



ZIMA MRTVYCH

CESTY OSUDU

PRAVIDLA HRY

MINDOK

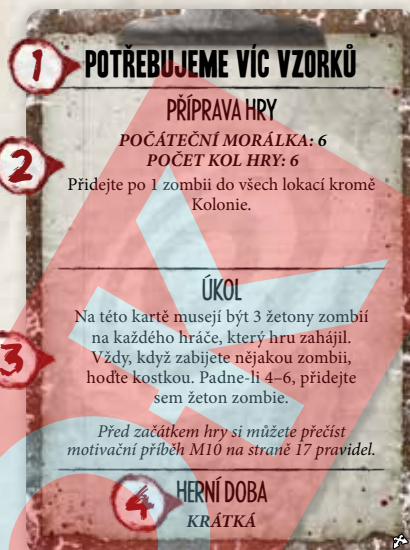
ÚVOD

V této hře představují hráči kolonii posledních lidí přežívajících v postapokalyptickém světě terorizovaném oživlými mrtvolami. Cílem je pokusit se přežít krutou zimu a splnit zadaný úkol. Celá kolonie má jeden společný hlavní úkol, ale každý hráč má na starosti vlastní skupinku postav, která má ještě svůj tajný úkol. Vítězi se stanou pouze ti z hráčů, kterým se podaří splnit tento osobní tajný úkol. Obvykle je třeba, aby byl také splněn hlavní úkol celé kolonie, takže převážně budete muset spolupracovat jako tým. Hra může skončit několika způsoby: podaří se splnit hlavní úkol, nebo dříve klesne na nulu morálka – odhodláni kolonie vzdorovat osudu, případně uplyne vyměřený čas (jde o virtuální čas ve hře, hraje se na předem stanovený počet kol).

HERNÍ MATERIÁL

- 10 oboustranných karet hlavních úkolů
- 24 karet pozitivních tajných úkolů
- 10 karet záporných tajných úkolů
- 10 karet tajných úkolů pro vyloučení
- 30 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 krizových situací
- 80 karet osudu
- 25 žetonů zranění
- 20 žetonů nemohoucích
- 20 žetonů jídla
- 20 žetonů hluku
- 20 žetonů zátarasů
- 6 žetonů hladovění
- 2 označovací žetony
- 30 figurek zombií
- 20 náhradních žetonů zombií
- 30 figurek postav
- 60 plastových stojánků
- 1 deska kolonie
- 6 karet lokací
- 30 hracích kostek
- 1 kostka následků
- 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 min., střední = 90 až 120 min., dlouhá = 120 až 210 min.).

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 této základní hry, aby bylo možné je odlišit od karet budoucích rozšíření.

KARTY POSTAV



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

KARTY PŘEDMĚTŮ



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

DRUHY A SYMBOLY PŘEDMĚTŮ



zbraň



palivo



znalosti



potraviny



léky



pomůcky



osoby

LIST HRÁČE



- Přehled jednoho kola hry:** připomíná, z jakých fází a kroků se skládá každé kolo hry.
- Akce hráče na tahu:** uvádí, jaké možnosti provádění akcí máte ve svém tahu k dispozici.
- Vedoucí skupiny:** k tomuto okraji přiložíte lícem nahoru kartu vedoucího své skupiny.
- Tajný úkol:** k tomuto okraji položíte lícem dolů svou kartu tajného úkolu.
- Členové skupiny:** sem budete pokládat lícem nahoru karty svých ostatních postav.
- Kostky k dispozici:** sem si položíte hrací kostky, které budete mít ve svém tahu k dispozici.
- 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 předmětu 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 předmětu požadovaného druhu v počtu alespoň o 2 vyšším, než je počet hráčů-členů, zvýší se morálka o 1.

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, násilí, sebevraždy, hrubé výrazy apod. Takové karty jsou označeny symbolem (18+)). Chcete-li, můžete je před hrou vyřadit.

DALŠÍ HRNÍ MATERIÁL



Žeton začínajícího hráče:

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



Žetony zátarasů:

Slouží k zablokování vstupních otvorů.



Žetony nemohoucích: Představují pasivní členy kolonie – starce nebo děti, kteří nemohou přispět k společnému úsilí, ale zabírají místo a spotřebovávají jídlo.



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



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



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 zombí: Představují postavy a nepřátelské zombie na hracím plánu. Figurku sestavíte tak, že kartónový díl zasunete do plastového stojáčku.



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



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

HRACÍ PLÁN:

Hrací plán se skládá z desky kolonie, kde se nachází lokace Kolonie, a šesti karet lokací, takže je ve hře celkem sedm lokací.



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, rozhodnutí 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 zahrané 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.

