

# ESCAPE PLAN

HRA OD VITALA LACERDY | 1 AŽ 5 HRÁČŮ | 25 MINUT NA HRÁČE



VIDEONÁVOD

## ÚVOD

Po úspěšné bankovní loupeži jste se ty a tví kumpáni stáhli do ústraní a jen tak si užíváte života. Většina peněz je poschovávána a zbytek jste investovali do různých podniků ve městě. Vše jde podle plánu, než se policii podaří průlom ve vyšetřování. Tvůj bývalý tým ovládne zmatek, obviňování a hádky. Rozhodnete se každý jít svou cestou a zachránit si kůži na vlastní pěst.

Jsou povolány zvláštní jednotky, které začínají obsazovat možné únikové cesty z města. Teď je tvou jedinou šancí dostat se za každou cenu z města dřív, než bude zcela obklíčeno. Na to ale potřebuješ plán — způsob, který ti umožní nejen bezpečně opustit město, ale také po cestě posbírat co nejvíce peněz z lupy.

Budeš muset požádat o pomoc místní gangy, aby odvedly pozornost. Podplatit sem tam nějakého poldu také není k zahazení, ale něco to bude stát. Pomůže i převlek, ale neošálíš s ním každého. Šanci na úspěšný útěk si můžeš také zvýšit přivedením policie na stopu tvých bývalých kolegů. Ale ostatní budou mít asi stejný nápad...

Utečeš z města s největším balíkem peněz, nebo stihne policie město uzavřít, než se z něj dostaneš?

# PRAVIDLA

TLAM games



# OBSAH

Herní komponenty	3	Krok 1: Cestování	10	Vedlejší akce	18
Příprava herního plánu	4	Doprava	11	Použití karty <b>kontaktu</b>	19
Příprava hráče	5	Metro	11	Použití destičky <b>vybavení</b>	19
Přehled hry	6	Vrtulník	11	Použití destičky <b>pomůcky</b>	19
Cíl hry	6	Krok 2: Únik	12	Provedení <b>první pomoci</b>	19
Přůběh hry	6	Krok 3: Návštěva	13	Použití <b>člena gangu</b>	19
Fáze 1. Příjem	6	Podniky	13	Použití dostupného žetonu <b>výhody</b>	19
Fáze 2. Hlídky	6	Skrýše	14	Žetony <b>výhody</b>	19
Fáze 3. Město	7	Gang	14	Úprava <b>pověsti</b>	21
Fáze 4. Pořadí hráčů	8	Benzínka	15	Útěk z města	21
Fáze 5. Akce hráčů	8	Poliklinika	17	Vyhodnocení	21
Akce	9	Kostel	17	Hra dvou hráčů	22
Odpočinek	9	Nemocnice	17	Sólová hra	23
Pohyb	9	EXIT	17	Tipy	23
Pověst	9	Fáze 6. Nový den	18	Popis destiček, žetonů a karet	24

# TVŮRCI HRY

**Autor hry:** Vital Lacerda  
**Grafická úprava:** Ian O'Toole  
**Vedoucí vývoje:** Paul Incao  
**Hlavní testeři:** Herwin Prem, Julián Pombo, Jun Baik  
**Grafický design a 3D ilustrace:** Ian O'Toole  
**Pravidla a 3D ilustrace pravidel:** Vital Lacerda  
**Anglická pravidla:** Paul Grogan  
**Anglický videonávod:** Paul Grogan  
**Korektura:** Chris Clarke, Hui Sian Richardson, K. Novak, Ori Avtalion, Paul Grogan, Patrick Morrison  
**Projektový manažer:** Alex Soued, Rick Soued



**Český překlad pravidel:** Karel Černý  
**Redakce překladu:** Miroslav Tlamicha  
**Grafická úprava:** TLAMA design  
**Korektury:** Anna Ledecká, Kateřina Voleková  
**Český videonávod:** Petr Čáslava, DeskaFobie



© 2018 FRED Distribution Inc. Všechna práva vyhrazena.  
 © 2019 Český překlad TLAMA games.

www.tlamagames.com | info@tlamagames.com | fb.me/tlamagames



Autor si přeje vřele poděkovat za testovací hraní, komentáře a návrhy:

Alexandre Abreu, Alexandre Bezerra, Alexandre Correia, André Almeida, André Silva, Alex Soued, Adam Wells, Bruno Ribeiro, Cathy Bock, Carlos Paiva, Catarina Sarmento, César Mendes, Chris Giovingo, Cristina Neves, Christophe Gaudin, Christopher Incao, Cristovao Neto, David Bock, David da Silva, Diogo Trindade, Duarte Barbosa, Eduardo Cruz, Eduardo Neto, Elsa Romão, Garry Perrin, Helena Marques, Helena Pereira, Hugo Elias, Ian O'Toole, Jake Blomquist, Jason Grantz, João Madeira, João Martins, João Mendonça, João Quintela, Jorge Graça, Josh Acosta, Kayla Nimis, Lago Ribeiro, Laura Ward, Luca Giordano, Mário Bastidas, Miguel Pascoal, Nathan Morse, Ori Avtalion, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Malcolm King, Michael Varela Da Silva, Nicola Bocchetta, Rand Lemley, Randal Lloyd, Raquel Guiomar, Ricardo Almeida, Ricardo Lebre, Ricardo Trindade, Robert Forrest, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmento, Sara Rodrigues, Shay Rickman, Sofia Passinhas, Susana Batel, Tiago Rebelo, Tim Kirkwood, Vasco Almeida.

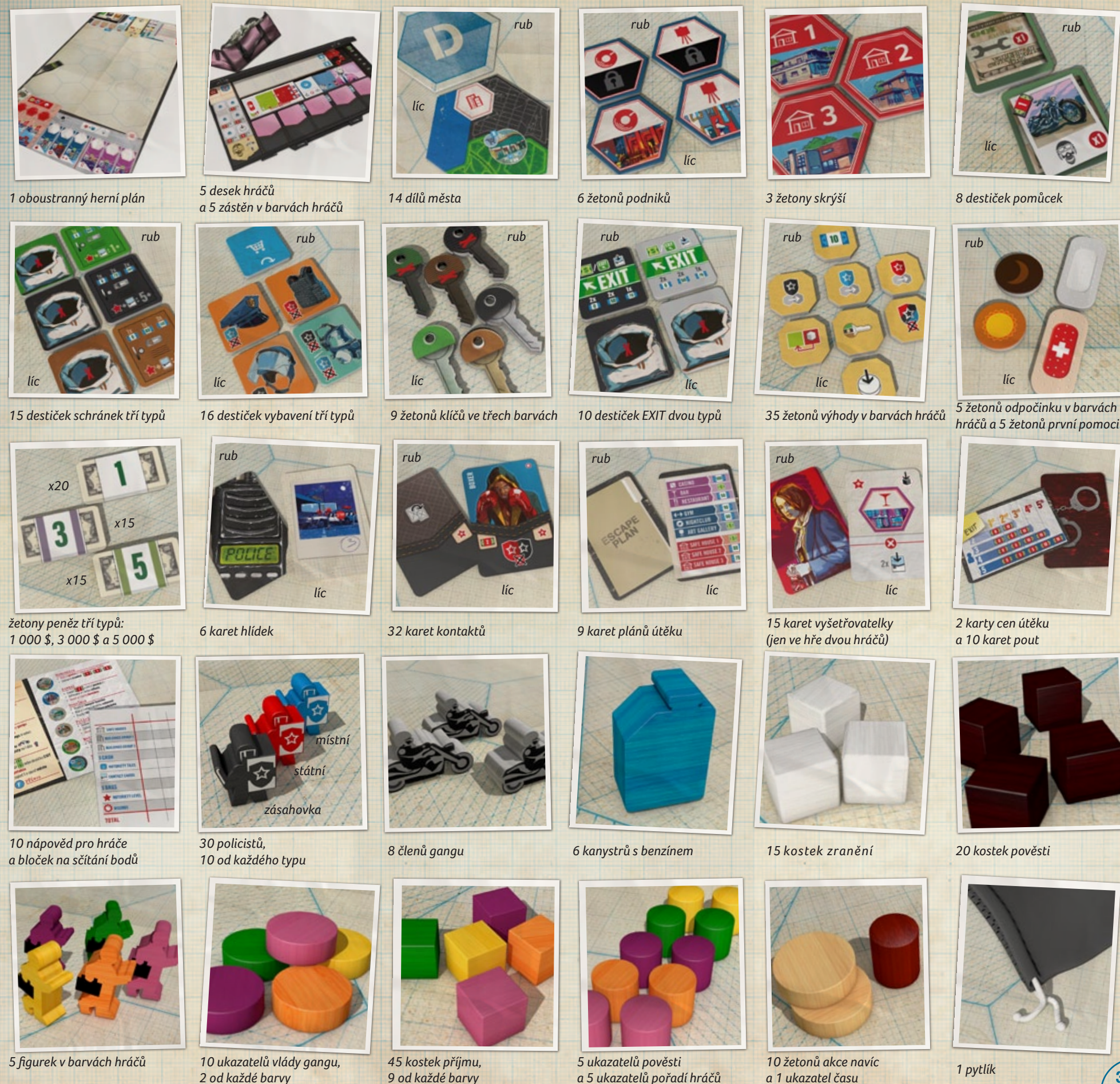
Zvláštní poděkování patří Ianu O'Toolovi za úžasnou kresbu a výtvarné nápady, Paulu Groganovi za mnoho hodin práce na pravidlech a Orimu za orlí zrak při vychytávání chyb v pravidlech.

Mému týmu na discordu děkuji za ohromnou debatu o podobě hry a doporučení. Celé komunitě BGG za jejich podporu a celému týmu EGG za to, že hře věřili. Bez všech těchto lidí by tato hra nevznikla.

S láskou děkuji svým překrásným dcerám Catarině a Inés a mé múze a nejskvělejší přítelkyni, mé ženě Sandře, za jejich trpělivost, podporu, inspiraci a mnoho hodin debat o této hře.

Český překladatel dále děkuje za připomínky, postřehy a návrhy: Jakub Doležal, Matouš Kurz, Lucie Sýkorová, Petra Včeláková.

# HERNÍ KOMPONENTY



# PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

## PŘÍPRAVA MĚSTA

- Umístí hrací desku doprostřed stolu. Ujistí se, že je správnou stranou vzhůru podle počtu hráčů (viz tato značka v oblasti podniků).
- Na vyznačená místa náhodně umístí lícem dolů dva základní díly města. Šipky na zadní straně dílů musí mířit stejným směrem, a to buď nahoru, nebo dolů. Následně otočí oba díly lícem vzhůru tak, abys zachoval jejich vzájemnou orientaci.
- Roztřídí zbylé díly podle písmen na zadní straně. Každou ze čtyř vzniklých hromádek zvlášť zamíchá a umístí je lícem dolů vedle hracího plánu.
- Otočí vrchní díl města každé hromádky (nech je přitom stále na vrchu hromádek).



## PŘÍPRAVA POLICIE

- Zamíchá karty hlídek a náhodně vrát jednu zpět do krabice, aniž by ji někdo viděl. Umístí zbylých pět karet lícem dolů na jejich místo na herním plánu. To je balíček hlídek.
- Umístí všechny policisty do pytlíku a promíchá je.
- Umístí dva náhodné policisty z pytlíku na každý díl města na vrchu hromádek. Následně vytáhne další dva policisty a umístí je na startovní díl města bez nemocnice.
- Pokud jakýkoli díl města (na hracím plánu nebo na hromádce) má na sobě dva policisty stejného typu (barvy), vrát jednoho do pytlíku. Nevytahuj místo něj nového.



## PŘÍPRAVA PODNIKŮ A SKRÝŠÍ

- Umístí všechny žetony podniků a skrýší lícem vzhůru na svá místa na herním plánu (obrázek musí odpovídat typu podniku).
- Umístí náhodně devět klíčů lícem vzhůru na devět polí skrýší.
- Umístí destičky pomůcek na hromádku lícem vzhůru na vyhrazené místo vedle skrýší. Jejich pořadí nehraje roli.
- Roztřídí destičky schránek podle barev. Zamíchá každou hromádku a umístí je lícem dolů na jejich místa na benzínce.
- Roztřídí destičky vybavení podle typu a umístí je lícem vzhůru na odpovídající pole poblíž benzínky. Umístí šest žetonů kanystru s benzinem vedle destiček vybavení.

