



DEAD BY DAYLIGHT™ DESKOVÁ HRA

PRAVIDLA HRY

99
GAMES

TLAM
games

bE
HAVIOUR

DEAD BY DAYLIGHT DESKOVÁ HRA

ÚVOD

Entita prahne po obětech a hon opět začíná! Podaří se přeživším společně uprchnout, nebo je zabiják jednoho po druhém uloví a obětuje na oltář Entity? Je jen jeden způsob, jak to zjistit...

V deskové hře Dead by Daylight se ze 2 až 4 hráčů stanou přeživší. Jedině vzájemnou spoluprací, využíváním svých vlastností a karet pohybu dokáží opravit generátory, otevřít únikový východ a uprchnout na svobodu. Jeden hráč se stane zabijákem, který bude šířit hrůzu mezi přeživšími. Zabiják použije hned několik karet pohybu najednou a jeho cílem je přeživší zranit a zavěsit na řeznické háky. Proč? Protože si to žádá Entita a protože jediné tak zabiják dokončí rituál obětování. Ať už vraždíte nebo prcháte, musíte předvídat, kam se ostatní hráči pohnou, chytře využívat předměty, které najdete na herním plánu, aktivovat schopnosti svých postav a využít každou sebemenší výhodu, kterou vám hra poskytuje. Jedině tak můžete obstát v této náročné zkoušce!

VÝUKOVÉ VIDEO V ČEŠTINĚ

Neradi čtete pravidla? Podívejte se na video a rovnou se vrhněte do hry!



SLOVO AUTORA

Práce na Dead by Daylight byla neskutečný zážitek. Proto bych chtěl především poděkovat tvůrcům z Behaviour Interactive, že vytvořili původní videohru Dead by Daylight a mně se naskytla příležitost navrhnout oficiální deskovou adaptaci zasazenou do tohoto hrůzostrašného světa.

Musím přiznat, že tvorba deskové hry Dead by Daylight pro mě byla oříškem. Původní videohra je obsáhlá a komplexní, takže vystávala celá řada otázek ohledně jejího převedení na stůl. Jak nejlépe podchytit hlavní konflikt mezi přeživšími a zabijákem? Jak přenést identitu a charakter jednotlivých postav z PC hry do deskové hry?

Jak to zařídit, aby se každá partie odvíjela jinak a představovala jedinečný zážitek? To je jen několik příkladů dilemat, z nichž každé mělo hned několik velice dobrých řešení, takže teoreticky mohla vzniknout celá řada kvalitních her Dead by Daylight.

Výslednou hru tedy ovlivnili především lidé, pro které byla navržena. Když se kolegové z práce vrhli do hraní Dead by Daylight, neodolal jsem a zahrál jsem si taky. Brzy jsem byl hrou doslova pohlcený. Obětoval jsem jí celé večery a víkendy. A říkal jsem si: „Nebyla by paráda, kdybych si to mohl zahrát naživo s kolegy přímo u nás v kanceláři?“ Mezi jednotlivými online hrami jsem si tedy začal psát poznámky, které nakonec vedly k této hře.

Dead by Daylight je výsledek týmové práce. Na hře se podílela celá řada talentovaných lidí. Nejen lidé z Level 99 Games, ale také naše rodiny, přátelé, sousedé, a dokonce i vývojáři z Behaviour. Všichni mi pomohli tím, že zodpověděli jednoduchou otázku: Co znamená Dead by Daylight právě pro vás? A tak, po nespočtu hodin testování a nesčetných radách všech přátel, vznikla hra, kterou právě držíte v rukou.

Snad vám a vašim přátelům přinese tolik zábavy a intenzivního napětí, kolik přinesla nám, když jsme ji vytvářeli.

S chutí do hry!

-Brad

HERNÍ MATERIÁL



7 desek přeživších
(na zadní straně nápověda přeživšího)



7 figurek přeživších



6 desek zabijáků
(na zadní straně nápověda zabijáka)



6 figurek zabijáků



44 destiček předmětů (2 únikové východy, 8 generátorů, 5 háků, 5 prokletých totemů, 6 truhel, 6 skříněk, 6 vran, 6 palet)



4 žetony poškozené zdi



12 žetonů obětování



25 žetonů oprav



1 žeton začínajícího hráče



1 žeton Entity



40 žetonů krve (▲)



4 žetony pastí na medvědy (pro trapera)



4 žetony šílenství (pro doktora)



4 žetony okultních pastí (pro klekáníci)



4 kostky zkoušek



1 kostka nebezpečí



4 kroužky zranění (pod figurky přeživších)



1 oboustranný herní plán (MacMillanovy doly/Vrakoviště Autohaven)



28 karet vlastností přeživších



24 karet vlastností zabijáka



16 karet vybavení



21 karet pohybu (5 sad 4 karet + 1 vyčkat)

POPIS HERNÍHO MATERIÁLU



1 DWIGHT FAIRFIELD
Oblíbený zaměstnanec
Dwight Fairfield je silný a inteligentní člověk, který dokáže řešit problémy. Jeho cílem je přežít a dostat se z vězení. Má rád svou práci a své kolegy.
"Mám rád svou práci. Mám rád své kolegy. Mám rád svou práci." Dwight Fairfield

2 Přehled tahu: Přehled průběhu tahu.

3 Zásoba krve: Oblast, kam budete umísťovat dostupné žetony krve (▲). Začínáte se 2 a maximálně můžete mít 6.

4 Vlastnosti: Efekty, které vám pomohou přežít. Každý přeživší má 3 vlastnosti přímo na desce. Každá vlastnost má v levém horním rohu cenu ▲, za kterou vyhodnotíte efekt popsany v dolní části vlastnosti.

PŘEŽIVŠÍ

- Informace o přeživším:** Jméno a popis strategie pro hraní přeživšího. Najdete zde také obtížnost přeživšího (*snadnou nebo náročnou*). Během první partie doporučujeme vybírat přednostně ze snadných přeživších.
- Přehled tahu:** Přehled průběhu tahu.
- Zásoba krve:** Oblast, kam budete umísťovat dostupné žetony krve (▲). Začínáte se 2 a maximálně můžete mít 6.
- Vlastnosti:** Efekty, které vám pomohou přežít. Každý přeživší má 3 vlastnosti přímo na desce. Každá vlastnost má v levém horním rohu cenu ▲, za kterou vyhodnotíte efekt popsany v dolní části vlastnosti.



