

# Obsah

10 UKLÁDACÍ A ODPADKOVÝ PYTLÍK.....	3
uložení hry:.....	3
načtení hry:.....	3
100 VÍCE O PŘÍPRAVĚ HRY.....	3
balíčky karet:.....	3
žetony a zdroje:.....	3
odpadkový pytlík:.....	4
barevné kotouče:.....	4
101 VÍCE O DOVEDNOSTECH POSTAV.....	4
110 VÍCE O HERNÍM PLÁNU.....	4
skladiště ×5:.....	4
kam lze umístit vybavení:.....	4
pohyb v rámci úkrytu:.....	4
herní plán pro pokročilé hráče:.....	4
150 SPÁNEK:.....	5
155 POKROČILÁ PRAVIDLA VYBAVENÍ A ČTVRTÁ AKCE.....	5
přesun vybavení.....	5
rozebrání vybavení.....	5
čtvrtá akce.....	5
200 VÍCE O FÁZI RÁNA.....	5
karty událostí:.....	5
karty kapitol a úkolů:.....	5
220 VÍCE O STAVECH.....	6
300 VÍCE O FÁZI DENNÍCH AKCÍ.....	6
pohyb po úkrytu:.....	6
výroba vybavení:.....	6
akce:.....	7
akce na kartách úkrytu:.....	7
351 POKROČILÁ PRAVIDLA JEDENÍ/KOČKA/PES.....	7
jezte v libovolné fázi.....	7
snězte kočku nebo psa.....	7
400 VÍCE O FÁZI SOUMRAKU.....	7
500 VÍCE O FÁZI VEČERA.....	8
534 POKROČILÁ PRAVIDLA UKRYTÍ / ZVÝŠENÍ NOSNOSTI / VÝMĚNA LOKACÍ.....	8
ukrytí nálezů v lokaci.....	8
krátkodobé zvýšení nosnosti.....	8
výměna lokací.....	8
600 VÍCE O FÁZI PROHLEDÁVÁNÍ.....	8
zvláštní akce v lokacích:.....	8
karty průzkumu:.....	8
karty nálezů:.....	9
karty mapy:.....	9
hluk:.....	9
karty obyvatel.....	9
smrt všech postav:.....	9
hromádka nálezů:.....	9
krok “vyberte si nálezy”.....	9
610 HERNÍ PLÁN PRO POKROČILÉ.....	9
700 VÍCE O FÁZI NOČNÍCH NÁJEZDŮ.....	10
800 VÍCE O FÁZI ÚSVITU.....	10
karty osudu:.....	10
žetony čekání.....	10
alkohol:.....	10
smrt ve skupině.....	10
ukládací tabulky:.....	10
900 BOJ.....	11
setkání s obyvateli:.....	11
bojové kostky:.....	11

zdatnost:.....	11
výměna zbraně:.....	11
karty osudu:.....	11
žetony nepřátel:.....	11
zbraně nepřátel:.....	11
zranění postav:.....	11
901 OBCHOD.....	11
905 HRANÍ SCÉNÁŘŮ.....	12
909 POKROČILÁ PRAVIDLA LÉKY / ALKOHOL.....	12
přiřazení léků, bylinných léků a obvazů v libovolné fázi.....	12
spotřeba alkoholu v libovolné fázi.....	12

## 10 UKLÁDACÍ A ODPADKOVÝ PYTLÍK

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

### ULOŽENÍ HRY:

- Všechny žetony/zdroje z vašeho skladiště vložte do ukládacího pytlíku. Do ukládací tabulky napište počet a typ žetonů, které se nacházejí ve skladišti  $\times 5$  a také je vložte do ukládacího pytlíku. Do tabulky postav v ukládací tabulce napište jména aktuálně žijících postav a úroveň jejich stavů. Poté vložte karty postav do ukládacího pytlíku a žetony stavů zpátky do krabice. Do ukládací tabulky (pole lokací) napište jména tří aktuálních lokací a jejich karty vložte do ukládacího pytlíku. Na odpovídající pole úkrytu v ukládací tabulce zaznamenejte ta pole, na kterých se stále nachází karty úkrytu (označte je symbolem [x]). Pokud se na některém z polí nachází zbytky suti, označte takové pole značkou [ZS]. Poté vložte všechny karty úkrytu do ukládacího pytlíku (pokud se na plánu nachází více karet stejného typu, není důležité, kde přesně byly – jejich pozice je zaměnitelná). Zapište všechny vyrobené karty vybavení na odpovídající pole úkrytu v ukládací tabulce a vložte tyto karty do ukládacího pytlíku. Všechny žetony mrazu z pole mrazu vložte do ukládacího pytlíku. Do ukládací tabulky vepište názvy karet událostí, které se nacházejí na herním plánu lícem nahoru a vložte je do ukládacího pytlíku. Vraťte všechny karty úkolů do krabice (neměňte jejich pořadí). Vložte balíček nočních nájezdů do ukládacího pytlíku. Zatím nepoužité karty nočních nájezdů (ty, které se zatím do balíčku nedostaly) uložte do krabice. Vložte balíček karet vybavení do ukládacího pytlíku (nesmí se smíchat s kartami vybavení z pole nápadů – ty vraťte zpátky do krabice). Vložte karty poslední záchrany, které jste získali ve fázích úsvitu do ukládacího pytlíku. Označte symbolem [X] v ukládací tabulce žetony zabezdění, kterými jste zakryli díry ve vašem úkrytu. Žetony zabezdění následně vložte do ukládacího pytlíku. Do ukládací tabulky si zapište čísla a zaznamenejte pozici prázdných žetonů (pokud jsou nějaké ve hře). Poté je vložte do ukládacího pytlíku. Vraťte všechny zbývající herní materiál do krabice. Až se ke kampani vrátíte, upravte přípravu hry podle níže popsaných pravidel.