## DALŠÍ PŘÍPRAVA

- Zamíchá karty kontaktů a umístí je lícem dolů poblíž herního plánu. To je balíček kontaktů. Otočí sedm vrchních karet tohoto balíčku a umístí je lícem vzhůru vedle balíčku, aby byly všechny vidět. To je nabídka kontaktů.

- Umístí šest členů gangu na jejich místo na herním plánu a zbývající dva členy gangu do základny gangu na startovním dílu města.

- Umístí ukazatel času na počáteční pole časomíry.
- Umístí všechny žetony akce navíc, peníze a karty pout vedle herního plánu.

- Rozdej hráčům karty nápovědy a umístí karty cen útěku vedle herního plánu.



## PŘÍPRAVA HRÁČE

Každý hráč si vybere barvu a vezme si příslušnou desku hráče, zástěnu a všechny komponenty ve zvolené barvě.

Umístí svou desku hráče před sebe a rozmístí komponenty podle obrázku výše:

- Umístí svou figurku na nemocnici na herním plánu.



- Umístí svých devět kostek příjmu na své počítadlo příjmů (pole 0 až 8).
- Umístí své tři žetony výhody s obrázkem policejního odznaku lícem vzhůru do inventáře (pořadí nehraje roli).
- Umístí svůj žeton výhody s obrázkem akce navíc na pole pro dostupné výhody za 5 000 \$.
- Umístí své zbývající tři žetony výhody lícem vzhůru na vyznačená místa v adresáři (pořadí nehraje roli).
- Umístí své dva ukazatele vlády gangu na své pole gangu.

*Marvin: Nikdo mi nic neříká. Můžete mě mučit, jak chcete.*  
*Pan Světlý: Mučit tě? To je dobrý nápad. Moc dobrý nápad. To se mi líbí, fakt jo. — Gauneři (1992)*

*S výjimkou peněz jsou veškeré herní komponenty omezené.*



- Umístí žeton první pomoci lícem vzhůru na jeho pole.
- Umístí tři kostky zranění na zelené okénko zranění.
- Umístí svůj žeton odpočinku na jeho místo sluncem vzhůru.
- Umístí čtyři kostky pověsti na pole pod červeným a modrým okénkem pověsti.
- Umístí svou zástěnu před sebe, vezmi si 9 000 \$ a polož je za zástěnu. Tvé peníze by měly zůstat skryté před ostatními hráči v průběhu celé hry.
- Zamíchá balíček karet plánu útěku a rozdej po jedné lícem dolů každému hráči. Zbývající karty vrať do krabice a neďivej se na ně. Každý hráč se může podívat na svou kartu, ale ostatním ji neukazuje až do konce hry.
- Prvním hráčem je ten, kdo jako poslední vykradl banku. Umístí svůj ukazatel pořadí hráče na první pozici pořadníku. Pokračujte ve směru hodinových ručiček v umístování ukazatelů na další volná pole.
- Hráči umístí své ukazatele pověsti na volné dolní pole počítadla pověsti na hracím plánu (pořadí nehraje roli).



## PŘÍPRAVA PRO DVA HRÁČE

*Sandra je zpátky! Zanechala práce v továrně na automobily a rozhodla se pro novou kariéru policejní vyšetřovatelky.*

Během přípravy hry dvou hráčů proved' navíc toto:

- Vyber jednu barvu, kterou nepoužívá žádný z hráčů. Tyto komponenty bude používat Sandra, třetí hráč ovládaný hrou.
- Umístí Sandřinu figurku na díl s nemocnicí.
- Umístí Sandřin ukazatel pověsti na dolní pole počítadla pověsti.
- Umístí Sandřin ukazatel pořadí hráče na třetí pozici pořadníku.
- Umístí čtyři Sandřiny kostky pověsti a devět kostek příjmu vedle herního plánu.
- Vezmi karty vyšetřovatelky, zamíchá je a umístí je lícem dolů vedle herního plánu. Tvoří balíček vyšetřovatelky.



**Poznámka:** Viz pravidla pro hru dvou hráčů str. 22.

Viz komponenty a pravidla pro sólovou hru str. 23.

## PŘEHLED HRY

Escape plan se hraje na tři kola, přičemž každé kolo představuje jeden den. V průběhu každého kola policie obsazuje město, jeho ulice a uzavírá výjezdy.

Hráči ve svém tahu použijí tři až pět akcí k pohybu po městě, získání ukrytých peněz, najímání gangů a k návštěvám obchodů, kde si mohou koupit převleky, otevírají schránky atd. Vlivem těchto akcí roste pověst hráčů, což jim zpřístupňuje nové schopnosti, ale zároveň se dostávají do hledáčku policie.

## CÍL HRY

Třetího dne se hráči pokoušejí opustit město jediným otevřeným výjezdem, ale potřebují mít dostatek peněz, aby za svůj útek zaplatili, jinak jsou zatčeni, nezískávají žádné peníze a nemohou zvítězit.

**Vítězem je hráč, který unikne z města s nejvíce penězi.**

## PRŮBĚH HRY

Každé kolo se skládá z následujících šesti fází:

- 1. fáze příjmu** — Obdržíš peníze z investic a můžeš zaplatit za zpřístupnění výhod.
- 2. fáze hlídky** — Policie začíná uzavírat výjezdy (EXIT).
- 3. fáze města** — Město se postupně odkrývá.
- 4. fáze pořadí hráčů** — Změna pořadí hráčů na zbytek kola.
- 5. fáze akcí hráčů** — Dělí se na pět částí (ráno, odpoledne, večer, noc a úsvit).
- 6. fáze změny dne** — Příprava na další den.

## 1. PŘÍJEM

**Bergman:** Každý chce peníze. Proto je taky máme.  
— *Poslední loupež (2001)*

**Poznámka:** Tuto fázi první den přeskoč.

Každá kostka na počítadle příjmů představuje návratnost z investic do nejrůznějších podniků ve městě. V průběhu hry budeš shromažďovat peníze, které jsi do nich investoval, a tím snižovat svůj příjem.

V této fázi všichni hráči obdrží příjem podle počtu kostek příjmu na svých deskách.

Množství peněz, které dostaneš, je rovno nejnižšímu viditelnému číslu na počítadle příjmů. Na začátku hry je to 9 000 \$, ale jak kostky ubývají, tvůj příjem se snižuje.

### Příklad:

**Pan Bones** má šest kostek na polích příjmů, takže obdrží 6 000 \$ (6 je nejnižší viditelné číslo na jeho počítadle příjmů).



Poté, co hráči obdrží příjem, všichni s pověstí 1 nebo 2 mohou utratit 3 000 \$ za zpřístupnění žetonu výhod (viz str. 19).

## 2. HLÍDKA

Zvláštní jednotky v průběhu hry rozmístují hlídky u výjezdu z města (EXIT). Čtvrtého dne budou uzavřeny všechny, takže musíš uniknout v průběhu třetího dne, dokud je poslední EXIT ještě otevřený.

Vezmi vrchní dvě karty z balíčku hlídek a umísti je lícem vzhůru na příslušné pole herního plánu. Třetího dne otoč poslední zbývající kartu.

Jestliže je na pole hlídek umístěna druhá karta, je tento EXIT tímto uzavřen.

Jestliže je díl města s obrázkem daného EXITu na herním plánu nebo lícem vzhůru na balíčku dílů města, vezmi jeden z balíčků destiček EXIT ležící lícem dolů (je jedno který) a umísti ho na daný díl města tak, aby zakrýval pole s EXITem.

Jestliže díl města s obrázkem daného EXITu není dosud viditelný, umísti jeden balíček destiček EXIT na vršek karet hlídky daného EXITu. Jakmile bude odhalen díl města s daným EXITem, umísti balíček destiček EXIT na jeho vršek.

### Příklad:

Vrchní karta balíčku hlídek je odhalena. Ukazuje číslo 1. Karta je umístěna lícem vzhůru na pole hlídek na plánu. Jelikož je to první karta na tomto poli, nic se neděje. Je odhalena druhá karta a ukazuje číslo 3. Karta je umístěna na pole hlídek 3. Je to již druhá karta na tomto poli, takže EXIT 3 je nyní uzavřen. Protože díl města s obrázkem EXITu číslo 3 je již na plánu, je jeden z balíčků destiček EXIT umístěn na dané pole dílu města.



### Příklad:

Vrchní karta balíčku hlídek je odhalena. Je na ní číslo 2, takže je umístěna na pole hlídek 2. Je to druhá karta na tomto poli, takže EXIT 2 je nyní uzavřen. Díl města s obrázkem EXITu 2 není momentálně na plánu ani lícem vzhůru na žádném z balíčků. Jeden z balíčků destiček EXIT je třeba umístit na vršek karet hlídek EXITu číslo 2. Jakmile se odhalí díl města s EXITem číslo 2, destičky EXITu se přesunou z karet hlídek na pole EXIT daného dílu města.



## 3. MĚSTO

V průběhu hry se pomalu odhaluje podoba města spolu s pozicí policie v jeho ulicích. Využij tyto informace ve svůj prospěch.

Počínaje prvním hráčem a dále podle pořadí hráčů, umístěte jeden nový díl města z nabídky na herní plán, dokud nejsou všechny čtyři díly, které byly lícem vzhůru, umístěny do města. Při hře čtyř hráčů tak každý hráč umístí jeden nový díl. Ve hře s méně hráči se pořadí opakuje, takže někteří hráči umístí více než jeden díl. Při hře pěti hráčů poslední hráč díl neumísťuje.

### Příklad:

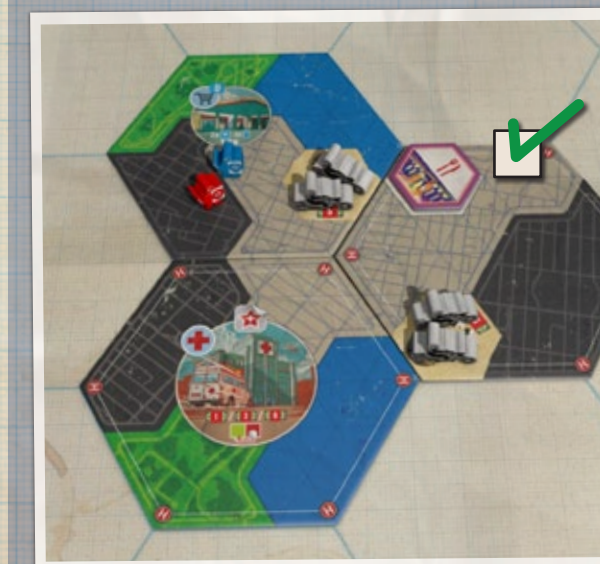
Vinnie, Scar a Claws hrají hru pro tři hráče. Vinnie je první hráč a umísťuje první díl. Scar umísťuje druhý a Claws třetí. Když všichni hráči umístili jeden díl, pořadí se opakuje a Vinnie umísťuje čtvrtý díl.

Nové díly města musí sousedit alespoň se dvěma již položenými díly a musí být natočeny tak, že alespoň jeden z druhů oblastí nového dílu je napojen na tentýž druh oblastí již ležícího dílu města.

**Poznámka:** Oblast a/nebo lokace (viz str. 10) dotýkající se rohem se nepočítají jako sousedící.

**Tip:** Když propojíte více než jeden druh oblastí, usnadníte pohyb hráčů ve městě.

### SPRÁVNÉ UMÍSTĚNÍ



### ŠPATNÉ UMÍSTĚNÍ



Žádný z druhů oblastí na novém dílu nenavazuje na oblast již ležícího dílu města.



Nový díl města nesousedí alespoň se dvěma dalšími.