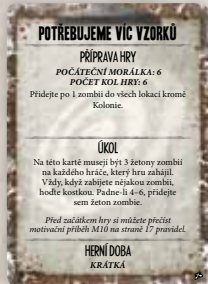
KARTY LOKACÍ

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.



PŘÍPRAVA HRY

1. Desku kolonie umístěte do středu hrací plochy. Kolem rozmístěte všech šest karet lokací, 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 „Potřebujeme víc vzorků“.

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 vyloučené 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 roztrídíte 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.

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.



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

13. Ostatní figurky a žetony postav připravte tak, abyste je měli po ruce.
14. Hráč ovládající postavu s nejvyšším vlivem v kolonii dostane žeton začínajícího hráče a bude hrát jako první.



„Jednu věc tomu konci světa musím přiznat: rozhodně to není nuda! Když už si začnete myslet, že víte, jaký je nový význam slova „normální“, zásadně se to změní. Každý den je úplně jiný než předchozí.“

Loretta Clayová

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 tahu hráčů**
2. **Fáze kolonie**

FÁZE TAHU 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 tahu 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.

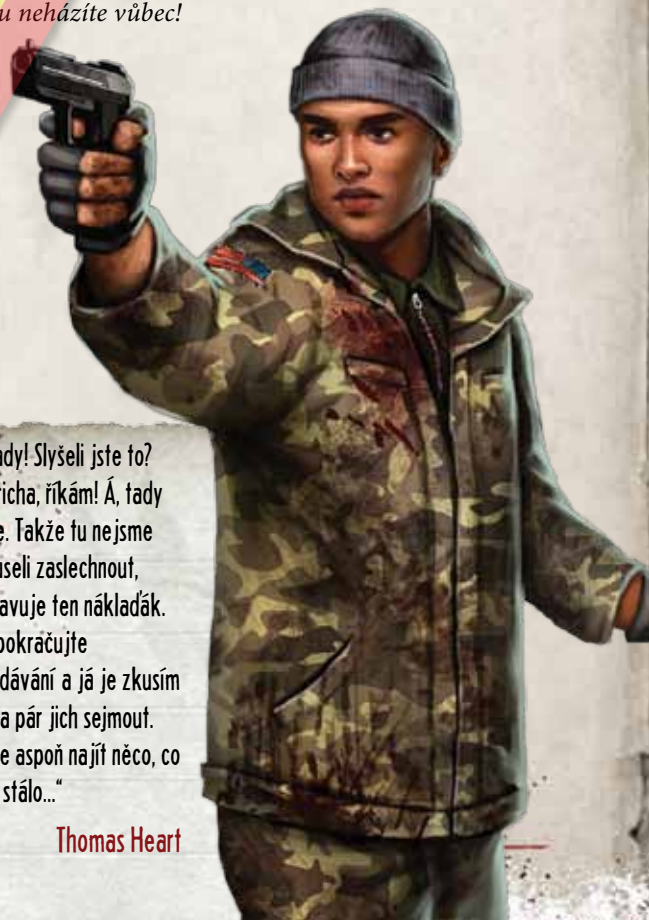
Je-li terčem útoku zombie, je zabita – odstraňte její figurku z hracího plánu. Poté hodte kostkou následků, abyste zjistili, jaký měl útok následky pro útočící postavu (viz podrobnosti na str. 11).

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!



„Ticho tady! Slyšeli jste to? Budte zticha, říkám! Á, tady je máme. Takže tu nejsme sami! Museli zaslechnout, jak zastavuje ten nákladák. Vy dva pokračujte v prohledávání a já je zkusím odlákat a pár jich sejmout. Koukejte aspoň najít něco, co by za to stálo...“

Thomas Heart

PŘÍKLAD ÚTOKU NA ZOMBII



1. Postava Ashley Rossové patří hráči A se nachází v lokaci Škola, kde je také jedna zombie. Hráč A se rozhodne pomocí 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 se nachází v lokaci Škola, kde je také postava Mike Cho, patří hráči B. Hráč A se rozhodne pomocí 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.

- **Přispění k odvrácení krize:** K odvrácení aktuálně hrozící krize může hráč přispět libovolnými kartami předmětů jakéhokoli typu 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. Nelze použít pro změnu výsledku hodů kostkou sloužícího k vyhodnocení pravděpodobnosti výskytu určitých jevů.

- **Žádost o kartu:** Ve svém tahu můžete požádat spoluhráče o libovolný počet karet předmětů. Pokud vám vyhoví, smějí 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. 14).

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 prázdňá 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 prázdňá 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.*

„Haf, haf!“ (Překlad: Nebyla to sice žádná hvězda, ale jak tak lidé odcházejí, patří k těm lepším. Bude mi chybět.)