### NAČTENÍ HRY:

- Z ukládacího pytlíku vyndejte všechny herní materiál a postupujte následovně: Položte zdroje/žetony do skladiště a do skladiště  $\times 5$  (podle toho, co je zaznamenáno v ukládací tabulce). Vyložte karty postav a odpovídající žetony stavů (opět podle ukládací tabulky) poblíž herního plánu. Na herní plán vyložte tři karty lokací na pole poznačená v ukládací tabulce. Umístěte karty úkrytu na pole na herním plánu podle ukládací tabulky. Na pole, která jste v ukládací tabulce označili jako [ZS] položte karty zbytků suti. Položte karty vybavení na herní plán na vyznačená pole úkrytu podle ukládací tabulky. Položte zbylé karty vybavení na pole vybavení. Položte žetony mrazu na pole mrazu. Položte karty událostí lícem vzhůru na odpovídající pole podle ukládací tabulky (pokud v předchozí hře nějaké byly). Umístěte balíček nočních nájezdů na příslušné pole na herním plánu. Získané karty poslední záchrany nechte ležet lícem nahoru poblíž herního plánu. Položte žetony zabezdění a prázdné žetony na pole označená v ukládací tabulce (pokud v předchozí hře nějaké byly). Nyní vyndejte z krabice zbývající herní materiál. Položte balíček událostí, balíček úkolů a ostatní balíčky karet na odpovídající pole na herním plánu. Hra je nyní připravená a můžete pokračovat tam, kde jste přestali.

## 100 VÍCE O PŘÍPRAVĚ HRY

### BALÍČKY KARET:

- Karty vybavení a úkrytu nemají na rubu napsáno, do jakého balíčku patří. Během přípravy si proto pozorně prohlédněte schéma v Deníku, abyste dobře určili, kam je umístit.
- Na rubové straně karet vybavení se nachází požadavky pro jejich výrobu. Na lícové straně je obrázek vybavení s popisem akcí (příp. pravidel), které vybavení umožňuje provádět.
- Na rubové straně karet úkrytu je seznam zdrojů, které získáte ve chvíli, kdy konkrétní kartu vyhodnotíte. Během přípravy hry položte tyto karty na herní plán tak, abyste neviděli, se na jejich rubové straně nachází.

### ŽETONY A ZDROJE:

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

kolečko. Červené žetony: samopal, brokovnice, pistole, sekera, nůž, rozbitý samopal, rozbitá brokovnice, rozbitá pistole, zbraňová součástka, nábojnice, kulka. Zelené žetony: konzerva, syrové jídlo, zelenina, čistý líh, pálenka, cigarety, káva, cukr. Šedé žetony: pila, lopata, šperhák, kytara, rozbitá kytara, kniha, elektronická součástka, mechanická součástka, šperky, filtr. Žluté žetony: léky, bylinné léky, obvazy, chemikálie, bylinky. [ Herní materiál můžete do krabice uložit dle vašich preferencí. Je ale výhodné držet čtyři druhy barevných žetonů odděleně v jednotlivých přihrádkách. Až budete hru balit, zajistěte tyto žetony pomocí balíčků karet a herního plánu, takže se vám žetony nepomíchají.

### **ODPADKOVÝ PYTLÍK:**

- Odpadkový pytlík slouží k uskladnění herního materiálu, který byl „odstraněn“ ze hry a nevrátí se zpět do konce kampaně. Opakem jsou žetony „odhozené“, které se pouze odkládají do krabice a mohou se kdykoliv vrátit do hry. Součástí hry jsou dva plastové pytlíky – jeden slouží jako odpadkový, druhý jako ukládací. Pokud se během častého hraní hry opotřebí, nebojte se je vyměnit za nové.