# OBLASTI

Existují čtyři různé druhy oblastí na dílech města:

1. Černá oblast: Průmyslová
2. Šedá oblast: Obchodní
3. Zelená oblast: Obytná
4. Modrá oblast: Vodní plocha



Při umísťování dílů města platí také následující pravidla:

- Všichni policisté na dílu se přesouvají spolu s ním.
- Jestliže má díl na sobě lokaci **podniku** (A), vyber jeden žeton **podniku** (který dosud neleží na dílu města) a umístí ho na dané pole **podniku**.
- Jestliže má díl na sobě pole **skrýše** (B), vyber jeden žeton **skrýše** (který dosud neleží na dílu města) a umístí ho na dané pole **skrýše**.
- Jestliže má díl na sobě pole **gangu**, umístí sem dva členy **gangu** z jejich oblastí na herním plánu.

Poté, co byly umístěny všechny čtyři díly města, otoč vrchní díl každé hromádky dílů města, čímž vznikne nová nabídka. Následně za každý takto otočený díl města vytáhni dva náhodné policisty z pytlíku a umístí je na vršek každého dílu.

Jakmile jsi umístil všechny policisty na příslušné díly, zkontroluj, zda na nějakém dílu nejsou dva policisté stejného typu. Pokud ano, vrať jednoho zpět do pytlíku (nevytahuj za něj náhradního).



# 4. POŘADÍ HRÁČŮ

Pořadí hráčů se mění v závislosti na pozici ukazatelů pověstí každého hráče.

Hráč s nejvyšší pověstí začíná jako první hráč neohledně na předchozí pozici. Hráč s druhou nejvyšší pověstí je druhý a tak dále v pořadí podle klesající pověstí.

V případě remízy se vzájemné pořadí hráčů otočí. To znamená, že jelikož první den mají všichni stejnou pověst, poslední hráč bude první a tak dále.

## Příklad:

1. Ve hře čtyř hráčů je současné pořadí: **Claws**, **Vinnie**, **Scar** a **Ruby**. **Scar** má nejvyšší pověst a **Claws**, **Vinnie** a **Ruby** mají všichni shodně nejnižší.
2. Pořadí hráčů je: **Scar**, pak **Ruby**, **Vinnie** a **Claws**.



# 5. AKCE HRÁČŮ

Tato fáze je rozdělena do pěti částí: ráno, odpoledne, večer, noc a úsvit.

V každé části dne hráči vykonávají každý jednu akci podle svého pořadí (a jakékoliv množství vedlejších akcí). Následně se upraví počítadlo pověstí, rovněž podle pořadí hráčů.

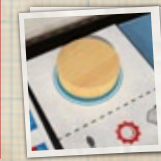
Ukazatel času se posouvá na počítadle času a označuje, jaká je část dne a zda hráči vykonávají své akce nebo upravují svou pověst.

Všichni hráči musí vykonat jednu akci během rána, odpoledne a večera. Tahy v průběhu noci a úsvitu jsou volitelné a vyžadují použití žetonů akce navíc.

Budete tedy každý den vykonávat tři až pět akcí. Jediný případ, kdy můžete vykonat méně než tři akce, je během třetího dne, kdy byste měli uniknout z města. Jakmile to uděláte, nebudete již na tahu.

Během každé noci se každý hráč postupně podle pořadí rozhoduje, zda chce, nebo nechce odhodit jeden ze svých žetonů akce navíc, aby mohl v této části dne hrát. Pokud tak učiní, nejprve dokončí svůj tah, teprve poté se rozhoduje následující hráč, jestli udělá totéž, nebo ne. Jakmile všichni hráči vykonali své akce, upraví se počítadlo pověstí jako obvykle.

Úsvit se řeší stejně. Je možné použít žeton akce navíc za úsvitu (i když jsi tak neučinil v noci).



**Poznámka:** Abys mohl použít žeton akce navíc a uskutečnit svůj tah v noci a/nebo za úsvitu, musíš mít žeton před danou částí dne.

# AKCE

Během první poloviny každé části dne vykonává každý hráč jednu akci. Vybrat si musíš jednu z těchto: **odpočinek** nebo **pohyb**.

## ODPOČINEK



Když se rozhodneš odpočívat, proved následující kroky:

1. Otoč svůj žeton **odpočinku** stranou s měsícem vzhůru. Pokud je již žeton takto otočený, nemůžeš odpočívat.
2. Poté otoč zpět všechny použité karty **kontaktů** a destičky **vybavení** na své desce hráče spolu s žetonem **první pomoci**. Jsou nyní opět k dispozici.
3. Zpřístupni si libovolný nedostupný žeton **výhody** na své desce. To uděláš tak, že ho přesuneš na volné pole s nejvyšší uvedenou cenou na levé straně tvé desky hráče. Jestliže nemáš

volné pole, odhoď ho namísto toho do krabice (viz žetony **výhody** str. 19).

**Poznámka:** Můžeš odpočívat jednou za den (maximálně třikrát za celou hru). Při **odpočinku** můžeš provádět **vedlejší akce**.

## POHYB

Když se rozhodneš pro **pohyb**, proved následující kroky v tomto pořadí:

1. **CESTOVÁNÍ**
2. **ÚNIK**
3. **NÁVŠTĚVA**

Když používáš **pohyb**, můžeš uskutečnit jakékoliv množství vedlejších akcí. To jsou dodatečné činnosti, které můžeš ve svém kole provádět spolu s běžným pohybem (více o vedlejších akcích viz str. 18).

## POVĚST

V průběhu svého tahu budeš buď získávat nebo ztrácet pověst. To se znázorňuje přidáváním kostek pověstí do červeného a modrého okénka pověstí. Počítadlo pověstí se zvýší o jedna za každou kostku v červeném okénku a klesne za každou kostku v modrém okénku.

**Pověst** vysvětlíme blíže na straně 20, nyní potřebuješ vědět jen to, jak započítat její zisk a ztrátu ve svém tahu.

Když získáš pověst, přesuň jednu kostku pověstí ze spodní části tvého okénka pověstí do červeného okénka pověstí.

Když ztratíš pověst, přesuň jednu kostku pověstí ze spodní části tvého okénka pověstí do modrého okénka pověstí.



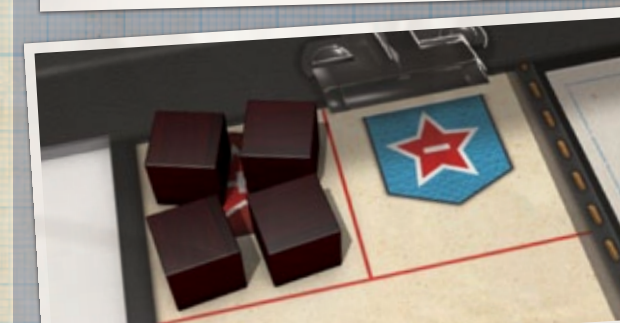
## Příklad:

Na tahu je **Scar**. Používá kartu **Informátor** (viz str. 24) jako **vedlejší akci**, která jí umožňuje snížit si pověst o jedna. Přesouvá jednu ze svých kostek pověstí do modrého okénka. Následně navštíví galerii, kde jsou **pan Bones** a **Ruby**. Za to získává dvě pověstí a přesouvá dvě své kostky pověstí do červeného okénka. Když dojde na úpravu pověstí, **Scar** posune svůj ukazatel pověstí o jedno pole vzhůru na počítadle pověstí.

## ZVLÁŠTNÍ PŘÍPADY POVĚSTI

Jestliže získáš pověst a ve spodní části tvého okénka pověstí nejsou žádné kostky, přesuň namísto toho jednu kostku z modrého okénka zpět dolů. Jestliže nejsou v modrém okénku žádné kostky, nemůžeš toto kolo žádnou pověst získat.

To samé platí při ztrátě pověstí s červeným okénkem: pokud nejsou ve spodní části žádné kostky, přesuň jednu kostku z červeného okénka zpět dolů. Jestliže nejsou v červeném okénku žádné kostky, toto kolo již žádnou pověst neztratíš.



## Příklad:

V tomto kole **Vinnie** zatím získal čtyři pověstí a žádnou neztratil. Všechny jeho kostky pověstí jsou tedy v červeném okénku. Rozhodne se navštívit skrýš, což mu sníží pověst o jedna. Jelikož ve spodní části oblasti pro pověst nemá žádné kostky, přesouvá jednu kostku z červeného okénka zpět do dolní části. Během úpravy počítadla pověstí získá tři body pověstí.



# KROK 1: CESTOVÁNÍ

**Danny:** Nejdřív musíš chodit a až pak se plazit. **Rusty:** Obráceně. — *Dannyho parťáci (2001)*

Musíš se přesunout z jedné lokace do druhé. Při tom spotřebuješ **1, 2 nebo 3 body pohybu**.

Vždy musíš svůj pohyb skončit na lokaci, a to na jiné, než na které jsi svůj pohyb začal.

Každý bod pohybu, který spotřebuješ, může být použit na jedno z následujících:

- **Opuštění lokace:** Přesun z lokace na sousedící oblast.
- **Vstup do lokace:** Přesun z oblasti na sousedící lokaci.
- **Přechod oblasti:** Přesun z oblasti jednoho druhu na jiný.
- **Pohyb mezi lokacemi:** Přesun z lokace na sousední lokaci (lokace se dotýkají).

**Poznámka:** Oblast může pokračovat přes více dílů města. Můžeš se přesouvat mezi jakýmkoliv množstvím dílů města se stejným druhem oblasti, aniž bys spotřeboval body pohybu.



Když se přesouváš a máš kanystr benzínu, můžeš ho vrátit na benzínku a za každý takto vrácený kanystr získáš jeden bod pohybu navíc. Více o kanystrech benzínu viz str. 16.

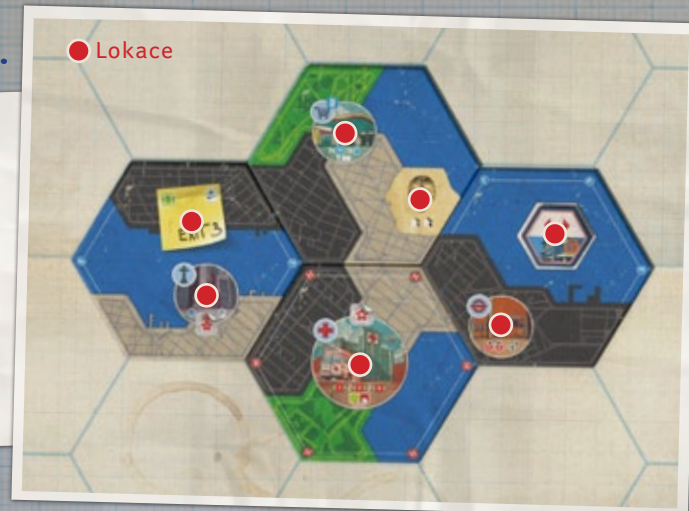
## Příklad:

Na tahu je **Vinnie**. Používá jeden bod pohybu, aby odešel z benzínky, kde minulé kolo skončil a přesunul se do průmyslové oblasti (černá). Pokračuje v pohybu po propojených průmyslových polích (to ho nestojí žádný bod pohybu), dokud nespotřebuje druhý bod pohybu k přesunu do obytné oblasti. Nakonec se přesune do skrýše, čímž spotřebuje svůj třetí a poslední bod pohybu.



## LOKACE

Lokace je jakékoli pole na dílu města, které není druhem oblasti. Sousedí se všemi druhy oblastí (nebo jinými lokacemi), které se jí dotýkají stranou. Dotýkají-li se jen rohem, nepočítají se jako sousední.



**F** Vodu lze překročit běžným pohybem pouze v případě, že je na poli vody daného dílu města ikonka přívozu ("F" jako Ferry) a je-li toto pole součástí stejné vodní plochy. Přítomnost ikonky přívozu značí, že je přívoz dostupný na celé vodní ploše a lze ho využít, i když tvůj pohyb nezačíná ani nekončí na poli s ikonkou přívozu.



## Příklad:

**Ruby** je právě v podniku na vodě. Protože má tento díl města ikonku přívozu, je možné překročit běžným pohybem všechna vodní pole na dílech města, která jsou součástí této vodní plochy.

**Ruby** spotřebuje jeden bod pohybu, aby odešla z podniku, a pohybuje se volně po vodě. Spotřebuje následně další bod pohybu, aby se přesunula z vody do obchodní oblasti. Nakonec spotřebuje i svůj poslední bod pohybu, aby vstoupila na benzínku.