5 TRAPER
Oblíbený zabiják
Traper má rád svou práci a své kolegy. Jeho cílem je přežít a dostat se z vězení. Má rád svou práci a své kolegy.
"Mám rád svou práci. Mám rád své kolegy. Mám rád svou práci." Traper

6 Přehled tahu: Přehled průběhu tahu.

7 Zásoba krve: Oblast, kam budete umísťovat dostupné žetony krve (▲). Zabijáci začínají se 4 a maximálně mohou mít 12. Zabijáci mají také akci navíc popsanou ve spodní části této sekce.

8 Schopnost: Jedinečná schopnost, kterou má pouze daný zabiják. Někteří zabijáci mají také pasivní schopnost, která platí vždy.

9 Vlastnosti: Efekty, které vám pomohou obětovat přeživší. Každý zabiják má 3 vlastnosti přímo na desce. Každá vlastnost má v levém horním rohu cenu ▲, za kterou vyhodnotíte efekt popsany v dolní části vlastnosti.

ZABIJÁK

- Informace o zabijákovi:** Jméno a popis strategie pro hraní zabijáka. Najdete zde také obtížnost zabijáka (*snadnou nebo náročnou*). Během první partie doporučujeme vybírat přednostně ze snadných zabijáků.
- Přehled tahu:** Přehled průběhu tahu.
- Zásoba krve:** Oblast, kam budete umísťovat dostupné žetony krve (▲). Zabijáci začínají se 4 a maximálně mohou mít 12. Zabijáci mají také akci navíc popsanou ve spodní části této sekce.
- Schopnost:** Jedinečná schopnost, kterou má pouze daný zabiják. Někteří zabijáci mají také pasivní schopnost, která platí vždy.
- Vlastnosti:** Efekty, které vám pomohou obětovat přeživší. Každý zabiják má 3 vlastnosti přímo na desce. Každá vlastnost má v levém horním rohu cenu ▲, za kterou vyhodnotíte efekt popsany v dolní části vlastnosti.



1 BATERKA
Vybavení
Během zabíjčkovy tahu smíš odhodit toto vybavení a zabránit zabíjčkoví na tvé lokaci, aby interagoval.

3 Počet vybavení: Celkový počet vybavení tohoto druhu v balíčku karet.

VYBAVENÍ

- Název:** Název vybavení.
- Efekt:** Popis efektu, který vyhodnotíte při použití. V popisu najdete také okamžik, kdy smíte vybavení použít.
- Počet vybavení:** Celkový počet vybavení tohoto druhu v balíčku karet.



1 Cena krve: Počet ▲, který je potřeba zaplatit, pokud chcete vlastnost použít. Vlastnosti nejsou permanentní. Každé použití je potřeba zaplatit zvlášť. Každou vlastnost lze použít maximálně jednou za kolo.

2 Název: Název vlastnosti.

3 Informace: Druh vlastnosti, plus určení, zda patří konkrétnímu přeživšímu/zabíjčkoví nebo je dostupná libovolnému přeživšímu/zabíjčkoví. Tato informace pouze rozlišuje vlastnosti vytištěné na kartách a na deskách přeživších a zabíjčků.

4 Příběhový text: Nemá vliv na průběh hry.

5 Efekt: Popis efektu, který vyhodnotíte při použití vlastnosti. V popisu efektu najdete také okamžik či situaci, kdy smíte danou vlastnost použít – obvykle když něco provádíte nebo nastane specifická situace.

VLASTNOSTI

- Cena krve:** Počet ▲, který je potřeba zaplatit, pokud chcete vlastnost použít. Vlastnosti nejsou permanentní. Každé použití je potřeba zaplatit zvlášť. Každou vlastnost lze použít maximálně jednou za kolo.
- Název:** Název vlastnosti.
- Informace:** Druh vlastnosti, plus určení, zda patří konkrétnímu přeživšímu/zabíjčkoví nebo je dostupná libovolnému přeživšímu/zabíjčkoví. Tato informace pouze rozlišuje vlastnosti vytištěné na kartách a na deskách přeživších a zabíjčků.
- Příběhový text:** Nemá vliv na průběh hry.
- Efekt:** Popis efektu, který vyhodnotíte při použití vlastnosti. V popisu efektu najdete také okamžik či situaci, kdy smíte danou vlastnost použít – obvykle když něco provádíte nebo nastane specifická situace.



1 BĚH
2

POHYB

- Název:** Název karty pohybu.
- Symbol:** Druh cesty, po které se smí přeživší nebo zabíjčák posunout pomocí této karty.



HERNÍ PLÁN

- Stupnice obětování:** Čím je stupnice plnější, tím blíže má zabíjčák k vítězství. Jakmile je zcela zaplněná, zabíjčák vítězí.
- Stupnice úniku:** Pomocí této stupnice měříte, jak blízko mají přeživší k vítězství. Jakmile přeživší opraví 4 generátory a 1 únikový východ, zvítězí.
- Název lokace:** Název této lokace.
- Příprava lokace:** Symboly stran kostky jsou použity při počátečním umístění figurek. Barevné symboly předmětů určují, předměty kterých kategorií (*a kolik*) na začátku hry na danou lokaci umístíte lícem dolů.
- Prostor lokace:** Místo, kam umístíte předměty, figurky přeživších a figurky zabíjčků.
- Cesta:** Různé druhy cest, po kterých se přeživší a zabíjčáci mohou vydat, když se pohybují mezi lokacemi. Na každé cestě je symbol, který odkazuje na konkrétní kartu pohybu. Na některých cestách jsou poškozené zdi, skrze které se může pohnout jen zabíjčák. Ty jsou vyznačené kostrbatým okrajem.