### **BAREVNÉ KOTOUČE:**

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

## **101 VÍCE O DOVEDNOSTECH POSTAV**

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

- Dovedností postav popsáné na kartě je možné použít kdykoliv v souladu s pravidly dané dovednosti.
- Tichošlápek (Arica) – Úroveň hluku může být snížena maximálně na 1.
- Deník (Emilia) – Únava může být zvýšena maximálně na úroveň 4.
- Kutil (Marin) – Pokud hrajete na herním plánu, určeném pokročilým hráčům, můžete tuto dovednost použít na jakémkoliv akčním poli „Porozhlédněte se“. Schopnost se ale nevztahuje na akci „Prohleďte...“.
- Rozstípání dveří (Marko) – Když Marko použije sekeru místo šperháku, po otevření dveří ji neodhazuje.
- Některé dovednosti jsou omezeny na jedno použití během prohledávání. Abyste zaznamenali, že dovednost již byla použita, otočte kartu postavy o devadesát stupňů v libovolném směru.

## **110 VÍCE O HERNÍM PLÁNU**

### **SKLADIŠTĚ ×5:**

- Pole skladiště ×5 umožňuje označit 5 kusů dřeva nebo komponent jediným žetonem. Kdykoliv během hry můžete vyměnit 5 kusů dřeva/komponent z vašeho skladiště za 1 kus dřeva/komponent ve skladišti ×5 a obráceně. Žádné jiné žetony nelze tímto způsobem uskladnit! Pozor: Tento mechanismus umožňuje vytvořit ve hře větší počet dřeva/komponent, než jich skutečně je. Stále ale platí pravidlo, že nemůžete získat víc žetonů, než jich právě je ve společné zásobě. To znamená, že pokud chcete proměnit 1 dřevo/komponentu ze skladiště ×5 na 5 jednotlivých dílků a ve společné zásobě zbyly pouze 3, můžete tuto výměnu provést pouze se ztrátou (tzn. za 5 dřev dostanete pouze 3).

### **KAM LZE UMÍSTIT VYBAVENÍ:**

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

### **POHYB V RÁMCI ÚKRYTU:**

- Pokud si nejste jistí, kam až se mohou postavy v úkrytu pohybovat, podívejte se do ukládací tabulky, kde jsou možné cesty vyznačeny tlustou tmavou čarou.
- Díry blokují horizontální pohyb, i když jsou zakryty žetonem zabezdění.
- Abyste se dozvěděli více o pohybu na herním plánu – viz 300

### **HERNÍ PLÁN PRO POKROČILÉ HRÁČE:**

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

- Pravidlo odstřelovače na herním plánu pro pokročilé hráče se vztahuje na všechny postavy, které vykonávají jakoukoliv akci v nejvyšším patře úkrytu.
- Pravidla na polích úkrytu zakrytých kartami úkrytu (např.: zarostlá zahrada) nejsou v platnosti, dokud není karta úkrytu odstraněna.
- „2× suť“ znamená, že při přípravě hry musíte umístit 2 karty suti na sebe. Během hry musí být odstraněny jedna po druhé.

## 150 SPÁNEK:

- Postava spící v důsledku únavy nemůže dělat nic jiného kromě:
  - akcí „Spěte v posteli“/„Spěte na zemi“ během fáze večera,
  - využití akce „Dejte si šlofíka“ (na kartě postele) během fáze dne (i když má tři černé značky na žetonu stavu),
  - spotřeby jídla a pití,
  - použití léků/bylinných léků/obvazů.
- Při tažení karty osudu během fáze úsvitu nevyhodnocujte povahu takové postavy. Při vyhodnocování scén, které by se měly této spící postavě týkat, rozhodněte (za použití „selského rozumu“), zda by ji měl daný příběh ovlivnit či nikoliv. POZOR: Pokud úroveň únavy postavy vzroste na 4 jako důsledek prohledávání/hlídky/jiné akce, postava tuto akci ještě stačí vykonat.

## 155 POKROČILÁ PRAVIDLA VYBAVENÍ A ČTVRTÁ AKCE

Právě jste objevili 3 skrytá pokročilá pravidla:

### PŘESUN VYBAVENÍ

Postava může použít 1 akci, aby přesunula kartu již postaveného vybavení na jakékoli jiné prázdné pole úkrytu.

### ROZEBRÁNÍ VYBAVENÍ

Postava může použít 1 akci, aby rozebrala kartu již postaveného vybavení. Vraťte kartu zpátky do balíčku vybavení a přidejte žetony a zdroje potřebné k vyrobení této karty zpět do skladiště. Pokud karta vybavení poskytuje bonus za vyrobení (např. židle), při opětovné výrobě jej ignorujte.

