



**ZIMA
MRTVÝCH**

DLOUHÁ NOC

PRAVIDLA HRY

MINDOK

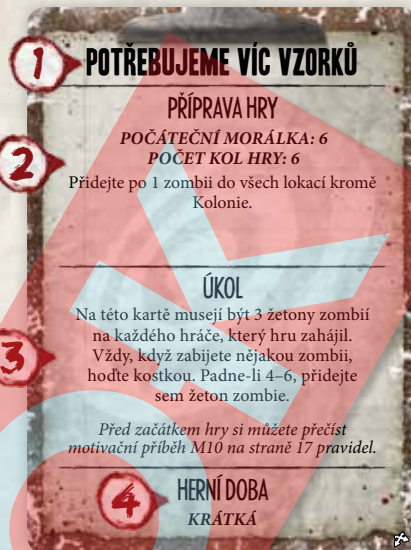
NOVÁ PRAVIDLA

Pokud hru Zima mrtvých již znáte a pouze chcete vědět, co se změnilo v tomto rozšíření, můžete začít až na str. 16, kde jsou všechna nová pravidla shrnuta.

HERNÍ MATERIÁL

- 8 oboustranných karet hlavních úkolů
- 24 karet pozitivních tajných úkolů
- 11 karet zrádcovských tajných úkolů
- 5 karet tajných úkolů pro vyloučené
- 20 karet postav
- 5 listů hráčů
- 1 žeton začínajícího hráče
- 25 karet počátečních předmětů
- 20 karet předmětů lokace Policejní stanice
- 20 karet předmětů lokace Obchod
- 20 karet předmětů lokace Škola
- 20 karet předmětů lokace Čerpací stanice
- 20 karet předmětů lokace Knihovna
- 20 karet předmětů lokace Nemocnice
- 20 karet předmětů lokace Raxxon
- 22 karet krizových situací
- 10 karet vylepšení
- 12 karet experimentů
- 6 karet vedlejších účinků
- 61 karet osudu
- 9 karet osudu jen pro dospělé
- 25 žetonů zranění
- 20 žetonů nemohoucích
- 20 žetonů jídla
- 20 žetonů hluku
- 20 žetonů zátarasů
- 6 žetonů hladovění
- 20 figurek banditů
- 2 označovací žetony
- 30 figurek zombií
- 19 figurek mutantů
- 20 náhradních žetonů zombií
- 20 figurek postav
- 100 plastových stojánků
- 1 deska kolonie
- 9 karet lokací
- 30 hracích kostek
- 1 kostka následků
- 12 žetonů zoufalství
- 12 žetonů pokroku
- 10 žetonů vylepšení
- pravidla hry

KARTY HLAVNÍCH ÚKOLŮ



1. **Název úkolu** (či scénáře, chcete-li).
2. **Příprava hry**: zde se dozvíte, jak připravit hru pro daný scénář.
3. **Úkol**: zde najdete popis podmínek, za nichž je tento hlavní úkol splněn.
4. **Herní doba**: odhad, kolik reálného času vám asi daný scénář zabere (krátká = 45 až 90 minut, střední = 90 až 120 minut, dlouhá = 120 až 210 minut).

KARTY TAJNÝCH ÚKOLŮ



1. **Název úkolu**.
2. **Úkol**: popis podmínek, jež je třeba splnit, abyste patřili mezi vítěze hry.

Poznámka: tímto symbolem jsou v pravém dolním rohu označeny všechny karty z tohoto rozšíření "Dlouhá noc", aby bylo možné je odlišit od karet ze základní hry či jiných rozšíření.

KARTY POSTAV



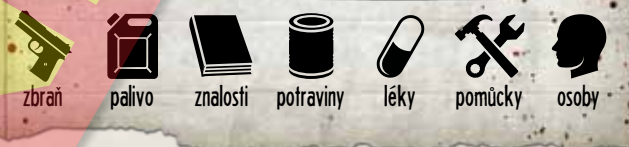
1. **Jméno postavy.**
2. **Povolání:** udává, čím postava byla před vypuknutím apokalypsy, má význam jen pro doprovodné příběhy.
3. **Vliv:** číslo udává, jak významné místo v hierarchii kolonie postava zaujímá (čím vyšší, tím lepší).
4. **Útočné číslo:** udává schopnost postavy bojovat (čím nižší, tím lepší).
5. **Schopnost prohledávání:** udává schopnost postavy hledat a nalézat vhodné předměty (čím nižší, tím lepší).
6. **Lokace:** udává místo, kde se musí postava nacházet, aby bylo možné využít její zvláštní schopnost.
7. **Zvláštní schopnost postavy:** popis, jakou schopnost postava má a jak se používá.

KARTY PŘEDMĚTŮ



1. **Název předmětu.**
2. **Druh předmětu:** ve hře se vyskytují předměty 7 druhů.
3. **Typ a vlastnost:** typ udává, jak se karta hraje, popis udává, jak se daný předmět ve hře používá.
4. **Lokace:** udává, kam daný předmět patří na začátku hry.

DRUHY A SYMBOLY PŘEDMĚTŮ



LIST HRÁČE



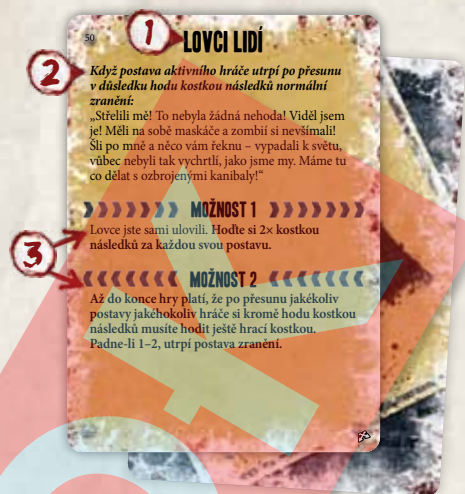
1. **Přehled jednoho kola hry:** připomíná, z jakých fází a kroků se skládá každé kolo hry.
2. **Akce hráče na tahu:** uvádí, jaké možnosti provádění akcí máte ve svém tahu k dispozici.
3. **Vedoucí skupiny:** k tomuto okraji přiložíte lícem nahoru kartu vedoucího své skupiny.
4. **Tajný úkol:** k tomuto okraji položíte lícem dolů svou kartu tajného úkolu.
5. **Členové skupiny:** sem budete pokládat lícem nahoru karty svých ostatních postav.
6. **Kostky k dispozici:** sem si položíte hrací kostky, které budete mít ve svém tahu k dispozici.
7. **Použité kostky:** sem odložíte kostky po jejich použití, aby se nepletly s kostkami dosud k dispozici.

KARTY KRIZOVÝCH SITUACÍ



1. **Název krizové situace.**
2. **Podmínka odvrácení:** zde je uvedeno, jaké karty předmětů (jakého druhu) musíte postupně shromáždit, abyste zabránili negativním důsledkům krize.
3. **Důsledek:** zde je popsáno, co se stane, pokud se vám nepodaří krizi odvrátit.
4. **Volitelná alternativa:** pokud přispějete kartami předmětů požadovaného druhu v počtu alespoň o 2 vyšším, než je požadováno, zvýší se morálka o 1.
5. **Umístění banditů:** čísla udávají, do kterých lokací máte umístit bandity, pokud hrajete s modulem Banditů.

KARTY OSUDU



1. **Název karty** – náhodné události, kterou karta představuje.
2. **Spouštěcí podmínky:** text kurzívou uvádí, za jakých okolností daná náhodná situace nastane.
3. **Možnosti působení:** zde je uveden důsledek toho, že tato náhodná událost nastala. Jednu možnost si musíte vybrat.
Důležitá poznámka: některé karty osudu obsahují text vhodný jen pro dospělé (konzumace alkoholu a drog, sex, násilí, sebevraždy, hrubé výrazy apod.) Takové karty jsou označeny symbolem (18+). Pečlivě zvažte u každé karty, zda ji chcete použít.

DALŠÍ HERNÍ MATERIÁL



Žeton začínajícího hráče:

Jeho držitel v daném kole začíná a jeho hlas rozhoduje v případě rovnosti hlasů při jakémkoliv hlasování.



Žetony zranění: Jsou oboustranné, červená strana představuje normální zranění, modrá strana omrzlinu.



Žetony hluku: Slouží k znázornění hluku, který vzniká v důsledku aktivity postav v lokacích.



Kostka následků: Kostkou budete v průběhu hry často házet, abyste zjistili, zda vaše postava utrpěla zranění, omrzlinu, nebo je rozsápána a zabita.



Figurky postav a zombíů: Představují postavy a nepřátelské zombíe na hracím plánu. Figurku sestavíte tak, že kartónový díl zasunete do plastového stojánku.



Žetony zátarasů: Slouží k zablokování vstupních otvorů. Z jedné strany je normální zátaras, z druhé výbušná past.



Žetony jídla: Znázorňují jídlo, v průběhu hry je budete přidávat do zásoby potravin a zase spotřebovávat.



Žetony hladovění: Budete je přidávat do zásoby potravin v okamžicích, kdy nebudete mít dostatek jídla.



Hrací kostky: Kostkami budete v každém kole házet a používat je při provádění některých akcí.



Žetony zoufalství: V určitých situacích propadají postavy zoufalství. Jde o zranění, která nelze léčit běžným způsobem, nýbrž pouze je-li to v textu karet či pravidel výslovně uvedeno.



Žetony pokroku: Tyto žetony patří ke kartám vylepšení a slouží jako ukazatel, jak se se stavbou daného vylepšení pokročilo.



Žetony nemohoucích: Představují pasivní členy kolonie – starce nebo děti, kteří nemohou přispět k společnému úsilí, ale zabírají místo a spotřebovávají jídlo. Jedna strana představuje normální nemohoucí, druhá neklidné nemohoucí.

HRACÍ PLÁN:

Hrací plán se skládá z desky kolonie, kde se nachází lokace Kolonie, a až devíti karet kolem, takže je ve hře celkem až devět lokací plus Hřbitov.



DESKA KOLONIE

1. **Název.**
2. **Vstupy:** 6 očíslovaných vstupů, což má význam při nasazování nových zombií do hry.
3. **Pole vstupů:** každý vstup Kolonie má 3 pole, kam se umísťují figurky zombií nebo žetony zátarasů.
4. **Pole pro postavy:** místo pro figurky a žetony postav.
5. **Stupnice morálky:** znázorňuje psychický stav celé kolonie, bojového ducha, mravnost, vůli udělat všechno pro splnění úkolu, odhodlání přežít. Jakmile morálka poklesne na nulu, hra končí.
6. **Počítadlo kol:** ukazuje, kolik kol ještě zbývá do konce hry.
7. **Zásoba potravin:** sem budete ukládat žetony jídla získané v průběhu hry různými způsoby.
8. **Hlavní úkol:** sem vyložíte zvolenou kartu hlavního úkolu.
9. **Balíček odpadu:** sem budete odkládat zahranié karty předmětů (typu ODPAD).
10. **Balíček karet krizových situací.**
11. **Příspěvky pro odvrácení krize:** místo pro karty předmětů, kterými budete přispívat ke společnému úsilí pro odvrácení aktuálně hrozící krizové situace.