PŘÍPRAVA HRY

Pomocí těchto kroků připravíte začátečnický herní mód „Adept“:

1. Určete, který hráč bude představovat zabijáka. Ostatní hráči budou přeživší. Každý hráč si vezme desku zvolené postavy. Pokud hrajete poprvé, doporučujeme, aby byl zabijákem ten hráč, který zná pravidla a učí ostatní.
 2. Dejte některému přeživšímu žeton začínajícího hráče.
 3. Umístěte 1 žeton obětování na desku každého přeživšího.
 4. Vyberte stranu herního plánu, na které budete hrát.
 5. Zamíchejte žetony předmětů a rozdělte je podle kategorií (barev). Poté je rozmístěte na lokace. Na každé lokaci najdete symboly, které určují, kolik předmětů dané kategorie máte umístit na tuto lokaci. Žetony předmětů umísťujete lícem dolů. V pořadí průběhu hry odhalí každý přeživší lícem vzhůru 1 předmět kdekoli na herním plánu. Na cesty s kostrbatými okraji umístěte poškozené zdi.
 6. Dejte každému hráči sadu 4 karet pohybu. Zabiják si navíc ještě vezme kartu „vyčkat“. Celkem tedy bude mít 5 karet.
-
7. Někteří zabijáci mají herní materiál navíc, který je vyznačený v jejich schopnosti. Zabiják umístí tento materiál poblíž své desky, má-li nějaký.
 8. Dejte každému přeživšímu 2 ▲. Dejte zabijákovi 4 ▲.
 9. Zamíchejte balíček karet vybavení a umístěte jej lícem dolů poblíž herního plánu.
 10. Z dalších žetonů, kroužků a kostek vytvořte zásobu poblíž herního plánu.
 11. Každý přeživší a zabiják nyní hodí kostkou zkoušky. Poté umístí svoji figurku na lokaci označenou stranou kostky, která padla. Je normální, že více přeživších začne na stejné lokaci či že přeživší začnou na lokaci se zabijákem.

MENŠÍ SKUPINY

Dead by Daylight je nejlepší při plném počtu 5 hráčů, ale dá se hrát i s menším počtem hráčů. Pokud hrajete se skupinou 3–4 hráčů, jeden nebo dva hráči budou ovládat 2 přeživší naráz. V sekci „Hra 3–4 hráčů“ na straně 19 najdete úpravy pro přípravu a průběh hry.



Příklad přípravy hry pro 5 hráčů. ►



PRŮBĚH HRY

Hra je rozdělena na jednotlivá kola. Na začátku kola hráči nejprve naplánují pohyb. Po plánování vyhodnotí tahy nejprve přeživší a potom zabiják.

Přeživší potřebují k vítězství opravit 4 generátory a otevřít únikový východ dříve, než se zabijákovi podaří získat 8 žetonů obětování.

Každé kolo je složeno ze 4 fází:

- 1. Plánování:** Všichni hráči naplánují svůj pohyb.
- 2. Tahy přeživších:** V pořadí průběhu hry provede každý přeživší 1 tah.
- 3. Tahy zabijáka:** Zabiják provede své tahy. Obvykle má zabiják 2 tahy každé kolo.
- 4. Úklid:** Připravíte další kolo.

1. PLÁNOVÁNÍ

Každý přeživší zahraje lícem dolů 1 kartu pohybu ze své ruky. Zabiják zahraje lícem dolů 2 karty pohybu ze své ruky. Karty zahraje do řady za sebou.

Poznámka: Přeživší spolu smějí volně komunikovat, ale nesmějí spolu nikdy komunikovat tajně. Veškerá komunikace u stolu musí být nahlas, aby ji slyšeli jak přeživší, tak zabiják.

Počínaje hráčem, který má žeton začínajícího hráče, a poté dál po směru hodinových ručiček, provede každý přeživší svůj tah, počínaje pohybem.

2. TAHY PŘEŽIVŠÍCH

POHYB

Když nastane váš tah, odhalte vámi zahranou kartu pohybu. Z lokace, na které aktuálně stojí vaše figurka, se nyní pohnete po cestě, která odpovídá druhu zahrané karty pohybu. Když vstoupíte na lokaci, otočte na této lokaci lícem vzhůru jednu destičku předmětu ležící lícem dolů (pokud tam dosud nějaký je). Žluté cesty vyžadující „skok“ jsou jednosměrné a smíte se po nich pohnout pouze tehdy, pokud se pohybujete po směru šipky. Pokud se pohnete prostřednictvím některého efektu (nad rámeček zahrané karty pohybu), taktéž otočte lícem vzhůru jednu destičku předmětu na cílové lokaci.

Pokud odhalíte kartu pohybu a nemůžete se pomocí této karty pohnout, zůstanete stát. Neotočíte destičku předmětu, nebudete s ničím interagovat a váš tah tímto končí.



Jake odhalil modrou kartu plížení, ale z jeho lokace nevede žádná modrá cesta vyžadující plížení. Nepohne se, neotočí destičku předmětu, nebude s ničím interagovat a jeho tah končí.



Meg otočila zelenou kartu pohybu běh a pohnula se po zelené cestě vedoucí z její lokace. Vstoupila na novou lokaci a rozhodla se otočit žlutý předmět typu „cíl“. Objevila generátor! Meg nyní může interagovat s tímto předmětem a přispět tak ke snaze utéct (viz další stranu).

INTERAKCE

Na své aktuální lokaci vyberte přeživšího nebo jeden předmět otočený lícem vzhůru, se kterým budete interagovat. Přeživší utečou, pokud interagují s generátory a opraví je. Generátory spadají do žluté kategorie předmětů – takzvaných „cílů“. Na straně 12 najdete přehled všech možných způsobů, jak mohou přeživší interagovat s předměty a jinými hráči. Pokud nechcete, nemusíte interagovat s ničím.



Meg interaguje s generátorem, který před okamžikem odhalila. Hodí kostkou zkoušky. Padla dvojka. To je úspěch, takže přidá na generátor 1 žeton opravy.



Dwight se rozhodl interagovat s odhalenou vránou, která mu umožní provést bonusový tah (to znamená znovu se pohnout a interagovat). Odhodí červenou kartu přikrčení a pohne se po červené cestě. Poté odhalí na nové lokaci jeden předmět kategorie přežití.

KONEC TAHŮ

Jakmile všichni přeživší odehráli své tahy, následují tahy zabijáka.

BONUSOVÝ TAH PŘEŽIVŠÍHO

Různé efekty vám umožní provést bonusový tah. Pokud tak máte učinit, musíte odhodit kartu pohybu (jinou, než tu použitou během plánování) a pohnout se po odpovídající cestě. Pokud se takto pohnete, můžete také interagovat.

Bonusový tah provede přeživší bezprostředně po dokončení svého běžného tahu. Následuje tah dalšího přeživšího, případně tah zabijáka, pokud šlo o bonusový tah posledního přeživšího v pořadí hry.

Na příkladu vlevo dole, kdy Dwight interagoval s vránou, získal jejím prostřednictvím bonusový tah.

Na rozdíl od zabijáka (který může provést maximálně 1 bonusový tah za kolo), mohou přeživší provést i více bonusových tahů, dokud jim zůstávají karty pohybu.