### ČTVRTÁ AKCE

Postava, na jejíchž žetonech stavu nejsou žádné černé značky, může za cenu zvýšení úrovně únavy o 2 vykonat čtvrtou, bonusovou, akci.

## 200 VÍCE O FÁZI RÁNA

### KARTY UDÁLOSTÍ:

- Během fáze rána vyhodnoťte vrchní kartu balíčku událostí bez ohledu na to, zda se jedná o kartu události, závěrečné události nebo kartu kapitoly.
- Efekt karet událostí „Humanitární pomoc“ a „Ostřelování“ je spojen s podmínkou týkající se prohledávání:
  - Pokud je jedna z těchto karet tažena jako první karta události v kampani, ignorujte její efekt (žetony mrazu ale přidejte jako normálně).
  - Pokud je jedna z těchto karet tažena jako první karta události po načtení hry a hráči si nepamatují, jestli se během minulé noci účastnili prohledávání, ignorujte její efekt (žetony mrazu ale přidejte jako normálně).
- Karta události „Odstřelovači“: pokud je jedna z postav zasažena, odstraňte tuto kartu ze hry, a pro ostatní postavy se už kostkou nehází.
- Pokud jsou karty „Vzestup zločinnosti“ a „Vlna zločinnosti“ současně umístěny na vrchu balíčku nočních nájezdů, jejich efekt se nesčítá. Stále vyhodnoťte pouze 2 karty nočních nájezdů místo 1.
- Pozor: Následkům některých karet událostí se můžete vyhnout, pokud víte, kdy přijdou do hry. Abyste je mohli předvídat, postavte rádio (karta vybavení) a používejte akci „Naladte zpravodajství“.

### KARTY KAPITOL A ÚKOLŮ:

- Pokud z balíčku událostí vytáhnete kartu kapitoly, vyhodnoťte ji podle pokynů uvedených na kartě. Následně začnete nový den tažením další karty – tentokrát to už bude karta události nebo karta závěrečné události.
- Balíček karet úkolů je složen ze 3 karet a zakončen kartou závěrečného úkolu. Svrchní karta úkolu je přiřazena ke Kapitole I, prostřední ke Kapitole II a karta závěrečného úkolu patří ke Kapitole III. Během hry nemůžete

začít plnit další kartu úkolu, aniž byste splnili tu předešlou. Odměny nebo tresty za splnění, resp. nesplnění požadavků uvedených na kartě úkolu, se vyhodnocují pouze při tažení karty kapitoly, a to i pokud jste úkol už splnili dříve.

- Některé karty úkolů obsahují políčka s čísly (počítadlo průběhu úkolu). Když některou z těchto karet odhalíte, položte žeton úkolu na políčko nejvíce vlevo na dané kartě.
- Kdykoliv během hry můžete odhodit libovolný počet žetonů/zdrojů z vašeho skladiště (nikoli z hromádky nálezů) a zároveň žeton úkolu posunout o odpovídající počet polí na kartě úkolu doprava. Žetony takto spotřebované nelze zároveň prodat nebo jinak použít.
- Jakmile se žeton úkolu dostane na políčko označené zeleným „V“, úkol je splněn (efekt odměny však vyhodnoťte až při tažení karty kapitoly).
- Pozor: Pokud se během kampaně stane, že zemřou všechny počáteční postavy, můžete se vzdát a ukončit hru, protože nebudete schopni splnit závěrečný úkol, ale záleží na vás. Pokud se rozhodnete, že pro vás není důležité úplné vítězství a chcete se pokusit pomoci zbylým postavám přežít do konce války, můžete pokračovat dál.

## 220 VÍCE O STAVECH

- Černé značky na žetonech stavů se nesčítají. To znamená, že pro účely určení toho, které akce jsou nedostupné se počítá pouze žeton s nejvyšším počtem černých značek, kterým postava aktuálně disponuje.
- Pokud vám hra přikazuje zvýšit úroveň daného stavu postavy o 1 a postava má tento stav na úrovni 0 (nemá žádný žeton), obdrží žeton s úrovní 1.
- Pokud únava postavy vzroste na úroveň 4 jako důsledek prohledávání/hlídky/jiné akce, postava tuto akci ještě dokončí. Až následně vyhodnoťte důsledek dosažení únavy na úrovni 4.
- Pokud postava dosáhne úrovně 4 u dvou stavů zároveň (kromě únavy) a každý žeton stavu vám udává vyhodnotit scénu epilogu jiného čísla, vyberte epilog, který vyhodnotíte, náhodně.
- Pokud se úroveň stavu postavy zvýší na 4, nemůžete ji znovu snížit na úroveň 3. Důsledek dosažení úrovně 4 musí být vyřešen okamžitě.
- Žetony stavů úrovně 4 obsahují čísla scén vedoucí k různým epilogům. Pokud berete ze zásoby žeton stavu s číslem 3, neďívejte se na druhou stranu, dokud nebudete muset žeton otočit na úroveň 4.