## DOPRAVA

Existují ještě dva další způsoby pohybu po městě: **metro** a **vtulník**. Tyto lokace mají zvláštní pravidla. Zejména to, že je můžete použít jen v průběhu **CESTOVÁNÍ**, zatímco ostatní lokace navštívíte výhradně během kroku 3 (**NÁVŠTĚVA**). Začnete-li svůj pohyb na **metru** nebo **vtulníku** (tj. skončili jste tam svůj předchozí tah), můžete je využít nebo je opustit jako jiné lokace.



## METRO

**Lyle:** Metro už projelo stanici, máte 90 vteřin. Ted! — *Loupež po italsku (2003)*

Metro ti umožňuje pohybovat se po městě rychleji a dál. Když vstoupíš na lokaci metra, můžeš se ihned přesunout na jinou lokaci metra, aniž bys utrácel body pohybu.

Když využiješ metro ve svém tahu, získáš navíc odměnu ve formě jednoho bodu pohybu (což ti umožní spotřebovat v daném kole čtyři body pohybu namísto obvyklých tří).

## Příklad:

**Claws** je na lokaci gangu na jihozápadě města. Spotřebuje jeden bod pohybu, aby se přesunula do průmyslové oblasti, a následně další bod k přesunu na lokaci metra. Poté se ihned přesune na jinou lokaci metra a využije své zbývající dva body pohybu (včetně jednoho navíc získaného použitím metra), aby se přesunula do obytné oblasti a na benzínku.



## VRTULNÍK

**Livingstone Dell:** Budou tě sledovat jako ostříž. Ostříž s kamerama. — *Dannyho parťáci (2001)*

Jestliže vstoupíš na lokaci vrtulníku (nebo zde začneš své kolo), můžeš spotřebovat jeden bod pohybu a přesunout se na jakoukoli oblast nebo lokaci do vzdálenosti dvou dílů města.

## Příklad:

**Scar** je ve skrýši. Utratí jeden bod pohybu a přesune se do obytné oblasti, další využije k přesunu na lokaci vrtulníku, a nakonec použije svůj zbývající bod pohybu, aby odletěla vrtulníkem do nemocnice.





## KROK 2: ÚNIK

**Vital Lacerda:** Policijci tě hledají všude a dělají všechno proto, aby tě chytili. Ale ty seš chytrý a vždycky se zvládneš schovat v nějakém baru. Je jednoduchý dostat se dovnitř, ale už ne ven. — *Pravidla Escape plan (2019)*

**Charlie Croker:** Hej, chlapi, přečte byste nebili kamaráda... bez kalhot. — *Prácička v Itálii (1969)*

Jestliže ses přesunul z jedné lokace na druhou v rámci jednoho dílu města, přeskoč tento krok, protože jsi nebyl venku dost dlouho na to, aby tě někdo zahlédl.

Jestliže jsi skončil svůj pohyb na jiném dílu města, než na jakém jsi začal, musíš zkusit uniknout policii z každého dílu, který jsi opustil (tj. z toho, kde jsi začal, a ze všech, kterými jsi prošel, kromě toho, na kterém jsi svůj pohyb skončil).

### Příklad:

**Vinnie** se přesunuje ze skryše přes průmyslovou a obchodní oblast až na benzínku.

Musí se pokusit uniknout státní policii (1) z dílu města, kde začal, a rovněž státní a místní policii (2) z dílu, přes který se pohyboval. Ovšem nikoli policii z dílu, kde svůj pohyb skončil.



Jestliže ses přesunul za použití metra nebo vrtulníku (a skončil svůj pohyb na jiném dílu města), musíš se vyhnout policii z dílu města, kde jsi svůj pohyb začal, ale už ne z dílu ležících mezi ním a tvým cílem, protože metro a vrtulník tě přenesou přímo na místo a nepohybuješ se přes žádné další díly.

### Příklad:

**Scar** utratí své dva body pohybu, aby se přesunula na lokaci vrtulníku, a následně svůj zbývající bod pohybu k letu do metra. Použití metra jí dalo jeden bod pohybu navíc a použila rovněž kanystr benzínu, aby získala další bod pohybu. To jí umožnilo přesunout se na EXIT.

Nyní potřebuje uniknout před místní policií a zvláštní jednotkou (1) z původního dílu (s vrtulníkem), dále státní policii (2) z prvního metra (za opuštění dílu). Žádným dalším policistům není třeba uniknout.



**Poznámka:** Aby ses vyhnul policii, musíš použít vedlejší akci (viz str. 19).



Za každého policistu, před nímž neunikneš, obdržíš zranění: přesuň jednu ze svých kostek ze zeleného okénka zranění do červeného.

Jakmile je tvé zelené okénko zranění prázdné a ty dostaneš další zranění, postupuj následovně:

1. Vezmi kartu **pout** a polož ji do svého **adresáře** na své desce hráče na pole zcela vpravo dosud neobsahující karty **pout**. Po zbytek hry je toto pole nepřístupné. Nemůžeš sem umístit kartu **kontaktu**.

Jestliže na tomto poli byl žeton **výhody**, odhoď ho do krabice (viz poznámka).

Jestliže na tomto poli byla karta **kontaktu**, zakryj ji kartou **pout**.

2. Přesuň jednu svou kostku z červeného pole zranění zpět do zeleného.

Dostaneš-li více zranění najednou, postupuj takto pro každé zvlášť.

**Poznámka:** Žetony **výhody** můžeš ve svém **adresáři** kdykoli přesouvat, takže když dostaneš kartu **pout**, můžeš si vybrat, který žeton **výhody** ztratíš.

**Neil McCauley:** Nesmíš mít nic tak rád, abys to během 30 vteřin nemohl opustit, když za rohem uvidíš poldy. — *Nelitostný souboj (1995)*

**Poznámka:** Kostky v červeném okénku zranění snižují tvé konečné skóre na konci hry.



## KROK 3: NÁVŠTĚVA

**Eddie:** Víš, součástí tvé práce je cestování na různá místa. A to je na tom krásné. — *Gauneři (1992)*

Jestliže skončíš svůj pohyb na metru nebo vrtulníku, přeskoč krok 3. Kromě metra a vrtulníku je ve hře dalších osm typů lokací.



**PODNIKY**



**SKRYŠE**



**GANG**



**BENZÍNKA**



**POLIKLINIKA**



**KOSTEL**



**NEMOCNICE**



**EXIT**

Každá lokace zahrnuje sérii kroků, které se při návštěvě vykonávají.

Každý krok se provádí popořadě a **musí** být vykonán, pokud u něj není uvedeno slovo "můžeš". V tom případě je jeho provedení dobrovolné.

Některé lokace uvádějí seznam možných situací, v nichž nelze danou lokaci navštívit. To znamená, že **nemůžeš** na této lokaci ukončit svůj pohyb.



## ZÍSKÁVÁNÍ KARET KONTAKTŮ



Naštěstí máš ve městě několik kontaktů ochotných ti pomoci. Za malý poplatek, samozřejmě.

Karty **kontaktů** představují služby, které ti ostatní zločinci nabízejí, aby ti pomohli utéct. Některé lokace ti umožňují vzít si kartu **kontaktu**.

Když si ji bereš, vybíráš si ji z nabídky karet **kontaktů** vedle herního plánu a následně zvolíš ze tří možností:

- Vrátíš zvolenou kartu do krabice.
- Vezmeš si vybranou kartu a umístíš ji do **adresáře** na první prázdné pole nejvíce vlevo na tvé desce hráče (na tomto poli nesmí ležet žádná karta ani žeton **výhody**). Nemáš-li volná pole, nemůžeš si tuto možnost vybrat.
- Vezmeš si zvolenou kartu a nahradíš jí kteroukoli kartu **kontaktu** v **adresáři**. Když si vybereš tuto možnost, získáš jednu **pověst** a vrátíš nahrazenou kartu do krabice.

Jakmile sis vybral A, B nebo C, otoč horní kartu z balíčku **kontaktů** a umísti ji lícem vzhůru do nabídky. Je-li balíček prázdný, nabídka se již do konce hry nedoplňuje.

**Poznámka:** Můžeš si vybrat C (nahradit kartu **kontaktu**), i když máš k dispozici volné pole.



## PODNIKY

Investoval jsi podstatnou část kradených peněz do podniků po celém městě.

Množství peněz, které jsi investoval do rozličných podniků, najdeš na své kartě plánu útěku. Každý podnik můžeš navštívit jen jednou.

## KARTY PLÁNU ÚTĚKU

Každá karta plánu útěku je jedinečná a vyobrazuje různé hodnoty u každého podniku, ale celkový součet je vždy 450 000 \$. Karty se odhalují až na konci hry.

Každá karta obsahuje devět lokací rozdělených do tří skupin: horní dvě skupiny jsou pro podniky a třetí pro skryše. V každé skupině jsou dvě lokace s uvedenou sumou (v součtu vždy 150 000 \$) a jedna se symbolem příjmu.

Když navštívíš podnik s uvedenou sumou, přičte se ti k tvému konečnému vyhodnocení (za předpokladu, že se ti podaří utéct); neziskováš tedy v tu chvíli žádné peníze.



Když navštívíš podnik se symbolem příjmu, obdržíš příjem ihned (viz str. 6).

### Příklad:

Je-li toto tvá karta plánu útěku, obdržíš příjem, jakmile navštívíš bar, výtvarnou galerii a skryš č. 1. Všechny ostatní podniky a skryše ti přinesou peníze až na konci hry.



Když navštívíš podnik, proved' následující kroky:

- Zvyš si pověst o 1 za každého dalšího hráče na tvouji aktuální lokaci.
- Vezmi si nejvýše položenou kostku z počítačového příjmu a najdi podnik na své kartě plánu útěku.
  - Jestliže je uvedena částka, umístí kostku do bílého šestiúhelníku bez symbolu příjmu příslušné nabídky podniků. Tyto peníze obdržíš až na konci hry.
  - Je-li uveden symbol příjmu, umístí kostku do bílého šestiúhelníku se symbolem příslušné nabídky podniků. Poté rovnou inkasuj příjem (jak je popsáno ve fázi příjmu str. 6).
- Vezmi si kartu kontaktu.



**Pozor:** Kdykoli obdržíš příjem, vezmi si obnos z banky odpovídající nejnižšímu viditelnému číslu na tvém počítačové příjmu. V případě obrázku výše by to bylo 5 000 \$.

## ZAVŘENÍ PODNIKU

Vzal jsi všechny peníze, co máme, jak můžeme pokračovat dál?

Po určitém počtu návštěv podniku (přesné číslo odpovídá počtu kostek na šestiúhelníku daného podniku) otoč žeton s podnikem lícem dolů. Tato lokace je nyní uzavřená a nelze ji navštívit bez použití klíče (viz níže).

Počet návštěv, po kterých podnik zavře, závisí na počtu hráčů:

- 2 návštěvy ve hře 1–3 hráčů
- 3 návštěvy ve hře 4–5 hráčů



## POUŽITÍ KLÍČE

Zavřený podnik můžeš navštívit, jen pokud máš klíč (jakýkoli klíč ke schránce nebo žeton výhody s univerzálním klíčem). Otoč klíč lícem dolů, abys mohl v tomto kole navštívit zvolený podnik (klíč se nikdy neotočí zpět lícem vzhůru). Podnik zůstává nadále uzavřen pro ostatní hráče.

## NÁVŠTĚVA VŠECH PODNIKŮ VE SKUPINĚ

Na konci kola, v němž jsi navštívil poslední z podniků jedné skupiny (tj. máš svou kostku na každém podniku ze skupiny), si můžeš ihned vybrat jeden z následujících bonusů:

- Vzít si žeton akce navíc a umístit ho na jeho místo na své desce hráče.
- Zpřístupnit si jeden žeton výhody (viz str. 19) a snížit si pověst o 1.

**Poznámka:** Tento bonus můžeš získat jen jednou za hru za každou skupinu podniků (v kole, kdy jsi navštívil poslední podnik z dané skupiny).



## SKRYŠE

Cítíš se tu jako doma, máš pocit bezpečí. Ulít si sem nějaké peníze je dobrý nápad.

