

Videonávod: [TLAMAGAMES.COM/RADLANDS](https://www.tlamagames.com/radlands)



DANIEL PIECHNICK

RADLANDS

GANGY PUSTINY



2 20-40 14+

NÁŠ KMEN MÁ VODU

A ONI JÍ CHTĚJÍ

TAK UDEŘÍME PRVNÍ



MYSLELI JSME, ŽE KDYŽ JE SEJMEME
DOST TVRDĚ...

ODTÁHNOU ZPĚT DOMŮ

ALE V TOMHLE
SVĚTĚ UŽ NENÍ
ŽÁDNÝ DOMOV...

TVŮRCI

Autor hry: Daniel Piechnick

Vývoj: Matt Tolman, Gavan Brown, Adam Wyse

Ilustrace: Manny Trembley,
Damien Mammoliti, Mr. Cuddington

Grafický úprava: Gavan Brown, Gui Landgraf

Pravidla: Adam Wyse, Gui Landgraf

Návrh balení: Black Thumb Creations

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Tomáš Tvrđý

Grafická úprava: Michal Hubáček, Kateřina Šuravská

TLAMA
games

ROXLEY

PRAVIDLA V1.15



ÚVOD



Ve hře Radlands: Gangy pustin se každý hráč pokouší ubránit své tři tábory. **Vyhrajete, pokud zničíte všechny tři tábory protivníka.**

Hlavní surovinou hry je voda. Vodou budete platit za hraní karet lidí a událostí či za použití schopností karet, které již máte na stole. Lidé chrání vaše tábory a mají užitečné schopnosti. Události jsou velice silné efekty, jejichž použití ale vyžaduje čas.

Oba hráči si dobírají karty ze stejného balíčku. Každou kartu z ruky smíte buďto zahrát na stůl, nebo odložit a získat odměnu za „recyklaci“. Pokud chcete zvítězit, musíte co nejlépe naložit s kartami a hlavně s vodou.

PRŮBĚH TAHU

Během tahu každého hráče proběhnou tři fáze:

- 1. Události** - Posuňte a vyhodnotte své *události*.
- 2. Doplnění zásob** - Doberte si 1 kartu  a vezměte si 3 žetony vody , které v tomto tahu smíte použít.
- 3. Akce** - Hrajte karty, odkládejte karty z ruky a získajte odměnu za „recyklaci“, anebo použijte schopnosti na „*připravených*“ kartách.

HERNÍ MATERIÁL



Dobírací balíček čítající 46 karet lidí a 20 karet událostí



Balíček táborů čítající 34 karet táborů



2 karty Vodních sil

Poznámka: Pokud není v pravidlech vyloženo specifikováno jinak, slova jako „karty“, „balíček“ nebo „odložit“ odkazují primárně na dobírací balíček a karty z něj.



2 karty nájezdníků



2 přehledové karty



6 žetonů vody (bílé) se symbolem „nepřipraven“ na rubu



6 bonusových žetonů vody (černých) se symbolem „nepřipraven“ na rubu

PŘÍPRAVA HRY

Hráči sedí na opačných stranách stolu, proti sobě. **Doprostřed stolu, na dosah obou hráčů, umístěte:**

1. Zamíchaný balíček karet táborů **A**.
2. Bonusové žetony vody (černé) **B**.
3. Zamíchaný dobírací balíček, vedle kterého ponecháte místo pro odkládací hromádku **C**.