## 300 VÍCE O FÁZI DENNÍCH AKCÍ

### POHYB PO ÚKRYTU:

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

### VÝROBA VYBAVENÍ:

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

## AKCE:

- Žetony a zdroje nezbytné k provedení akce odhodte ihned, jakmile postavu přidělíte k dané akci.
- Žetony a zdroje získané v průběhu akce jsou přidány do skladiště až po vyhodnocení celé akce.
- Pravidlo „Za každý X > Y“ se nachází na některých kartách vybavení. Umožňuje odhodit „X“ žetonů/zdrojů a za ně si ze zásoby vzít odpovídající počet „Y“ v rámci stejné akce.
- V každé ze tří kol akcí probíhají akce postav současně. Není proto možné použít žetony/zdroje získané z jedné akce na realizaci jiné akce během stejného kola akcí.
- Postava, která se přidala ke skupině, nemůže vykonat svoji akci ve stejném kole akcí, ve které přišla. Zapojit se může počínaje dalším kolem akcí, pokud jí to její stav dovoluje.
- Postavy, které nemohou provádět žádnou akci během některého z kol akcí během fáze denních akcí (kvůli černým značkám na žetonech stavů), můžete přesunout na pole skladiště, aby se na herním plánu nepletly.
- V případě akce „Porozhlédněte se“ na základní straně herní- ho plánu můžete při vyhodnocování hodů žetony komponent a dřeva libovolně kombinovat.
- V jednu chvíli nesmí být na žádné kartě více jak 1 žeton čekání.

## AKCE NA KARTÁCH ÚKRYTU:

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

## 351 POKROČILÁ PRAVIDLA JEDENÍ/KOČKA/PES

Právě jste objevili 2 skrytá pokročilá pravidla:

### JEZTE V LIBOVOLNÉ FÁZI

- Postava může spotřebovat žeton jídla kdykoliv během hry vyjma během vyhodnocení scény nebo boje. Vyhodnocení probíhá stejně jako ve fázi soumraku. Ve fázi soumraku poté však vyhodnoťte hlad jako normálně.

### SNĚZTE KOČKU NEBO PSA

- Pokud se ocitnete v bezvýchodné situaci, můžete se rozhodnout sníst kočku nebo psa: Odstraňte kočku ze hry a přidejte 2 žetony syrového jídla do skladiště. Odstraňte psa ze hry a přidejte 4 žetony syrového jídla do skladiště. Navíc hodte černou kostkou a porovnejte výsledek s empatií všech postav. Pokud je výsledek rovný nebo nižší než empatie dané postavy, zvyšte její úroveň zoufalství o 1. Doufáme, že toto pravidlo nebudete muset nikdy použít.

## 400 VÍCE O FÁZI SOUMRAKU

- Hráči se mohou rozhodnout, že některá z postav nespotřebuje vodu nebo jídlo během fáze soumraku, i když mají tyto zdroje/žetony k dispozici ve skladišti.
- Maximální počet žetonů vody (6) není náhodný – odráží se v něm každodenní potřeba hledání čerstvé pitné vody.

- Pozor: Pokud budete mít během hry problém s nedostatkem jídla, nezapomeňte na možnost obchodovat v některých lokacích, s některými obyvateli nebo návštěvníky. Můžete také vyrobit vybavení, které vám umožní získávat více jídla.  
Pro pokročilá pravidla viz 351.

## 500 VÍCE O FÁZI VEČERA

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

## 534 POKROČILÁ PRAVIDLA UKRYTÍ / ZVÝŠENÍ NOSNOSTI / VÝMĚNA LOKACÍ

Právě jste objevili 3 skrytá pokročilá pravidla:

### UKRYTÍ NÁLEZŮ V LOKACI

- Pokud chcete, můžete jakékoli žetony nebo zdroje, které s sebou vaše postavy nevzaly do úkrytu, schovat v lokaci. Budete tak mít možnost je získat během další výpravy do stejné lokace. Abyste tak učinili, umístěte nalezené žetony na kartu aktuální lokace. Během další návštěvy této lokace hod'te černou kostkou. Padne-li 1–6, odhod'te všechny ukryté žetony/zdroje. Pokud padne 7–10, položte všechny ukryté žetony/zdroje na hromádku nálezů. Je-li karta lokace odstraněna ze hry, společně s ní vra'te všechny zde ukryté zdroje/žetony zpátky do krabice. Pokud máte získat jakékoliv žetony nebo zdroje, které už nejsou k dispozici v krabici, ale jsou ukryté v některé z lokací, musíte si vzít tyto zdroje nebo žetony z karty lokace.