3. TAHY ZABIJÁKA

Zabiják provede 1 tah (*pohyb a interakce*) za každou kartu pohybu, kterou vyložil. Protože karty vykládá do řady, odhalí a vyhodnotí nejprve tah za kartu vlevo. Jakmile jej zcela vyhodnotí, odhalí a vyhodnotí tah za kartu vpravo.

POHYB

Odhalte vámi zahranou kartu pohybu. Z lokace, na které aktuálně stojí vaše figurka, se nyní pohněte po cestě, která odpovídá druhu zahrané karty pohybu. Když vstoupíte na lokaci, otočte na této lokaci lícem vzhůru jednu destičku předmětu ležící lícem dolů (pokud tam dosud nějaký je). Žluté cesty vyžadující „skok“ jsou jednosměrné a smíte se po nich pohnout pouze tehdy, pokud se pohybujete po směru šipky. Pokud se pohnete prostřednictvím některého efektu (*nad rámeček zahrané karty pohybu*), taktéž otočte lícem vzhůru jednu destičku předmětu na cílové lokaci.

Pokud odhalíte jinou kartu než kartu „vyčkat“ a nemůžete se pomoci této karty pohnout, pak zůstanete stát, neotočíte destičku předmětu, nebudete s ničím interagovat a váš tah okamžitě končí.



Sestra odhalila zelenou kartu běh a pohnula se po zelené cestě. Po vstupu na lokaci odhalila jeden předmět kategorie „posílení“.

INTERAKCE

Na své aktuální lokaci vyberte přeživšího nebo jeden předmět otočený lícem vzhůru, se kterým budete interagovat. Zabiják se přiblíží k vítězství, pokud bude interagovat s přeživšími na své lokaci (*tomu se ve hře říká „útok“*). Zabijáci mohou také jednou za kolo namísto interakce využít svoji zabijáckou schopnost. Pokud zabiják nechce, nemusí interagovat s ničím.



Sestra se rozhodne interagovat s Meg a zaútočí na ni. Způsobí jí zranění, takže pod její figurku umístí kroužek zranění ze zásoby. Protože sestra vyhodnotila teprve první pohyb a interakci, odhalí nyní druhou kartu pohybu a bude znovu interagovat.

BONUSOVÝ TAH ZABIJÁKA

Zabiják smí na konci svého druhého tahu – a pouze na konci druhého tahu – zaplatit 4 ▲ a zahrát třetí kartu pohybu. Poté pomocí této karty provede třetí tah. **Zabiják smí vždy provést maximálně jeden bonusový tah za kolo.**

KONEC TAHŮ

Jakmile zabiják dokončil své tahy, následuje úklid.

PŘÍKLAD ZABIJÁKOVA DRUHÉHO TAHU A BONUSOVÉHO TAHU

1. Sestra má v řadě ještě jednu kartu pohybu, takže provede druhý tah. Odhalila červenou kartu příkrčení a pohne se po červené cestě. Všechny předměty na nové lokaci jsou již odhaleny, takže nemusí nic odhalovat.
2. Sestra se rozhodne interagovat s generátorem, aby jej poškodila a odstranila z něj veškeré žetony oprav. V návaznosti na to použije Feng Minová svoji vlastnost s názvem „bdělost“ a pohne se pryč z lokace. Chce být dál od sestry pro případ, že by se rozhodla použít bonusový tah a zaútočit na ni.
3. Sestra poškodí generátor a odstraní z něj tedy všechny žetony oprav.
4. Sestra nemůže pronásledovat Feng Minovou, protože nemá potřebnou kartu sprint. I přesto sestra zaplatí 4 ▲, aby provedla bonusový tah. Pohne se na jinou lokaci a zaútočí na jiného přeživšího.

1



2



3



4



4. ÚKLID

Na konci kola proveďte následující 4 kroky v tomto pořadí:

POSTUP OBĚTOVÁNÍ

Za každého přeživšího, který je aktuálně zavěšený na háku, umístí zabiják ze zásoby jeden žeton obětování na volné pole nejvíce vlevo na stupnici obětování. Pokud zabiják umístil žeton obětování na osmé pole stupnice, vyhrává.

ODSTRAŇTE ŽETON ENTITY

Některé efekty mohou blokovat cesty či předměty pomocí žetonu Entity. Na konci každého kola vraťte žeton Entity do zásoby.

PŘEDEJTE ŽETON ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE

Předejte žeton začínajícího hráče dalšímu přeživšímu v pořadí průběhu hry (tzn. po směru hodinových ručiček).

VEZMĚTE SI ZPĚT KARTY POHYBU

Všichni přeživší i zabiják si nyní vezmou zpět do ruky všechny zahrané a odhozené karty pohybu. **Na konci kola tedy máte zpět na ruce všechny své karty pohybu. Následuje fáze plánování dalšího kola.**

KONEC HRŮ

Hra končí, pokud je zaplněna stupnice obětování, nebo pokud se přeživším podařilo otevřít únikový východ. Hra končí okamžitě, jakmile jedna z těchto situací nastane. V závislosti na tom, která situace nastala dříve, vyhrává zabiják (*stupnice obětování*) nebo přeživší (*únikový východ*).

INTERAKCE PŘEŽIVŠÍCH

TRUHLA – PROHLEDAT

Odstraňte truhlu z herního plánu. Vezměte si vrchní kartu z balíčku vybavení a umístěte ji lícem dolů na svoji desku. Smíte mít nejvýše 1 vybavení. Pokud máte kdykoliv více než 1 kartu vybavení, odhazujte karty vybavení, dokud vám nezbyde pouze 1 karta vybavení.

SKŘÍŇKA – SKRÝT SE

Umístěte svoji figurku na destičku skříňky. Pokud je na skříňce figurka přeživšího, nemohou s ní ostatní přeživší interagovat.

Přeživší umístěný na skříňce je pro herní účely dočasně mimo herní plán a dosah efektů. Toto platí pro interakce, efekty vlastností a schopností zabijáků. Přeživší je mimo herní plán do doby, dokud zůstává ve skříňce. Zabiják smí interagovat se skříňkou, pouze pokud je na ní figurka přeživšího.

Dokud je přeživší na skříňce, nesmí aktivovat vlastnosti.