↑ PROTIVNÍKOVA HERNÍ OBLAST ↑



ODKLÁDACÍ HROMÁDKA

↓ VAŠE HERNÍ OBLAST ↓

PŘÍPRAVA HERNÍ OBLASTI

Každý hráč připraví svou herní oblast podle následujících kroků:

1. Doberte si **6 karet táborů** z balíčku. **Pokud hrajete Radlands poprvé: přeskočte tento krok a dejte jednomu hráči Garáž, Pulzní dělo a Hangáry. Druhému hráči dejte Reaktor, Kanón a Totem vítězů.**
2. Z dobraných karet vyberte **3 tábory**, které umístíte do své herní oblasti, vyskládané do řady, prozatím lícem dolů **D**. Před každým táborem ponechte dostatek prostoru pro **2 další karty**. Tam budete později hrát karty lidí. Jakmile oba hráči vybrali **3 tábory**, otočte své tábory lícem vzhůru. Všechny přebytečné tábory – včetně celého balíčku karet táborů – vraťte do krabice. Během hry již nebudou potřeba.
3. Vezměte si kartu **Vodní silo** a kartu **Nájezdníci**. Umístěte je lícem vzhůru do své herní oblasti **E**.
4. Ze **3 žetonů vody** (bílé) **F** utvořte ve své herní oblasti zásobu vody.
5. Vezměte si **přehledovou kartu** **G**.
6. Z dobíracího balíčku si doberte do ruky tolik karet **H**, kolik činí součet čísel v černých obdélnících na vašich kartách táborů **I**.

F

F

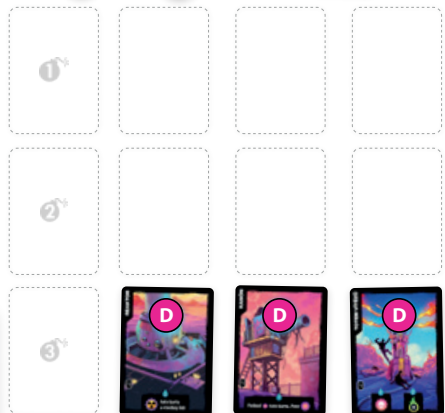
E



I

I

I



E



DRUHÝ KARET

TÁBORY

Karty *táborů* mají černý okraj.

Najdete na nich počet karet dobraných na začátku hry **A** a jednu či více schopností **B** a **C** [vlastností] **C**.



LIDÉ

Lidé (popř. *člověk*) jsou karty s bílým okrajem. Budete je hrát do sloupců před své karty *táborů*.

Na kartě *člověka* najdete *vodu* potřebnou k zahrání karty **C**, odměnu za recyklaci **D** a jednu či více schopností **E** a **F** [vlastností] **F**.



[VLASTNOSTI]

Vlastnosti **G** najdete na některých kartách *táborů* a *lidí*. Jsou vždy na bílém pozadí a ohraničeny [zelenými závorkami].

Jsou aktivní na **všech** aktuálně nepoškozených *lidech*. Jsou **vždy** aktivní na všech dosud nezničených *táborech* (i pokud je daný tábor poškozený).



☠ PANKÁČI

Pankáči jsou *lidé* bez schopností. Pankáče ve hře představují karty lícem dolů, náhodně dobrané přímo z dobíracího balíčku.

Pokud je *pankáč* poškozen, je ihned zničen. Vraťte jej zpět navrch dobíracího balíčku, lícem dolů, aniž se na něj podíváte.

Pamatujte: Pankáči jsou taky lidi!



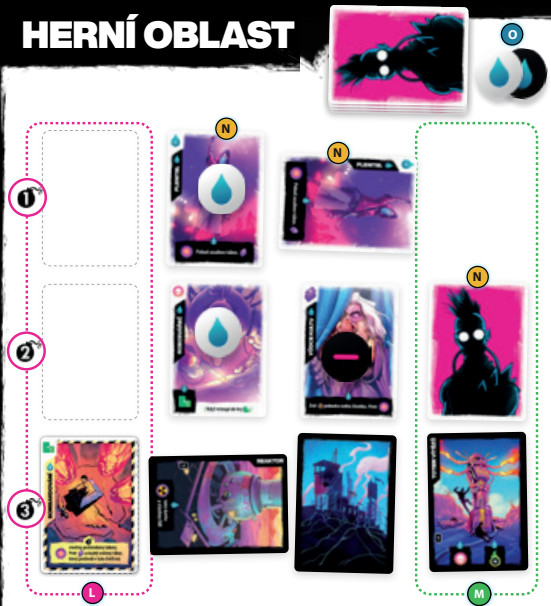
UDÁLOSTI

Karty *události* mají žlutočerný okraj.