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 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. 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 tři hráčů aktuálně platí karta krizové situace „Nedostatek paliva“. Nikdo nebyl vyloučen, takže je potřeba dosáhnout tři 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 (zaokrouhlete nahoru) přítomné v Kolonii. Pamatujte, že musíte počítat i nemohoucí (na žetony hladovění se nyní ohled nebere).

Poznámka: Postavy v jiných lokacích jídlo z obecné zásoby nespotebouvají. 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.

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 obrázek vlevo.

4. **Přidání zombií:** do Kolonie nyní přidejte 1 zombii za každé dvě postavy (i nemohoucí) zde přítomné (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, za každý žeton však hodte hrací kostkou. Padne-li 1–3, 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. **Předání žetonu začínajícího hráče:** jeho současný držitel ho předá svému sousedovi po pravici, tj. **proti směru** hodinových ručiček. Začíná nové kolo hry otočením nové karty krizové situace.

PŘIDÁVÁNÍ ZOMBIÍ

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). Nezapomeňte, 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 ZOMBIE

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 ZOMBIÍ



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.
- 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 vyřaďte. 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 zrádce). Kartou je pozměněn nebo nahrazen jeho tajný úkol. Hráč musí ihned přesunout 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.
- 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 zahraje z ruky.
- Vyloučený hráč nesmí hlasovat, může však nadále navrhnout vyloučení jiných hráčů z kolonie.
- Je-li zabita jeho postava, morálka se nemění.
- Zahrané karty předmětů typu ODPAD odkládá na odkládací balíček.
- 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 zrádce 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.*

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 reakcí, 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 17.

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.

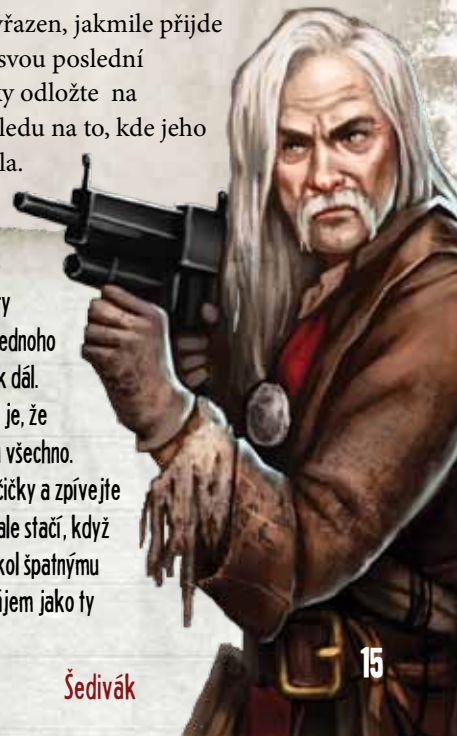


strana hardcore

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.

„Všichni jste idioti! Co hůř, jste mrtví idioti. Jo! Ovšem, znám ty žvásty – všichni jsme články jednoho řetězu, jeden za všechny a tak dál. Kečy! Jediný, k čemu to vede, je, že když kiksne jeden, je v hajzlu všechno. Tak se mějte. Chyťte se za ručičky a zpívejte si svoje kotlíkářské písničky, ale stačí, když jen jednou svěříte důležitější úkol špatnému maníkovi, a sežerete se navzájem jako ty obludy venku!“



Šedivák

MOTIVAČNÍ PŘÍBĚHY – HLAVNÍ ÚKOLY

M01 – Týdny temnoty

30. ledna

Tohle místo je mrtvé jako obludy, co nás pronásledují. Když jsme kolonii zakládali, doufali jsme, že nás město uživí roky. Ale špatně jsme odhadli, co se tu dá najít. Asi nás už předešli mnozí další a věci, které jsme si přáli najít, jsou pryč. Konzervy, munice, palivo – všeho je neuvěřitelný nedostatek. Musíme se hnout dál, ale Bože – ta zima! A tak čekáme a modlíme se, aby se počasí umoudřilo a dovolilo nám vyrazit, abychom mohli začít zoufalé hledání zase o kus dál. Je to paradox - zdá se mi, že když už jsem na dně a chci to vzdát, objeví se vždycky nějaká ještě větší krize a já zas bojuju o holé přežití naplno.

M02 – Zabijte je všechny!

15. ledna

Nejdřív jsem tomu odmítal uvěřit, ale přesvědčivý důkaz máme všichni před očima. Už je to víc než 24 hodin a Mel ještě nevstal. Určitě ho zabilo to pokousání, i když nevypadalo tak vážně. Naštěstí tomu ale asi chyběla potřebná šťáva, aby zase ožil. Optimismus se šíří naší kolonií jak stepní požár. Už dřív jsme si říkali, že řady zombií nějak řídnu. Je možné, že by se vyplnily naše nejdůležitější sny? Že by ta dábelská síla nebo co to bylo, která volala mrtvé zpět k životu, konečně zmizela? Kdyby to byla pravda, měnilo by to všechno. Kdybychom dokázali pozabíjet zbylé netvory potloukající se městem a kolem našich zdí, mohli bychom konečně strávit zbytek života v míru! Kéž by! Jsem smířen s tím, že padnu v boji, ale nesnesu představu, že padnu a ještě posílím řady našich nepřátel.