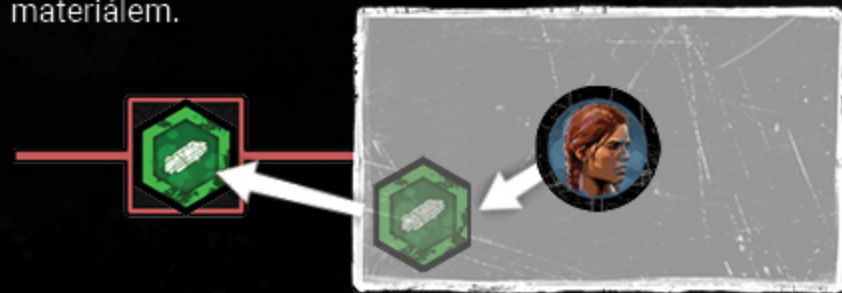
Pokud se máte pohnout, když jste na skříňce, nejprve přesuňte figurku pryč z destičky skříňky a poté se standardně pohněte (přesunutí ze skříňky nespotebovává váš pohyb).

VRÁNA – UTÉCT

Zabiják získá 1 ▲. Vy provedete bonusový tah přeživšího.

PALETA – SHODIT

Přesuňte destičku palety na cestu, která sousedí s vaší lokací. Paletu nelze umístit na cestu s žetonem poškozené zdi, jiným žetonem palety či jakýmkoli dalším herním materiálem.



Meg interaguje s paletou na své lokaci a přesune ji na cestu vedoucí vlevo. Tím zabrání zabijákovi, aby se přesunul po této cestě.

PALETA NA CESTĚ

Přeživší se smějí volně pohybovat přes palety na cestách.

GENERÁTOR – OPRAVIT

Provedte zkoušku (viz str. 16). Pokud padne úspěch, přidejte na generátor 1 žeton opravy. Pokud padne velký úspěch, přidejte na generátor 2 žetony opravy. Pokud padne selhání, nepřidávejte na generátor žádný žeton. Na generátoru mohou být maximálně 3 žetony oprav. Pokud máte přidat více žetonů, přebytečné žetony nepřidávejte.

Jakmile jsou na generátoru 3 žetony oprav, je zcela opravený. Přesuňte tento žeton generátoru na stupnici úniku u horního okraje herního plánu. Žetony oprav vraťte do zásoby.



Dwight interaguje s generátorem, aby se jej pokusil opravit. Padla trojka, takže přidá 1 žeton oprav.



Jake se rozhodne, že také pomůže a bude interagovat se stejným generátorem jako Dwight. Padla pětka, velký úspěch. Přidá 2 žetony oprav. Generátor je opravený, takže jej zvedne z lokace a přemístí na stupnici úniku u horního okraje herního plánu.

ÚNIKOVÉ VÝCHODY – OTEVŘÍT

Jakmile jsou opraveny 4 generátory, únikové východy jsou aktivovány. Je však třeba ještě jeden z východů otevřít. Přeživší mohou interagovat s únikovými východy, pouze pokud jsou aktivovány.

Pokud interagujete s aktivovaným únikovým východem, proveďte zkoušku. Pokud uspějete, přidejte na únikový východ 1 žeton oprav (velký úspěch nemá větší výhody). Jakmile jsou na únikovém východu 3 žetony oprav, přeživší okamžitě vyhrávají!

HÁK – SABOTOVAT

Umístěte na hák žeton Entity. S hákem, na kterém je žeton Entity, nelze interagovat. Žeton Entity vrátíte na konci kola zpět do zásoby.

Pokud byl na sabotovaném háku zavěšený přeživší, získáte 1 ▲. Zavěšený přeživší je poté zachráněn a jeho figurka je odsunuta z háku. Smíte se pohnout po libovolné cestě. Poté se smí pohnout po libovolné cestě také zachráněný přeživší.



1. Claudette zachrání Meg z háku. Umístí na hák žeton Entity a získá 1 ▲.
2. Poté se Claudette pohne nahoru a Meg doprava.

PROKLETÝ TOTEM – OČISTIT

Provedte zkoušku. Pokud uspějete, odstraňte prokletý totem z herního plánu a získáte 2 ▲.

LÉČIT – jiného zraněného přeživšího

Provedte zkoušku. Pokud uspějete, daný přeživší na stejné lokaci je uzdraven. Odeberte z jeho figurky kroužek zranění a vraťte jej do zásoby. Přeživší se musí uzdravit navzájem. Zraněný přeživší nemůže uzdravit sám sebe.

POŠKOZENÉ ZDI

Přeživší nemohou interagovat s poškozenými zdi. Za normálních okolností platí, že přeživší pokoušející se jít po cestě s poškozenou zdí zůstane stát (nastane stejná situace, jako když zahraje kartu, s jejíž pomocí se nemůže pohnout).

ZABIJÁKOVY INTERAKCE

Zabiják má celkově méně možností interakce než přeživší. Na druhou stranu jsou jeho interakce obecně silnější a méně riskantní.

OBSAZENÁ SKŘÍŇKA – PROHLEDAT

Zabiják smí interagovat pouze se skříňkou, na které je přeživší. S prázdnou skříňkou interagovat nemůže.

Přeživší, jehož figurka je na destičce skříňky provede zkoušku. Pokud padne neúspěch, zabiják jej chytí (viz stranu 15), a to i pokud daný přeživší nebyl zraněn. Pokud padne úspěch, skříňka je odstraněna z herního plánu.

VRÁNA – PROZKOUMAT

Vrána je odstraněna z herního plánu. Získejte 1 ▲.

GENERÁTOR – POŠKODIT

Vraťte veškeré žetony oprav z generátoru zpět do zásoby.

PROKLETÝ TOTEM – ČERPAT SÍLU

Získejte 2 ▲.

ZAÚTOČIT – na zdravého přeživšího

Daný přeživší je ihned zraněn. Umístěte pod jeho figurku kroužek zranění ze zásoby.

PALETA NA CESTĚ – ZNIČIT

Pokud by se měl zabiják pohnout po cestě, na které leží paleta, nepohne se, ale odstraní danou paletu z herního plánu. Během tohoto tahu neprovede žádnou interakci a neotočí lícem vzhůru nový předmět.

POŠKOZENÉ ZDI – PRORAZIT

Pokud by se měl zabiják pohnout po cestě, na které je poškozená zeď, odstraní tento žeton a pohne se a interaguje jako obvykle. Od této chvíle je cesta volná pro všechny hráče.

POUŽITÍ ZABIJÁKOVY SCHOPNOSTI

Každý zabiják má jedinečnou schopnost. Jednou za kolo se smí rozhodnout, že ji využije namísto interakce.



Traper se rozhodne, že nebude interagovat a namísto interakce použije svoji schopnost „past na medvědy“. Díky tomu umístí žeton pasti na cestu sousedící s aktuální lokací. Pokud se po této cestě v budoucnu pohne přeživší, může být zraněn!