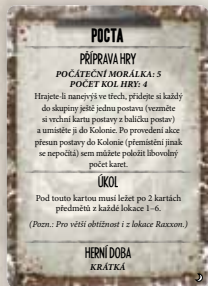
KARTY LOKACÍ

1. **Název.**
2. **Pole pro postavy** přítomné v dané lokaci.
3. **Pole vstupů:** sem budete umísťovat figurky zombií a žetony zátarasů.
4. **Balíček karet předmětů:** karty, které budete dobírat při prohledávání lokace.
5. **Žetony hluku:** místo pro umístění žetonů hluku. V každé lokaci mohou být umístěny maximálně 4 žetony hluku.
6. **Druhy předmětů,** které lze nalézt v této lokaci, seříděné zleva doprava podle klesající pravděpodobnosti jejich výskytu.

Poznámka: Hřbitov vypadá jako lokace, ale tato karta je jen pomůckou. Umísťujte sem postavy, které byly zabity. Mezi lokace se Hřbitov nepočítá, na postavy zde však mohou mít vliv určité karty osudu (v tomto rozšíření to je jedna).

PŘÍPRAVA HRY

1. Desku kolonie umístěte do středu hrací plochy. Kolem rozmístěte karty zvolených lokací (tj. 1–6 a případně dalších podle zvoleného modulu, viz dále) a Hřbitov, jak vidíte na obrázku na straně 7, nebo jak vám bude nejlépe vyhovovat.
2. Každému hráči přiřadte jeden list hráče.
3. Můžete se dohodnout, kterou kartu hlavního úkolu si vyberete. Karty jsou oboustranné, z jedné strany se jedná o běžné úkoly, druhá strana je určena pro hardcore variantu (viz dále). Kartu si také můžete vybrat náhodně.



← **Poznámka:** jako úplně první scénář vám doporučujeme zvolit kartu „Pocta“.

Zvolenou kartu hlavního úkolu položte na příslušné místo desky kolonie a dokončete přípravu hry podle instrukcí na kartě. Postup při nasazování zombií do hry

podrobněji popisujeme na str. 13.

4. Zamíchejte balíček karet pozitivních tajných úkolů a odložte stranou lícem dolů po 2 kartách na každého hráče. Zamíchejte balíček karet zrádcovských tajných úkolů a jednu přidejte k odloženým kartám (rovněž lícem dolů). Zbylé karty můžete vrátit do krabice. Nyní všechny stranou odložené karty zamíchejte a rozdejte každému hráči po jedné. Zbylé karty vraťte do krabice, aniž by se na ně kdokoli díval. Hráči nesmějí ukazovat svou kartu tajného úkolu spoluhráčům, leda by k tomu byli výslovně vyzváni!
5. Zamíchejte balíček karet krizových situací a položte ho lícem dolů na vyznačené místo hracího plánu.
6. Zvlášť zamíchejte balíčky karet postav, karet tajných úkolů pro vyloučení a karet osudu a položte je poblíž hracího plánu.
7. Zamíchejte všechny karty počátečních předmětů a rozdejte každému hráči po pěti. Zbylé karty vraťte do krabice.
8. Karty předmětů rozřídte podle lokací, kam patří, každý balíček zamíchejte a položte na vyznačené místo na kartě příslušné lokace. Na stole vyhraďte vhodné místo pro odkládací balíček karet předmětů, který bude postupně vznikat.
9. Každému hráči rozdejte 4 karty postav. Hráči si vyberou 2, které si ponechají, a zbylé 2 vrátí do balíčku. Balíček poté znovu zamíchejte. Hrajete-li v pěti, použijte

všech 20 postav a pokud navíc hrajete s modulem Raxxon, rozdejte každému hráči jen 3 karty postav.

10. Každý hráč určí jednu postavu jako vedoucího své skupiny a položí příslušnou kartu k levému okraji svého listu hráče.
11. Druhá postava je běžným členem skupiny – položte její kartu ke spodnímu okraji svého listu hráče.
12. Figurky všech postav ve hře postavte na vyznačená pole v lokaci Kolonie.

PŘIDÁNÍ POSTAVY DO KOLONIE



Figurky stavte vždy na pole vyznačená čárkovánými kružky na vyhrazeném místě lokace Kolonie na hracím plánu.

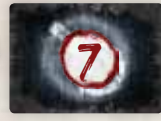
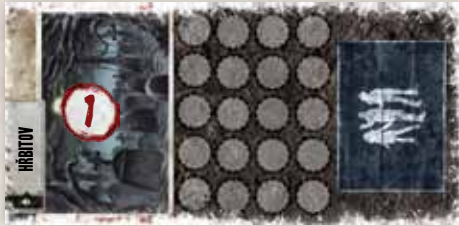
13. Ostatní figurky a žetony postav připravte tak, abyste je měli po ruce.
14. Hráč, jehož vedoucí má nejvyšší hodnotu vlivu, dostane žeton začínajícího hráče a bude hrát jako první.

"Doufám, že čtete tak rádi jako já, protože jinak je čtení pravidel docela opruz, nemyslíte?"

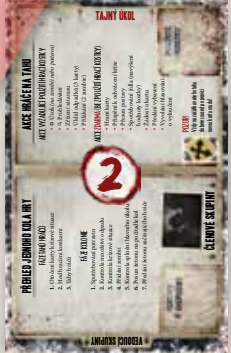
Emma Hanová



PŘÍPRAVA HRY PRO 3 HRÁČE



Poznámka: modrý označovací žeton je určen pro stupnici morálky, červený pro počítadlo kol.



PRŮBĚH KOLA HRY

Hra se hraje na počet kol stanovený na zvolené kartě hlavního úkolu. Každé kolo hry se skládá ze dvou fází následujících po sobě v pevně určeném pořadí.

1. **Fáze tahů hráčů**
2. **Fáze kolonie**

FÁZE TAHŮ HRÁČŮ

Tato fáze se skládá z následujících tří kroků.

1. **Otočení karty krizové situace:** Otočte horní kartu z balíčku karet krizových situací a vyložte ji na příslušné místo hracího plánu. Karta udává, jaká krizová situace nastane ve fázi kolonie, pokud se jí hráčům nepodaří včas odvrátit. Krizi lze odvrátit tím, že hráči přispějí kartami předmětů vhodného druhu v dostatečném počtu, jak je na každé kartě uvedeno.
2. **Hod hracími kostkami:** V tomto okamžiku odstraní každý hráč ze svého listu všechny použité i nepoužité kostky z minulého kola a hodí si tolika kostkami, na kolik má v aktuálním kole nárok. Hráč má nárok na 1 kostku za každou postavu, kterou ovládá, plus 1 navíc (v prvním kole tedy hází každý hráč třemi kostkami). Každý hází všemi svými kostkami najednou a poté si je uloží na vyhrazené místo vlevo na svém listě. Počet kostek k dispozici sice závisí na počtu ovládaných postav, ale kostky nejsou individuálně přiřazeny jednotlivým postavám. Všechny své kostky máte k dispozici podle své úvahy. Je možné použít více kostek a provést více akcí i jedinou svou postavou.
3. **Tahy hráčů:** V této fázi provedou hráči postupně své tahy. Jako první je na řadě začínající hráč, provede všechny zamýšlené akce, po něm následuje soused po levici atd. Jakmile přijdou na řadu všichni, je fáze tahů hráčů u konce a následuje fáze kolonie.

Tah aktivního hráče začne tím, že jeho **soused po pravici** si dobere do ruky jednu kartu osudu z balíčku. Pokud kdykoliv během tahu aktivního hráče dojde ke splnění spouštěcích podmínek, náhodná událost hned nastane a aktivní hráč musí zvolit jednu z alternativ, jak se s ní vypořádá. Podrobný postup vyhodnocení karet osudu naleznete níže.

MOŽNÉ AKCE BĚHEM TAHU

Provedení určitých akcí vyžaduje použití některé z hracích kostek k dispozici, jiné akce jsou zdarma. Použití kostky znamená, že kostku přesunete z místa pro kostky k dispozici na místo pro použité kostky vpravo na listě hráče. K provedení některých akcí je zapotřebí, aby na použité kostce byla určitá požadovaná hodnota.

Akce vyžadující použití hrací kostky



- **Útok:** Útok se provádí tak, že aktivní hráč zvolí jednu svou postavu a zaútočí na zombii nebo postavu jiného hráče, která se nachází v téže lokaci. K tomu musí použít jednu kostku s hodnotou vyšší nebo rovnou útočnému číslu útočící postavy.

Je-li terčem útoku zombie, je zabita – odstraňte její figurku z hracího plánu. Poté hodte kostkou následků, abyste zjistili, jaký měl útok následky pro útočící postavu (viz podrobnosti na str. 11).

Příklad útoku na zombii najdete na str. 9.

Je-li útok veden na postavu jiného hráče, hodte použitou kostkou znovu. Padne-li číslo menší nebo rovné útočnému číslu napadené postavy, je útok úspěšný. Napadená postava utrpí zranění (položte na její kartu odpovídající žeton) a příslušnému hráči vezměte z ruky jednu náhodně zvolenou kartu. Není-li útok úspěšný, nestane se nikomu nic.

Příklad útoku na jinou postavu viz str. 9.

Poznámka: Kostkou následků v případě útoku na jinou postavu nehážete vůbec!

"Houfují se u vchodů.
Musí me s tím něco udělat.
Pamatujte - panika zabíjí!
Udržte si chladnou hlavu."

Rocco Bellini



PŘÍKLAD ÚTOKU NA ZOMBII



1. Postava Ashley Rossové patří hráči A a se nachází v lokaci Škola, kde je také jedna zombie. Hráč A se rozhodne pomoci Ashley na zombii zaútočit.

2. Útočné číslo Ashley je 2+. Hráč A použije kostku s hodnotou 4, což je více nebo rovno 2.

3. Zombie je zabita a odstraněna z hracího plánu. Hráč A ovšem musí za Ashley hodit kostkou následků.

4. Na kostce následků padne zranění, takže na kartu Ashley je třeba přidat 1 žeton zranění.



PŘÍKLAD ÚTOKU NA JINOU POSTAVU



1. Postava Ashley Rossové patří hráči A a se nachází v lokaci Škola, kde je také postava Mike Cho, patří hráči B. Hráč A se rozhodne pomoci Ashley zaútočit na Mikea.

2. Útočné číslo Ashley je 2+. Hráč A použije kostku s hodnotou 3, což je více nebo rovno 2.

3. Hráč A použitou kostkou hodí znovu, padne 1, což je méně nebo rovno útočnému číslu Mikea.

4. Mike utrpí zranění a hráč B musí na jeho kartu přidat jeden žeton zranění. Hráč A si náhodně vytáhne jednu kartu z ruky hráče B. Kostkou následků se nehází.



V jednom kole je možné toutéž postavou útočit vícrát. Při každém útoku však je nutné použít novou kostku s hodnotou rovnou nebo převyšující útočné číslo takové postavy. Na vlastní postavy a na nemohoucí není dovoleno útočit!

- **Prohledávání:** Postava může prohledávat lokaci, kde se nachází, s výjimkou Kolonie. Postupuje se tak, že hráč použije jednu kostku s hodnotou vyšší nebo rovnou hodnotě schopnosti prohledávání dané postavy a dobere horní kartu z balíčku karet předmětů v dané lokaci.

