to nejde, tak to zkusili“:** každý hráč začíná s 1 žetonem zdraví.



Pozor, protože komunikace a spolupráce jsou ve hře klíčové, bude hra 5 a 6 hráčů náročnější. Důrazně vám doporučujeme nejprve vyzkoušet Projekt A.R.T. ve 2-4 hráčích.

## Druhy uměleckých děl



FILMY



SOCHY



KNIHY



OBRAZY



RELIKVIE



HUDBA



Do této tabulky můžete zapisovat své úspěchy na různých mapách a na různých úrovních obtížnosti!

## Síň slávy!

Za každou prohru na mapě zapište do její kolonky ✘

Za každou výhru na mapě zapište do její kolonky ✔

	Snadná ★	Střední ★★	Vysoká ★★★	Netušili, že to nejde, tak to zkusili!
<b>Příprava hry</b> žeton(y) zdraví pro každého hráče	♥♥ ♥♥	♥ ♥♥	♥♥	♥
<b>JAPONSKO</b>				
<b>EGYPT</b>				
<b>USA</b>				
<b>SKANDINÁVIE</b>				
<b>POLYNÉSIE</b>				
<b>RIO DE JANEIRO</b>				

Mapy v projektu A.R.T. mohou mít také 3 stupně složitosti. Složitost nutně neznamená, že výhra na dané mapě bude více (či méně) náročná. Složitost značí, že se na mapě objevují dodatečná pravidla, která hru mění. Proto vám doporučujeme začít na mapě Japonska a poté postupovat mapami ve stejném pořadí, v jakém jsou napsány v Síni slávy (odshora dolů).

Vaši autoři hry



# PRŮBĚH KOLA

Každé kolo hry má 4 fáze, které probíhají v pevně daném pořadí:

- A - Mise
- B - Pohyb
- C - Boj
- D - Konec kola

## # KLÍČOVÉ INFORMACE

>> Následující informace platí pro všechny fáze.

### >> VAŠE ZDROJE

Mezi zdroje se řadí *kanystry paliva, zbraně a vysílačky*. Zdraví není zdroj. Od každého zdroje je ve hře pouze 6 kusů! Pečlivě rozvrhněte jejich využití!

### >> BĚHEM HRY:

- KDYŽ PLATÍTE ZDROJ, musíte použít zdroj, který je aktuálně dostupný ve společné zásobě na *dobavce*. Zaplacený zdroj vezmete z *dobavky* a vrátíte do inventáře.

KDYŽ UVIDÍTE TENTO SYMBOL:  
VZPOMEŇTE SI NA  
ZLATÉ PRAVIDLO



- POKUD NENÍ DOSTATEK POŽADOVANÝCH ZDROJŮ v zásobě na *dobavce*, smíte nahradit chybějící zdroje svými žetony zdraví. Každým odhozeným žetonem zdraví nahradíte 1 libovolný zdroj. Smíte odhazovat pouze své žetony zdraví, nikoliv zdraví ostatních hráčů. Ovšem pozor, pokud je ve společné zásobě dostatek potřebných zdrojů, nesmíte je nahradit zdravím. Toto je **ZLATÉ PRAVIDLO!**

- POKUD ZÍSKÁVÁTE ZDROJE, vezměte je z *inventáře* a umístěte je do *společné zásoby* na *dobavce*. Pokud již v *inventáři* není některý zdroj, pak daný zdroj nelze získat.

- POKUD ZÍSKÁVÁTE ZDRAVÍ, vezměte si žeton zdraví z *inventáře*. Získaný žeton zdraví smíte umístit na svoji kartu postavy nebo na kartu postavy libovolného spoluhráče, přičemž nezáleží na tom, kde na *mapě* se daný hráč nachází. Na své kartě postavy smíte mít libovolný počet žetonů zdraví. Jediným limitem žetonů zdraví je jejich počet v *inventáři*.

- POKUD ZTRATÍTE ZDRAVÍ nebo jej záměrně odhodíte, viz výše, musíte vrátit do *inventáře* 1 žeton zdraví ze své karty postavy. Ostatní hráči nemohou ztratit ani odhodit zdraví za vás.





DR. BY

CH. BY

A.R.T.

ANS PNE 3.0A.077



SM: 7257-24

ED90-00181A\_P4\_Rev0.3 110711

## A - Mise

Fáze mise sestává ze 2 kroků, kdy budete získávat a hrát karty mise, které vás přiblíží ke splnění vašich cílů.