Finanční obnos, který máš v různých skryších, je uveden na tvé kartě plánu útěku. V průběhu hry smíš navštívit každou skryš pouze jednou.

Navštívíš-li skryš, postupuj následovně:

- Zvyš si pověst o 1 za každého dalšího hráče na tvouji aktuální lokaci.
- Vezmi si nejvýše položenou kostku z počítačového příjmu a najdi skryš na tvé kartě plánu útěku.
  - Jestliže je uvedena částka, umístí kostku na herní plán ke skryši s daným číslem do šestiúhelníku se symbolem příjmu. Tyto peníze obdržíš až na konci hry.
  - Je-li uveden symbol příjmu, umístí kostku na herní plán ke skryši s daným číslem do šestiúhelníku se symbolem příjmu. Poté okamžitě inkasuj příjem (jak je popsáno ve fázi příjmu str. 6).

3. Sníž si pověst o 1.

4. Vezmi si jeden z klíčů umístěných nad příslušnou skryši v nabídce (je-li nějaký) a umístí ho lícem vzhůru na svou desku na místo označené číslem dané skryše.

5. Můžeš si koupit destičku pomůcky (viz níže).



## POMŮCKY

**Pan Wolf:** Tak aby bylo jasno, fešáku — nejsem tu, abych říkal prosím, ale co máte dělat. A pokud máš pud sebezáchovy, uděláš to a uděláš to, jak nejrychleji dovedeš. Chci pomoci, ale pokud to nepotřebujete, tak hodně štěstí. — *Pulp Fiction (1994)*

Vyber si jakoukoliv destičku z hromádky pomůcek, zaplať cenu uvedenou na destičce a umístí ji na volné pole inventáře na své desce (není možné ji umístit na pole s výhodou). Umístíš-li destičku na pole obsazené něčím jiným než výhodou, zvyš si pověst o 1 a vrať nahrazenou destičku do krabice.

**Poznámka:** Použití schopnosti pomůcky je vedlejší akce (viz str. 19).

## NÁVŠTĚVA VŠECH SKRYŠÍ

Na konci kola, v němž jsi navštívil poslední skryš (tj. máš svou kostku na každé skryši v nabídce), si můžeš ihned vybrat jeden z následujících bonusů:

- Vzít si žeton akce navíc a umístit ho na vyhrazené místo na své desce hráče.
- Zpřístupnit si jeden žeton výhody (viz str. 19) a obdržet příjem (viz str. 6).

**Poznámka:** Tento bonus můžeš získat jen jednou za hru, a to na konci kola, v němž jsi navštívil poslední skryš.



## GANG

**Don Vito Corleone:** Dostane nabídku, která se nedá odmítnout. — *Kmotr (1972)*

Lokaci gangu můžeš navštívit, jen pokud zde není žádný jiný hráč ani ukazatel vlády gangu (tvůj ani nikoho jiného):

Navštívíš-li gang, postupuj takto:

- Zaplať 5 000 \$. Pokud nemáš 5 000 \$, nemůžeš lokaci navštívit.
- Vezmi oba členy gangu z dílu města a umístí je na příslušné pole na své desce hráče.
- Umístí jeden svůj ukazatel vlády gangu na tuto lokaci.

**Poznámka:** Členové gangu se využívají jako vedlejší akce (viz str. 19).







## BENZÍNKA

*Pan Bridger: To všechno opravdu potřebuje? — Prácička v Itálii (1969)*

Když navštívíš **benzínku**, postupuj následovně:

1. Zvyš si **pověst** o 1 za každého dalšího hráče na tvé aktuální **lokaci**.
2. Můžeš si vzít jeden **kanystr benzínu** a umístit ho na jednu z ikon **kanystru** na své desce (smíš mít až dva **kanystry**).
3. Můžeš si koupit až dva různé kusy **vybavení**. Za každý zakoupený kus zaplatíš cenu uvedenou pod příslušnou destičkou **vybavení** a umístíš ji na volné pole **inventáře** na své desce hráče (nesmíš na něm již ležet žeton **výhody**). Umístíš-li destičku **vybavení** na pole, kde již leží jiná destička (**pomůcka**, **vybavení**, **EXIT** nebo **schránka**), přidej si 1 bod **pověsti** a vrať nahrazenou destičku do krabice.
4. Máš-li správný **klíč**, můžeš otevřít jednu **schránku** (viz níže).



**Pozor:** Kanystry benzínu můžeš při **CESTOVÁNÍ** vyměnit za **bod pohybu** navíc.

## SCHRÁNKY

*Máš taky slušnej balík schovanej v bezpečnostních schránkách. Dostat se do nich ale nebude snadný.*

Destičky **schránek** jsou rozřazené do hromádek podle barvy. Na rubu každé destičky je vyobrazeno, kolik je v každé hromádce destiček určité hodnoty. V každé hromádce je jedna destička s hodnotou 0 \$.

Abys otevřel **schránku**, musíš splňovat toto:

1. Musíš mít **klíč** v barvě schránky nebo dostupnou **výhodu** univerzální klíč.
2. Součet tvój pozice na počítadle **pověsti** a počtu **kontaktů** v **adresáři** na tvé desce musí být roven nebo vyšší než velká číslice na spodku destičky **schránky**. Počítají se **kontakty** obrácené lícem vzhůru i dolů, ale ne ty zakryté kartou **pout**.



Splňuješ-li podmínky, postupuj následovně:

1. **Klíč** (nebo univerzální klíč), který jsi použil, otoč lícem dolů.
2. Vezmi si destičky z příslušné hromádky tak, aby to nikdo neviděl. Počet destiček závisí na schránce a je vyobrazen pod ní.
  - **Zelená schránka:** Lízni si tolik destiček, kolik máš v **adresáři** na své desce karet **kontaktů plus jeden**.
  - **Černá schránka:** Lízni si tolik destiček, kolik máš v **adresáři** na své desce karet **kontaktů**.
  - **Hnědá schránka:** Lízni si tolik destiček, kolik máš v **adresáři** na své desce karet **kontaktů minus jeden**.

**Poznámka:** Počítají se **kontakty** obrácené lícem vzhůru i dolů, ale ne ty zakryté kartou **pout**.

3. Podívej se na destičky, které sis vzal, vyber z nich jednu a umístíš ji lícem dolů na prázdné pole **inventáře** na své desce (nesmíš na něm již ležet žeton **výhody**). Umístíš-li **schránku** na pole, kde již leží jiná destička, přidej si 1 bod **pověsti** a vrať nahrazenou destičku do krabice.
4. Vrať všechny ostatní destičky zpět na hromádku destiček **schránek** a zamíchej ji.

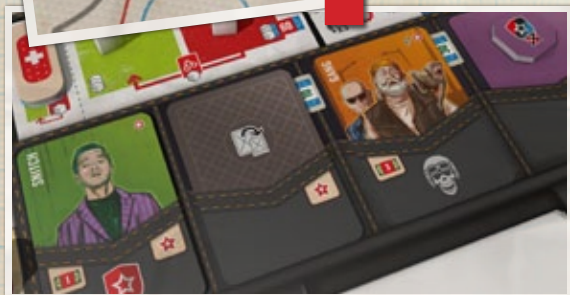
### Příklad:

*Ve hře je pět černých destiček schránek. Jedna z nich je prázdná, dvě mají hodnotu 70 000 \$ a dvě 100 000 \$.*



### Příklad:

*Na obrázcích máš součet šest (tři za pověst a tři za karty kontaktů).*



## POLIKLINIKA

Červený rámeček = povinný krok



Když navštívíš **polikliniku**, postupuj takto:

1. Zvyš si **pověst** o 1 za každého dalšího hráče v **poliklinice**.
2. Můžeš si zpřístupnit žeton **výhody** (viz žetony **výhody** str. 19).
3. Můžeš si vyléčit jedno **zranění** (přesunout jednu kostku **zranění** z červeného okénka do zeleného).
4. Vezmi si kartu **kontaktu**.

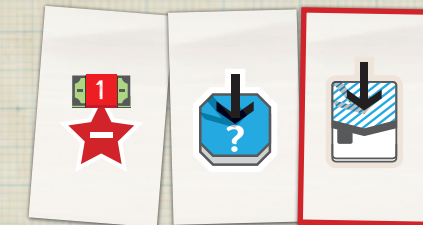


## KOSTEL



Když navštívíš **kostel**, postupuj takto:

1. Zvyš si **pověst** o 1 za každého dalšího hráče v **kostele**.
2. Můžeš zaplatit 1 000 \$ a snížit si **pověst** o 1.
3. Můžeš si zpřístupnit žeton **výhody** (viz žetony **výhody** str. 19).
4. Vezmi si kartu **kontaktu**.



## NEMOCNICE



Když navštívíš **nemocnici**, postupuj takto:

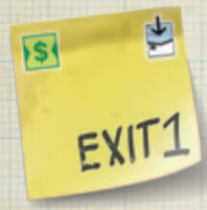
1. Můžeš zaplatit 1 000 \$, 3 000 \$ či 6 000 \$, aby sis vyléčil 1, 2 nebo 3 **zranění**.
2. Zvyš si **pověst** o 1 (*protože lékaři ze zákona musí hlásit všechna střešná poranění*).

**Poznámka:** Při návštěvě **nemocnice**, narozdíl od ostatních **lokací**, nezískáváš **pověst** podle počtu přítomných hráčů.



## EXIT

*Zakopat nějaký peníze poblíž výjezdů z města pro případ nouze se ukázalo jako dobrý nápad. Nebo taky ne.*

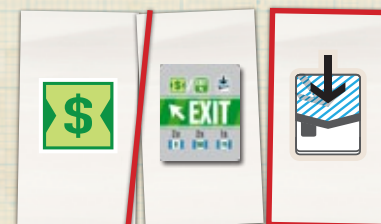


Když navštívíš **EXIT**, postupuj takto:

1. Zvyš si **pověst** o 1 za každého dalšího hráče na tvé aktuální **lokaci**.
2. Jestliže je **EXIT** otevřený (na příslušném poli **hlídek** jsou méně než dvě karty **hlídek**):
  - a. Můžeš obdržet **příjem**.
  - b. Vezmi si kartu **kontaktu**.
3. Jestliže je **EXIT** uzavřený (na poli **hlídek** jsou dvě karty **hlídek**):
  - a. Můžeš buď obdržet **příjem** nebo si vzít destičku **EXIT**.
  - b. Vezmi si kartu **kontaktu**.

Pokud se rozhodneš vzít si destičku **EXIT**:

1. Lízni si z příslušné hromádky **EXIT** tolik destiček, kolik máš v **adresáři** na své desce karet **kontaktů** (počítají se **kontakty** obrácené lícem vzhůru i dolů, ale ne ty zakryté kartami **pout**).
2. Skrytě si jednu vyber a umístíš ji lícem dolů na volné pole **inventáře** na své desce. Nemáš-li volné pole, musíš nahradit některou z ležících destiček (ne však žeton **výhody**). Nahrazuješ-li, zvyš si **pověst** o 1.
3. Vrať všechny zbývající destičky lícem dolů zpět na hromádku a zamíchej ji.



**Poznámka:** Nacházíš-li se **třetího dne** na otevřeném **EXITu** (má jen jednu kartu **hlídky** na příslušném poli **hlídek**), můžeš si vybrat, že utečeš z města. Toto lze provést během kroku 1 — **CESTOVÁNÍ** (viz **Útěk z města** str. 21).

## 6. NOVÝ DEN

**Poznámka:** Tuto fázi třetí den vynechej.

Během této fáze se provádějí následující kroky:

1. Všechny **žetony odpočinku** otočené měsícem vzhůru se otočí zpět na stranu se sluncem.
2. Nastav **ukazatel času** na počáteční pole **počítadla času**.

## VEDLEJŠÍ AKCE

Během svého kola můžeš vykonat různé **vedlejší akce**.

Jestliže herní komponent umožňuje vykonání **vedlejší akce** a zároveň má v horním rohu jeden z níže uvedených symbolů, může být tato akce vykonána pouze v dané fázi:



Jestliže není uveden žádný symbol (například na **výhodě** či žetonu **první pomoci**), můžeš použít **vedlejší akci** kdykoli během svého tahu.