M03 – Najde se lék?

20. prosince

Sedím jako opařená! Může být opravdu odpověď tak prostá? Skutečně se náš tak dokonalý živočišný druh dostal na samotný práh vyhynutí jen mutací jednoho z nejjednodušších a nejobyčejnějších virů, který je tu od nepaměti? Jestli jsou nějaké bohové, musejí se popadat za břicho smíchy. Nebo se museli smát mně, kdykoliv jsem si zapomněla umýt ruce. Co teď? Potřebuju lepší laboratoř. A materiál. Musím zburcovat ostatní, aby mi přinesli všechno, co můžou. Myslím, že bych nás dokázala proočkovat všechny, ba co víc, možná i vyhubit tenhle mor jednou provždy, kdyby se to rozprášilo letecky. Bolestně vzpomínám na to prázdninové léto v Itálii, kdy jsem se,

poblázněná mládím a láskou, rozhodla praštit se studiem medicíny. Je to děsivá představa, že jeden pitomý italský nevěrník byl možná rozhodujícím faktorem nejhroznější katastrofy v celé historii lidstva!

M04 – Můj dům, můj hrad

5. února

Všechna ta těžká dřina se vyplatila víc, než jsem se vůbec odvážil doufat. Ještě včera to tady byl ubohý uprchlický tábor, a dnes je to město zaslíbené. Když tomu lidé říkají Kolonie, není v jejich hlasech už žádná hořká ironie a to mluví za všechno. Jediný problém je, že naše dřina k nám přilákala houfy nemrtváků. Den co den na naše stěny dorážejí noví a noví a ulice města jsou jich plné – potloukají se kolem a čekají, až se ukáže nějaké živé sousto. Kdybychom tak dokázali přijít na to, jak se jim dostat na kobytku, posílit ochranu a přestat sem lákat další! Jasně že nějakí opozdílci tu budou asi až do konce našich dnů, ale tolik najednou už jich snad nikdy být nemůže...

M05 – Rychlý přepad

13. listopadu

Zima tu bude co nevidět a až přijde, už musíme být pryč. Město vypadá dost zachovale, asi tady dostali pořádně do čenichu. Rozbijeme tady tábor, vrhneme se tam a uvidíme, co všechno se tu dá najít. Musíme sebou hodit, a nejen kvůli počasí. Zdá se, že příšery nás zvětřily a každý den jich je kolem víc a víc. Jestli budeme mít ztráty nebo budeme v potyčkách s nimi plýtvat materiálem, bude celá akce k ničemu. Naším hlavním cílem je najít palivo, ale já osobně doufám, že tu bude taky dost léků. Jestli to kousnutí brzo nevyválčím, někdo si toho všimne. Už teď mám lehkou horečku, která neustupuje, a jak se začnu potit, už to nezastavím. Potřebuju antibiotika nebo tak něco. Vím to. V žádném případě tu nehodlám zhebnout jako ti ostatní pitomci. To nepřipustím!

M06 – Vykašlete se na něj!

21. února

Je to buď my, nebo oni. Štve mě, že to zašlo tak daleko – fakt jo. Ale náš druh nepřežije, když se nepodíváme nepřijemný pravdě do vočí. Je tu zdravý jádro, a pak darmožrouti. My řešíme každé trábl. My děláme veškerou těžkou rachotu. Darmonožrouti jenom žerou z našeho a ještě si stěžujou

na nepohodlí. Pryč s nima! Sakra, jak se naskytne šance, zdrhnem a necháme tu ty žvanily, co si myslěj, že se bude o všem do nekonečna tlachat a hlasovat. Kašlu na ty kverulanty, co jim nejde vláda elity pod nos! Jasně že nejde – jim nejde pod nos nic. Já mám jasno a vím, že ostatní budou taky pro. Jen musíme bejt rychlí, až ta šance přijde.

M07 – Naplňte sklady

16. prosince

Dneska ráno jsem byl na pozorovatelně (nechápu, že to celé ještě nepadlo) a díval se na město. Když si odmyslím mrtvoly, potácející se ulicemi, byl to krásný pohled. Mlha se převalovala v ulicích jak chuchvalce vaty a plíce mi naplňoval jasný, jiskřivý zimní vzduch. Neopouštěl bych tohle místo. Zima bude ještě tuhá, ale už sním o jaru. Jsem možná blázen, když mě inspiruje období, kdy to vypadá, že celá zeměkoule chřadne a umírá, ale mně to připadá jako nový začátek. Teď je čas se tu co nejrychleji zařídit: sehnat tolik jídla, co jen dokážeme, a taky vyzužit zdi, aby se sem obludy nemohly dostat. No a až puknou ledy, slezou sněhy a všechno se zase zazelená, zastihne nás jaro nejen naživu, ale dobře prospívající a plně elánu.