### >> Plánování mise

Nejprve si každý hráč dobere do ruky 2 karty mise z balíčku. Karty dobírejte jednu po druhé a v libovolném pořadí hráčů (smíte si dokonce dobrat 1 kartu, nechat dobírat ostatní a svoji druhou kartu si dobrat později).

**DŮLEŽITĚ!**

Hráči poté prodiskutují plán dalšího postupu. Ve hře **není žádné pevně dané pořadí průběhu hry. V následujícím kroku každý hráč zahraje 1 kartu mise. Musíte se ale dohodnout, v jakém pořadí tak učiníte.** Během plánování smí hráči volně komunikovat a hovořit o svých kartách, ale nesmějí si je nikdy navzájem ukázat. Mohou ovšem ukazovat jejich rub, na kterém jsou informace o stopách.

Hráči mohou říct například: „Lidi, potřebuju kanystr paliva a pak můžu zahrát hodně silnou kartu. Může to někdo zařídit, než budu hrát?“ „Potřebuju zbraň, jinak ztratím zdraví!“ „Heleďte, jestli musím zahrát jednu ze svých karet, tak se v Tokiu objeví 2 agenti. Akutně potřebujeme vysílačky a spojení!“

**VÁŠ PLÁN V TĚTO FÁZI ROZHODNE O VÍTĚZSTVÍ. NESPĚCHEJTE. CHYTRĚ VYBERTE A NAČASUJTE SVÉ AKCE.**



Kdykoli během této fáze smí hráč zaplatit 1 či více zdrojů (či jeden či více žetonů zdraví ze své karty, pokud zdroje nejsou v zásobě, viz **ZLATÉ PRAVDLO** (♥) ) a za každý zaplacený zdroj si dobrat novou kartu mise. Toto lze provést i tehdy, pokud byla odhalena destička konce.

Jakmile jste rozhodnutí, každý hráč zahraje 1 ze svých karet mise. Samozřejmě během hraní karet smíte i nadále probírat a upravovat plán, ovšem i nadále platí, že každý musí zahrát 1 kartu mise.



## >> Zahrání karty mise

Během tohoto kroku **musí** každý hráč zahrát **právě 1 kartu mise** a celou ji vyhodnotit. Všechny zbylé karty na konci této fáze odhodí na odkládací hromádku poblíž balíčku karet mise. Když zahrajete kartu, vyhodnotte jednotlivé řádky na kartě, odshora dolů.



**1** Zaplatte zdroj vyznačený na prvním řádku.



**2** Umístěte agenty na vyznačená města na druhém řádku.

Za každý symbol města umístěte na dané město 1 agenta.

Některé karty mohou vyžadovat umístění i 2 či 3 agentů na 1 město.

Pokud máte umístit 1 či více agentů na ztracené město, umístěte tyto agenty na pole Bílé ruky (viz Ztracená města na str. 14).

**Pozor, pokud máte umístit agenta, ale nemůžete, protože v inventáři již žádný není, prohráváte hru!**

**3** Získejte zdroje či zdraví vyznačené ve třetím řádku.





### STUPNICE STOP



**4** Získejte *stopy* vyznačené na čtvrtém řádku. Stejně *stopy* jsou také vyznačeny na rubu karet. **Zahranou kartu mise otočte lícem dolů, čímž se z ní stane karta stop.** Karty *stop* umísťujete na sebe tak, aby byly viditelné *stopy* na všech dosud zahraných kartách. Tyto *stopy* tvoří **takzvanou stupnici stop.**

Jakmile jsou na *stupnici stop* **3 stejné stopy, karty s těmito stopami ihned odhodte** ze *stupnice*. Objevili jste *umělecké dílo*. Umístěte *umělecké dílo* na město se stejným symbolem, jako měly ony 3 stejné *stopy*. **Musíte tak učinit, i když pro vás tato situace není výhodná.**



• Smíte objevit i více *uměleckých děl* ve stejném kole, ale vždy jen jedno po druhém, i kdyžby vám odhozené karty *stop* umožňovaly objevit jich více. Jinými slovy, pokud se vám zahráním 1 karty podaří vytvořit 2 sady 3 stejných symbolů, vyberete si pouze 1 z těchto sad, odhodíte její karty a objevíte její *umělecké dílo*.

• Pokud objevíte *umělecké dílo*, které má být umístěno na *ztracené město* nebo na město, kde se *umělecké dílo* již nachází, toto *umělecké dílo* neumísťíte, ale karty i přesto odhodíte.