Na kartě *události* najdete *vodu* potřebnou k zahrání karty **H**, odměnu za recyklaci **I**, efekt *události* **J** a symbol bomby s číslem **K**. Číslo v bombě určuje, na které místo svém „sloupci *události*“ kartu umístíte **L**, když ji zahrajete.



HERNÍ OBLAST



SLOUPEC UDÁLOSTÍ: Každý hráč má svůj vlastní sloupec *události* **L**, který má **3** místa. Místo **3** je v jedné rovině s vašimi *tábory*. Místa **2** a **1** jsou pak před tímto místem. Sloupec *události* představuje časový odpočet a každé místo ve sloupci představuje 1 tah. Karty *události* budou sloupcem putovat, a jakmile karta *události* opustí sloupec, vyhodnotíte její efekt.

SLOUPCE: Karty *lidí* (včetně *pankáčů*) hrajete do herní oblasti před své *tábory*. *Tábor* a karty před ním společně tvoří sloupec **M**. V každém sloupci mohou být maximálně **2** *lidé*.

NECHRÁNĚNÝ: Pokud před vašim *člověkem* nebo *táborem* není žádná jiná karta, pak je tento *člověk* či *tábor* nechráněný **N**.

ODKLÁDÁNÍ VODY: Některé akce mohou vyžadovat zaplacení *vody*, kterou ovšem nemůžete umístit přímo na kartu. Aby i v tomto případě bylo zřejmé, že tato voda je použita, umístěte takto použitou *vodu* poblíž *dobíracího balíčku*. Na stejné místo umístěte *vodu* i v případě, že odkládáte kartu, na které je umístěná *voda*.

SYMBOLY EFEKTŮ



ZNIČ

Zničte určité karty.

- Pokud je zničena karta *člověka*, odložte ji.
- Pokud je zničena karta *tábora*, otočte ji na zničenou stranu **A**.
- Pokud je zničen *pankáč*, vraťte jej lícem dolů zpět navrch *dobíracího balíčku*, aniž se podíváte na líc karty.



POŠKOĎ

Poškod' člověka nebo tábor.

- Poškozenou kartu pootočte o 90°.
- Pokud bude poškozená karta poškozena znovu, zničte ji.
- Poškozený *člověk* je **nepřipravený**.
- Poškozeného *pankáče* ihned zničte.

Důležité: Pokud není přímo řečeno jinak, musí být cílem poškození nechráněná karta v libovolném sloupci vašeho protivníka.



ZRAŇ

Zranění funguje stejně jako poškození, ale pouze na *lidi*.



OBNOV

Smíte pootočit poškozenou kartu zpět do původní polohy. Pokud takto obnovíte *člověka*, označte pomocí žetonu, že je **nepřipravený**.



DOBER

Doberte si 1 kartu z *dobíracího balíčku*.



PŘIVEĎ PANKÁČE

Smíte vzít vrchní kartu z *dobíracího balíčku* a zahrát ji lícem dolů do jednoho ze svých sloupců. Karta je od této chvíle *pankáč: člověk* bez schopností.



BONUSOVÁ VODA

Získejte 1 *bonusový žeton vody* (černý), který smíte použít v tomto tahu. Na konci svého tahu vraťte všechny *bonusové žetony vody* zpět do zásoby uprostřed stolu. Zásoba *bonusových žetonů vody* je neomezená. Pokud žetony fyzicky dojdou, půjčte si bílé žetony *vody* od protivníka.



NÁJEZD

Pokud vyhodnocujete symbol *nájezdu* (), smíte zahrát nebo posunout kartu *události* *Nájezdnicí*.