### KRÁTKODOBÉ ZVÝŠENÍ NOSNOSTI

- Každá z postav účastnících se prohledávání, může pro tuto fázi krátkodobě zvýšit svou nosnost o 1 (oproti hodnotě uvedené na kartě postavy), pokud si zároveň zvýší úroveň únavy o 2. Postavy, které mají únavu na úrovni 3 nebo 4, tuto možnost využít nemohou.

### VÝMĚNA LOKACÍ

- Na začátku, nebo na konci fáze prohledávání můžete vrátit 4 karty průzkumu, abyste vyměnili 1 ze 3 lokací položených na herním plánu za novou kartu z balíčku lokací.

## 600 VÍCE O FÁZI PROHLEDÁVÁNÍ

### ZVLÁŠTNÍ AKCE V LOKACÍCH:

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

### KARTY PRŮZKUMU:

- Karty průzkumu v balíčku neznáma mají dvě funkce. Za prvé vyhodnocením karty průzkumu popíšete, co postavy zažívají během prohledávání. Za druhé karty, které nevyhodnotíte (vrátíte je zpět do balíčku průzkumu) představují množství času a snahy, které jste zatím prohledávání obětovali. Čím více karet tímto způsobem obětujete, abyste se pohybovali opatrně, tím menší důkladnost mohou postavy průzkumu lokace věnovat (vyhodnotíte méně karet průzkumu).
- Netradiční umístění slov „NEBO“ a „ABYSTE“ na kartách Průzkumu je záměrné. Je tím vyjádřena možnost volby a důsledku vašich rozhodnutí.. Například:  
I) Můžete ignorovat tuto kartu  
NEBO  
IIa) Prohledejte NÁBYTEK:  
IIa1) Vra'te 2 karty průzkumu.  
NEBO  
IIa2) Zvyšte úroveň hluku o 1 a ověřte úroveň hluku,



## ABYSTE

I Ib) Táhli a vyhodnotili 1 kartu z balíčku nálezů (nábytek).

- Když vyčerpáte všechny karty z balíčku průzkumu, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte nový balíček průzkumu. Pozor – Toto pravidlo neplatí pro balíček neznáma, pouze pro balíček průzkumu!
- Jakákoli akce, vyžadující vrácení karet průzkumu může být provedena pouze tehdy, pokud máte k dispozici karty, jež byste mohli vrátit. Danou akci můžete provést vícekrát (pokud některé pravidlo nebo text scény výslovně neříká opak), vrátíte-li odpovídající množství karet průzkumu.
- Na začátku kroku „Vyberte si nálezy“ ve fázi prohledávání vás Deník instruuje, abyste zamíchali karty průzkumu a obyvatel zpět do příslušných balíčků. To se týká i karet umístěných v balíčku neznáma a na poli pro odhozené karty.

## KARTY NÁLEZŮ:

- Pokud dojde k setkání s obyvateli lokace během vyhodnocování karty nálezů, nejdříve vyhodnoťte kartu obyvatel a až poté se vraťte k vyhodnocení karty nálezů.
- Pokud je zisk nálezů z karty nálezů spojen s následky (efekty karet obyvatel „Civilisté“, „Přeživší“ apod.), můžete se nejdříve podívat, co jste našli a až poté se rozhodnout, jestli si nález ponecháte (a poneseáte následky), nebo jej necháte být.

## KARTY MAPY:

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

## HLUK:

- Úroveň hluku nemůže mít nikdy hodnotu vyšší než 8 a nižší než 1. V případě, že byste měli úroveň hluku zvýšit nad 8, resp. snížit pod 1, ponechte jej na maximální, resp. minimální úrovni. Akce, které po vás vyžadují zvýšení nebo snížení úrovně hluku, můžete vykonávat i pokud již nelze úroveň hluku zvyšovat, resp. snižovat.
- Pokud vám pravidlo umožňuje, abyste ignorovali kartu obyvatel, snižte i přesto úroveň hluku na 1 díky tomu, že mělo dojít k setkání.

## KARTY OBYVATEL

- V případě karty obyvatel „Rebelové“ je možnost směnit 1 pálenku a 1 cigarety volba, jejíž následky jsou popsány dále na kartě. Nicméně následující OBCHOD, v případě, že od rebelů zakoupíte 1 pálenku a 1 cigarety, se řídí základními pravidly a je blíže uvozen scénou 215.
- „Ignorujte tuto kartu“ vykládejte jako: „Zamíchejte kartu zpět do balíčku, aniž byste ji vyhodnocovali.“ Nenahrazujte tuto kartu tažením karty nové!