- Tuto kartu si může hráč vzít do ruky a akci prohledávání ukončit, nebo
- může v prohledávání pokračovat: přidá na vyhrazené místo v lokaci 1 žeton hluku a dobere další kartu předmětu. Může pokračovat tak dlouho, dokud jsou ještě volná místa pro žetony hluku.

Jakmile leží v dané lokaci 4 žetony hluku, nelze už karty navíc dobírat. Ze všech takto dobraných karet si hráč nyní vybere jednu, tu si vezme do ruky a ostatní vrátí dospod příslušného balíčku. Jedna postava může během svého tahu akci prohledávání provádět vícrát, a to

PŘÍKLAD AKCE PROHLEDÁVÁNÍ



1. Postava Foresta Pluma patří hráči A. Je v lokaci Čerpací stanice, kterou se rozhodne prohledat v naději, že najde palivo.
2. Forest má schopnost prohledávání 5+. Hráč použije kostku s hodnotou 5, což je více nebo rovno hodnotě schopnosti prohledávání.
3. Hráč A si vezme horní kartu z balíčku předmětů v dané lokaci – je to zapalovač.
4. Hráč A však potřebuje palivo, a tak se rozhodne hledat dál – položí na vyhrazené místo lokace 1 žeton hluku a vezme si další kartu. Tentokrát má štěstí – je to palivo! Tuto kartu si vezme do ruky, zapalovač vrátí dospodu balíčku. V lokaci Čerpací stanice zůstává ležet 1 žeton hluku.

i v těžké lokaci. Pokaždé však je potřeba použít vhodnou kostku, jak je popsáno výše. *Příklad viz obrázek vlevo.*

- **Zřízení zátarasu:** Položte žeton zátarasu na jedno volné pole vstupu lokace, kde se nachází alespoň jedna vaše postava. K tomu musíte použít jednu kostku s libovolnou hodnotou.
- **Úklid odpadků:** Máte-li alespoň jednu postavu v Kolonii, můžete provést tuto akci. Přemístíte 3 horní karty z balíčku odpadu na odkládací balíček, přičemž opět musíte použít jednu kostku s libovolnou hodnotou.
- **Prilákání:** Vezměte 2 figurky zombií z jedné zvolené lokace a přesuňte je na volná pole vstupů lokace, kde se nachází vaše postava. Opět je nutno použít jednu kostku s libovolnou hodnotou. Pro prilákané zombie však musí být v dané lokaci volné pole – nemohou v tomto případě odstranit zátarasy ani se vlámat dovnitř (viz dále). *Totéž platí pro použití předmětu tlampač.*
- **Použití zvláštní schopnosti postavy:** Zvláštní schopnosti některých postav také vyžadují použití hrací kostky. To je znázorněno pomocí čísla u popisu zvláštní schopnosti na kartě takové postavy, přičemž číslo udává požadovanou minimální hodnotu na použité kostce. Pokud popis zvláštní schopnosti nestanoví jinak, je možné schopnost v témže tahu využít i opakovaně, vždy je však nutné použít další kostku s náležitou hodnotou.

Akce zdarma (bez použití hrací kostky)

- **Hraní karty:** Ve svém tahu může každý hráč zahrát libovolný počet karet z ruky. Zahranou kartu typu ODPAD položte na balíček odpadu na hracím plánu.

Pozor: Za každou celou desítku karet v balíčku odpadu v okamžiku kontroly množství odpadu ve fázi kolonie (viz dále) poklesne morálka o 1 stupeň!

Karty typu VYBAVENÍ se do balíčku odpadu nedávají – je možné jimi vybavit svou libovolnou postavu. Kartu takového předmětu prostě položte ke kartě postavy. Postava od toho okamžiku může využívat vlastnosti předmětu, jímž je vybavena (postava může být vybavena libovolným množstvím předmětů). Kartu přiděleného předmětu si už hráč nesmí později vzít do ruky. Lze jí jen přispět k odvrácení krize nebo předat jiné postavě.

Karty osob jsou vždy typu UDÁLOST. Hrají se stejně jako ostatní karty, ale po provedení jejich efektu je vyřadíte ze hry.

Hrát karty je možno jedině ve svém tahu, mimo svůj tah lze karty jen předávat aktivnímu hráči, pokud si je vyžádá – viz dále.

- **Prispění k odvrácení krize:** K odvrácení aktuálně hrozící krize může hráč přispět libovolnými kartami předmětů jakéhokoli druhu z ruky nebo těmi, jimiž jsou jeho postavy vybaveny – odložte zvolené karty na vyhrazené místo hracího plánu. Předměty druhu požadovaného kartou krizové situace přispívají k odvrácení krize, předměty jiných druhů naopak toto úsilí maří. Proto se tyto karty dávají na hrací plán lícem dolů, aby nikdo nevěděl, kdo jakými kartami přispívá.

***Poznámka:** Některé karty předmětů druhu potraviny umožňují přidat do zásoby potravin více žetonů jídla, pokud takovou kartu zahrajete. Pokud jí však přispějete k odvrácení krize, platí jen za jednu kartu požadovaného druhu, ne více.*

- **Přesun postavy:** Každou svou postavu můžete ve svém tahu jednou přesunout. Můžete si vybrat jakoukoliv lokaci, kde je pro ni ještě volné místo. Po každém přesunu však musíte za danou postavu házet kostkou následků.

***Poznámka:** Padne-li po přesunu na kostce následků smrt, šíří se infekce v cílové lokaci, kam se postižená postava přesunula (viz dále).*

- **Spotřeba jídla:** Můžete spotřebovat libovolný počet žetonů jídla ze společné zásoby potravin. Za každý spotřebovaný žeton můžete o 1 zvýšit hodnotu jedné zvolené hrací kostky. Není však možné zvýšit hodnotu žádné kostky nad 6 nebo spotřeba jídla získat kostku s hodnotou 1, když už jste žádnou kostku k dispozici neměli. Rovněž nelze použít pro změnu výsledku hodů kostkou sloužícímu k určení, zda určitý jev nastane.

- **Žádost o kartu:** Ve svém tahu můžete požádat spoluhráče o libovolný počet karet předmětů. Pokud vám vyhoví, směji vám předat pouze karty z ruky a vy je musíte okamžitě zahrát. Nesmíte jimi však přispět k odvrácení krize.

- **Předání vybavení:** Postava může předat předmět, jímž je vybavena, jiné postavě libovolného hráče (své nebo cizí) v téže lokaci. Tím je předmětem vybavena obdarovaná postava – kartu předmětu přemístíte ke kartě obdarované postavy a ta může hned využívat vlastností nově získaného předmětu.

***Poznámka:** Předáte-li jiné postavě předmět, který lze použít jen jednou za kolo a vy jste ho již v daném kole použili, smí ho obdarovaná postava znovu použít až v následujícím kole.*

- **Vyvolání hlasování o vyloučení:** Jednou ve svém tahu může každý hráč vyvolat hlasování o tom, zda některého hráče (ne postavu) nadále ponechat v kolonii, nebo ho z kolonie vyloučit. Všichni hráči – členové hlasují, zda s návrhem souhlasí nebo ne. Navrhnout svoje vlastní vyloučení nelze. V případě rovnosti hlasů rozhoduje hlas začínajícího hráče (podrobný průběh hlasování viz níže na str. 15).

HOD KOSTKOU NÁSLEDKŮ

Bezprostředně po přesunu postavy nebo po útoku na zombii si musíte za svou postavu hodit kostkou následků. Význam jednotlivých symbolů je následující:



- **Prázdňá strana:** nic se nestalo.
- **Zranění:** postava utrpí normální zranění – přidejte na její kartu 1 žeton zranění.
- **Omrzlina:** postava utrpí omrzlinu – přidejte na její kartu 1 žeton omrzliny. Omrzlina platí jako zranění, ale na začátku každého vašeho tahu utrpí další zranění každá vaše postava, na jejíž kartě leží 1 nebo více žetonů omrzlin – přidejte na její kartu další 1 žeton zranění.
- **Smrt:** vaše postava je rozsápána – zabita a infekce se šíří dál.

Šíření infekce

Jsou-li ještě nějaké další postavy hráčů (nemohoucích se šíření infekce nijak netýká) v lokaci, kde se nachází rozsápaná postava (postava, která byla zabita v důsledku hodu kostkou následků), dochází k šíření infekce. Zasažena je zde přítomná postava s nejnižším vlivem. Hráč, jemuž zasažená postava patří, má na výběr následující možnosti:

- **Možnost 1:** zasažená postava je také zabita, čímž je šíření infekce ukončeno.
- **Možnost 2:** hráč si za zasaženou postavu hodí kostkou následků. Padne-li prázdná strana, máte štěstí – zasažená postava přežije bez úhony a šíření infekce se zastaví. Padne-li cokoliv jiného, je zasažená postava zabita a dochází k dalšímu šíření infekce. Pokračujte tak dlouho, dokud si některý hráč nevybere možnost 1, nebo dokud nepadne na kostce následků prázdná strana, nebo dokud nejsou zabity všechny postavy přítomné v dané lokaci.

***Pozor:** Pamatujte, že kdykoliv je nějaká postava zabita, morálka kolonie klesá o 1 stupeň.*

"..." (Bára toho moc nenámluví. Je to šimpanzice. Ale rozhodně ne obyčejná.)

Bára



VYHODNOCOVÁNÍ KARET OSUDU

Tyto karty představují okamžiky, kdy do života kolonie zasáhne osud. V každém tahu si souseď po pravici aktivního hráče dobere jednu kartu osudu. Nikomu ji neukazuje, ale kontroluje, zda dojde ke splnění spouštěcích podmínek příslušné události. Pokud se tak za tahu aktivního hráče nestane, kartu vrátí dospodu balíčku. Pokud však nadejde okamžik, kdy jsou podmínky splněny, náhodná událost okamžitě nastává. Zastavte hru a nahlas přečtete celý text na kartě. Většina karet nabízí dvě možnosti, ze kterých si musí aktivní hráč jednu vybrat. Nemůže-li si aktivní hráč jednu z alternativ vybrat, protože nesplňuje stanovené podmínky, nemá na vybranou – zařídí se podle instrukcí jediné zbývající alternativy. Poté kartu vyřadte ze hry. Většina karet rozlišuje, zda je aktivní hráč členem kolonie (používáme termín "hráč-člen"), nebo byl vyloučen. Také dejte pozor, kdy text hovoří o hráči a kdy o postavě. Pokud budete mít pocit, že instrukce pravidel (**text je zvýrazněn**) někdy není logicky v souladu s textem příběhu, buďte shovívaví – pravidlo má vždy přednost.

Poznámka: Spouštěcí podmínky některých karet jsou splněny jen tehdy, pokud aktivní hráč provede nějakou konkrétní akci. Není-li výslovně uvedeno jinak, událost nastane teprve poté, co je zcela ukončeno provádění takové akce.

Poznámka: Pokud máte v nějakém balíčku vyhledat určitou konkrétní kartu, balíček poté opět zamíchejte.