- Pokud *Nájezdnicí* dosud **nejsou** ve vašem sloupci *událostí*, umístěte je na místo (viz „Zahrání karty (událost)“ na str. 10).
- Pokud již **jsou** vaši *Nájezdnicí* ve sloupci *událostí*, posuňte je okamžitě o 1 místo vpřed. Pokud jsou před posunutím na místě 1, vyhodnoťte tuto *událost*. Pokud se ve sloupci *událostí* na místě před *Nájezdnicí* nachází jiná karta *události*, nelze *nájezdnicí* posunout vpřed pomocí symbolu *nájezdu*.
- Když vyhodnotíte efekt *události* *Nájezdnicí*, váš protivník vybere jeden svůj tábor, který poškodí. Poté vraťte *nájezdnicí* zpět do své herní oblasti (viz str. 5, bod 3).

Strategický tip: *Nájezdnicí* jsou jedni z nejučinnějších útočníků! Dokáží poškodit *tábory*, i když jsou chráněné.

PRŮBĚH HRY

Na začátku hry určete začínajícího hráče tak, že hodíte žetonem *vody*. Pokud padne voda (), začíná hráč, který žetonem hodil. Pokud padne opačná strana, začíná hráč, který žetonem nehodil.

Počínaje začínajícím hráčem se budete střídát na tahu do té doby, dokud jeden z vás nezničí všechny *tábory* protivníka. Když nastane váš tah, proveďte všechny tyto fáze v pevně daném pořadí:

1. UDÁLOSTI

Pokud máte ve svém sloupci *událostí* *událost* na místě 1, okamžitě vyhodnoťte její efekt a odložte ji. Poté posuňte všechny ostatní *události* ve sloupci o jedno místo vpřed (tzn. blíže k protivníkovi).

2. DOPLNĚNÍ ZÁSOB

Doberte si 1 kartu. Poté vezměte své 3 žetony *vody*, které použijete v tomto tahu. *Vodu* si nelze ponechávat z předchozích tahů. Na začátku každé fáze akcí tedy budete mít přesně 3 *vody*.

Výjimka: Pokud jste začínající hráč, vezměte si v prvním tahu (a pouze v prvním tahu) jen 1 *vodu* (namísto obvyklých 3). V dalších tazích už si berete 3 *vody*. Tato výjimka se týká pouze začínajícího hráče, váš protivník si ve svém prvním tahu vezme 3 *vody*.

3. AKCE

Proveďte následující akce v libovolném pořadí a libovolněkrát:

- Zahrání karty
- Dobrání karty
- Recyklace karty
- Získání *Vodního síla*
- Použití schopnosti

Karty a schopnosti s cenou 0: Některé karty a schopnosti vyžadují 0 *vody*. Pokud použijete schopnost nebo zahrajete kartu s cenou 0, musíte kartu i přesto označit jako **nepřipravenou**. K tomu použijte *bonusový žeton vody* otočený na stranu s růžovou pomlčkou.

Úklid na konci akcí: Pokud již nechcete provádět další akce, vraťte všechny žetony *vody* a *bonusové žetony vody* do patřičných zásob.

AKCE

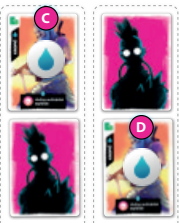
ZAHRÁNÍ KARTY (ČLOVĚK)

Zahrajte kartu *člověka* z ruky do své herní oblasti před libovolný *tábor* (včetně zničeného *táboru*).