## SMRT VŠECH POSTAV:

- Pokud všechny postavy účastníci se prohledávání zemřou, viz 266.

## HROMÁDKA NÁLEZŮ:

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

## KROK “VYBERTE SI NÁLEZY”:



- Během kroku „Vyberte si nálezy“ můžete na hromádku nálezů přidat libovolný počet zdrojů (vody, dřev a komponent). Jediné, co vás omezuje, je nosnost postav účastnících se prohledávání. Pro pokročilá pravidla – viz 534.

## 610 HERNÍ PLÁN PRO POKROČILÉ

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

- Pravidlo „Pod palbou odstřelovače!“ na herním plánu pro pokročile se vztahuje na všechny postavy, které vykonávají jakoukoliv akci v nejvyšším patře úkrytu.
- Pravidla na polích úkrytu zakrytých kartami úkrytu (např.: zarostlá zahrada) nejsou v platnosti, dokud není příslušná karta úkrytu odstraněna.
- „2x suť“ znamená, že při přípravě hry umístíte 2 karty suti na sebe. Během hry musí být odstraněny jedna po druhé.
- Pokud během vyhodnování akce „Prohleďte...“ vytáhnete kartu „Dopad na skutečnost“, zamíchejte ji zpět do příslušného balíčku a táhněte kartu novou.

## 700 VÍCE O FÁZI NOČNÍCH NÁJEZDŮ

- Pokud zemřou všechny postavy na hlídce během nočního nájezdu, neznamená to, že by na hlídce nikdo nebyl. Proto v takové situaci nevyhodnocujte scénu 333.
- Pokud můžete snížit škody a zranění o X bodů při vyhodnocování karty nočního nájezdu, musíte se rozhodnout, jak rozdělit tyto body mezi škody a zranění. Např.: Pokud máte možnost snížit škody/zranění celkem o 3 body, můžete snížit škody o 1 a zranění o 2.
- Během vyhodnocování kroku „Vlna zločinu“ musíte přidat 2 karty obyvatel nebo nočních nájezdů (označených červeným rohem) do příslušných balíčků. Zvolená kombinace závisí na vaší volbě. Můžete přidat 2 karty do jednoho z balíčků, nebo po 1 kartě do každého z nich. [ „Ignorujte tuto kartu“ vykládejte jako: „Zamíchejte kartu zpět do balíčku, aniž byste ji vyhodnocovali.“ Nenahrazujte tuto kartu tažením karty nové!
- Pokyn „počínaje těmi nejdražšími“ při vyhodnocování škod čtete jako „od nejdražších k nejlevnějším“. V případě žetonů stejné tržní hodnoty je volba těch, které odhodíte, na vás.
- V průběhu fáze nočních nájezdů považujte následující výsledky hodů bojovými kostkami  a  za minuty.

## 800 VÍCE O FÁZI ÚSVITU

### KARTY OSUDU:

- Pokud karta osudu říká, abyste odhodili léky, bylinné léky nebo obvazy, znamená to, že musíte odhodit všechny požadované žetony z karet všech postav. Není tedy rozumné položit více jak 1 žeton léků, bylinných léků nebo obvazů na kartu 1 postavy.
- Léky, bylinné léky či obvazy, které jste jednou přidělili postavám, už nemohou být přesunuty či odhozeny v jiném případě, než že to přikáže karta osudu.
- „Nejbližší lokace“ označuje kartu lokace, která se nachází na poli herního plánu, u kterého je nejvyšší číslo v zeleném políčku (ta nejspodnější).
- Pokud vám během hry dojdou karty z balíčku lokací, vezměte odstraněné karty lokací z odpadkového pytlíku, zamíchejte je a vytvořte nový balíček lokací.
- Během vyhodnocování povahy postav můžete postupovat v libovolném pořadí (a v každém kole můžete zvolit pořadí jiné).

### ŽETONY ČEKÁNÍ

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

### ALKOHOL:

- Postava s únavou na úrovni 3 může stále vypít pálenku – zvyšte její únavu na úroveň 4.
- Postava s únavou na úrovni 4 už dál nemůže pít alkohol.

### SMRT VE SKUPINĚ

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

### UKLÁDACÍ TABULKY:


- Pokud vám dojdou ukládací tabulky, můžete si stáhnout a vytisknout jejich PDF verzi z internetu nebo použít ukládací funkci v mobilní aplikaci – viz sekci „O pravidlech“ na začátku této knihy. Pro pokročilá pravidla viz 909.