M08 – Zima udeřila

28. listopadu

Jako bych nevaroval stokrát. Nechali jsme se chytit na švestkách, přesně jak jsem čekal. Kdo měl oči otevřené, musel vidět neklamné známky: ranní mrazíky, rychle se měnící počasí. Bylo to jen otázkou času. Teď je zima tady a my se celou dobu starali jen o jídlo. Generátory by nás mohly udržet naživu, ale bez nafty jsou nanic. Včera se jeden mladík nabídl, že sjede do města a něco přiveze, a mně dalo hodně práce, abych mu jednu nevrazil. Sjede? A to naftu nežere? Zkus to po svých, kamaráde – aspoň se přitom zahřeješ! Krucinál! Vždyť to je jak v té bajce o kobylce a mravenci. Akorát v naší verzi zahyne pilný mraveneček svorně po boku svého líného kamaráda...

M09 – Příliš mnoho hladových krků

10. února

To už máme Hromnice? Už vůbec nemám přehled. Zvláštní, kolik času vás hlad donutí trávit přemýšlením nad takovými maličkostmi. Přitom je potřeba šetřit námahou každé mozkové buňky. Konzervy došly před týdnem, suchary krátce nato. Kuřecí je fuč, stejně jako poslední kousky zvěřiny. Žijeme už jen ze zbytků, co najdeme ve městě, ale to zoufale nestačí. Nikdy jsem si nemyslel, že jsem zlý, ale chraň Bůh, moje myšlenky jsou černější než tuha. A nejsem tak na tom sám. Jídla prostě není dost pro všechny a je těžké

nemít vztek, když se o něj musíte dělit s někým, kdo nehne ani prstem. Takové myšlenky jsou zlé, vím. Není jejich chyba, že se jejich schopnosti dají využít jen v jiném světě. V jiných dobách. Je to inteligence, čím se lišíme od zvířat, ale když nemůžeme uspokojit ty nejzákladnější potřeby, je těžké nemyslet a nejednat jako zvíře.

M10 – Potřebujeme víc vzorků

25. ledna

Jako by to tady smrdělo málo! Teď už dáváme mrtvá těla i na police, kde jsme dřív měli bohaté zásoby potravin. Bože, co bych dal za kousek obyčejné mrkve! A doktorka už zase poroučí. Doktory jsem nesnášel už před koncem světa a teď je nemám o nic radši. Říká, že potřebuje pitvat mrtvoly, aby přišla na to, jak ten mor zastavit. Jo, jasně. Podle mě by bylo lepší radši hledat nějaký rychlý a levný způsob sebevraždy, ale to je jedno. Ostatní se zdají hořet nadšením, že můžou pomáhat, a možná to je hlavní účel tohohle projektiku. Těžko se dozvíme víc, než co už víme, že se jednou ti nebožtíci zvednou a zkusí nás sežrat. Na to můžete vzít jed! Ale jestli Její Doktorská Výsost přece jenom na nějaký lék přijde, budu stát první v řadě, aby se na mě dostalo.

VĚŽŇOVO 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

- 1) 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;
- 2) morálka klesne na nulu a svůj zrádcovský tajný úkol splní jen jeden z hráčů. V takovém případě je tento hráč vítězem;
- 3) morálka klesne na nulu a zrádcovský tajný úkol splní oba hráči, pak prohrají oba.

ZRÁDCOVSKÉ TAJNÉ ÚKOLY

S11 – Hamoun

Ráno co ráno stojím nahá před zrcadlem a kochám se pohledem na své tělo. Všimla jsem si, jak ostatním pohyblivě tváře a jak jim vystoupily žebra. Jedí dost, aby přežili, ale mají hlad, a ačkoliv to neumím vysvětlit, vzrušuje mě to. Každou noc si otevřu svou tajnou zásobu a zírám na ni. Tu a tam z nakradeného bohatství uzobnu, ale pochopitelně se nemůžu moc cpát, jinak si toho někdo brzo všimne. Blaží mě pomyslení, že mám plný žaludek, zatímco ostatním v něm kručí hlady. Miluju pohled na svoje nádherné tělo, laskám se obzvlášť s těmi partiemi, na kterých je nejvíc vidět, jak jsou krásně pevné a dobře živěné. Fascinuje mě mé malé břicho, o které tak něžně pečuji. Jaký luxus! A vědomí, že se tak mám na úkor ostatních, že já mám, zatímco oni ne, mi působí nevýslovnou rozkoš...