Když hrajete kartu *člověka*:

- Zaplatte žetony *vody* **A** a umístěte je na právě zahranou kartu. Cenu najdete vždy v levé horní části karty **B**.
- Právě zahraný *člověk* je **nepřipravený**.
- Pokud zahrajete *člověka* do sloupce, kde se již nachází jiný *člověk*, musíte nově zahraného *člověka* umístit buďto před **C**, nebo za **D** dříve zahraného *člověka* (pokud nově zahraného *člověka* umístíte za dříve zahraného *člověka*, pak se dříve zahraný *člověk* posune vpřed, tzn. blíže k protivníkovi). Pokud máte ve sloupci 2 *lidi* a *člověk* vzadu je zničen, *člověka* vpředu posuňte dozadu (tzn. blíže k vašemu *táboru*).
- V každém sloupci mohou být maximálně 2 *lidé*. Pokud máte ve hře 6 *lidí*, nemůžete hrát další *lidi* (tzn. ani *pankáče*).

Strategický tip: Důležitější a silnější *lidi* umísťujte za jiné *lidi*, aby byly chráněni.



Před

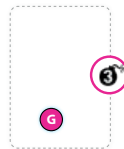
Za

ZAHRÁNÍ KARTY (UDÁLOST)

Zahrajte kartu *události* z ruky do svého sloupce *události*.

Když hrajete kartu *události*:

- Umístěte *událost* na odpovídající místo sloupce, podle čísla v symbolu *bomby* (1). Symbol najdete nad žlutým rámečkem efektu *události*.
- Zaplatte žetony *vody* **E** a umístěte je na právě zahranou kartu. Cenu najdete vždy v levé horní části karty **F**.
- *Události* se symbolem **1** neumísťujte do sloupce *události*. Namísto toho je okamžitě vyhodnoťte a odložte. Vodu použitou k zaplacení také odložte.
- Na každém místě sloupce *události* smí být pouze 1 karta. Pokud máte zahrát kartu *události* na určité místo, ale na tomto místě se již nachází jiná karta, umístěte nově zahranou kartu na první volné místo více vzadu **G** (maximálně na místo **3**). Pokud již nejsou volná místa, nemůžete kartu *události* zahrát.



DOBRÁNÍ KARTY

Zaplatte 2 vody **1** a doberte si 1 kartu.

RECYKLACE KARTY

Odložte kartu z ruky a získejte odměnu za recyklaci. Symbol odměny za recyklaci najdete v levém horním rohu karty **H** (viz „Symboly efektů“ na str. 8).

Poznámka: Pokud recyklujete *Vodní silo*, vraťte jej do své herní oblasti, neodkládejte jej na odkládací hromádku.



ZÍSKÁNÍ VODNÍHO SILA

Zaplatte 1 vodu **1** a vezměte si do ruky své *Vodní silo*. *Vodní silo* smíte později recyklovat, a získat tak bonusovou vodu **1**.



- Pokud recyklujete *Vodní silo*, vraťte jej do své herní oblasti (viz str. 5, bod 3), neodkládejte jej na odkládací hromádku.
- *Vodní silo* si smíte ponechat v ruce i do dalších tahů, dokud jej nerecyklujete.

Strategický tip: Nepoužitá *voda* je ztracená na konci každého tahu, takže pokud máte 1 přebytečnou *vodu*, zvažte, jestli by se nehodila na *Vodní silo*.

Naproti tomu, pokud vám přebývají 2 vody, zvažte *dobrání karty*.

POUŽITÍ SCHOPNOSTI

Použijte schopnosti jedné z vašich *připravených karet táborů* nebo *lidí* v libovolném sloupci.

Schopnosti a poplatky za jejich použití najdete ve spodní části karet **I**, ohraničené černě.

Když použijete schopnost karty:

1. Ujistěte se, že tato karta je **připravená** (viz sekce „**připravená**“ napravo).
 2. Zaplatte přímo na kartu tolik vody **J**, kolik činí poplatek za použití schopnosti, kterou používáte.
 3. Vyhodnoťte všechny text a symboly dané schopnosti.
- Po použití schopnosti je daná karta **nepřipravená**. Pokud je poplatek za použití schopnosti 0, umístěte na kartu bonusový žeton vody otočený na stranu „**nepřipravená**“ **K**.
 - Schopnost karty může začít na karty v libovolném sloupci, nejen ve sloupci, ve kterém se karta nachází.
 - Pokud je na kartě slovo „**nepřítel**“, pak odkazuje na *lidi* vašeho protivníka, **nikoliv na tábory**.