## 900 BOJ

### SETKÁNÍ S OBYVATELI:

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

### BOJOVÉ KOSTKY:

- Symboly pěstí (šedá kostka), nožů (žlutá kostka) a zaměřovače (červená kostka) označují počet udělených zranění. Ostatní symboly na kostkách mají jiný význam, blíže popsany v Deníku (viz Deník: Boj).
- V každém kole útočí všichni účastníci boje najednou. I když se v balení se hrou nachází pouze jedna sada kostek, uvažujte jednotlivé hody, jako kdyby proběhly najednou.
- Symbol  se v boji týká pouze nepřátel. V případě, že je tento symbol výsledkem hodu postavy, počítejte jej jako minutí.

### ZDATNOST:

- Postava může vždy použít svoji zdatnost, kdykoliv hází bojovou kostkou. Nezáleží na tom, v jaké situaci se tak děje (boj, šplhání, plížení apod.). Některé konkrétní karty či scény vás na tuto možnost upozorní, není-li ale výslovně zakázána, smíte ji využít při každém hodu bojovou kostkou.
- Když postava použije svoji zdatnost, aby přehodila kostku, má možnost si aktuální hod zlepšit ale i zhoršit, protože se počítá pouze poslední hozený výsledek.

### VÝMĚNA ZBRANĚ:

- Na začátku každého kola boje může postava nebo nepřítel změnit používanou zbraň, pokud má nějakou jinou u sebe. Například po spotřebování kulek do pistole může v příštím kole boje použít nůž.
- Postavy si v průběhu boje nesmí vyměňovat zbraně mezi sebou. Zbraně svých padlých druhů smí sebrat až po boji, a to jen v případě, že se padlý nepokusil z boje uprchnout – v takovém případě je zbraň ztracena a žeton odhozen.

### KARTY OSUDU:

- Zaseknutá zbraň/Odzbrojení – po skončení boje získá postava zbraň nazpět.
- Uhnutí – karta osudu „Uhnutí“ se vztahuje k postavě nebo nepříteli podle toho, čím hod kostkou zapříčinil tažení karty osudu.

### ŽETONY NEPŘÁTEL:

- Po skončení boje vraťte žetony nepřátel lícem dolů zpátky do krabice.

### ZBRANĚ NEPŘÁTEL:

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

### ZRANĚNÍ POSTAV:

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

## 901 OBCHOD

- Jestliže není možné vyrovnat rozdíl v tržních hodnotách obchodovaného zboží, je tento rozdíl ztracen ve váš neprospěch. Např. pokud obchodník nabízí jen jeden žeton s tržní hodnotou 8 a vy za něj můžete zaplatit pouze žetonem v tržní hodnotě 10, „ztratíte“ tyto 2 body a nemůžete je už získat zpátky. Ve většině případů je nicméně výběr obchodovatelného zboží dostatečně široký a na prodej jsou i předměty s menší hodnotou, které můžete použít k dorovnání hodnoty vašich nabízených žetonů

## 905 HRANÍ SCÉNÁŘŮ

- Scénáře jsou pokročilou variantou hry – vyzkoušejte si je teprve, až budete dobře seznámeni se základními herními mechanismy.
- Scénáře mohou obsahovat scény označené červenou šipkou (neplést se šipkou, která značí změnu vůdce) – tyto scény vyřešte ve chvíli, kdy dojde ke splnění podmínky uvedené v nadpisu konkrétní scény.
- Oba scénáře můžete hrát na základní straně herního plánu i straně určené pokročilým hráčům.
- Scénáře nabízejí kratší, ale přesto velmi náročnou hru. Odehrávají se v pozdější nebo dokonce závěrečné fázi války. Tento fakt ovlivňuje přípravu hry a některá základní pravidla. Pokud scénáře mění staré nebo zavádí nové herní mechanismy, najdete je podrobně popsané na kartě scénáře.

## 909 POKROČILÁ PRAVIDLA LÉKY / ALKOHOL

Právě jste objevili 2 skrytá pokročilá pravidla.

### PŘÍŘAZENÍ LÉKŮ, BYLINNÝCH LÉKŮ A OBVAZŮ V LIBOVOLNÉ FÁZI

- Léky, bylinné léky nebo obvazy můžete postavě přiřadit kdykoliv během hry, vyjma vyhodnocování bojů a scén. • Léky, bylinné léky a obvazy položené na kartu postavy se stále aktivují pouze při vyhodnocení karty osudu během fáze úsvitu v souladu s textem na tažené kartě.

### SPOTŘEBA ALKOHOLU V LIBOVOLNÉ FÁZI

- Postava může vypít pálenku nebo čistý líh kdykoli, vyjma vyhodnocování boje a scén. Efekt požití alkoholu se řídí pravidly popsanými v Deníku (viz Deník: Fáze úsvitu).