PRŮBĚH KOLA



## B - Pohyb

Jakmile každý hráč zahrál kartu *mise*, znovu proběhne diskuze. Nyní by hráči měli probrat, kdo, zda a kam pohne svoji figurkou. Opět **není pevně dané pořadí** hry. Hráči se sami dohodnou, jestli a **v jakém pořadí** figurkami pohnou.



Pohyb znamená, že přesunete svoji *figurku* z města, kde stojí, do sousedícího města. Sousedící města jsou propojena cestami. Pohyb není povinný. Smíte zůstat stát na místě. **Pokaždé, když se chcete pohnout z jednoho města do sousedícího města, musíte zaplatit 1 kanystr paliva** (ledaže by pravidla mapy určila jinak). Stejná figurka se smí pohnout i vícekrát za jednu fázi pohybu.



>> **Ztracená města** mají speciální pravidla: Nesmíte se na ně pohnout ani přes ně přecházet (viz Ztracená města na str. 14).

>> Při určování pořadí, v jakém se pohnete, dávejte pozor na dostupné zdroje. Nezapomeňte na **ZLATÉ PRAVIDLO** ❤️: Smíte zaplatit svůj žeton zdraví, pokud se chcete pohnout, ale v zásobě už není *kanystr paliva*. Pokud ovšem v zásobě *kanystr* je, nesmíte zaplatit žeton zdraví.

Jakmile se všichni pohnuli (nebo ponechali svoji figurku stát), máte možnost zachránit objevená *umělecká díla*. Pokud stojí vaše *figurka* ve městě s uměleckým dílem a zároveň v tomto městě **nejsou žádní agenti**, zachráníte *umělecké dílo* z tohoto města. Zachráněné *umělecké dílo* umístěte na nejnižší volné pole (tzn. co nejvíce vlevo) **na stupnici uměleckých děl**. Tím ihned stoupne *úroveň hrozby agentů*.

Stupnice uměleckých děl se a uměleckými díly



## C - Boj

Nyní se můžete rozhodnout, jestli chcete bojovat s agenty ve městě, kde se nachází vaše figurka. Opět **není pevně dané pořadí průběhu hry**, takže se s ostatními domluvte na co **nejlepším pořadí boje**. **V každém městě smí za kolo proběhnout maximálně 1 boj**, i kdyby ve městě stálo více figurek (ovšem více figurek v jednom městě si navzájem pomůže). **Boj není povinný: pokud nechcete, nemusíte bojovat.**

### V KAŽDÉM MĚSTĚ, KDE SE ROZHODNETE BOJOVAT:

- 1** Vyberte velitele. Hráči, jejichž figurky stojí v daném městě, se rozhodnou, kdo z nich bude velitel. Tento hráč ponese následky v případě prohry (viz str. 13).
- 2** Velitel hodí svojí kostkou a všemi odemčenými kostkami spojenců (viz níže). Každý další hráč, jehož figurka stojí ve stejném městě, hodí svojí kostkou.
- 3** Sečtete hodnoty na kostkách - tím určíte silu vašeho týmu v tomto boji.

PŘÍKLAD  
SOUČTU SILY  
V BOJI

$$4 + 5 + 1 + 3 = 13$$

### >> KOSTKY SPOJENCŮ

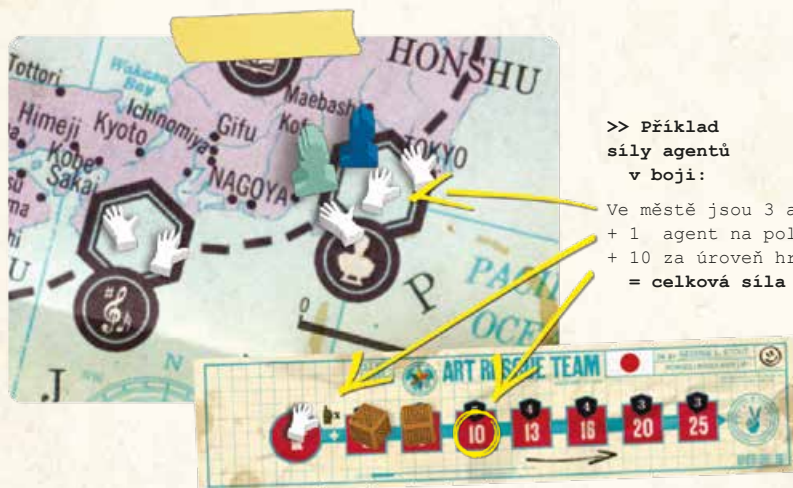
Během kola, i mezi jednotlivými fázemi, se mohou hráči dohodnout, že zaplatí vysílačky za kontaktování spojenců a odemčení jejich kostek. Poplatek vysílaček za odemčení 1 kostky je vyznačen na stupnici uměleckých děl. Vždy se jedná o číslo v symbolu kostky na nejnižším volném poličku (tzn. nejvíce vlevo). Odemčenou kostku vezměte z inventáře a umístěte na vyznačené místo na mapě. Odemčené kostky vám zůstávají až do konce hry. **Nezapomeňte, že pokud vám dojdou vysílačky, můžete riskovat a zaplatit žetony zdraví...**