**Ve svém tahu můžeš vykonat libovolné množství vedlejších akcí.**

## HELIPORTY

Některé **vedlejší akce** ti umožňují použít **heliport**. Díl **města** s ikonou **heliportu** v rohu umožňuje využít **heliport** z kterékoliv **oblasti** (vyjma vody) a **lokace** na daném dílu **města**.

**Příklad:**

**Pan Bones** je na **EXITu 3**, spotřebuje jeden **bod pohybu**, aby se přesunul do **průmyslové oblasti** na stejném dílu **města**, následně se přesune do **průmyslové oblasti** dílu vpravo (zdarma). Jakmile je zde, může využít jakékoliv schopnosti vyžadující, aby se nacházel na **heliportu**.



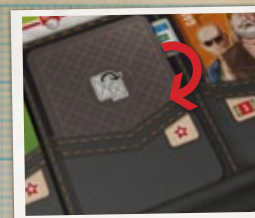
**VEDLEJŠÍ AKCE JSOU:**

- **POUŽITÍ KARTY KONTAKTU**
- **POUŽITÍ DESTIČKY VYBAVENÍ**
- **POUŽITÍ DESTIČKY POMŮCKY**
- **PROVEDENÍ PRVNÍ POMOCI**
- **POUŽITÍ ČLENA GANGU**
- **POUŽITÍ DOSTUPNÉHO ŽETONU VÝHODY**

## PŘESUN POLICISTŮ

Některé **vedlejší akce** ti umožňují přesouvat **policisty**. V tom případě platí následující pravidla:

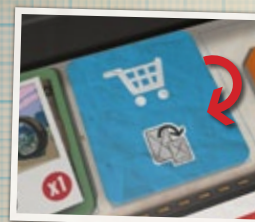
- Vybrané **policisty** můžeš přesunout z libovolného dílu **města** na libovolný jiný díl **města** neohledně na vzdálenost.
- Na jednom dílu **města** může být nejvýše jeden **policista** od každého druhu. To znamená, že nemůžeš přesunout policistu na díl **města**, na němž už **policista** stejného typu stojí.
- **Policisty** nelze nikdy přesunout na díl **města** s **nemocnicí**.



### POUŽITÍ KARTY KONTAKTU

Abys použil kartu **kontaktu**, postupuj takto:

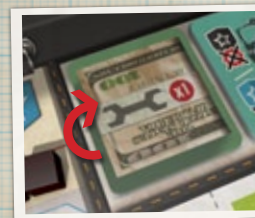
1. Zaplatit cenu uvedenou na kartě.
2. Jestliže je uveden symbol **★**, zvýš si **pověst** o 1.
3. Využij efekt, který ti karta přináší (viz **Popis karet a destiček** str. 24).
4. Obrať kartu lícem dolů.



### POUŽITÍ DESTIČKY VYBAVENÍ

Obrať destičku **vybavení** lícem dolů a využij efekt **vybavení** (viz **Popis karet a destiček** str. 24).

**Poznámka:** Jestliže si zvolíš akci **odpočinku**, obrátí se tvé destičky **vybavení** zpět lícem vzhůru.



### POUŽITÍ DESTIČKY POMŮCKY

Obrať destičku **pomůcky** lícem dolů a využij efekt **pomůcky** (viz **Popis karet a destiček** str. 24).

**Poznámka:** Destičky **pomůček** jsou jen na jedno použití. Zvolíš-li akci **odpočinek**, neobracejí se lícem vzhůru, ale zůstávají na tvé desce hráče. Odhazují se jen, když je nahradíš.



### PROVEDENÍ PRVNÍ POMOCI

Obrať žeton **první pomoci** lícem dolů a uzdrav si jedno **zranění** (přesuň jednu kostku zranění z červeného okénka zranění do zeleného).

**Poznámka:** Žeton **první pomoci** se otočí zpět lícem nahoru, když provedeš akci **odpočinek**.



### POUŽITÍ ČLENA GANGU

Vrať jednoho člena **gangu** na pole, kde máš svůj ukazatel vlády **gangu**, abys mohl využít jednu z jeho tří schopností:

- Sniž si **pověst** o 1.
- Jestliže jsi v průběhu **CESTOVÁNÍ** na poli s heliportem, můžeš spotřebovat jeden **bod pohybu** a přesunout se na jakoukoli **oblast** nebo **lokaci** až do vzdálenosti dvou dílů **města**. Pokud se přesuneš o dva díly **města**, ignoruj všechny **policisty** na dílu, přes který se přesouváš. Stále musíš uniknout těm **policistům**, kteří jsou na dílu, který jsi opustil.
- V průběhu **ÚNIKU** ignoruj všechny **policisty** na dílu **města** dle tvého výběru.

Jakmile jsi vrátil oba členy **gangu**, vezmi si zpět svůj ukazatel vlády **gangu**. Tento **gang** je opět k dispozici pro kteréhokoliv hráče, který ho bude chtít ovládnout.



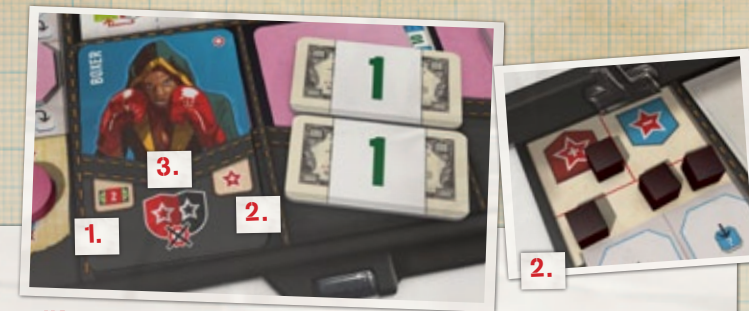
### POUŽITÍ DOSTUPNÉHO ŽETONU VÝHODY

Po zpřístupnění (viz oddíl vpravo) můžeš tyto žetony použít jednou za hru.

Abys použil dostupný žeton **výhody**, postupuj takto:

1. Zaplatit cenu uvedenou pod žetonem **výhody**.
2. Využij efekt **výhody** (viz str. 24).
3. Obrať žeton **výhody** lícem dolů.

Všechny použité žetony **výhody** mají na konci hry hodnotu 10 000 \$.

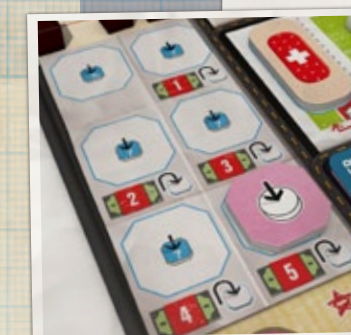


**Příklad:**

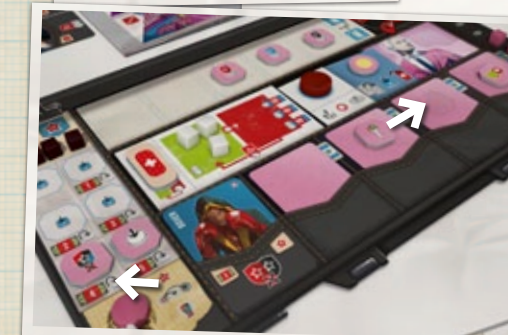
**Vinnie** se chce vyhnout **státní policii** (3). Má kartu **kontaktu** **Boxer**. Zaplatí 2 000 \$ a obrátí kartu lícem dolů. Karta má symbol **pověsti** (2), takže si zvýší **pověst** o 1.

**Poznámka:** Ikona **pověsti** na rubu některých karet jen připomíná, že jsi použítím karty **kontaktu** zvýšil svou **pověst**. Nezvyšuješ ji znovu, když se karta obrací zpět lícem vzhůru.

## ŽETONY VÝHODY



Na své desce hráče máš celkem sedm žetonů **výhody**. Žeton **výhody** s **akcí navíc** je na začátku hry dostupný na poli za 5 000 \$ na levé straně tvé desky hráče. Tři tvé žetony **výhody** zabírají na začátku hry pole v **inventáři** a tři zbylé zabírají pole v **adresáři**. Těchto šest žetonů **výhody** je na začátku hry nedostupných.



Když zpřístupníš žeton **výhody**, vyber si jakýkoli nedostupný žeton **výhody** a přesuň ho na nejdražší prázdné pole dostupných žetonů **výhody**. Jestliže zpřístupníš žeton **výhody**, posuň zbylé žetony **výhody** doprava, abys zaplnil mezery.



Když zpřístupníš svůj poslední žeton **výhody**, odstraň ho ze hry, protože máš na své desce hráče jen šest polí pro dostupné žetony **výhody**. Nemůžeš nahradit stávající.

Dostupné žetony **výhody** lze využít jako **vedlejší akce** (viz vlevo).

# ÚPRAVA POVĚSTI

Mezi zloději je dobrý mít pověst, ale policajti to asi tolik neocení.

**Pan Světly:** Buď je naživu, nebo je mrtvej. Buď ho maj poldové, nebo nemaj. — **Gauneři (1992)**



V průběhu hry tvoje **pověst** vzroste a umožní ti zpřístupnit více žetonů **výhody**, které uvolní místo pro destičky **vybavení** a karty **kontaktů**. Ovšem jak tvoje **pověst** poroste, budeš se muset vypořádat s více

**policisty**. Je dobré se snažit držet svou **pověst** nízko, protože nenápadnost na tebe upoutá méně pozornosti. Na konci hry ti vysoká **pověst** sníží výsledné skóre.

Jak jsme zmínili dříve, počítáš si získanou a ztracenou **pověst** během kola za použití kostek **pověsti**. Neupravuješ svoje počítadlo **pověsti** přímo během provádění akcí.

Počítadlo **pověsti** se aktualizuje v každé části dne poté, co všichni hráči provedli své akce.

Všichni hráči postupně dle pořadí upraví svůj ukazatel **pověsti** podle svých kostek **pověsti**.

Každá kostka na tvém červeném okénku **pověsti** posouvá ukazatel na počítadle nahoru a každá kostka v modrém okénku jím posouvá dolů. Spočítej, o kolik (a jakým směrem) se tvůj ukazatel pohne před tím, než jím posuneš.

Poté, co upravíš pozici svého ukazatele **pověsti** na počítadle, vrať všechny své kostky **pověsti** zpět do pole na spodním okraji svého okna **pověsti**. Všimni si, že tvůj ukazatel nemůže na počítadle klesnout pod nulu. Pokud by snad měl klesat dále, nech ho na počítadle v nejnižší řádce.

Jestliže je tvůj ukazatel **pověsti** na vrcholu počítadla a měl by jít dále nahoru, dostaneš jedno zranění za každý bod **pověsti** nad rozsah počítadla. Ponech ukazatel v nejvyšší pozici.

**Pan Růžový:** Nechci zabíjet. Jestli se potřebuju dostat ven z těchhle dveří, ale ty mi stojíš v cestě, tak mi z té cesty uhněš. — **Gauneři (1992)**

## PŘEKROČENÍ HRANICE

Pokaždé, když tvůj ukazatel **pověsti** překročí hraniční čáru při pohybu vzhůru, získáš okamžitý užitek (předtím než upraví svou **pověst** ostatní hráči). Jestliže tvůj ukazatel **pověsti** klesne zpět pod hranici, získáš bonus znovu, jakmile příště ukazatel čáru opět překročí.

**Nejprve** po překročení hranice všichni hráči s **pověstí** menší, než máš ty (jejich ukazatele **pověsti** jsou níže na počítadle **pověsti**), v pořadí podle **pověsti** **musí** přesunout jednoho **policistu** směrem k tobě (je-li to možné).

Hráč, který přesouvá **policistu**, ho může vzít z jakéhokoli dílu **města** a umístit ho na jiný díl **města** (nemusí sousedit) za těchto podmínek:

- Přesunutý **policista** musí skončit na dílu **města**, který je **alespoň o jeden díl blíže lokaci aktivního hráče**, než odkud pochází.
- Nikdy nemohou být dva **policisté** stejného typu na jednom dílu.
- Nikdy není možné umístit policistu na díl **města** s **nemocnicí**.