PŘÍKLAD VYHODNOCENÍ KRIZOVÉ SITUACE

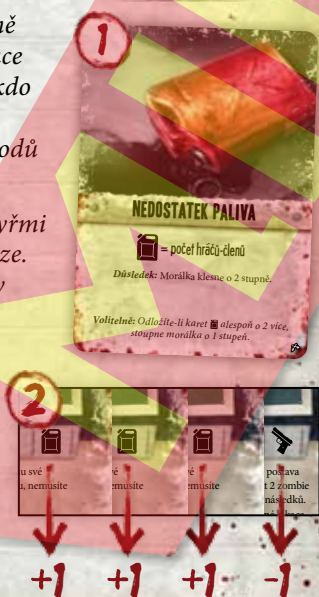
1. Ve hře tří hráčů aktuálně platí karta krizové situace „Nedostatek paliva“. Nikdo nebyl vyloučen, takže je potřeba dosáhnout tří bodů k odvrácení krize.

2. Hráči přispěli celkem čtyřmi kartami k odvrácení krize.

Po zamíchání byly karty otočeny jedna po druhé a vyšlo najevo, že jsou mezi nimi 3 karty požadovaného druhu palivo a 1 karta druhu zbraň. Celkový součet bodů tedy je

$$1 + 1 + 1 - 1 = 2.$$

To je méně, než je potřeba, takže krizi se nepodařilo odvrátit.



FÁZE KOLONIE

Tato fáze se skládá z následujících 7 kroků, které je třeba provádět v pevně stanoveném pořadí.

1. **Spotřebování potravin:** je-li v zásobě dost žetonů potravin, odstraňte 1 žeton jídla za každé dvě postavy přítomné v Kolonii (zaokrouhlete nahoru). Pamatujte, že musíte počítat i nemohoucí (na žetony hladovění se nyní ohled nebere).

Poznámka: Postavy v jiných lokacích jídlo z obecné zásoby nespotřebávají. Má se za to, že se o sebe venku postarají samy.

Pokud však jídla není ve společné zásobě dost, postupujte takto:

- Neodstraňujte ze zásoby žádné žetony jídla.
- Přidejte do zásoby 1 žeton hladovění.
- Za každý žeton hladovění aktuálně v zásobě potravin poklesne morálka o 1 stupeň (tedy za dva žetony o dva stupně, za tři o tři atd.).

2. **Kontrola množství odpadu:** za každou celou desítku karet v balíčku odpadu na hracím plánu klesne morálka o 1 stupeň.

3. **Kontrola krizové situace:** vyhodnoťte, zda se podařilo aktuálně hrozící krizi odvrátit. Vezměte všechny karty, kterými hráči přispívali k odvrácení krize, pečlivě je zamíchejte a otáčejte jednu po druhé. Každá karta předmětu požadovaného druhu platí jako kladný bod, každá karta předmětu jiného druhu platí jako bod záporný.

Je-li celkový součet bodů nižší než počet hráčů v kolonii (vyloučení hráči se nepočítají a jde o hráče, nikoliv postavy), krizi se nepodařilo odvrátit a vy musíte postupovat podle textu na kartě krizové situace.

Je-li součet bodů vyšší nebo roven počtu členů kolonie, krize je zažehnána. Pokud je součet bodů o 2 a více vyšší než počet hráčů v kolonii, stoupne morálka o 1! Kartu krize poté vyřadte ze hry, příspěvky k jejímu odvrácení odložte na odkládací balíček.

Příklad vyhodnocení karty krize viz rámeček vlevo.

4. **Přidání zombií:** do Kolonie nyní přidejte 1 zombii za každé dvě postavy zde přítomné (i nemohoucí, zaokrouhlete nahoru). V ostatních lokacích přidejte po 1 zombii za každou zde přítomnou postavu. Poté odstraňte jeden po druhém všechny žetony hluku u všech lokací, každým však hoďte jako mincí. Padne-li nahoru stranou „!!!“, přidejte na danou lokaci další zombii. Přesný postup přidávání zombií popisujeme na str. 13.

5. **Kontrola splnění hlavního úkolu:** zkontrolujte, zda se podařilo splnit všechny podmínky hlavního úkolu. Pokud ano, hra okamžitě končí. Nikdy jindy se splnění hlavního úkolu nekontroluje.

6. **Posun žetonu na počítadle kol:** označovací žeton posuňte o 1 pole dolů. Dostal-li se na pole 0, je hra u konce.
7. **Hlasování o předání žetonu začínajícího hráče:** na konci každého kola může kterýkoli hráč (i vyloučený) vyvolat hlasování o tom, zda dojde k předání žetonu začínajícího hráče. Hlasují však opět jen hráči-členové. Pokud je předání odhlasováno, předá držitel žeton spoluhráči po pravici, tj. **proti** směru hodinových ručiček (pozor, v pravidlech základní hry bylo **chybně** uvedeno „po levici“, tj. po směru hry). Není-li předání odhlasováno, zůstává žeton nadále u svého aktuálního držitele.

PŘIDÁVÁNÍ ZOMBII

Máte-li kdykoliv přidávat do hry zombie, přidávejte je po jedné tak dlouho, až jich přidáte požadovaný počet.

Při přidávání zombií do Kolonie vždy přidejte nejprve zombii na volné pole u vstupu 1, poté na volné pole u vstupu 2 (i kdyby u vstupu 1 byla ještě volná pole), poté ke vstupu 3 atd., případnou sedmou zombii opět ke vstupu 1, osmou ke vstupu 2 atd. Pokud u některého vstupu není volné pole, ale leží zde žeton zátarasu, odstraňte žeton i příslušnou zombii, která by sem měla být umístěna. Pokud však jsou všechna pole u daného vstupu obsazena zombiemi, je vstup prolomen – zombie proniká dovnitř, kde zabije postavu s nejnižším vlivem – odstraňte ji i příslušnou zombii. Pokud nejsou v Kolonii žádné postavy, ale nemohoucí ano, zabije zombie jednoho nemohoucího (a opět je spolu s žetonem nemohoucího odstraněna z hracího plánu). Nezapomenejte, že vždy v okamžiku, kdy je zabita některá postava či nemohoucí, klesá morálka o 1 stupeň. Nejsou-li v Kolonii žádné postavy ani nemohoucí, nestane se nic – zombii vyřadí bez účinku. Při přidávání zombií na ostatní lokace postupujte zcela shodně, ovšem každá jiná lokace než Kolonie má jen jeden vstup. Na obrázku vpravo naleznete příklad přidávání zombií. Je-li zabita poslední postava některého hráče, přidávání zombií se přeruší, příslušný hráč nasadí novou postavu podle pravidel popsaných níže a v přidávání zombií se pokračuje dál, počet přidávaných zombií se však nemění.



Pokud nastane výjimečný případ, že vám dojdou figurky zombií, použijte náhradní žetony zombií.

ZABITÍ ZOMBII

Každý útok na zombii znamená její zabití. Kdykoli zabije některá postava zombii, ať už útokem, nebo použitím nějaké karty, musí si příslušný hráč hodit kostkou

následků (není-li na nějaké kartě výslovně uvedeno jinak). Zabije-li zombii postava v Kolonii, můžete si vybrat, kterou zombii (u kterého vstupu) ze hry vyřadíte. Figurky zabitých zombií vraťte do zásoby vedle hracího plánu, mohou se později do hry zase vrátit.

PŘÍKLAD PŘIDÁNÍ ZOMBII



1. V okamžiku provádění kroku přidávání zombií je v Kolonii 13 postav, takže je potřeba přidat 7 zombií. První z nich přidejte na volné pole u vstupu 1.
2. Pokračujte proti směru hodinových ručiček, druhou zombii přidejte na volné pole u vstupu 2.
3. Třetí zombie by se měla přidat ke vstupu 3, kde však už 3 zombie jsou. Zombie tedy proniká dovnitř Kolonie a zabije postavu s nejnižším vlivem.
4. Čtvrtá zombie přijde na volné pole u vstupu 4.
5. Pátá obsadí volné pole u vstupu 5.
6. Šestá se postaví ke vstupu 6.
7. Poslední zombie přijde na volné pole opět u vstupu 1.

NASAZOVÁNÍ NOVÝCH POSTAV

Za určitých okolností může hráč získat novou postavu, aby se přidala do jeho skupiny. Kdykoliv máte nasadit novou postavu, umístíte příslušnou figurku na některé volné pole na vyhrazeném místě lokace Kolonie. Příslušný hráč může tuto postavu hned využít, hrací kostku však za ni dostane k dispozici až na začátku příštího kola, kdy se hází kostkami. Není-li výjimečně v Kolonii žádné volné místo, není možné, aby nastala náhodná událost, v jejímž důsledku by měli být nová postava nebo nemohoucí nasazeni do hry, a hráč ani nesmí zahrát kartu, v důsledku jejíhož efektu by do hry novou postavu nasadil. V takovém případě spouštěcí podmínky splněny nejsou.

ZABITÍ POSTAVY

Postava je zabita v těchto případech:

- Zombie prolomí vstup a vnikne do lokace.
- Postava utrpí 3 a více zranění (jako zranění se počítají i omrzliny a žetony zoufalství)
- Padne-li na kostce následků smrt, může to způsobit zabití až několika postav.
- Efekt některých karet může způsobit zabití postavy.

Jakmile dojde k zabití postavy, odstraňte její figurku ze hry, posuňte žeton na stupnici morálky o 1 pole dolů a kartu postavy vyřadte. Byla-li postava vybavena nějakými předměty a nacházela se v okamžiku zabití v Kolonii, vezme si tyto karty předmětů příslušný hráč zpátky do ruky. Došlo-li k zabití v jiné lokaci, zamíchejte tyto karty do balíčku předmětů v příslušné lokaci.

Je-li zabit (nebo ztracen jiným způsobem) vedoucí skupiny některého hráče, určí hráč ze členů své skupiny nového vedoucího.

Je-li zabita (nebo jinak ztracena) poslední postava hráče, hráč odloží karty předmětů z ruky na odkládací balíček, vybere si novou kartu postavy a figurku nasadí do hry. Jsou-li všechna pole v Kolonii obsazena, můžete figurku nasadit v jiné lokaci, nebo počkat, až se místo uvolní. Tato nová postava je automaticky vedoucím skupiny hráče. V případě, že je zabita poslední postava vyloučeného hráče (viz dále), může novou postavu nasadit v libovolné lokaci mimo Kolonii (stane-li se tak v průběhu přidávání zombií, může to klidně být jiná lokace, než kde byla zabita jeho poslední postava).