PŘIPRAVENÁ

JE MOJE KARTA „PŘIPRAVENÁ“?

Tábory: *Tábor*, který je lícem vzhůru, je **připravený** (i poškozený *tábor* je **připravený**). *Tábor* je **nepřipravený**, pokud již byla v tomto tahu použita schopnost tohoto *tábora*.

Lidé: *Člověk* je **připravený**, pokud neplatí ani jedna z následujících podmínek:

- Byl zahrán v tomto tahu.
- Byl obnoven **1** v tomto tahu.
- Některá z jeho schopností byla v tomto tahu již použita.
- Je poškozený **1**.

Poznámka: Karty, na kterých leží žetony vody, jsou **nepřipravené**. Toto pravidlo může být změněno schopnostmi, efekty nebo vlastnostmi.

KONEC HRY

Vyhráváte v okamžiku, kdy se vám podaří zničit všechny tábory protivníka.

Pokud v průběhu hry dojde dobírací balíček, zamíchejte odkládací hromádku a utvořte z ní nový dobírací balíček. Pokud dojde dobírací balíček podruhé, hra končí remízou.

ČASTÉ DOTAZY NA TÁBORY

Cvičiště: Člověk jde do hry přesně na stejném místě. Karty s [vlastností] „když vstoupí do hry“ (například **Držák**, **Strejda Argo**, **Raněný voják**), provedou tento efekt okamžitě. Tento člověk se započítává do **Doupěte špehů** nebo **Transplantačky**.



Doupě špehů: Efekt vyžaduje 2 jakékoli lidi, včetně **pankáčů**.

Herna: **Pankáči** jsou taky lidi.

Kanón: Pokud  zničí váš poslední tábor, okamžitě prohráváte, ještě před dokončením vyhodnocení schopnosti **Kanónu**.

Katapult: K použití této schopnosti je potřeba člověk.

Krevní banka: K použití této schopnosti je potřeba člověk.

Kolos: Pokud se **Kolos** posunul o 1 místo, smíte hrát lidi za nebo před něj. Člověk za **Kolosem** je chráněn a nelze jej zasáhnout  ani , stejně jako kdyby byl za člověkem. Nově zahráný člověk v tomto sloupci může posunout stávajícího člověka před **Kolos**. Když je **Kolos** zničen, vraťte jej lícem dolů na původní místo do řady táborů (případně lidi posuňte před něj).

Nakopávač: Efekt platí i na poškozené lidi, kteří vstoupili do hry v tomto tahu, např. **Raněný voják**. Platí také na poškozené lidi, jejichž schopnost již byla v tomto tahu použita. Musíte zaplatit plnou cenu schopnosti daného člověka. Pokud pomocí **Nakopávače** aktivujete schopnost, u které je napsáno „poškod' tuto kartu“, pak se tento efekt aplikuje na člověka, jehož schopnost aktivujete, nikoliv na **Nakopávač**.

Pracovní tábor: K použití této schopnosti je potřeba člověk.

Recyklátor: K použití této schopnosti je potřeba člověk.

Strážnice: **Nájezdníci** a **události**  se také počítají.

Stroj zkázy: Událost smíte posunout pouze v případě, že před kartou je volné místo ve sloupci **události**. Smíte posunout i **událost** protivníka. Pokud pomocí **Stroje zkázy** posunete protivníkovu **událost**, stále se jedná o protivníkovu **událost**.

Šroták: Obrácený tábor je nepoškozený a **připravený**.




Tábor žoldáků: Efekt vybere protivník. Pokud protivník nemá v ruce 2 a více karet, nemůže si vybrat odložení 2 karet.