#### 4 Porovnejte sílu týmu se silou agentů.

Sílu agentů určíte tak, že sečtete následující hodnoty:

- > Počet agentů ve městě, kde boj probíhá.
- > Úroveň hrozby agentů, která je vyznačena na stupnici uměleckých děl. Vždy se jedná o číslo na nejnižším volném políčku stupnice (tzn. nejvíce vlevo).
- > Případně přičtete ještě počet agentů na poli Bílé ruky (viz Ztracená města, str. 14).



>> Příklad  
síly agentů  
v boji:

Ve městě jsou 3 agenti  
+ 1 agent na poli Bílé ruky  
+ 10 za úroveň hrozby  
= celková síla 14

## >> Výsledek boje!



Pokud je vaše síla **vyšší nebo rovna** síle agentů, **vyhráváte tento boj**.

Všechny agenty z města odhodte zpět do inventáře.




**Pozor!** Pokud vyhraje boj ve městě, kde se nachází **umělecké dílo**, **okamžitě toto umělecké dílo zachráníte a umístíte** jej na stupnici **uměleckých děl**. To znamená, že ihned v příštím boji bude vyšší úroveň hrozby. Mějte tento fakt na paměti, když uvažujete o pořadí bojů.







Pokud je vaše síla **nižší** než síla agentů - a pouze pokud je vaše síla nižší - smíte si vybrat kteroukoli z následujících možností:

-  **Odhodte libovolnou kartu ze stupnice stop a přehodte kostky.** Za každý symbol stopy na odhozené kartě můžete přehodit 1 kostku. Pokud byly na kartě 2 symboly stop, musíte vybrat 2 různé kostky a obě naráz je přehodit. Pokud byly na odhozené kartě 2 stopy, ale vy přehodíte pouze 1 kostku, o přebytečný symbol přijdete bez efektu. Tuto možnost můžete vybrat i vícekrát.

*Pokud například odhodíte kartu se 2 symboly stop, ale přehodíte pouze 1 kostku, druhá stopa propadá. Nemůžete s její pomocí přehodit tu samou kostku znovu, ani nesmíte přehodit jinou kostku. Budete muset odhodit další kartu stop.*

-  **Zaplatte 1 zbraň.** Kterýkoli hráč zapojený do boje smí odhodit 1 zbraň ze zásoby (případně 1 svůj žeton zdraví, pokud zbraně nejsou ) a zvýšit tak sílu o 2. Tuto možnost můžete vybrat i vícekrát.

- **Uznejte porážku.** Velitel boje ztratí 1 žeton zdraví a odhodí jej do inventáře.



První dvě možnosti můžete během jednoho boje opakovat a kombinovat (např. zaplatíte zbraň, odhodíte karty a pak uznáte porážku, protože vaše síla je stále nižší a už nechcete v boji spotřebovat další zdroje).

**Pozor!** Pokud jste poraženi, může dojít ke ztrátě celého města (viz Ztracená města na následující straně).



## D - Konec kola

Na konci kola, po fázi *Boj*, zkontrolujte počet agentů ve městech. Pokud je na některém městě **5 a více agentů**, definitivně ovládnou město a toto město je ztraceno. Odeberte agenty z daného města a umístěte na město žeton ztraceného města. **Pozor, pokud máte umístit žeton ztraceného města na město, ale nemůžete, protože v inventáři již žeton není, ihned prohráváte hru.**