S12 – Útěk

Milí kamarádi!

Jestli jste si ještě nevšimli, že jsem pryč, tak teď už to víte. Nelze slovy vyjádřit, jak strašně se cítím, že jsem vás takhle opustil, ale doufám, že mi to prominete. Rád bych napsal, jaké vznešené pohnutky mě k tomuto kroku dohnaly a tak dále, ale upřímně řečeno, jsem jenom obyčejný srab. Měl jsem strach, větší a větší. Tahle kolonie už sotva drží pohromadě. V posledních týdnech jsem zaznamenával víc a víc slabých míst a to mě děsilo. Asi jsem mohl něco říct, navrhnout nějaká opatření, ale řekl jsem si, že nejlepší bude udělat se pro sebe, jestli rozumíte... Nic proti vám, jste ta nejúžasnější parta lidí na světě! Moc vás miluju a myslím na vás.

P. S.: Na východním konci jsem se musel prostríhat skrz dráty, takže tady se k vám asi právě blíží stádo zombiků nebo tak něco. To jen tak pro info.

S13 – Přebíráme kontrolu

Především bych rád, abyste si teď všichni pořádně zatleskali. Zasloužíte si velký aplaus. Opravdu, bylo to společné dílo všech. Skvělá práce! Kolonie by nemohla vypadat líp. Silná ochrana ze všech stran, spousta jídla – všechno, co já a moji lidé budeme potřebovat, abychom tady v klidu přečkali tuhle apokalypsu. A teď – jak říká staré rčení: nemusíte chodit domů, ale tady zůstat nemůžete. Nač ten zklamaný kukuč? Dokázali jste tady hodně a já jsem si jistý, že to jinde dokážete taky. Nebo umřete. Tak či onak, já jsem v pohodě. Takže se postavte do řady, ať vás můžeme prohledat, než vás eskortujeme k bráně. Nebojte se, nejsme zrůdy – šaty vám necháme.

S14 – Všichni za jednoho

Vy retardi jste nikdy neměli šanci. Jediný důvod, proč vůbec ještě decháte, je, že vás zachránil někdo chytřejší a silnější jako já. Musel jsem se smát dycky, když ste chtěli stavět zátarasy nebo vyrazit do terénu. Jak to bylo zoufale marný! Je jenom otázka času, kdy tahle díra padne, a ta chvíle je za dveřma. Takže sem si sbalil pár věcí a teď voad vypadnu. Cože? Ale no tak... Věděl sem, že to někdo řekne. Jasně že je možný, že váš konec uspiší, když si to vodvezu, ale mrzet mě to nebude. Není důvod litovat něčeho, co je nevodvratný. Já za to nemůžu. Sem si jistej, že kdokoliv z vás by udělal to samý, kdybyste jen byli dost chytrý, aby vás to napadlo. Tak – a teď vodprejskněte vod toho nákladáku, nebo vám ukážu, jaký s toudle věcí umim udělat ródeo. Končím s tím, abyste pořád parazitovali na mojí tvrdý makačce.

S15 – Přijmout svůj osud

Teprve teď vám všem dojde zkáza uvalená na náš rod. Zkoušel jsem vám říkat, že nemáme naději, ale vy jste chtěli promarnit zbytky svých životů nesmyslnou dřinou. Celá kolonie byla jen dětskou chimérou. Opravdu jste věřili, že se dá udržet? Nic se nedá udržet, když zaniká celý svět. Mrtví budou pořád přicházet a těch pár posledních přežívajících jen nakonec posílí jejich řady. Nejlepší je vyhledat smrt, jak nejlíp dokážete. Já? Já si lehnu a budu čekat. Cokoliv jiného je marnost nad marnost.

S16 – Šílený střelec

Vylezte ven, vylezte ven, ať jste kdekoli. Většinu z vás jsem už dostal a ani vy se přede mnou neschováte. Vidíte, že jsem nikoho nestřelil do hlavy. Vaši drazí sousedé a blízcí se brzo zase probudí a tahle kolonie bude jen další smrtící pastí. Dostanou vás buď nemrtví, nebo já! Děkovat můžete jen sami sobě. Nikdy bych nedokázal shromáždit takový arzenál, kdybyste byli jen trochu všímavější. Kdybyste byli všímavější ke mně! Neviděli jste mou tvrdou práci? Nevíte, kolik jsem toho komunitě přispěl? Ne, jen jste běhali jak slepice na dvorku sem a tam, od jedné krize k druhé. A naši stateční samozvaní náčelníci? Pche! Jen další klika bastardů, co se stará jen o to, jak ostatní využít a odkopnout. Protože je to váš příběh? A my ostatní jsme jen bezcenný kompars, co? Mám pro vás překvápko – je to můj příběh a je jenom o pomstě! Tak naposled: vylezte ven, vylezte ven, ať jste kdekoli...