Transplantačka: Efekt vyžaduje 2 jakékoli lidi, včetně **pankáčů**.

Velitelství: Cena může klesnout na , ale ne níž.





Základna paragánů: Člověk vstoupí do hry na stejném místě. Karty s [vlastností] „když vstoupí do hry“ (např. **Ochránc**, **Strejda Argo**, **Raněný voják**) vyhodnotí tento efekt okamžitě. Takto zahráný člověk se nepočítá pro účely karet **Doupě špehů** a **Transplantačka**.

OBECNÉ DOTAZY

 /  / : V základní podobě lze efektem těchto symbolů zasáhnout pouze nechráněné karty. Pokud je ovšem efekt doplněn o slova „libovolný/ou/ého“, „jeden“, „jednu/oho“ nebo „všechny“, ignorujte chráněné/ nechráněné karty a řiďte se pravidly karty.

Nepřítel: Nepřátelé jsou pouze lidé protivníka, **nikoliv tábory**.

Žádné prohrávání odpadu: Když protivník odkládá karty během svého tahu, smíte si je prohlédnout. Ale později již nesmíte procházet odkládací hromádku a ujistovat se, zda byla nějaká karta již zahrána.

Žádná palba do vlastních řad: Efekty  /  /  a další negativní efekty nelze zacílit na vlastní karty. Výjimkou jsou efekty, které specifikují jiné pravidlo (např. zničení všech karet). Zároveň nesmíte  protivníkovy karty.



Žádný limit karet v ruce: V ruce smíte mít libovolný počet karet.

Žádné nakukování: Nesmíte se dívat na líc **pankáčů**, ani svých, ani protivníkových.

ČASTÉ DOTAZY NA LIDI

Kopírka: Musíte zaplatit vodu za použití vybrané schopnosti. Pokud **Kopírka** duplikuje schopnost, která říká „poškod' tuto kartu“, pak v tomto případě odkazuje na **Kopírku**.

Molgur Tank: „Libovolný“ znamená jakýkoli tábor protivníka, i pokud je chráněný.

Ochránc:  způsobené protivníkem se stane okamžitě (během vašeho tahu) a dodržuje všechna běžná pravidla. Pokud vaše  zničí protivníkovi poslední tábor, vyhráváte ještě předtím, než protivník způsobí poškození vám.

Pankáč: Pokud si kvůli nějakému efektu vezmete do ruky **pankáče** ze své herní oblasti, tento **pankáč** se obrátí lícem vzhůru a promění se v normální kartu v ruce.

Strejda Argo: Pokud je **Argo** poškozen a později znovu obnoven, jeho vlastnost je opět platná. **Pankáči** také získají **Argovu** schopnost. Protože i **pankáči** mají nyní schopnost, měli by být po vstupu do hry označeni jako „**nepřipravení**“.

Turbo Khan: Nemá vliv na **události**, které jsou již ve vašem sloupci **události**. **Nájezdníci** efektem mohou získat .

Vera Ready: Pokud začne **Veřina** [vlastnost] platit až poté, co byla některá schopnost již použita, nelze tuto použitou schopnost použít znovu ve stejném tahu. **Veřina** [vlastnost] působí na ni samotnou, **lidi** i **tábory**.

Záchranka: **Záchranka** může vrátit do ruky i sama sebe. Pokud vrácenou kartu později opět zahrajete, vstoupí do hry jako zcela nová. Stav, ve kterém byla před návratem do ruky, nehraje roli. Jakákoli vrácená karta (včetně **pankáče**) se považuje za normální kartu v ruce.

Vůdce kultu: **Vůdce kultu** nemůže zničit sám sebe.

Zběsilá Karli: **Karlina** [vlastnost] platí okamžitě poté, co vstoupí do hry nebo je obnovena. **Karlina** schopnost je připravena, když vstoupí do hry, ale ne když je obnovena. Pokud je zkombinována s **Cvičištěm**, pak mohou **lidé** otočení lícem vzhůru ihned použít své schopnosti.