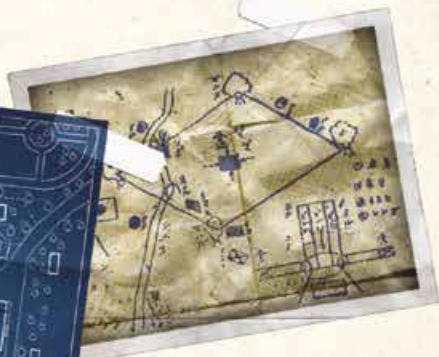
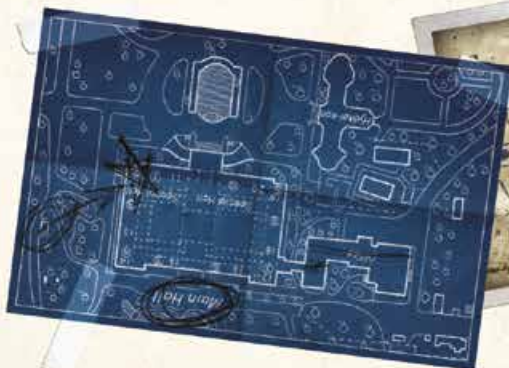
### >> Ztracená města

Ztracená města jsou velmi nepříjemná záležitost. Platí pro ně tato pravidla:

- Pokud máte umístit agenty na ztracené město, umístíte tyto agenty na pole Bílé ruky na mapě (nalevo od stupnice uměleckých děl), takže budou trvale zvyšovat sílu agentů.



- Do ztraceného města nesmíte vstoupit, ani jej překročit během fáze pohyb.
- Pokud se na konci kola nacházíte ve ztraceném městě (protože tam došlo k prohranému boji), **MUSÍTE** se během následující fáze *pohyb* pohnout pryč z tohoto města. Pokud není možné provést pohyb pryč ze ztraceného města (protože vaše figurka je obklíčena ztracenými městy), **okamžitě prohráváte hru.**
- **Nezapomeňte: Pokud nemůžete na mapu umístit žeton ztraceného města, okamžitě prohráváte hru.**



# KONEC HRY

Konec hry může nastat 4 různými způsoby:



>> Jakmile některý hráč přijde o poslední žeton zdraví, **okamžitě prohráváte hru.**



>> Jakmile je odhalena **destička konce**, odstraňte ji a doberte si potřebné karty (pokud si dosud všichni nedobrali obě karty pro toto kolo). Kolo, ve kterém byla deska odhalena, bude posledním kolem hry. Pokud do konce nezachráníte všechna umělecká díla, **prohráváte hru.**



>> Pokud **nemůžete** na mapu umístit agenta nebo žeton ztraceného města (protože v inventáři již žádný není), **okamžitě prohráváte hru.**



>> Jakmile **umístíte umělecká díla na všechna pole stupnice uměleckých děl**, **okamžitě vyhráváte hru.** Díla budou navrácena právoplatným majitelům.

KONEC HRY

## MAPY

Všech 6 map - s výjimkou Japonska - má své speciální úpravy, které lehce mění základní pravidla přípravy hry či jejího průběhu. Pokud je speciální úprava v rozporu se základním pravidlem, řiďte se speciální úpravou.

**Důrazně vám doporučujeme začít s mapou Japonska.** Ostatní mapy nejsou obtížnější nebo jednodušší, ale představují různé výzvy.



>> Příprava hry a průběh kola

Použijte všechna pravidla popsaná na předchozích stranách, zcela beze změn.


# EGYPT



## >> Příprava hry



Umístěte 2 *agenty* na 3 nejjižnější města na mapě (blíže k prameni Nilu). Umístěte 3 *agenty* na zbylá 4 města.

- *Figurky* hráčů umístěte na nejjižnější město .
- Na nejsevernější město (u delty) umístěte *umělecké dílo*.
- Během přípravy hry neumísťujte na společnou zásobu v dodávce žádné *kanystry paliva*.

## >> Průběh kola

Platí všechna základní pravidla a následující úpravy:

- Pokud se hráč pohybuje na jih (proti proudu Nilu), stojí pohyb **po každé cestě 1 kanystr paliva**.
- Pokud se hráč pohybuje na sever (po proudu Nilu), je pohyb **zdarma**.





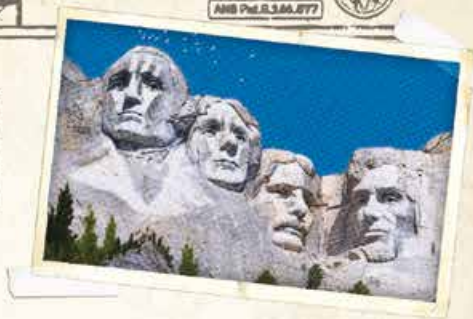
DR. BY	
CH. BY	

A.R.T.  
ANS P&S 35A.877

SM: 725-24




**SPOJENÉ  
STÁTY**



## >> Příprava hry



Během přípravy umístěte 2 *agenty* na každé město, kromě počátečního města: Dallas.