***Upozornění:** Efekt některých karet může způsobit, že je postava ztracena. Je velký rozdíl mezi ztrátou postavy či jejím vyřazením, a jejím zabitím. Zabitím postavy morálka kolonie klesá vždy, ztrátou postavy nutně nemusí. Na kartách je výslovně uvedeno, jaký bude dopad na morálku kolonie.*

VYLOUČENÍ HRÁČE

Je-li hráč vyloučen z kolonie, vezme si hned 1 kartu tajného úkolu pro vyloučené (přitom se zjistí, zda byl zrádcem). Kartou je pozměněn nebo nahrazen jeho tajný úkol. Hráč musí ihned přemístit všechny své postavy z Kolonie do jiných lokací (nepočítá se jako přesun, kostkou následků se nehází). Jsou-li všechna pole pro postavy v jiných lokacích obsazena, musí nejprve někdo z hráčů místo udělat – přemístí svou postavu do Kolonie (také není přesun, kostkou následků se nehází). Vyloučený hráč nadále hraje podle obvyklých pravidel s následujícími úpravami:



- Nemůže přispívat kartami k odvrácení krize (může však přispívat kartami ke splnění hlavního úkolu).
- Nikdy nepřidává nemohoucí do Kolonie (toto pravidlo má přednost i před texty karet).
- Zahraje-li kartu předmětu druhu osoby, nasazuje nové postavy do jiných lokací, než je Kolonie.
- Nemůže spotřebovávat žetony jídla ze zásoby potravin, aby zvýšil hodnotu některé své hrací kostky. Hodnotu hrací kostky může zvýšit o 1 kartou předmětu druhu potravin, kterou odloží z ruky na odkládací balíček.
- Vyloučený hráč nesmí hlasovat, může však nadále navrhopvat vyloučení jiných hráčů z kolonie.
- Je-li zabita jeho postava, morálka se nemění.
- Zahrané karty předmětů typu ODPAD odkládá na odkládací balíček, nikoliv do balíčku odpadu.
- Může nadále žádat o karty i žádostem jiných hráčů vyhovět.
- Vyloučený hráč nemůže být nikdy přijat do kolonie zpět.

***Důležité upozornění:** Dojde-li během hry k situaci, že jsou vyloučeni dva hráči a žádný z nich neměl zrádcovský tajný úkol, morálka kolonie okamžitě klesá na nulu a hra končí!*

KONEC HRY

Vítězem hry je ten hráč nebo hráči, kteří dokázali do konce hry splnit svůj tajný úkol. Hra může skončit bez vítěze, zvítězit může jediný hráč nebo vítězů bude více.

Hra končí v okamžiku, kdy nastane jedna z těchto skutečností:

- Morálka kolonie klesne na nulu. Splnění hlavního úkolu se nekontroluje. V případě poklesu morálky na nulu se hlavní úkol považuje za nesplněný.
- Dohraje se poslední kolo hry.
- Ve fázi kolonie některého kola se zjistí, že byl splněn hlavní úkol.

HLASOVÁNÍ

V průběhu hry může dojít k hlasování – může jít o ponechání či vyloučení některého hráče z kolonie nebo může k hlasování vyzvat text na některé kartě osudu. Hlasuje se jako ve starém Římě palcem vzhůru (pro) nebo dolů (proti). Palec dolů znamená „VYLOUČIT“, palec nahoru znamená „NECHAT V KOLONII“. Je třeba ponechat dostatek času na rozmyšlenou. Hlasování probíhá tak, že se hlasitě odpočítá „TŘI – DVA – JEDNA – TEĎ“, na povel „TEĎ“ všichni současně hlasují.

TEXTY NA KARTÁCH

Je-li text na nějaké kartě v rozporu s obecně platnými pravidly, má přednost text na kartě. Mělo-li by dojít k situaci, že dva různé efekty by měly nastat v témže okamžiku, rozhoduje začínající hráč, který z nich bude vyhodnocen dříve a který později. Není možné zahrát kartu předmětu v průběhu vyhodnocování nějakého efektu.

***Příklad:** Zahrání karty léku vás nezachrání před utrpením nového zranění. Je možné takovou kartu zahrát jediné následně a již utrpené zranění si zhojit. Pokud tedy má dostat postava třetí zranění, lék jí nepomůže – je zabita.*

NÁHODNÉ URČENÍ LOKACÍ

Určité karty v tomto rozšíření mohou vyžadovat, abyste náhodně určili některou lokaci. Hodíte hrací kostkou, číslo udává určenou lokaci. Kolonie žádné číslo nemá a některé lokace mají číslo vyšší než 6, tyto lokace tedy nemohou být náhodou určeny nikdy.

HÁZENÍ HRACÍ KOSTKOU

Máte-li házet hrací kostkou, abyste zjistili efekt nějaké karty, dejte pozor, abyste nikdy neztratili přehled o tom, kolik kostek a s jakými hodnotami máte ještě k dispozici. Použijte proto k házení nějakou jinou kostku.

ROLE HRÁČŮ, TAJNÉ ÚKOLY A VYVÁŽENOST HRY

V této hře představujete vedoucí jedné skupinky z posledních přežívajících zástupců lidstva po apokalyptické tragédii, která probouzí mrtvé z hrobů. Takových skupinek je více a dohromady tvoří kolonii pokoušející se přežít krutou zimu v rozvráceném světě.

Každý hráč začíná hru se svou skupinkou a osobním tajným úkolem. Většina se snaží o společné dobro a přežití kolonie

jako celku, ale zároveň má každý nejhlubší pohnutky takového rázu, že se bez splnění svého individuálního cíle neobejde.

Zrádcovské tajné úkoly přinášejí do hry prvek podezírání – do kolonie se mohli vetřít i takoví, kteří pracují aktivně proti ní.

Dobrá tajného úkolu pro vyloučené představuje psychologickou reakci, jak se změní uvažování vyloučených členů kolonie. Některé tajné úkoly mohou být obtížněji splnitelné než jiné.

VARIANTY HRY

KOOPERATIVNÍ REŽIM

Můžete hrát tak, že všichni hráči spolupracují pro obecné dobro. V tomto režimu použijte hardcore stranu karet hlavních úkolů a nepřidělujte hráčům žádné tajné úkoly. Všichni máte za cíl pouze splnit hlavní úkol kolonie. V tomto režimu není možné hlasovat o vyloučení hráče z kolonie. Před začátkem partie vyřadte ze hry všechny karty, které jsou označeny tímto symbolem.



nevhodné pro kooperativní režim

HRA VE DVOU

Platí pravidla kooperativního režimu. Na začátku hry dostanou oba 7 karet počátečních předmětů místo pěti a z rozdaných čtyř karet postav si nechají každý tři.

VĚŽŇOVO DILEMA

Varianta hry pro dva hráče. Najdete ji na straně 21.

VĚTŠÍ PRAVDĚPODOBŇOST ZRÁDCE

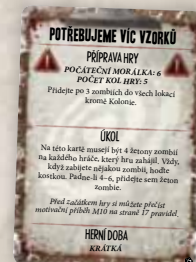
Chcete-li zvýšit pravděpodobnost, že se mezi hráči vyskytne zrádce, zamíchejte na začátku hry do balíčku karet tajných úkolů jen po jedné kartě pozitivního úkolu na hráče místo dvou.

HARDCORE VARIANTA

Hrajte podle normálních pravidel, ale použijte hardcore stranu karty hlavního úkolu. Taková hra představuje o poznání větší výzvu.

VYŘAZOVÁNÍ HRÁČŮ

V této variantě je hráč vyřazen, jakmile přijde jakýmkoliv způsobem o svou poslední postavu. Jeho karty z ruky odložte na odkládací balíček bez ohledu na to, kde jeho poslední postava zahynula.



strana hardcore

VARIANTA DLOUHÁ NOC

V tomto rozšíření platí všechna pravidla základní hry Zima mrtvých, jen s několika drobnými úpravami a přídávky. Některé úpravy platí všeobecně (vždy). Kromě toho zahrnuje rozšíření 3 nové moduly, přičemž má každý modul své individuální úpravy pravidel a herního materiálu.

PŘÍPRAVA HRY

Nejprve si zvolte, jaké moduly zařadíte do hry. Můžete je zařadit všechny, žádné či kterýkoli z nich v libovolné kombinaci.

Z karet z tohoto rozšíření (označených symbolem v pravém dolním rohu) vyřídíte potřebné karty podle symbolu příslušného modulu (viz dále).



Při hře s tímto rozšířením můžete zároveň použít všechny karty ze základní hry. Při vytváření balíčku předmětů pro každou lokaci postupujte takto: všechny karty určené pro danou lokaci zamíchejte a odpočítejte jich 20 lícem dolů. Zbylé karty vraťte do krabice.

Důležité upozornění: Vytváření balíčků předmětů tímto způsobem může vést ke změně obtížnosti hry. Můžete si proto balíčky záměrně vytvořit dle svých potřeb a osobních preferencí.

Některé předměty z tohoto rozšíření lze využít vícero způsoby. Pokud nehrajete s modulem, ve kterém lze daný předmět využít, lze ho využít jen zbývajícími způsoby. Nehrajete-li s modulem Bandité, můžete příslušný údaj karet krizových situací o umístování banditů ignorovat.

NOVÁ VŠEOBECNÁ PRAVIDLA

Následující úpravy pravidel platí pro všechny partie varianty Dlouhá noc, bez ohledu na to, s jakými moduly hrajete.

HLASOVÁNÍ O PŘEDÁNÍ ŽETONU ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE

Na konci každého kola může kterýkoli hráč vyvolat hlasování o tom, zda dojde k předání žetonu začínajícího hráče. Hlasují jen hráči-členové. Pokud je předání odhlasováno, předá držitel žeton spoluhráči po pravici, tj. proti směru hodinových ručiček (pozor, v pravidlech základní hry bylo chybně uvedeno „po levici“, tj. po směru hry). Není-li předání odhlasováno, zůstává žeton nadále u svého aktuálního držitele.

NÁHODNÉ URČENÍ LOKACÍ

Určité karty v tomto rozšíření mohou vyžadovat, abyste náhodně určili některou lokaci. Hoďte hrací kostkou, číslo udává určenou lokaci. Kolonie žádné číslo nemá a některé lokace mají číslo vyšší než 6, tyto lokace tedy nemohou být náhodou určeny nikdy.

HŘBITOV

Hřbitov vypadá jako lokace, ale tato karta je jen pomůckou pro organizaci karet a figurek postav, které byly zabity. Mezi lokace se Hřbitov nepočítá, na postavy zde však mohou mít vliv určité karty osudu (v tomto rozšíření to je jedna).



ZOUFALSTVÍ

V určitých situacích popsanych na kartách osudu, kartách krizových situací apod. propadají postavy zoufalství. V takovém případě přidejte na kartu dané postavy žeton zoufalství. Tyto žetony se počítají jako běžné zranění pro všechny účely, jen ho nelze léčit žádným běžným způsobem. Lze se ho zbavit výhradně způsobem výslovně uvedeným v textu na kartách či v pravidlech.



NEKLIDNÍ NEMOHOUCÍ

Nemohoucí mohou přijít do hry jako neklidní či se jimi stát v důsledku různých efektů ve hře. Položte žeton takového nemohoucího odpovídající stranou nahoru.

Neklidní nemohoucí se počítají za dva v krocích Spotřebování potravin a Přidání zombií ve fázi kolonie. Aktivní hráč může neklidného nemohoucího ve svém tahu uklidnit, když zahraje kartu léku (jako obvykle ji odloží do balíčku odpadu). Žeton daného nemohoucího otočte normální stranou nahoru. V případě zabití či odstranění nemohoucího je třeba se dohodnout, jaký nemohoucí se odstraní, není-li např. v textu karet osudu výslovně uvedeno jinak.