Zkázoň: Pokud pro posunutí **události** zpět není místo, pak se **událost** zpět neposune. **Zkázoň** můžete zahrát i v případě, že nelze posunout žádnou **událost** zpět.

DOTAZY NA UDÁLOSTI

Bombardování: Již poškozené *tábory* budou zničeny jako obvykle.

Past: *Lidi* smíte přeskládat i na stejná místa, kde se nacházeli před touto událostí.

Radiace: „Všechny lidi“ znamená: všechny *lidi*, kteří jsou aktuálně ve hře, včetně vašich *lidi*.

Nájezdníci: Viz „Nájezd“ na str. 9. Symbol nájezdu () smíte vyhodnotit i vícekrát za tah. Nájezdníci se na začátku tahu posunou ve sloupci *událostí* jako každá jiná událost.

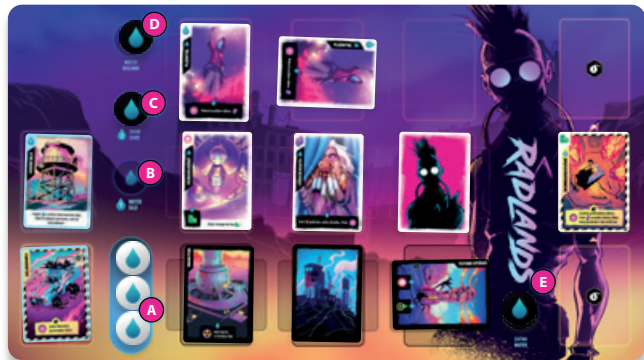
Příměří: Pokud vrácené karty později opět zahrajete, vstoupí do hry jako zcela nové. Stav, ve kterém byly před návratem do ruky, nehraje roli. Jakákoli vrácená karta (včetně pankáče) se považuje za normální kartu v ruce.

Povstání: Pokud byste po vyhodnocení této události měli mít ve své herní oblasti více než 6 lidí, přebytečné pankáče nezískáte.

JAK POUŽÍVAT OFICIÁLNÍ HERNÍ PODLOŽKU

Pokud používáte herní podložku, připravte a hrajte hru podle běžných pravidel, s následujícími rozdíly:

- Na konci každého tahu umístěte své 3 žetony *vody* do zásoby, odkud je použijete v příštím tahu **A**.
- Pokud použijete *Vodní silo*, umístěte jej zpět na místo pro *Vodní silo* **B**.
- Pokud platíte za dobrání karty, umístěte zaplacenou *vodu* na místo určené pro *vodu* za dobrání karty **C**.
- *Vodu* použitou k zaplacení události s časem 0 nebo *vodu* z odložených karet umísťujte na místo určené pro odloženou *vodu* **D**.
- Na konci každého tahu umístěte 3 *bonusové žetony vody* na místo určené pro žetony *bonusové vody* **E**.



TLAMAGAMES.COM

HERNÍ PODLOŽKU MŮŽETE
ZAKOUPIT ZDE:



Jaké Inou kořeny a jaké rostou větve
v tom kamenitém rumišti? Ty nevíš,
netušíš, synu člověka, znáš jen změť
skácených model, do nichž pere slunce,
uschlý strom nedá úkryt, cvrček radost
a suchý kámen crkot vody. Jen
pod touto rudou skálou najdeš stín,
(zajdeme do stínu té rudé skály),
a ukážu ti něco jiného
než ranní stín, jenž kráčí za tebou,
a večerní, jenž zvedá se ti vstříc;
ukážu ti strach v hrsti prachu.

T. S. Elliot, *Pustina* (překlad: J. Valja, Odeon, 1967)

TLAM
games

ROXLEY

Copyright Roxley 2021. Všechna práva vyhrazena.