S17 – Náboženský vůdce

Rozbřesk nového věku přichází! Jak stojí ve Starém zákoně, Hospodin seslal své anděly, aby ztrestali jeho stádce. Když však uběhlo dva tisíce let, lid vyvolený sešel z cesty pravé, zapomněl na svého Pastýře. Došel k přesvědčení, že je jen mýtem, a oddal se světským žádostem a hříchu. Ale co je tisíc let před Boží tváří? Co může být i deset tisíc let u Všemohoucího? Nyní Pastýř popatřil na své stádo a shledal ho nemocným, zkaženým. I učiní, co by učinil každý dobrý pastýř: protřídí stádo, odstraní churavé, aby zdraví mohli žít. Nemylte se, moji učedníci: oživlí mrtví, co obcházejí světem, jsou zatracenci, mající přimět věrné k pokání. Pán nechce smrt svých dětí – vždyť je vsutku miluje. Proto je navštěvuje trestajícím ramenem. Nemůže už dál trpět zkaženost našich duší! Proto vykročme vsříc přicházející smrti, přivítejme ubožáky seslané naším Pánem, neb přinášejí spravedlnost našemu zvrácenému světu.

S18 – Sadisté

Než jsme zahájili akci, strašně jsem se bál prozrazení. Nemyslím si, že bych byl nějaký sadista. Neujíždím na tom, abych se díval, jak lidi trpí, jen pro nějaké zvrhlé potěšení. Jenom mě to zkrátka fascinuje. Jsem takový jako vědec, řekl bych. Potřebuju studovat lidi v jejich prchavých posledních okamžicích. Vidět, jak reagují fyzicky a emočně na způsobenou bolest... jak vypadá, když si uvědomí, že umírají. Myslím, že bůh mi rozuměl, když zařídil konec světa. Utrpení ke studiu kolem je spousta: utrpení z těžké práce, trýzeň vyvolaná hladem a samozřejmě násilí působené oživlími nebožtíky. Myslím, že už jsem toho viděl dost – nezbylo vás tolik, abyste nás zastavili, a navíc je na naší straně ještě moment překvapení. Překvapení umožňuje obzvlášť fascinující studium. Každý tady zemře, jak a kdy rozhodnu já. Jsem vzrušený na nejvyšší míru: tolik studijního materiálu!

S19 – Zvrácený doktor

Jsou téměř dokonalí, víte? Myslím mrtvé. Nejen že snesou jakékoliv trauma (snad jen s výjimkou zasažení mozkové tkáně), ale vynaloží veškeré úsilí k lokomoci bez ohledu na stupeň poškození končetin a trupu. Drobnou potíž představuje fakt, že jsou neovladatelní, a pochopitelně také jen rudimentární intelektuální kapacita. Až doposud. Dovolte mi představit vám vaše dva nedávno padlé kamarády. Kdyby nebyli podstoupili mé experimenty, byli by dnes pouhými kanibaly bez mozku, dokud by nakonec pomalu nepodlehli hnilobě. Mutace tak zvaného „genu nesmrtnosti“, vyvinutá díky mému soustředěnému úsilí, však zabraňuje až 35 % poškození mozku utrpěného v inkubační době preparátu. Naši přítomní přátelé tak podléhají jen obvyklému procesu odumírání buněčné

tkáně, jako je tomu u všech živých organismů, a funkčnost neuronových spojení jejich mozku zůstává z valné části nedotčena. Ovšem, stále se jedná v podstatě o samočinné automaty, ale nyní jsou schopni vykonávat elementární povely, přičemž je jim zcela cizí jakýkoli pud sebezáchovy. Takže složte zbraně, bláhoví. Je pozdě. Svým preparátem gZ3 jsem kontaminoval pitnou vodu už včera ráno. Ušlo vám, jak se veškerá činnost v kolonii od té doby zpomalila? Nečiní vám stále větší obtíže sledovat tok mé řeči, čím déle hovořím? Toto je konec vašich dobrodružství a všichni teď patříte jen mně!