**Dále** překročení hranice zpřístupňuje aktivnímu hráči žeton **výhody** (viz str. 19).

- Překročení první hranice: Zpřístupni si jeden žeton **výhody**.
- Překročení druhé hranice: Zpřístupni si dva žetony **výhody**.
- Překročení třetí hranice: Zpřístupni si jeden žeton **výhody** a vezmi si ze zásoby žeton **akce** navíc.

**Poznámka:** Překročíš-li více než jednu hranici naráz, vyřeš každou z nich samostatně.

## Příklad:

**Pan Bones** má dvě kostky ve svém červeném okénku **pověsti** a jednu v modrém. Jeho **pověst** se tedy na počítadle **pověsti** zvýší o 1.



## Příklad:

**Vinnie** posouvá svůj ukazatel **pověsti** přes první červenou čáru. V pořadí podle **pověsti** všichni hráči s **pověstí** nižší, než má **Vinnie**, přesouvají jednoho **policistu Vinniego** směrem.

**Ruby** má větší **pověst** než on, takže nikoho nepřesouvá.

**Scar** má stejnou **pověst** jako **Vinnie**, takže opět nepřesouvá nikoho.

**Pan Bones** má menší **pověst** než **Vinnie**, takže vezme **státního policistu** vzdáleného dva díly od **Vinniego** a přesune ho na jeho díl. Nemohl k němu přesunout **městského policistu**, protože na **Vinniego** dílu už jeden je.

**Claws** má rovněž menší **pověst** než **Vinnie**, ale je momentálně na stejné **lokaci** jako on, takže musí být při přesouvání **policistů** směrem k němu opatrná, aby si nepůsobila potíže ve svém příštím tahu. Přesune **státního policistu** o jeden díl blíže **Vinniemu** na díl, přes který se nemá v úmyslu ve svém příštím tahu přesouvat.



# ÚTĚK Z MĚSTA

**Steve Charliemu:** Došly ti triky. Hra skončila. Tak už to konečně vzdej. — **Loupež po italsku (2003)**

Útěk z **města** je možný jen třetího dne. Abys utekl, musíš se přesunout na jediný zbývající otevřený **EXIT** a zvolit si, že chceš utéct. To se děje během **CESTOVÁNÍ** ve tvém tahu. Během **ÚNIKU** se musíš pokusit **uniknout všem policistům jako obvykle včetně těch přítomných na dílu s EXITem** (jelikož opouštíš i tento díl). V kole, kdy jsi opustil **město**, již neprovádíš krok **3 NÁVŠTĚVA**.

Abys opustil **město**, musíš zaplatit určitou částku. Pokud jsi první z hráčů, kdo z města utíká, nestojí tě to nic, ale poté už cena závisí na počtu hráčů ve hře a také na pořadí, v němž opouštíš **město** (viz karta s **cenou útěku**). Jestliže nemáš dost peněz, abys utekl z města, jsi zatčen a hra pro tebe končí.



Hra dvou hráčů: (v tisících \$) 0, 10

Hra tří hráčů: (v tisících \$) 0, 5, 10

Hra čtyř hráčů: (v tisících \$) 0, 5, 10, 10

Hra pěti hráčů: (v tisících \$) 0, 5, 5, 10, 10

**Poznámka:** Je možné navštívit **EXIT** a rozhodnout se neutéct z města. V tom případě vyhodnotíte běžnou návštěvu lokace **EXIT**. Můžete uniknout z města v dalším kole v rámci kroku **CESTOVÁNÍ**.

Když utečeš z **města**, odstraň svou figurku z herního plánu.

Poté, co uteče první hráč, musejí všichni hráči v každém svém tahu zaplatit 1000 \$, ještě než provedou jakoukoli akci. Pokud nemohou zaplatit, jsou okamžitě zadrženi a hra pro ně končí. Tento poplatek je vždy 1 000 \$ bez ohledu na počet hráčů, kteří již utekli.

## Příklad:

Při hře čtyř hráčů utíká **pan Bones** z města jako druhý. Musí zaplatit 1 000 \$, aby mohl táhnout, a poté, co se přesune na **EXIT** a vyhne se **státní a místní policii**, zaplatí 5 000 \$, aby utekl z města.



**Poznámka:** Tvá **pověst** se upravuje i v kole, ve kterém utíkáš. To může způsobit, že ostatní hráči přesunou **policisty** směrem k tobě. V tomto případě se **policisté** přesouvají směrem k tvé poslední známé pozici: **EXITu**, kterým jsi utekl.

# VYHODNOCENÍ

Na konci třetího dne, kdy všichni hráči utekli (nebo byli zatčeni), hra končí. Zvítězit mohou jen hráči, kterým se podařilo utéct z města. Před konečným vyhodnocením musí každý hráč odhodit jednu kartu **kontaktů** ze svého **adresáře** za každou kartu **pout**, kterou má. Nezapomeň, že můžeš zahodit i kartu **kontaktů**, kterou máš pod kartou **pout**.

SAFE HOUSES	
BUILDINGS GROUP 1	
BUILDINGS GROUP 2	
\$ CASH	
ASSET TILES	
CONTACT CARDS	
\$ BAGS	
NOTORIETY LEVEL	
WOUNDS	
TOTAL	

Vyplň následovně bodovací tabulku:

- Součet peněz získaných návštěvou budov z první skupiny (zkontroluj kartu **plánu útěku**).
- Součet peněz získaných návštěvou budov z druhé skupiny (zkontroluj kartu **plánu útěku**).
- Součet peněz získaných návštěvou **skrýší** (zkontroluj kartu **plánu útěku**).
- Peníze za tvou zástěnou.
- 10 000 \$ za každý použitý žeton **výhody** (otočený lícem dolů).
- 0, 10 000, 30 000, 60 000, 100 000 \$ za 1, 2, 3, 4 nebo 5 karet **kontaktů** v **adresáři** na své desce hráče.
- Součet peněz získaných ze **schránek** a destiček **EXIT**.

Peníze ztrácíš za následující:

- Za tvou pozici na počítadle **pověsti** (mezi 0 a -100 000 \$, jak je vyobrazeno po straně počítadla).
- -20 000 \$ za každou kostku **zranění** ve tvém červeném okénku **zranění**.

**VÍTĚZÍ HRÁČ S NEJVÍCE PENĚZI.**

# HRA DVOU HRÁČŮ

Při hře dvou hráčů se používá třetí hráč ovládaný hrou: **policejní inspektorka Sandra** (viz příprava hry pro dva hráče str. 5).



**Během fáze příjmu** Sandra neobdrží žádný příjem.

**Během fáze města** každý hráč umísťuje dva díly města podle běžných pravidel. (Sandra díly města neumísťuje).

**Během fáze pořadí hráčů** změň Sandřinu pozici podle její pověsti jako obvykle.

**Během fáze akcí hráčů** Sandra provádí akce v pořadí jako obvykle. Sandra se počítá jako další hráč pro účel zvýšení pověsti při návštěvě lokace, kde se právě nachází.

- Sandra se rovněž počítá jako další policista (typu dle volby hráče, který jí uniká) pro účely úniku. To může vést k situaci, kdy musíš z jednoho dílu uniknout před celkem čtyřmi policisty.
- Sandra může navštěvovat podniky, ať jsou otevřené nebo ne.
- V noci a za úsvitu Sandra používá své žetony akce navíc, má-li nějaké.

**Důležitá poznámka:** Ve hře dvou hráčů hraje roli pořadí karet kontaktů v nabídce. Když si vezmeš kartu kontaktu, posuň všechny zbylé karty kontaktů doprava a otoč novou kartu, která zaplní místo nejméně vlevo v nabídce. Totéž proved', i když si vezme kartu Sandra.

## SANDŘIN TAH

Sandra se ve svém tahu vždy pohybuje, nikdy neodpočívá.

### KROK 1: CESTOVÁNÍ

Jednu po druhé odhal karty z balíčku vyšetřovatele, dokud neodhalíš kartu s obrázkem lokace, která je momentálně ve městě. Sandra se pohne přímo tam (má neomezené množství bodů pohybu).

**Výjimka:** Ignoruj karty EXIT pro otevřené EXITy během dnů 1 a 2 (otoč novou kartu). Jestliže Sandra třetího dne odhalí otevřený EXIT, jen se na něj přesune, ale neprovede žádnou akci.

### KROK 2: ÚNIK

Sandra je policistka, takže tento krok ignoruje.

### KROK 3: NÁVŠTĚVA

Jestliže je na její lokaci jeden nebo více hráčů, její pověst roste podle běžných pravidel.

Pokaždé, když ve svém kole Sandra zvýší svou pověst, umístí jednu z jejích kostek pověsti nad její ukazatel pověsti na hracím plánu. Podobně pokaždé, když pověst během svého kola ztratí, umístí jednu z jejích kostek pověsti pod její ukazatel pověsti.

Následně postupuj podle instrukcí na Sandřině kartě.

Když byly provedeny všechny kroky, odstraň kartu ze hry, protože Sandra nikdy nenavštíví stejnou lokaci dvakrát. Karty, které jsi během kroku CESTOVÁNÍ přeskočil, se neodhazují, ale zamíchají se zpět do balíčku.

Sandřiny karty jsou vysvětlené níže:



**Lokace s podniky:**

1. Sandra si zvýší pověst o 1.
2. Umístí jednu ze Sandřiných kostek do bílého šestiúhelníku na podniku. Jestliže je to druhá kostka na daném podniku, je budova uzavřena jako obvykle.
3. Odhod' dvě karty kontaktů umístěné nejméně vpravo v nabídce (zpět do krabice). Jestliže jedna nebo obě dávají žeton akce navíc, získává tento žeton (tyto žetony) Sandra.
4. Jestliže v tomto tahu Sandra navštívila poslední ze skupiny podniků, získává žeton akce navíc.



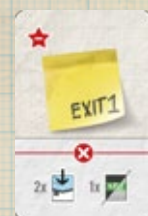
**Skrýše:**

1. Sandra si sníží pověst o 1.
2. Umístí jednu ze Sandřiných kostek do červeného šestiúhelníku na skryši.
3. Odhod' jednu náhodnou destičku pomůcky (zpět do krabice).
4. Odhod' jeden náhodný klíč ze skryše (zpět do krabice).
5. Jestliže v tomto tahu Sandra navštívila poslední ze skryší, získává žeton akce navíc.



**Benzínky:**

1. Na benzínkách A a C si Sandra zvýší pověst o 1, na benzínkách B a D si ji o 1 sníží. Připomíná to ikonka v levém horním rohu karty.
2. Odhod' dvě karty kontaktů umístěné nejméně vpravo v nabídce (zpět do krabice). Jestliže jedna nebo obě dávají žeton akce navíc, získává tento žeton (tyto žetony) Sandra.
3. Na benzínkách A, B a C odhod' jednu náhodnou destičku schránky ze zobrazené hromádky destiček schránek (vrať ji do krabice, aniž by ji kdokoli viděl). Na benzínce D odhod' jednu destičku schránky z každé hromádky destiček schránek.



**Uzavřené EXITy:**

1. Sandra si sníží pověst o 1.
2. Odhod' z tohoto EXITu jednu náhodnou destičku EXIT (vrať ji do krabice, aniž by ji kdokoli viděl).
3. Odhod' dvě karty kontaktů umístěné nejméně vpravo v nabídce (zpět do krabice). Jestliže jedna nebo obě dávají žeton akce navíc, získává tento žeton (tyto žetony) Sandra.

## ÚPRAVA POVĚSTI

Sandřina pověst se upravuje jako u ostatních hráčů. Spočítáš její kostky pověsti nad a pod jejím ukazatelem pověsti na počítadle pověsti. Za kostku nad ukazatelem se její pověst pohybuje nahoru a naopak. Jestliže je jedna kostka nad a jedna pod ukazatelem, ukazatel se nepohne. Poté, co pohneš (či nepohneš) jejím ukazatelem, vrátíš všechny její kostky pověsti vedle hracího plánu.