Přízrak použije schopnost „přízračný zvon“, s jejíž pomocí se může teleportovat napříč herním plánem do vzdálené lokace.



Doktor použije schopnost „Carterova jiskra“, která zasáhne všechny přeživší na stejné lokaci, jako je on sám. Meg dosud nemá žeton šílenství, takže se může rozhodnout, zda zaplatí 1 ▲ nebo si vezme žeton šílenství. Dwight již má žeton šílenství z minulého kola a nemůže zaplatit ▲, takže je ihned zraněn.

CHYTIT – zraněného přeživšího

Pokud je přeživší zraněn, zabiják jej může pomocí interakce chytit. Poté se jej pokusí obětovat zavěšením na hák.

Zabiják nemůže chytit přeživšího, který byl zraněn v tomto kole.

ZAVĚŠENÍ NA HÁK

Pokud zabiják chytí přeživšího, podívejte se, zda se na aktuální lokaci nachází neobsazený hák. Pokud ano, chycený přeživší je okamžitě zavěšen na hák a obětován. Umístěte daného přeživšího na tento hák.

Pokud se na aktuální lokaci nenachází neobsazený hák, musí zabiják nejprve odnést chyceného přeživšího k neobsazenému háku. K tomuto pohybu zabiják nepoužívá karty. Přeživší při tomto pohybu nebude otáčet lícem vzhůru předměty, zabiják ano.

Zabiják řekne číslo od 1 do 4. Chycený přeživší poté musí hodit tolika kostkami zkoušky. Pokud na některé z těchto kostek padne velký úspěch, přeživší se vymanil ze zabijákových rukou a je okamžitě umístěn na aktuální lokaci. Pokud na žádné z kostek nepadne velký úspěch, zabiják se pohne. Smí se pohnout o 1 lokaci za každou kostku, kterou přeživší hodil, a pokusit se tak dojít k neobsazenému háku. Pokud ani po tomto pohybu nemůže zabiják dojít k neobsazenému háku, chycený přeživší unikne a je umístěn na lokaci, kam zabiják došel.

Když se zabiják pohybuje s chyceným přeživším:

- Nesmí se pohnout přes cesty s paletami
- Nesmí se pohnout přes cesty s poškozenými zdi
- Nesmí použít zabijákovu schopnost
- Nesmí interagovat
- Otáčí předměty lícem vzhůru

Pokud díky tomuto pohybu dojde zabiják k neobsazenému háku, chycený přeživší je na hák zavěšen a obětován. Umístěte daného přeživšího na tento hák.

Pokud je na hák zavěšen přeživší, který má dosud na své desce žeton obětování, okamžitě umístí tento žeton na stupnici obětování.

PŘEŽIVŠÍ ZAVĚŠENÍ NA HÁKU

Přeživší zavěšení na háku neumísťují karty pohybu a nemohou použít vlastnosti. Pro herní účely jsou zavěšení přeživší dočasně mimo herní plán a mimo dosah efektů. Dokud jsou zavěšení, nelze s nimi interagovat, cílit na ně vlastnosti nebo schopnosti. Tah zavěšených přeživších je zcela přeskočen. Jakmile je zavěšený přeživší zachráněn, pohne se (viz HÁK - SABOTÁŽ na str. 13).



Traper chytí Dwighta. Na dané lokaci se nachází neobsazený hák. Dwight je okamžitě zavěšen.



Přízrak chytí zraněnou Claudette. Na dané lokaci není neobsazený hák. Přízrak řekne Claudette, aby hodila 2 kostkami. Na 1 kostce padla 0, na druhé 5. Za to, že padla 0, získá zabiják ▲. Za to, že padla 5, se Claudette vymaní ze spárů zabijáka.



Vídlák chytí Meg. Na dané lokaci je pouze obsazený hák, na kterém visí Dwight. Vídlák riskuje a řekne Meg, aby hodila 3 kostkami. Na kostkách padlo 0, 1 a 2. Za to, že padla 0, získá vídlák ▲. Poté se pohne o 2 lokace a zavěsí Meg na hák.

DALŠÍ PRAVIDLA

ZKOUŠKY



Kostkami zkoušky hází pouze přeživší. Pokud má přeživší provést zkoušku, hodí jednou černou kostkou zkoušky. Pokud padne výsledek I, II, III, IV, jedná se o úspěch. Obvykle to znamená, že prováděná akce bude mít zamýšlený efekt.

Pokud padne V, jedná se o velký úspěch. Ve většině případů velký úspěch také znamená, že prováděná akce bude mít zamýšlený efekt. U některých akcí tento výsledek ovšem poskytuje dodatečné výhody. Pokud není v popisu akce konkrétně popsána dodatečná výhoda pro velký úspěch, považujte velký úspěch za běžný úspěch.

Pokud padne 0, jedná se o selhání. Obvykle to znamená, že prováděná akce bude bez efektu. Zabiják navíc získá 1 ▲.

PŘEHAZOVÁNÍ KOSTEK

Některé efekty vám umožní přehodit kostky. Výsledek padlý po přehození je platný. Každou kostku je možné přehodit nejvýše jedenkrát.

KOSTKA NEBEZPEČÍ



Červenou kostkou nebezpečí budete házet pouze tehdy, pokud vám to určí daný efekt. Kostka nebezpečí má selhání na 4 stranách a na 2 stranách velký úspěch. Pokud padne selhání, zabiják získá 1 ▲ jako obvykle.

NAČASOVÁNÍ EFEKTŮ

Pokud má jeden hráč více vlastností či schopností, které se aktivují ve stejný okamžik, smí aktivovat libovolný počet těchto efektů v libovolném pořadí.

Pokud má 2 a více hráčů vlastnosti či schopnosti, které se aktivují ve stejný okamžik, přeživší je vyhodnotí v pořadí průběhu hry. Každý jednotlivý přeživší smí aktivovat libovolný počet efektů, na které má nárok. Po přeživších aktivuje případné vlastnosti či schopnosti zabiják, pokud chce.

ŽETON ENTITY



Žeton Entity se používá k blokování předmětů či cest. Obvykle se tento žeton dostane do hry prostřednictvím zabijákovy vlastnosti. Žeton Entity je vrácen do zásoby během fáze úklidu na konci kola.

Ve hře je pouze jeden žeton Entity. Pokud má být umístěn žeton Entity ve chvíli, kdy již leží na herním plánu, je přesunut z místa, kde leží, na nové místo.