- Umístěte *figurky* hráčů na počáteční město .

## >> Průběh hry

Platí všechna základní pravidla a následující úpravy:

- Když hráč zahraje kartu *mise*, obrátí ji lícem dolů jako obvykle, ale **ponechá ji před sebou na stole.**
- Každý hráč skládá na stole před sebou **svoji vlastní stupnici stop**. Pokud chcete objevit *umělecké dílo*, musíte mít 3 stejné symboly *stop* **na své osobní stupnici**. Protože stupnice *stop* jsou osobní, jsou osobní i přehozy kostek během fáze *boje*. Za vámi odhozenou kartu smíte přehodit pouze svoji kostku a kostku spojence, a pouze pokud jste do *boje* zapojeni.
- Pokud se 2 nebo více hráčů nachází na konci *fáze boje* ve **stejném městě**, **tito hráči mezi sebou mohou volně směňovat libovolné karty stop** ze svých stupnic. Ale pouze tehdy, pokud není **ve městě** žádný *agent*.
- Pokud ukončí hráč svůj pohyb v Dallasu, získá pro tým na konci fáze *pohyb* 1 *zbraň* (umístí ji na *dotávku*).

EGYPT & USA






# SKANDINÁVIE

## >> Příprava hry



Během přípravy umístíte 2 *agenty* na každé město.

- Umístíte *figurky* hráčů na počáteční město .

## >> Průběh hry

Platí všechna základní pravidla a následující úpravy:

- Poplatek za pohyb se odvíjí od druhu cesty, po které se hýbete. Pokud je cesta z červené šňůrky, činí poplatek 2 *kanystry paliva*. Pokud je cesta z béžové šňůrky, činí poplatek 1 *kanystr paliva*.
- **Jakmile zachráníte umělecké dílo z některého města, musíte okamžitě vyhodnotit efekt tohoto města.**

### Seznam efektů měst:

#### Získejte:



2 *kanystry paliva*



2 *vysílačky*



2 *zbraně*

#### Odhodte:



2 *libovolné zdroje*



1 *libovolnou kartu stop*

#### Přidejte:



1 *agenta na všechna města, kromě tohoto*



Pokud máte získat zdroj, ale v *inventáři* již není dostatek tohoto zdroje, daný zdroj nezískáte. Případně získejte alespoň tolik, kolik můžete.

- Pokud máte odhodit zdroj, ale v *zásobě na dodávce* nemáte dostatek, pak musí jeden libovolný hráč nahradit tento zdroj odhozením žetonu *zdraví*.
- Pokud máte ztratit kartu *stop*, ale na *stupnici* žádné karty nejsou, pak se nic nestane.
- Pokud máte kvůli efektu umístit *agenta*, ale v *inventáři* již žádný není, **okamžitě prohráváte hru.**



UNIT

DR. BY

CH. BY

A.R.T.

AMB Pkt. 0.366.077



SM: 7257-24

ED90-00181A\_P4\_Rev0.3 110711

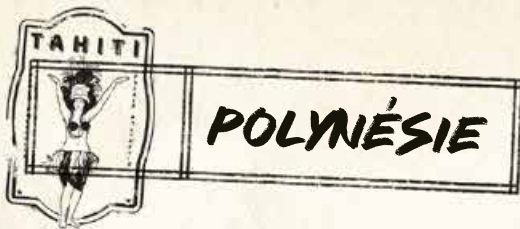


Scale 1:18,200,000  
Swedish Coordinates: Same as standard parallels 60°N


**ART RESCUE TEAM**

6	5	5	4	4	3	3
6	8	10	13	16	20	25

SKANDINAVIE



## >> Příprava hry

- Na ostrovy neumísťujete žádné *agenty*. Na začátku hry budou všichni *agenty* v *inventáři*.
- Umístíte *figurky hráčů* na počáteční ostrov .



Ke 3 běžným žetonům *ztracených měst* přidejte 3 polynéské žetony *ztracených měst*.