Jestliže překročí hranici, přesune každý hráč s pověstí nižší, než má Sandra, jednoho policistu jejím směrem podle běžných pravidel. Jestliže jeden z hráčů překročí hranici a Sandra má nižší pověst než on, druhý hráč přesune policistu namísto Sandry. Pravidla pro přesun zůstávají stejná.



# SÓLOVÁ HRA

**Poručík Costa:** Hej, beru jenom to, co mi nabízej, okej? Na tom není nic špatného.

*Víš, co se v okolí děje, a mafie ví, že to víš. Abys byl zticha, šoupnou ti sem tam něco — nějakou hotovost, jídlo zdarma pro tvou rodinu ve fajnové restauraci, lahvinku tvý oblíbený whiskey. Nejde jim o žádný násilí, tak o co jde?*

- Hraj se Sandrou a jejími pravidly (viz str. 22).
- Vyber si barvu, která bude představovat poručíka Costu, vezmi si a zamíchej jeho balíček.
- Umístí desku hráče poručíka Costy vedle hracího plánu spolu s kostkami pověsti. Nedávej poručíku Costovi peníze a neumísťuj žetony výhody, žetony odpočinku, první pomoci nebo žetony vlády gangu. Poručík Costa nemá počítadlo příjmů, protože během hry nedostává příjem, ale jeho devět kostek slouží k označení skryší a podniků, které navštíví, podobně jako Sandra.
- Umístí ukazatel pověsti poručíka Costy na spodek počítadla pověsti.
- Umístí ukazatel pořadí tahu poručíka Costy na druhé pole počítadla pořadí tahu. To znamená, že Sandra a poručík Costa se budou během fáze 5 pohybovat první.



Poručík hraje podle stejných pravidel jako Sandra s těmito změnami:

- Lízni za Costu kartu plánu útěku a umístí ji lícem dolů na jeho sólovou desku. Nedívej se na ni až do konce hry, kdy ji použiješ při vyhodnocení.
- Costa během cestování používá balíček poručíka. Costa si bere karty, dokud nenalezne lokaci z dílu města na stejném nebo sousedním dílu, jako jsi ty. Následně tuto kartu vyhodnotí a umístí zpět do krabice. Všechny ostatní otočené karty se zamíchají zpět do balíčku.
- Ačkoli je Costa policista, je zkorumpovaný, takže musíš zaplatit 3 000 \$ (banku), aby tě nechal odejít, když se pohybuješ z dílu města, kde stojí. Jestliže nemáš dost peněz na zaplacení, dostaneš místo toho dvě zranění.
- Costa neodhazuje karty kontaktů jako Sandra. Bere si kartu nejméně vpravo a umísťuje ji na svou desku hráče. Stejně jako ve hře dvou hráčů posuň všechny karty kontaktů v nabídce doprava, abys zaplnil mezery, a otoč novou kartu, kterou umístíš v nabídce nejméně doleva.

## TIPY

### ZPŘÍSTUPŇUJEŠ ŽETONY VÝHODY:

- Pokaždé, když zvýšíš svou pověst a překročíš některou hraniční čáru na počítadle pověsti.
- Pokaždé, když odpočíváš.
- Tím, že zaplatíš 3 000 \$ během fáze příjmu na začátku druhého a třetího dne, jestliže máš pověst pod první hraniční čárou.
- Tím, že navštívíš kostel nebo polikliniku.
- Tím, že použiješ kartu kontaktu Špeh 3 (Spy 3).
- Tím, že navštívíš poslední ze skupiny podniků nebo poslední skryš.

### ZÍSKÁVÁŠ AKCI NAVÍC:

- Tím, že navštívíš poslední ze skupiny podniků nebo poslední skryš.
- Tím, že získáš destičku pomůcky Občanka.
- Tím, že použiješ žeton výhody Akce navíc (zpřístupněný během přípravy hry).
- Tím, že použiješ kartu kontaktu Prostředník (Fixer).
- Tím, že překročíš poslední hraniční čáru na počítadle pověsti.

- Při získávání nebo ztrátě pověsti se deska poručíka Costy chová stejně jako u normální hráče.
- Při návštěvě benzínky D vezmi jednu schránku z každé hromádky a polož je na jednu hromádku na jedno pole Costova inventáře, aniž by ses na ně podíval.
- Při návštěvě uzavřených EXITů a všech benzínek vezmi dvě svrchní destičky a umístí je na hromádku na jedno pole Costova inventáře, aniž by ses na ně podíval.
- Costa nenavštěvuje zavřené podniky. Jakmile je podnik uzavřen, odhod' tuto kartu z Costova balíčku.
- Costa utíká třetího dne, když se ukáže karta se správným EXITem. Když se karta neukáže, opouští město během svého posledního kola. Vždy uteče.

### VYHODNOCENÍ

- Na konci hry odhal Costův plán útěku.
- Costa získává body za navštívené podniky a skryše a 0, 10 000, 30 000, 60 000 či 100 000 \$ za 1, 2, 3, 4 nebo 5 karet kontaktů.
- Má-li některá z destiček hodnotu nula, počítej ji, jako by měla nejvyšší hodnotu dané hromádky (např. zelená schránka s nulovou hodnotou se počítá za 90 000 \$).
- Jestliže má hromádku tři destiček z benzínky D, vyber tu s nejvyšší hodnotou.
- Costa nedostává záporné body za zranění, protože se mu neměří. Je však penalizován za svou pozici na počítadle pověsti.



### ZTRÁCÍŠ POVĚST, KDYŽ:

- Navštívíš skryš. — *Myslíš si, že jsi v bezpečí.*
- Využiješ služeb karty kontaktu Informátor nebo destičku pomůcky Převlek. — *Ten chlápek obviní někoho jiného.*
- Využiješ člena gangu. — *Pošleš gang udělat špinavou práci.*
- Navštívíš kostel. — *Vypadáš jako šlechetný týpek.*
- Navštívíš poslední ze skupiny podniků. — *Jsi normální týpek, který si hledí svého.*

### ZÍSKÁVÁŠ POVĚST, KDYŽ:

- Platíš za službu na kartě s červenou hvězdou. — *Když takhle získáváš pomoc, upozorňuješ tím na sebe.*
- Navštívíš lokaci s jedním nebo více hráči. — *Takového hluku si někdo musí všimnout.*
- Navštívíš nemocnici. — *Takový je zákon. Postřelili tě, takže doktoři to musí nahlásit na policii.*
- Nahrazuješ kartu nebo destičku na své desce hráče. — *Žadnej lump se nenechává nahradit rád. Když za sebou necháváš výbavu, zůstávají stopy.*



Zaplať ihned



Získej ihned



Zaplať na konci hry



Získej na konci hry

# POPIS DESTIČEK, ŽETONŮ A KARET

## VÝHODY – JEDNO POUŽITÍ:



Vyhni se všem **policistům** na jednom dílu.



Umožňuje ti navštívit jakýkoli zavřený **podnik** nebo otevřít jakoukoliv **schránku** (univerzální klíč).



Přesuň jednoho státního (červeného) **policistu** z libovolného dílu na jiný díl, kde tento typ **policisty** není.



Uzdrav si jedno **zranění** (přesuň kostku z červeného pole **zranění** na zelené).



Přesuň jednoho místního (modrého) **policistu** z libovolného dílu na jiný díl, kde tento typ **policisty** není.



Vezmi si žeton **akce navíc** a umísti ho na vyznačené pole na svojí desce hráče.



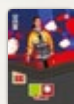
Přesuň jednoho **policistu** ze zvláštních jednotek (černého) z libovolného dílu na jiný díl, kde tento typ **policisty** není.

## KONTAKTY:



### Snitch (Práskač):

Odstraň jednoho **policistu** zobrazeného typu a vrať ho zpět do krabice.



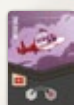
### Medic (Zdravotník):

Uzdrav si jedno **zranění**.



### Fixer (Prostředník):

Vezmi si žeton **akce navíc**.



### Medevac (Záchraný vrtulník):

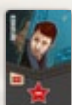
Přesuň se přímo do **nemocnice**. Toto kolo se již nemůžeš přesunout.



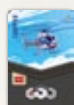
**Fighter/Boxer/Ninja (Bojovník/Boxér/Ninja):** Vyhni se všem **policistům** vyznačeného typu na jednom dílu.



**Gang:** Použij jednu ze tří možných **vedlejších akcí** členů **gangu**.



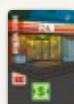
**Informer (Informátor):** Sniž si **pověst** o 1.



**Chopper (Vrtulník):** Přesuň se z dílu s **heliportem** na lokaci nebo oblast vzdálenou jeden nebo dva díly.

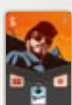


**Bribe/Rally (Úplatek/Shromáždění):** Přesuň jakéhokoli **policistu** zobrazeného typu na libovolný díl, kde tento typ **policisty** není.



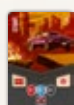
### General Store (Supermarket):

Vezmi si **příjem**.

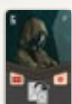


### Spy 1 (Špeh 1):

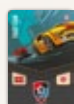
Vezmi si jednu kartu **kontaktů**.



**Stunt (Kaskadér):** Vyhni se jednomu **policistovi** libovolného typu.

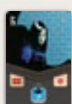


**Spy 2 (Špeh 2):** Obrať všechny tvé karty **kontaktů** a destičky **vybavení** zpět lícem nahoru.



### Fast car (Rychlé auto):

Vyhni se všem **policistům** na jednom dílu.



### Spy 3 (Špeh 3):

Zpřístupni si jeden žeton **výhody**.



### Jet ski (Vodní skútr):

Můžeš se toto kolo pohybovat přes **vodu** na jedné vodní ploše.



**Sewer (Kanál):** Přesuň se na díl vzdálený dva díly podle diagramu. Ignoruj **policisty** na dílech mezi nimi. Zaplat cenu za pohyb jako obvykle. Jestliže opouštíš kanál v jiném typu oblasti, než v jakém jsi do něho vlezl, spotřebuješ 1 **bod pohybu**, v jiném případě je to zdarma.

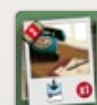


## Příklad kanálu:

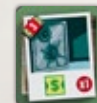
*Vinnie* nespotřebuje žádný **bod pohybu**, protože typ **oblasti**, kde leze do kanálu, je stejný jako ten, kde vyleze.

Musí se vyhnout jen **místnímu policistovi** z dílu, který opouští.

## POMŮCKY – JEDNO POUŽITÍ:



**Telefon (cena 2 000 \$):** Vezmi si kartu **kontaktů**.



**Trezor (cena 3 000 \$):** Získáš **příjem**.



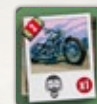
**Převlek (cena 2 000 \$):** Sniž si **pověst** o 1.



**Občanka (cena 4 000 \$):** Vezmi si žeton **akce navíc**.



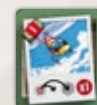
**Lékárnička (cena 1 000 \$):** Uzdrav si jedno **zranění** (přesuň jednu kostku **zranění** z červeného okénka **zranění** do zeleného).



**Motorka (cena 2 000 \$):** Použij jednu schopnost člena **gangu**. Nemusíš na to mít člena **gangu**.

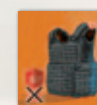


**Energetický nápoj (cena 2 000 \$):** Obrať lícem vzhůru všechny své použité díly **vybavení** a karty **kontaktů**.



**Helikoptéra (cena 1 000 \$):** Použij ji na dílu s **heliportem**, spotřebuj jeden **bod pohybu** a přesuň se na **lokaci** nebo **oblast** na dílu **města** vzdáleném jeden nebo dva díly od tvé současné pozice. Pokud se pohneš o dva díly, ignoruj všechny **policisty** na dílu, přes který se pohybuješ. Stále se musíš vyhnout těm na dílu, který opouštíš.

## VYBAVENÍ:



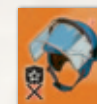
### Vesta (cena 2 000 \$):

Vyhni se státnímu (červenému) **policistovi**.



### Čepice (cena 2 000 \$):

Vyhni se místnímu (modrému) **policistovi**.



**Helma (cena 2 000 \$):** Vyhni se členu zvláštních jednotek (černému).



**Plynová maska (cena 3 000 \$):** Vyhni se členu zvláštních jednotek (černému) nebo místnímu (modrému) **policistovi**.