VÝBUŠNÉ PASTI

V důsledku určitých efektů je možné na pole u některého vstupu umístit výbušnou past. Fungují shodně jako normální zátarasy, s tím rozdílem, že když je na dané pole přidána zombie, odstraní se kromě tohoto žetonu a zombie i všechny ostatní zombie u téhož vstupu. Je-li v okamžiku přidávání zombie u vstupu zátaras i výbušná past, rozhodne začínající hráč, který z nich se odstraní.



JEDNOTLIVÉ MODULY

Důležitá poznámka: Na str. 20 začíná popis scénářů určených pro tyto moduly. Rozhodnete-li se hrát podle nich, nemusíte si číst pravidla jednotlivých modulů předem, můžete začít rovnou hrát a potřebná pravidla se dozvíte postupně během hry.

Jak už bylo uvedeno, jednotlivé moduly lze zařadit do hry v libovolné kombinaci. Herní materiál pro každý jednotlivý modul je opatřen odpovídajícím symbolem. Při přípravě hry pro daný modul postupujte podle instrukcí uvedených níže.

MODUL VYLEPŠENÍ

V průběhu hry můžete stavět či sestrojovat různá vylepšení, abyste zlepšili životní úroveň kolonie.

Příprava hry:

1. Do balíčků karet krizových situací, postav, osudu a tajných úkolů zařadte karty označené tímto symbolem.
2. Na začátku partie zamíchejte karty vylepšení a 4 z nich vyložte lícem nahoru na vhodné místo na stole. Zbytek vraťte do krabice.

V průběhu hry budete moci v důsledku určitých efektů umísťovat na tyto karty vybavení žetony pokroku. V okamžiku, kdy na kartě vybavení leží dostatečný počet těchto žetonů (vyznačený na kartě daného vybavení), je vybavení aktivní a lze ho využívat. Aby to bylo zřejmé, kartu tohoto vybavení (či příslušný žeton, vyhovuje-li vám to více) položte doprostřed vyobrazení lokace Kolonie na hracím plánu.

MODUL BANDITĚ

Bandité jsou živí lidé (nikoliv zombie) mimo kolonii, postavy, které hráči nekontrolují. Vyskytují se v lokacích mimo Kolonii a zabírají místo pro postavy hráčů.

Příprava hry:

1. Do balíčků karet krizových situací, postav, osudu a tajných úkolů zařadte karty označené tímto symbolem.
2. Ke kartám lokací vyložených na stole přidejte Skrýš banditů (k ní nepatří žádné karty předmětů).
3. Figurky banditů připravte poblíž této lokace.

Bandité ovlivňují hru následujícím způsobem:

UMÍSTĚNÍ BANDITŮ

V okamžiku, kdy v kroku Otočení karty krizové situace fáze tahů hráčů otočíte novou kartu, umístěte bandity na lokace podle údajů na otočené kartě krizové situace. Není-li v dané lokaci pro banditu místo, do hry nepříjde.

Poznámka: Chcete-li použít i karty krizových situací ze základní hry, umístěte v případě takovéto karty 2 bandity na náhodně určené lokace. Nebo si můžete hru usnadnit tak, že při otočení karty ze základní hry se bandité na hrací plán neumísťují.

ÚTOK NA BANDITU

Při útoku na banditu si vyberte banditu v téže lokaci jako nějaká vaše postava a postupujte přesně podle pravidel útoku na jinou postavu s tím, že bandita má útočné číslo 4. Po úspěšném útoku vyřadte napadeného banditu ze hry.

PŘIDÁNÍ ZOMBÍ

Každý bandita se pro účely tohoto kroku fáze kolonie počítá jako postava. Pronikne-li zombie do dané lokace, zabije nejprve postavy hráčů jako obvykle. Nejsou-li v dané lokaci žádné postavy hráčů, odstraňte všechny přítomné bandity.

ŠÍŘENÍ SMRTI

Banditů se šíření smrti nijak netýká.

BANDITĚ NA LUPU

Po dokončení kroku Přidání zombí fáze kolonie každý bandita uloupí jeden předmět v dané lokaci. Otočte za každého banditu jednu (vrchní) kartu předmětu a vyložte ji lícem nahoru v lokaci Skrýš banditů.

SKRÝŠ BANDITŮ

Skrýš banditů je zvláštní lokací. Pravidla související s touto lokací jsou uvedena přímo na její kartě. Útok proti lokaci jako takové nelze provádět zároveň s útokem na postavu, banditu či zombii, musí vždy jít o samostatné, oddělené akce.

VŮDCE BANDITŮ

Vyloučený hráč, který nebyl zrádcem, se stane vůdcem banditů. Kromě všech obvyklých pravidel tento hráč v kroku Otočení karty krizové situace určuje, na jaké lokace se bandité umístí (z údajů na kartě krizové situace platí jen počet banditů, které je třeba umístit).



MODUL RAXXON

Raxxon je novou lokací se zvláštními pravidly, kterou můžete zařadit do hry.

Příprava hry:

1. Do balíčků karet krizových situací, postav, osudu a tajných úkolů zařaďte karty označené tímto symbolem.
2. Ke kartám lokací vyložených na stole přidejte kartu lokace Raxxon a připravte i odpovídající balíček karet předmětů.
3. Zamíchejte balíček karet experimentů nahoru stranou se zvukovým záznamem a položte ho na vyhrazené místo na kartě této lokace. Každý hráč si může kdykoli přechíst zvukový záznam na vrchní kartě balíčku.
4. Balíček karet vedlejších účinků položte vedle karty této lokace. Balíček není třeba míchat a hráči si ho mohou kdykoli libovolně prohlížet.



PROHLEDÁVÁNÍ V LOKACI RAXXON

Kdykoliv provádíte akci prohledávání v lokaci Raxxon, hoďte za příslušnou postavu kostkou následků.

VEDLEJŠÍ ÚČINKY LÉKŮ Z LOKACE RAXXON

Léky z lokace Raxxon mohou mít vedlejší účinky. Tyto předměty se používají takto:

1. Vyberte svou postavu, která daný lék užije.
2. Hodte kostkou a postupujte podle instrukcí na kartě daného léku.
3. Nastanou-li vedlejší účinky, vyhledejte příslušnou kartu vedlejšího účinku a přidejte ji určené postavě dle instrukcí. Karet vedlejších účinků se nelze do konce hry nijak zbavit.

KONTROLNÍ KÓD

Ze sídla firmy Raxxon se každé kolo valí strašlivé následky zdejších tajných experimentů, pokud se vám je nepodaří dostat pod kontrolu.

Ve fázi tahů hráčů může aktivní hráč, jehož alespoň jedna postava se nachází v lokaci Raxxon (i vyloučený), umístit kostku či kostky, které má dosud k dispozici, na kartu lokace Raxxon.

Na začátku fáze kolonie se zkontroluje, zda na kartě lokace Raxxon leží 2 kostky s čísly odpovídajícími kontrolnímu kódu aktuálně platné (tj. vrchní) karty experimentu (na straně se zvukovým záznamem). Pokud ano, následuje hlasování hráčů-členů:

- PRO: Odhodte aktuální (vrchní) kartu experimentu bez jakéhokoli efektu.
- PROTI (a stejně se postupuje i v případě, že na kartě lokace Raxxon neleží požadované kostky): Začínající hráč určí jednu lokaci (včetně Kolonie), kam v kroku Přidání zombií přidáte až o 3 zombie méně. Místo toho budete postupovat podle následujícího odstavce.

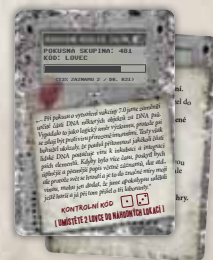
UMÍSTĚNÍ MUTANTŮ

Aktuální karta experimentu udává, kolik kterých mutantů (speciálních zombií) máte umístit a kam. Má-li jich být více než 1, umísťte je jednoho po druhém. Na určenou lokaci umístěte příslušnou figurku mutantu. Není-li u vchodu příslušné lokace volné pole, postupujte jako obvykle (odstraňte žeton zátarasu či výbušné pasti spolu s mutantem nebo se mutant vláme dovnitř s obvyklými důsledky, přičemž odhodte i aktuální kartu experimentu).

V případě, že je alespoň jeden mutant v určené lokaci skutečně umístěn, otočte aktuální kartu experimentu lícovou stranou nahoru a vyložte ji na stůl, aby na ni všichni dobře viděli.

Mutantů je možno zabít jen provedením standardní akce útoku. Jiným způsobem, tj. použitím předmětu nebo zvláštní schopnosti postavy, která nezahrnuje provedení akce útoku, jakož ani explozí výbušné pasti není možné mutantu zabít. Mutanta také nelze přesunout jinam jinak, než je výslovně uvedeno na lícové straně příslušné karty experimentu. Chcete-li provést útok postavou v lokaci, kde se zároveň nachází mutant, musíte vždy nejprve zaútočit na mutantu – teprve poté smíte útočit na obyčejné zombie, jiné postavy nebo bandity v této lokaci. Pomocí předmětů, vylepšení či schopností působících na dálku je možné v jiných lokacích mířit na obyčejné zombie, přestože tam jsou mutanti. Jak je však uvedeno výše, na mutanty tyto předměty apod. nepůsobí.

Po útoku na mutantu si hodte kostkou následků jako obvykle (pokud je vaše postava vybavena nějakým předmětem, má nějakou schopnost či platí nějaký efekt, který jí umožňuje neházet kostkou následků, pak jako obvykle kostkou následků házet nemusíte). Je-li poté vaše postava stále naživu, hodte za ni hrací kostkou a postupujte podle instrukcí na lícové straně karty experimentu platné pro příslušného mutantu. Je-li mutant zabit a ve hře není žádný jiný mutant téhož druhu, příslušnou kartu experimentu odhodte.





DRÁP



LOVEC



SBĚRATEL



SNĚHULÁK



OBR



HEJKAL



NOSITELKA



HYDRA



ZMIJE



CHRLÍČ



SMRAĎOCH



SIRÉNA

SPECIÁLNÍ SCÉNÁŘE PRO VARIANTU DLOUHÁ NOC

Tyto dva scénáře a příslušné karty hlavního úkolu jsou určeny pro seznámení se s pravidly modulů Raxxon a Bandité. Doporučujeme vám při hře s danými moduly začít právě těmito scénáři.

Při přípravě hry postupujte podle instrukcí ve scénáři. Nemusíte si předem číst pravidla pro daný modul, vše se dozvíte postupně rovnou v průběhu hry.

ŠIMPANZ A KONTROLNÍ KÓD

Hru připravte jako obvykle, s doplněním pro modul Raxxon podle popisu na str. 18 a s následujícími dodatečnými úpravami:

1. Umístěte žetony zátarasů na všechna pole vstupů i pole pro postavy v lokaci Raxxon. Na začátku hry se postavy nesmějí přesunovat do této lokace. Nepoužívejte pravidla o vedlejších účincích léků z lokace Raxxon ani pravidla podle odstavce Kontrolní kód.
2. V balíčku karet postav vyhledejte Báru a Emmu Hanovou a připravte je vedle lokace Raxxon.
3. Použijte kartu hlavního úkolu Zvláštní úkol R1.
4. Přečtěte nahlas text kurzívou níže a začněte hru.