## >> Průběh hry

Platí všechna základní pravidla a následující úpravy:

- Svoji **figurkou** smíte pohnout **na libovolný ostrov** za 1 *kanystr benzínu*.
- Na mapě jsou vždy 2 ostrovy od každého symbolu uměleckého díla.
- Když umísťujete *agenty*, **umístěte za každý symbol po 1 agentovi na oba ostrovy s tímto symbolem** (případně 1 agenta na *pole Bílé ruky* za každý ostrov s tímto symbolem, který je *ztracený*).
- **Jakmile získáte 3 stejné symboly stop**, umístěte *umělecké dílo* na libovolný ostrov s daným symbolem.
- **Na obou ostrovech** se stejným symbolem smí být *umělecká díla* (1 dílo na každém ostrově).





# RIO DE JANEIRO



Příprava hry  
 3 hráčů




## >> Příprava hry

- Města se na této mapě nazývají „čtvrť“.



Na začátku hry vezme každý hráč 2 agenty a rozmístí je do libovolných čtvrtí ve městě (oba do stejné, či je rozdělí).


- Umístěte figurky hráčů do počáteční čtvrti uprostřed mapy .

## >> Průběh kola

Platí všechna základní pravidla a následující úpravy:

- Pohyb po přerušovaných červených cestách je zcela zdarma.
- Na této mapě smíte vždy zachránit umělecké dílo pouze z té čtvrti, jejíž symbol odpovídá symbolu pod nejnižším volným polem na stupnici uměleckých děl (nejvíce vlevo). Za tímto účelem budete muset pravděpodobně přesouvat objevená umělecká díla z jedné čtvrti do druhé (viz dále).



- Jako obvykle, smíte zachránit umělecké dílo pouze ze čtvrti, kde se nachází vaše figurka a zároveň zde není žádný agent. Pokud se ovšem nacházíte ve čtvrti s uměleckým dílem, smíte při pohybu vzít umělecké dílo s sebou (bez dalšího poplatku), a to i v případě, že se na čtvrtích (výchozí, cílové či obou) nacházejí agenti.
- Pokaždé, když zachráníte umělecké dílo, umístěte 2 agenty na počáteční čtvrt .
- Jako obvykle platí, že pokud je na konci kola na počáteční čtvrti 5 či více agentů, je ztracena. Umístěte na ni žeton ztraceného města, jako by se jednalo o obyčejnou čtvrt.
- Pokud je ztracena čtvrt, ze které dosud nebylo zachráněno umělecké dílo, **okamžitě prohráváte hru.**


RIO DE JANEIRO



# SÓLOVÁ HRA

Sólová hra používá všechna základní pravidla a následující úpravy:

## Příprava hry

- Vezměte si **1 kartu postavy** a odpovídající figurku.
- Na svoji kartu umístěte **6 žetonů zdraví**, pokud hrajete **střední obtížnost** (vždy dvojnásobek žetonů, než kolik má jeden hráč při hře více hráčů).
- Vezměte **ještě 1 figurku**, která vás bude doprovázet. Toto je váš Spojenec.
- Obě figurky umístěte na počáteční město mapy .
- Zamíchejte balíček karet *mise*, bez divání z něj **odeberte 15 karet** a vraťte je do krabice.
- **Teprve** poté umístěte *destičku konce* na 12 spodních karet balíčku, stejně jako při hře více hráčů.







## Průběh kola

- Dobíráte si **3 karty mise** z balíčku.
- **Vyberte 2 karty mise a zahrajte je**, jednu po druhé. Na konci kola odhodíte zbylou kartu / zbylé karty.
- Vy i váš *Spojenec* se smíte pohybovat odděleně.
- **Za pohyb *Spojence* platíte stejně jako za pohyb lidského hráče** (podle pravidel mapy).
- **Velitelem** boje **smíte být pouze vy**.
- Váš *Spojenec* nemůže bojovat sám.
- Během boje, kdy jste ve stejném městě vy i *Spojenec*, vám *Spojenec* poskytne kostku v barvě své *figurky*. Házíte oběma kostkami.
- *Spojenec* smí zachránit *umělecká díla*, stejně jako *lidský hráč*.





# ČLENOVÉ TÝMU

## SPECIÁLNÍ JEDNOTKA

### Král (sběratel)

Král se v umění vyzná jako snad nikdo jiný na světě. Sám býval lupičem, ale při ošklivě nevydařené loupeži oslepl a rozhodl se změnit svůj život. Říká se, že za tragédii, která jej připravila o zrak, stála právě Bílá ruka. Král je ve volném čase vášnivým šachistou a do svého malého týmu sehnal hrstku expertů se společným cílem: srazit Bílou ruku na kolena, ať to stojí cokoliv.