VLASTNOST



Vlastnosti umožňují přeživším a zabijákům různými způsoby měnit pravidla hry. S vlastnostmi můžete experimentovat a objevovat nové strategie, jak uniknout zabijákovu nebo naopak ulovit přeživší.

Každou vlastnost lze použít maximálně jednou za kolo. Pokud aktivujete vlastnost (i vlastnost s cenou 0 ▲), nemůžete ji aktivovat v tom samém kole znovu, i kdyby se naskytla vhodná příležitost.

SOUSEDÍCÍ LOKACE

Sousedící lokace je taková, ze které vede cesta na vaši aktuální lokaci a naopak. To znamená, že i lokace propojené jednosměrnou cestou jsou sousedící.



TIPY

TIPY PRO PŘEŽIVŠÍ

Mějte únikovou cestu. Z mnoha lokací vede omezený počet cest, takže vstupujte na lokace s rozvahou. Na některé lokace se vyplatí nevstupovat, dokud zabiják neprorazí poškozené zdi.

Zkuste rychle získat vybavení. Vybavení je velice silné a čím dříve jej získáte, tím více příležitostí k jejich použití budete mít. Vybavení vždy najdete v truhlách, které spadají do modré kategorie předmětů (*přežití*).

Vrány a palety použijte strategicky. Palety a vrány spadají do kategorie předmětů altruismus (*zelená*). Hodí se obzvláště v pozdější fázi hry, kdy je potřeba pohybovat se po plánu rychle. Také vám pomohou získat čas navíc. Zkuste palety co nejdříve rozmístit na strategické cesty.

Zachraňte ostatní ve správnou chvíli. Někdy se vyplatí nechat přeživšího viset tah či dva. Záchrana je nebezpečná, a navíc není potřeba, aby byli všichni přeživší na nohou, když otevřete únikový východ. Pokud máte příležitost vyhrát, nepromarněte ji.

Léčení je prioritou. Pokud je přeživší zdravý, obvykle jej nejde chytit během jednoho kola. Léčení přeživších, obzvláště těch na riskantních místech, je velice účinný způsob, jak zmařit zabijákovu plán.

TIPY PRO ZABIJÁKA

Bonusové tahy použijte hlavně k obětování. Neutrácejte zbytečně 4 ▲ za bonusový tah, pokud si nemyslíte, že během tahu můžete zavěsit přeživšího na hák.

Předvídejte pohyb přeživších. Přeživší se vždy pohnou ještě před vámi. Proto se obvykle nechcete pohnout na lokaci, kde stojí přeživší na začátku kola. Namísto toho zkuste odhadnout, kam se přeživší bude chtít pohnout.

Prokleté totemy jsou silná pomoc. Pokud nevíte, co dál, zkuste použít totem k získání 2 ▲. De facto tím získáte půl tahu v budoucnu.

Nesnažte se okupovat hák. Je skoro nemožné zabránit přeživším, aby se navzájem zachránili, takže opakovaně hrát kartu „vyčkat“ u obsazeného háku není obvykle dobrý nápad. Namísto toho zkuste ztrestat zachránce a zachráněného. Odhadněte, kam se po záchraně pohnou. Nebo případnému zachránce odřízněte cestu k háku.

Love více přeživších naráz. Protože nemůžete chytit přeživšího ve stejném kole, kdy jej zraníte, zkuste zranit co nejvíce přeživších naráz. Díky tomu bude větší šance, že v každém kole zavěsíte na hák alespoň jednoho přeživšího.



ČASTÉ DOTAZY

DOTAZ: Co když vstoupím na lokaci, kde jsou všechny předměty lícem vzhůru?

ODPOVĚĎ: Neodhalíš předmět, ale budeš normálně interagovat.

DOTAZ: Můžu se rozhodnout, že se po odhalení karty pohybu nepohnu?

ODPOVĚĎ: Ne. Pokud odhalíš kartu pohybu, musíš se pohnout. Pokud z nějakého důvodu daná karta nefunguje (např. protože odpovídající cesta nevede z tvé lokace), pohyb selže a tvůj tah ihned končí.

DOTAZ: Když se rozhodnu přehodit selhání, dostane zabiják ▲ z přehazované kostky?

ODPOVĚĎ: Ne. Zabiják dostane ▲, až když je určen konečný výsledek hodů.

DOTAZ: Odhaluji předměty i při bonusovém tahu, pohybu jiným efektem než kartou pohybu a pohybu po chycení přeživšího?

ODPOVĚĎ: Ano. Jakýkoli pohyb přeživšího nebo zabijáka, který vede k přesunu z jedné lokace na druhou, zapříčiní otočení předmětu lícem vzhůru (pokud na dané lokaci jsou předměty lícem dolů).

DOTAZ: Když zabiják chytí přeživšího, může jej donutit, aby hodil více kostkami, než kolik je potřeba?

ODPOVĚĎ: Ano. Pokud zabiják nezavěsí přeživšího okamžitě (na lokaci není neobsazený hák), může přikázat přeživšímu, aby házel až 4 kostkami. A to i pokud nepotřebuje 4 kroky, aby došel k neobsazenému háku. Stačí ovšem jeden velký úspěch, aby přeživší unikl, takže více kostek znamená větší riziko.

DOTAZ: Co se stane, když během tahu odhodím kartu?

ODPOVĚĎ: Protože si zabiják i přeživší vrátí karty do ruky až na konci kola, odhozené karty nelze během probíhajícího kola použít. To obvykle znamená, že pohybové možnosti přeživších a zabijáka budou během bonusových tahů omezené.

DOTAZ: Co se stane, když je přeživší zraněný a měl by být zraněný znovu?

ODPOVĚĎ: Nic. Některé schopnosti a vlastnosti zkrátka nemají vliv na přeživší, kteří jsou již zraněni.

DOTAZ: Když zabiják chytí přeživšího, může jej odnést na jinou lokaci, i když je na aktuální lokaci neobsazený hák?

ODPOVĚĎ: Nemůže. Pokud je na aktuální lokaci neobsazený hák, zabiják na tento hák okamžitě zavěsí chyceného přeživšího.

DOTAZ: Může zabiják poškodit únikový východ?

ODPOVĚĎ: Ne. Východy nejsou generátory, ačkoli fungují podobně. Vlastností, interakce a předměty, na kterých nejsou vyloženy zmíněny východy, nemají na východy žádný vliv.