Kolonie začíná vypadat jako domov. Avšak jako vždy od vypuknutí katastrofy, každá úleva je jen dočasná. Větší, lepší Kolonie jen znamená víc hluku, víc pohybu, což jen přilákává stále víc zombií k našim vchodům. A bez ohledu na zátarasy, v případě zombií kvantita znamená kvalitu samu o sobě.

Chystal jsem se nadobro odejít zrovna té noci, kdy Emma přinesla novou naději. Při prohledávání našla plány opuštěné továrny na léčiva Raxxon. Vždycky jsem myslel, že Raxxon je jen obyčejná továrna na léky, ale plány ukázaly celou šíři jejich aktivit: výzkum léčiv, experimentální technologie, dokonce i vývoj chemických zbraní.

Přidejte figurku Emmy do Kolonie a její kartu přiřadte jako člena skupiny začínajícího hráče. Vyhledejte kartu předmětu Plány továrny Raxxon v balíčku předmětů lokace Raxxon a vybavte jí postavu Emmy.

Žádný z nás se v životě neodvážil přiblížit se k továrně, vždyt hlavní vstup je masivně zabarikádován. Ale teď máme dobrý důvod pokusit se proniknout dovnitř. Plán je shromáždit dost prostředků, abychom odpálili vchod. Doufáme, že v nejlepším případě najdeme něco proti zombiím u Kolonie. A jestli ne, tak výbuch snad aspoň dočasně nějaké zombie od Kolonie odláká. V tomto světě stejně nemůžeme doufat ve víc než dočasnou úlevu...

Nyní můžete začít hru podle instrukcí na kartě Zvláštní úkol R1.

JAKMILE SPLNÍTE HLAVNÍHO ÚKOL KARTY ZVLÁŠTNÍ ÚKOL R1, PŘEČTE NÁSLEDUJÍCÍ TEXT HRÁČ S NEJMENŠÍM MNOŽSTVÍM POSTAV. V PŘÍPADĚ SHODY TEN Z PŘÍSLUŠNÝCH HRÁČŮ, KDO MÁ POSTAVU S NEJVYŠŠÍM VLVIVEM.

Exploze otřásla zemí a osvětila noční oblohu. Z Kolonie jsme pozorovali vysoko šlehající plameny. Do rána se kouř rozptýlil a my vyrazili do Raxxonu. Bylo příjemné pozorovat, že počet zombií potloukajících se kolem Kolonie klesl. Zátarasy u vchodu do Raxxonu byly pryč, takže jsem se odvážil dovnitř.

Odstraňte všechny žetony zátarasů z karty lokace Raxxon. Umístěte jednu svou postavu do této lokace (nepočítá se jako přesun). Po zbytek hry se mohou postavy přesunovat do lokace Raxxon za obvyklých podmínek a provádět tam prohledávání. Přečtěte si pravidla prohledávání v lokaci Raxxon na str. 18. Odstraňte 3 zombie z Kolonie a přemístěte je do lokace Raxxon.

Za rohem chodby se na mě vrhla nějaká kvičící bestie a povalila mě na záda. Ale nebyla to zombie, byl to šimpanz! Lépe řečeno šimpanzice. Vydávala rozčilené skřeky, ale oči prozradily strach. Volala o pomoc!

Odeběhla kousek ode mě, pak se ohlédla, zda jdu za ní. Běžel jsem za ní do místnosti poblíž vchodu, jejíž stěny byly poškozené naším výbuchem. Opice vyskočila na hromadu trosek v rohu a zoufale v nich začala hrabat, když vtom se vynořila ruka s čerstvou krvácející ranou a zastavila ji. Zpod trosek se ozvalo zamumlání „Barunko! Holčičko! Honem, krvácím! Nevím, jak dlouho...“

Hlas se zlomil a Bára zděšeně vykřikla. Víím dobře, jaké to je, když šimpanz propadne panice. Věděl jsem, že musíme pomoci dřív, než bude pozdě.

Přidejte Báru jako člena své skupiny a postavte její figurku do lokace Raxxon. Bára utrpí 1 zranění. Na začátku následujícího kola hry odhodte kartu Zvláštní úkol R1 a nahraďte ji kartou Zvláštní úkol R2, ve fázi kolonie v aktuálním kole přeskočte kroky 5 a 6. Vaším úkolem bude zachránit Bářina přítele (tento postup nahrazuje kroky 5 a 6 fáze kolonie).

Seznamte se s pravidly pro vedlejší účinky léků z lokace Raxxon na str. 18 (platí při použití karet léků z lokace Raxxon). Stále ještě nepoužívejte pravidla podle odstavce Kontrolní kód z téže strany!

Dále postupujte podle úkolu karty Zvláštní úkol R2.

PŘEČTĚTE NAHLAS NÁSLEDUJÍCÍ TEXT, JAKMILE SPLNÍTE ZVLÁŠTNÍ ÚKOL R2.

Soustředěným úsilím se nám podařilo vyprostit Bářina přítele, ale nebyl na tom moc dobře. Tělo těžce pohmožděné, zcuchané dlouhé bílé vlasy zakrývají rány kolem obličeje a na krku. Od doby, kdy jsme ho našli, ještě nepřišel k sobě, ale nepřestával sténat bolestí. Bára se od něj nehnula na krok.

Odstraňte všechny kostky shromážděné na kartě lokace Raxxon a přemístěte všechny figurky postav z lokace Raxxon do Kolonie (nepočítá se jako přesun), kroky 5 a 6 fáze kolonie v dobíhajícím aktuálním kole přeskočte.

Navzdory veškerému očekávání se stařík probral z bezvědomí! Mluví trhaně a s velkou námahou. „Báro, drahoušku. Díky, přítelé.“ Bára se mu schoulí na prsou. „K-kde to jsme? V Raxxonu?“

„Jste v kolonii přežívajících,“ říkáš. „Museli jsme vás z Raxxonu odnést. Od výbuchu tam není bezpečno. Žádné zátarasy, moc zombií.“

„Zombie...“ mumlá zamysleně. „Právě kvůli těm pokusům musíme být tam! Abychom je nepustili ven!“ Pokouší se zvednout, ale bolest je silnější. „Kód... kontrolní kód!“

„Hele, o žádném kódu nic nevím,“ říkáš, „ale zombíci tu už kolem běhají delší dobu. Nic, co bychom nedokázali zvládnout. Klidně si odpočiňte, ok?“

„Ne, ne, nenene, NE! Neviděli jste je. Ne tu opravdovou hrůzu, ty demony z Raxxonu. Celé měsíce jsme věřili, že je udržíme na uzdě. Báro, co se stalo?!“

Bára mu jen vzdychne na rameni. Starý muž vzkřikne „Běda nám! Už jdou! Musíte je zastavit – Bára ví. Ona ví jak. Zastavte je!“

Na začátku příštího kola odhodte kartu Zvláštní úkol R2 a nahraďte ji kartou Zvláštní úkol R3.

Seznamte se s pravidly odstavce Kontrolní kód na str. 18. Začněte hrát podle nich od začátku následujícího kola a platit budou až do konce partie. Hrajete-li ve dvou či třech hráčích, otočte vrchní dvě karty z balíčku karet experimentů a nasadte do hry mutanty podle instrukcí. Hraje-li vás 4 a více, proveďte totéž s 3 kartami experimentů místo 2.

Můžete pokračovat ve hře podle karty Zvláštní úkol R3 a pokuste se úkol splnit do konce partie.

VĚŽNOVO DILEMA

Hru připravte stejným způsobem jako při hře ve dvou, ale každý hráč dostane 1 kartu pozitivního tajného úkolu a 1 kartu zrádcovského tajného úkolu. Akce hlasování o vyloučení není v tomto režimu přípustná. Hra končí v okamžiku, kdy

- byl splněn hlavní úkol. Hráč, který splnil svůj pozitivní tajný úkol, vítězí (mohou to být oba). Pokud svůj pozitivní úkol nesplní ani jeden, oba prohrají;
- morálka klesne na nulu a svůj zrádcovský tajný úkol splní jen jeden z hráčů. V takovém případě je tento hráč vítězem;
- morálka klesne na nulu a zrádcovský tajný úkol splní oba hráči, pak prohrají oba.



ÚTOK BANDITŮ

Hru připravte jako obvykle, s doplněním pro modul Bandité podle popisu na str. 17 a s následujícími dodatečnými úpravami:

1. Jako kartu hlavního úkolu použijte kartu Zvláštní úkol B1.
2. Při přípravě balíčku tajných úkolů do něj nepřidávejte jednu náhodně určenou kartu zrádcovského úkolu, nýbrž kartu zrádcovského úkolu Bandita. Tato karta je speciální, takže ji můžete klidně všem nahlas přečíst, než ji přidáte do balíčku. Tento zrádcovský úkol lze splnit jen tak, že bude splněn Zvláštní úkol B2 (níže se dozvíte, že hlavní úkol tohoto scénáře zahrnuje karty B1, B2 a B3), takže případný zrádce bude muset alespoň do té doby s kolonií spolupracovat. Poté balíček karet tajných úkolů zamíchejte a rozdejte hráčům po jedné jako obvykle.
3. Přečtěte nahlas text kurzívou níže a začněte hru.

Naše potíže s bandity se v poslední době vystupňovaly. Lupiči si udělali hnízdo pár mil od nás. Teď hraje hru na přežití proti darebákům, kteří nás ani nepovažují za členy lidského rodu.

Proto nás velice překvapilo, když se dnes ráno dva z nich objevili beze zbraní u našich dveří. Podvyživení a slabí žebrali o jídlo. Tvrдили, že veškeré dosavadní konflikty byly jen důsledkem špatné komunikace a že nutně potřebují naši pomoc, aby přežili. Apely na naši lidskost by nás normálně nechaly zcela v klidu, ale přinesli nám dary.

Každý hráč si může dobrat do ruky 1 kartu z balíčku předmětů lokace Nemocnice.

Dárky byly přesně tím, co jsme tak nutně potřebovali, a naši vůdci jsou pro zlepšení vztahů. Takže místo abychom řešili svoje starosti, kterých máme víc než dost, budeme ještě hledat jídlo pro sousedy. Jsem osobně proti, ale jejich dárky si kolonii získaly. Jak mohli vědět, co nám tak chybí? Někdy si říkám, jestli někdo od nás nekope za ně.

Přečtěte si pravidla v odstavcích Umístění banditů, Přidání zombií a Bandité na lupu na str. 17. Ostatní pravidla modulu Bandité zatím neplatí. Můžete zahájit hru s kartou hlavního úkolu Zvláštní úkol B1.

NÁSLEDUJÍCÍ TEXT PŘEČTĚTE, JAKMILE SPLNÍTE ZVLÁŠTNÍ ÚKOL B1. JE URČEN HRÁČI S LIDSKOU POSTAVOU S NEJNIŽŠÍM VLIVEM.

Je riskantní chodit do skrýše banditů sám a nikdo jiný nebyl ochoten našeho neohroženého šéfa doprovodit, takže mi

můžete gratulovat. Sbalili jsme rance a vpřed. Šéf jim věří, já mám své pochyby.