### Dáma (vědkyně)

Toto zázračné dítě potkal Král na výstavě v Dillí a její vstup do Art Rescue Teamu nevyžadoval dlouhé přemlouvání. I ona se totiž stala obětí Bílé ruky. Dáma je sirotek a geniální plánovač. Byla vůbec prvním, kdo se do týmu přidal, a její služby jsou nedocenitelné.



### Jezdec (akrobatka)

Král na ni narazil v kambodžském vězení. Na zakázku Bílé ruky se pokusila vykrást

Královský palác v Phnômpenh. Tato tajemná lupička pověsila své bývalé řemeslo na hřebík a rozhodla se pomoci Art Rescue Teamu. Moc toho nenamluví a nebojí se ani těch nejkrkolonnějších akrobatických kousků, díky kterým už vyfoukla Bílé ruce nespočet kradeného umění přímo pod nose.





### Střelec (bojovnice)

O Střelci se toho příliš neví. Její krycí jméno je údajně ironický odkaz na cosi temného v její minulosti. Zjevně má společnou minulost s Jezdcem. Někdo tvrdí, že jsou sestry. Nebýt Jezdce, Art Rescue Team by o Střelce možná už dávno přišel.



### Věž (právnička)

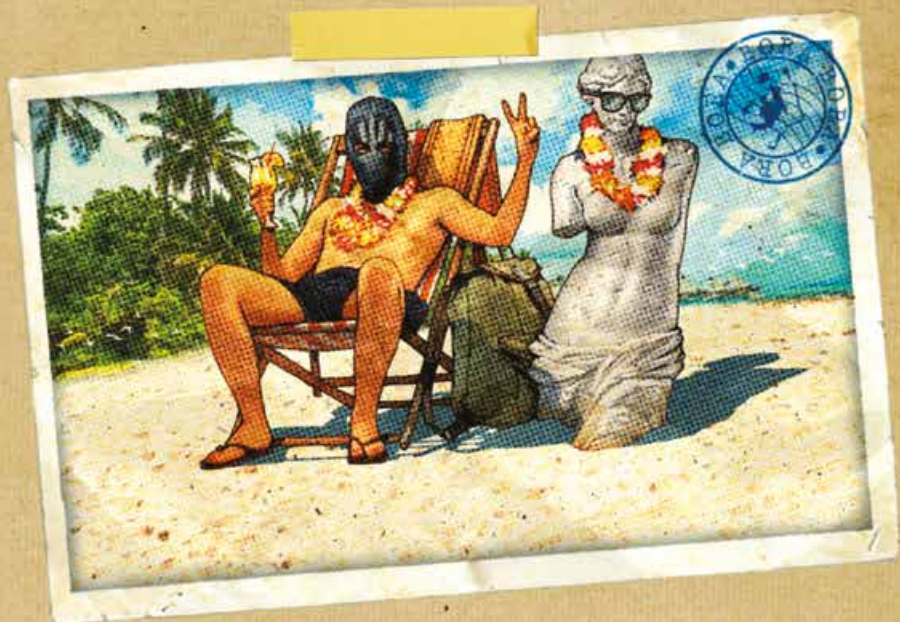
Tato sebevědomá žena si nenechá do ničeho mluvit. Na politické šachovnici si vydobyla respekt, když vytáhla do právního souboje s Bílou rukou. Samozřejmě netrvalo dlouho, než na ni narazil Král a rozhodl se podpořit její politické ambice.



### Pěšec (všeuměl)

Opravař, řidič, kuchtík, barman... Ve své věrné Bibi (starém dobrém VW model T1 plném všemožných užitečností i zbytečností) dokáže Pěšec dovézt Art Rescue Team kankoli, nebo jej naopak rychle dostat ze šlamastiky. Zná každého a všichni znají jeho. Jeho největšími přednostmi jsou: adresář přecpaný kontakty a pořádný splávek...





- Projekt A.R.T.: Zachraňte umění -

Navrhli Florian Sirieix a Benoit Turpin.

Ilustroval Vincent Dutrait.

Původní vydání: Lumberjacks.

**Česká verze hry**

TLAMA games - Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

**Redakce** - Miroslav Tlamicha

**Překlad** → Ondřej Polák

**Korektury** - Marcel Ondrák, Daniela Seigová, Tomáš Tvrdý

**Grafická úprava** - Michal Hubáček