S20 – Posedlost

Tak už jsme zbyli jen ty a já. Když jsem tě poprvé spatřil, hned jsem věděl, že patříme k sobě. Bylo to jako vnuknutí shůry. Copak to necítíš? Byla jsi stvořena pro mne. Celá tvoje osobnost, každičkový rys tvé nádherné tváře – všechno je přesně takové, abys dokonale ladila se mnou. Teď asi rozumíš, jak strašně bylo cítit, ne, být přímým svědkem toho, jak svou náklonnost dáváš najevo všem kolem kromě mě. Musela sis myslet, že jsem slepý, abych to neviděl. Co mi však nejde na rozum, je, proč?! Máš snad nějaké zvrácené potěšení popírat smysl svého života? Je to krutost? Nebo, a v to jsem neprestal doufat, to byla nějaká zkouška? Tak tady teď stojíme, má lásko. Jen ty a já – a pár maličkostí kolem, abys pochopila, že nemáš kam utéct. Ti ostatní, na které jsi vrhala tak nechutně lascivní pohledy a plánovala tajná dostaveníčka? Jsou pryč nebo pod drnem. Ano, to já to udělal. Pro tebe. Pro nás! Vždycky jenom pro nás! Tak jsme tady, na konci zkoušky. Už přestaň s tím fňukáním a vykroč se mnou na naši společnou cestu. Jen pomysli – už nebude ani jediný okamžik tvého života, kdy bych ti nestál těsně po boku.

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 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

Není-li už v dané lokaci volné místo pro další žetony hluku, lze brokovnici používat bezhlučně.

Karty osudu

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

Bev Russellová

Bev se počítá jako jiná postava, když se podle první možnosti přidávají na tuto lokaci zombie, ale nemůže být zabita. Pronikne-li nějaká zombie do Školy, zabije jinou postavu s nejnižším vlivem (nebo nezabije nikoho, pokud tam jiná postava není).

Staré spory

Je-li přijato rozhodnutí „PRO“, odstraňte všechny případné karty přispěvků k odvrácení krize ze hry, aniž byste je někomu ukazovali.

Maria Lopezová, Arthur Thurston, Brandon Kane, Alexis Greyová, Bev Russellová, Carla Thompsonová, Andrew Evans, David Garcia, Olivia Brownová a Forest Plum

Pokud postavu na zmíněnou lokaci přemístit nemůžete, nevádí.

Nechte ji, kde je, náhodná událost však i tak nastává nebo se může provést se všemi popsányými důsledky.

Polární král

Podobně jako u předmětu brokovnice platí, že není-li možné žetony hluku na nějakou lokaci přidat, nevádí, skútr funguje i tak.

Karta krizové situace Zmatek nad zmatek

V důsledku vyhodnocení této situace se může stát, že někteří hráči budou mít po této akci jiný počet postav, než měli před ní.

Karty postav

John Price

Příklady: John Price se přesunuje do lokace, kde se nacházejí Harman Brooks a Brok. Při tomto přesunu se výsledky hodu kostkou následků pro Johna ještě nijak nemění. V případě, že se poté přesune z této lokace, může ještě při tomto přesunu využít vlastností Harmana či Broka a výsledek hodu se může náležitě upravit (například utrpí jen normální zranění i tehdy, padne-li omrzlina nebo smrt). John tedy může kombinovat zvláštní schopnosti více postav, pokud je se všemi v téže lokaci, například je-li v Nemocnici s Janet Taylorovou a Jenny Clarkovou, můžete se v rámci akce prohledávání podívat až na 4 karty a nechat si 2. Je-li v lokaci s Buddy Davisem, může mít 3 zranění a stále zůstat naživu, jakmile se ale Buddy přesune jinam (a svůj přesun dokončí), John v původní lokaci tuto schopnost ztratí a je okamžitě zabit. Může využít i té zvláštní schopnosti jiné postavy, která už byla v témže kole využita a je možno ji použít jen jednou za tah. Takovou schopnost totiž může jednou za tah využít každá postava, která ji má, tedy i John, ovšem také pouze jednou za kolo.

Edward White

K využití jeho zvláštní schopnosti je zapotřebí dvou kostek. Jedna za použití zvláštní schopnosti, druhá za samotný útok.

Brok

Pro účely karty osudu Hlad se považuje za mužskou postavu, pro účely karty Hádka milenců se za lidskou postavu nepovažuje.

Při předání postavy jinému hráči putuje postava i se všemi předměty, kterými je vybavena.

TIRÁŽ

Autoři: Isaac Vega, Jon Gilmour

Produkce: Colby Dauch

Ilustrace: Fernanda Suarez

Motivační texty: Mr. Bistro

Grafika: David Richards, Peter Wocken

Redakce: Nate Rethorn, David Moody, Aaron Levine, Bob Klotz

Český překlad: Karel Vlasák

Odborné konzultace: Michael Salceda, Peter Mulholland, David Ashleyle, David Williams

Poděkování: Jan Bartoš, komunita serverů deskzrouc.cz a zatrolene-hry.cz

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

© 2014 Plaid Hat Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. Plaid Hat Games, Dead of Winter, and the Plaid Hat Games Logo are ® of Plaid Hat Games. All rights reserved. Plaid Hat Games is located at 128 E. Main St. Suite 1, Woodville OH 43469, USA. Made in China.