Odstraňte všechny žetony jídla ze zásoby potravin. Přemístěte postavu s nejvyšším vlivem a lidskou postavu s nejnižším vlivem do lokace Skrýš banditů (nepočítá se jako přesun).

Bližíme se k jejich doupěti v ghettu za soumraku a najednou mám pocit, že něco nehraje. Chudinská čtvrť je městem duchů, klíčujeme mezi nahrubo stlučenými přístřešky.

„Stůjte, parchanti!“ ozývá se drsný hlas. Postavy jako stíny nás obkličují, jako by vyrostly ze země. Tiskneme se zády k sobě, jak jsme zvyklí z útoků zombií. „Myslíte, že tady vládnete vy? Máme po krk vaší vlády a vašich pravidel, tyraní. Ukážeme vám, kdo tady doopravdy vládne!“

„UTEČ!“ vykřikne můj parták. Bereme do zaječích, ale kulky prší kolem nás a zanedlouho běžím sám. Nezpomaluji a neotáčím se, ani když slyším jásot banditů a cítím prudkou bolest v levé paži.

Postava s nejvyšším vlivem je zabita s obvyklým následkem poklesu morálky. Lidská postava s nejnižším vlivem utrpí zranění, pokud už nemá 2. Přemístěte postavu zpět do Kolonie (nepočítá se jako přesun).

Jednomyslná shoda je okamžitá – pomstíme se! Postřílíme tu zvěř!

Přečtěte si pravidla v odst. Útok na banditu a Skrýš banditů na str. 17, platí od teď až do konce hry. Kroky 5 a 6 fáze kolonie v aktuálním kole přeskočte.

Na začátku následujícího kola odhodte kartu Zvláštní úkol B1 a nahraďte ji kartou B2. Pokračujte ve hře.

PŘEČTĚTE NAHLAS NÁSLEDUJÍCÍ TEXT, JAKMILE SPLNÍTE ZVLÁŠTNÍ ÚKOL B2.

Okamžik pravdy je tu a my cíháme připraveni vyrazit do útoku. Pomsta se blíží. Jak čekáme na povel vpřed, klid před bouří mi vnuká dávnou myšlenku, že něco je špatně. Rozhlížím se po kamarádech a přemítám, zda opravdu někdo z nich nepracuje pro nepřitele.

ZVLÁŠTNÍ HLASOVÁNÍ O VYLOUČENÍ

V tomto okamžiku projednejte, zda někdo věří, že je mezi vámi zrádce. Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček může každý hráč vyvolat jedno hlasování o vyloučení některého hráče.

Pokud nebyl zrádce v této fázi vyloučen a podařilo se mu splnit jeho tajný úkol podle karty tajného úkolu Bandita, může kartu ukázat ostatním a stává se vítězem hry. Může přečíst motivační text – viz poslední odstavec na této str. Pokud zrádce dosud svůj tajný úkol nesplnil, drží ho nadále v tajnosti a přidá k němu další bod: „Morálka kolonie musí být na nule.“

Je-li v této fázi vyloučen hráč, který nebyl zrádcem, postupujte jako obvykle. Takový hráč se navíc stane vůdcem banditů a můžete mu přečíst následující text: „Ty! Ty patříš k nim!“ *Naše zbraně se obrátí na podezřelého. Plány na útok jsou zmařeny, ale nemohli jsme riskovat. Obviněný odchází v šoku směrem ke skrýši banditů. Jeho slova slyším stále v uších: „Nepatřil jsem k nim. Ale teď jejich nenávisti rozumím!“*

Od tohoto okamžiku platí pravidlo podle odst. Vůdce banditů na str. 17.

Je-li vyloučen zrádce, postupujte jako obvykle a přečtěte následující text: „Ty! Ty patříš k nim!“ *Naše zbraně se obrátí na viníka. Okulárem své pušky mu vidím na očích, že máme pravdu. Zrádce! „Eee... Promiňte.“ Zrádce odchází, ne ke skrýši banditů, ale opačným směrem. Může se ještě napravit?“*

Pokud není v tomto okamžiku partie u konce, přečtěte následující text: *Z celého tohoto martyria už nám hrabe. Rozhodli jsme se vrátit domů a vymyslet plán B. Přece se s nimi nebudeme bít na jejich hřišti. Pojďme se postarat, aby nám už nikdo z nich nikdy nemohl zkřížit cestu.*

Přemístěte všechny postavy hráčů-členů z lokace Skrýš banditů do Kolonie (nepočítá se jako přesun). Kroky 5 a 6 fáze kolonie v tomto kole přeskočte.

Na začátku následujícího kola odhodte kartu Zvláštní úkol B2 a nahraďte ji kartou B3. Pokračujte ve hře podle ní.

Motivační text pro případ vítězství zrádce:

Pokud ve hře zvítězí zrádce v okamžiku, kdy je splněn hlavní úkol karty Zvláštní úkol B2, může vítěz přečíst tento text:

„Tak co, připraveni?“ skoro nemohu zadržet smích. Jejich pochyby o našem plánu byly přehlušeny, a tak vyrážíme. Zůstal jsem trochu pozadu, jak jsem si řekl. Ostatní se plíží vpřed. Blíž. Ještě blíže. Pak vypálím dvě rány do vzduchu. Signál! Z každé škvíry tohoto ghetta vyrážejí kámoši. Léčka je dokonalá! Ti pitomci nevzdorují dlouho. Úsměv se mi rozlévá po tváři, jak prohledávám jejich prostrílená těla. To náš plán vyšel! Teď se můžeme té proklaté kolonie zbavit jednou provždy.

“Viděli jste, co se tam děje? Když se na mě začali sápat nebožtíci, myslela jsem, že zešílím, ale to, co vylézá z Raxxonu, dělá ze zombií neškodné domácí mazlíčky!”

Fatima Maktabiová

VYSVĚTLIVKY NĚKTERÝCH POJMŮ A SITUACÍ

Prispívání kartami k hlavnímu úkolu

Karty, kterými chcete přispět ke splnění hlavnímu úkolu, můžete zasouvat pod kartu hlavního úkolu nebo je dávat vedle. K hlavnímu úkolu lze přispívat jen kartami požadovaného druhu (ne jinými jako u karet krizových situací, můžete je tedy dávat lícem nahoru) a ve svém tahu můžete přispět libovolným množstvím svých karet, pokud text příslušné karty hlavního úkolu výslovně neuvádí něco jiného.

Karty předmětů

Text "jednou za kolo" znamená, že pokud postava takový předmět ve svém tahu použije a poté předá jiné postavě, nelze daný předmět v témže kole znovu použít. Žádný předmět, schopnost apod. nelze použít mimo svůj vlastní tah, pokud to není výslovně uvedeno (jako např. u schopnosti postavy Kumar Sen).

Karty předmětů druhu osoby

Tyto karty se počítají jako karty ostatních předmětů pro všechny účely včetně splnění tajného úkolu. Po dobrání si je normálně necháte v ruce, dokud se je nerozhodnete zahrát, můžete jimi přispívat k odvrácení krizové situace, lze je vyžadovat atd.

Brokovnice, Motorová pila

Není-li už v dané lokaci volné místo pro další žetony hluku, nevdají, obě zbraně fungují normálně dál.

Brokovnice, Útočná puška

Útočíte-li pomocí tohoto předmětu na mutanta, proběhne nejprve útok na něj podle všech příslušných pravidel, poté můžete zaútočit na dalšího mutanta či na obyčejnou zombii (při útoku na ni nemusíte házet kostkou následků).

Karty osudu

Obecná poznámka: Pokud jsou splněny spouštěcí podmínky ve více lokacích nebo u více postav či hráčů, může si aktivní hráč vybrat.

Krasy

Kostky postavám přidělte pokud možno spravedlivě (co to je, ponecháváme na vašem uvážení). Která postava utrpí zranění, určuje hráč, jemuž patří.

Fatima Maktabiová

Postavu lze dále vybavovat předměty, předávat je jiným postavám nebo jimi přispívat k odvrácení krize, lze i využívat zvláštní schopnost. Fatima nemůže provádět útok, úklid odpadků, zřízení zátarasu a přilákání.

Boj o moc, Rosa Rodriguezová, Nadia Riversová

Jsou-li splněny podmínky, může být teoreticky karta Boj o moc aktivována vícekrát a i v případě, že je zrovna aktivní, se o ní hlasuje znovu.

Boj o moc, Nadia Riversová

V případě hlasování o jednotlivých zákonech neplatí, že v případě shody rozhoduje začínající hráč. V případě shody není zákon přijat.

Tráva

Kartu je možno určit druhem nebo libovolně konkrétněji.

Bláznivá matka

Postava utrpí zranění, jen když se do Školy přesune či přemístí. Zůstává-li zde, další zranění neutrpí. Postavu vyloučeného hráče přemístíte do jiné libovolné lokace, nikoliv do Kolonie.

Přemístování postav

Pokud postavu na zmíněnou lokaci přemístit nemůžete, nevdají. Nechte ji, kde je, náhodná událost však i tak nastává nebo se může provést se všemi popsánymi důsledky.

Karty postav

Anita Wallaceová 1

Řezák přidělený Anitě (jako by byl typu VYBAVENÍ) zůstává předmětem na jedno použití. Jakmile ho Anita použije, putuje do balíčku odpadu.

Bára

Bára je postava ženského pohlaví a není lidská postava. Při předání postavy jinému hráči putuje postava i se všemi předměty, kterými je vybavena.

TIRÁŽ

Autori: Isaac Vega, Jon Gilmour

Grafický design obsahu: Joseph Ellis

Produkce: Colby Dauch

Motivační texty: Mr. Bistro, Jerry Hawthorne, Colby Dauch

Ilustrace: Fernanda Suarezová, Joshua Panelo z fy Gunship Revolution

Grafika: David Richards, Peter Wocken

Redakce: Jonathan Liu, Nate Rethorn, Timothy John Meyer, Jack Fleming

Český překlad: Karel Vlasák

Odborné konzultace: David Ashleydale, Matthew Burgess, Matthew McGeehin, Peter Mulholland

Poznámka k českému vydání: V originálním znění bylo několik větších či menších nejasností a chyb. Pokusili jsme se všechny napravit. Nedivte se proto, že se česká verze od originálu v některých pasážích drobně liší. Ovšem možných kombinací různorodých efektů je ve hře skutečně mimořádné množství - není proto bohužel vyloučeno, že se nám to nepovedlo dokonale, nebo že dokonce vznikly nejasnosti či chyby nové - v takovém případě prosíme za pochopení a předem se omlouváme.

MINDOK

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o., Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

 **Plaid Hat Games**

WWW.PLAIDHATGAMES.COM

© 2016 Plaid Hat Games. Žádná část tohoto produktu být v jakékoliv formě reprodukována bez souhlasu společnosti. Dead of Winter: A Crossroads Game, Dead of Winter, Plaid Hat, Plaid Hat Games, Plaid Hat Games & Design jsou ochrannými známkami F2Z Entertainment Inc. Všechna práva vyhrazena. F2Z Entertainment Inc., 31 rue de la Coopérative, Rigaud QC J0P 1P0, Canada. Tuto informaci si uschovejte. Skutečná podoba se může mírně lišit od vyobrazení na obalu. Vyrobeno v Číně.