DOTAZ: Je karta „vyčkat“ karta pohybu?

ODPOVĚĎ: Ano. I když se s její pomocí zabiják nepohne, pro všechny herní účely se jedná o kartu pohybu včetně interakce na lokaci.

DOTAZ: Pokud zabiják chytí zdravého přeživšího nějakým efektem, bude tento přeživší automaticky zraněn?

ODPOVĚĎ: Ne. V tomto vzácném případě zůstává přeživší zdravý, i přestože je chycen a případně také zavěšen na hák.

DOTAZ: Některé efekty mi říkají, abych hodil větším počtem kostek a nechal si pouze určitý počet výsledků. Získá zabiják ▲, když na kostkách, které si nenechám, padne selhání?

ODPOVĚĎ: Ano. Když na kostce padne selhání, zabiják získá ▲. A to i pokud si tento výsledek neponecháš. Samozřejmě stále platí pravidlo o přehození kostek, které může selhání změnit. Platí až konečný výsledek.

DOTAZ: Co se stane, když mi – jako zabijákoví – hra určí, abych chytit přeživšího, který není na mé lokaci?

ODPOVĚĎ: Přeživšího nejprve přesuň na svoji aktuální lokaci a pak jej chyt.

DOTAZ: Co se stane, když mám víc ▲, než kolik je mé maximum?

ODPOVĚĎ: Odhazuj ▲, dokud nedosáhneš maxima.

DOTAZ: Kdy otáčím lícem vzhůru předmět na lokaci?

ODPOVĚĎ: Pouze když vstoupíš na lokaci. Ale můžeš na ni vstoupit jakýmkoli způsobem, kromě přeživšího, který je chycen.

DOTAZ: Kam umísťuji získané karty vybavení?

ODPOVĚĎ: Lícem dolů na pole určené pro vybavení na tvé desce přeživšího. Na vybavení lícem dolů se smíš kdykoli dívat a smíš je použít, až to bude příhodné.

HERNÍ MÓDY

ADEPT

Strategická hra pro všechny úrovně zkušenosti.

Toto je mód, jehož pravidla již znáte! Přeživší a zabiják mají k dispozici pouze ty vlastnosti, které jsou natisknuté na jejich deskách.

KRVAVÉ DĚDICTVÍ

Lehce upravená hra pro zkušenější hráče.

Na začátku hry zamíchejte zvlášť balíčky vlastností zabijáků a přeživších. Každý hráč si poté dobere 5 karet z odpovídajícího balíčku. Pokud si hráč dobere vlastnost, kterou má již natisknutou na desce, odhodí tuto kartu a dobere si jinou. Každý hráč by měl mít nyní k dispozici 8 vlastností (3 na desce a 5 náhodně dobraných na kartách v ruce).

Každý hráč si nyní smí ponechat až 3 karty vlastností a překrýt jimi libovolné vlastnosti, které má natisknuté na desce. Zbylé vlastnosti odhodí.

Na konci této upravené přípravy hry bude mít každý hráč k dispozici 3 vlastnosti. Půjde o kombinaci vlastností na kartách a vlastností předtisknutých na desce. Smíte se také rozhodnout překrýt všechny vlastnosti na desce nebo nepřekrýt žádné.

ODDANOST LOVU

Plně nastavitelná hra pro experty.

Podobná úprava jako v módu Krvavé dědictví s tím rozdílem, že nedobíráte vlastnosti náhodně. Přeživší a zabiják si z odpovídajících balíčků vyberou až 3 libovolné vlastnosti a překryjí jimi libovolné vlastnosti natisknuté na svých deskách, lícem dolů. Jakmile mají všichni vybráno, odhalí všichni hráči vybrané vlastnosti naráz.

Žádný hráč nesmí mít k dispozici 2 kopie té samé vlastnosti.

HRA 3–4 HRÁČŮ

Ve hře budou vždy 4 přeživší, i pokud hrají pouze 3 nebo 4 hráči.

Při hře 4 hráčů musí 1 hráč hrající za přeživší ovládat 2 přeživší naráz.

Při hře 3 hráčů bude každý hráč hrající za přeživší ovládat 2 přeživší naráz.

I pokud ovládáte 2 přeživší naráz, dostanete pouze 1 sadu karet, takže dejte pozor, aby oba přeživší nepotřebovali tu samou kartu pohybu v jednom tahu.

Tah každého přeživšího, kterého ovládáte, vyhodnoťte zvlášť, v pořadí průběhu hry. Žeton začínajícího hráče posouvejte mezi přeživšími (nikoliv mezi hráči), takže oba přeživší, které ovládáte, budou někdy začínat kolo.



TVŮRCI

LEVEL 99 GAMES

AUTOR HRÝ

D. Brad Talton Jr.

VEDOUCÍ PROJEKTU

Joshua Van Laningham

GRAFICKÁ ÚPRAVA

Davy Wagnerok

HLAVNÍ VÝVOJÁŘI

Kier Arnold, Marco De Santos

DALŠÍ VÝVOJÁŘI

Ty Arnold, Ashley Dickinson, Matthew Fournier,
Bryson Fitzsimmons, Liam Hernandez, Ian Hernandez

SAZBA

Francesca Romero

TLAMA GAMES

ČESKÁ VERZE HRÝ

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

WWW.TLAMAGAMES.COM

REDAKCE

Miroslav Tlamicha

PŘEKLAD

Ondřej Polák

KOREKTURY

Marcel Ondrák

GRAFICKÁ ÚPRAVA

Michal Hubáček

BEHAVIOUR INTERACTIVE

Děkujeme kolegům z týmů Dead by Daylight UI & Art.

VÝKONNÝ PRODUCENT

Rémi Racine

VEDOUCÍ HERNÍHO VÝVOJE A MERCHANDISINGU

Jean-Frédéric Vachon

BRAND DIRECTOR

Olivier Latanicki

BRAND MANAGER

Rebeca Polo García

ASSOCIATE BRAND MANAGERĚ

Pierre-Yves Brodeur, Thomas Carpentier, Justin Giglio

HLAVNÍ GRAFIK

Philippe Ivanovic

NÁVRH UŽIVATELSKÉHO ROZHŘANÍ

Sarah Robinson

MANAGER FIREMNÍ SPOLUPRÁCE

Mathieu Côté

SENIOR PRODUCENT

Stefan Beauchamp-Daniel

VEDOUCÍ NÁVRHÁŘ

Matthew Spriggins

TVŮRČÍ VEDENÍ

Dave Richard