

V ZAJETÍ VŠEHOSTROJE



Příručka

Úvod

Tato příručka doplňuje brožuru pravidel hry V zajetí Všeostroje. Najdete zde odpovědi na otázky, které mohou během partie vyvstat, a jsou tu přesněji vysvětleny nuance průběhu hry.

Zhruba uprostřed této příručky najdete návrhy a doporučení, jak sestavit město, a detailní popis průběhu jedné partie. Od str. 17 najdete přehled herního materiálu a pravidla sólové a kooperativní hry.

Městské události

Úvod

V každém kole hry platí jen jedna karta městské události – nové kolo začíná právě otočením karty. Hra může skončit výhrou některé ze stran i v dřívějších kolech, ale pokud se tak nestane, přijde do hry 6 městských událostí I, 6 městských událostí II a nakonec finální událost **Odpočet**, která zůstane platná po všechna kola do konce hry.

V horní části karet městské události (s výjimkou karty **Odpočet**) je uvedeno nové pravidlo, které platí pro dané jedno kolo. V případě, že odporuje základním pravidlům hry, má přednost. Ve spodní části karty je uvedena podmínka, která musí být splněna, aby Velký plán na konci kola postoupil o 1 (tj. o krůček blíže k vítězství Všeostroje).

V tomto kole...

Takováto karta městské události přináší speciální pravidlo, které platí po dané kolo. Někdy ovlivňuje fázi Zahájení kola či Přístupovou fázi, ale nejčastěji drobně mění Fázi hrdinů či Fázi Všeostroje.

Na konci tohoto kola...

Takováto karta městské události přináší speciální pravidlo, které ovlivňuje konec daného kola – jeho vyhodnocení se provádí v kroku 2 fáze Ukončení kola. Toto pravidlo je tedy vyhodnoceno PŘED vyhodnocením podmínky „Velký plán postupuje o 1, pokud...“ na téže kartě.

Velký plán postupuje o 1, pokud...

Na každé kartě městské události najdete podmínku, jejíž splnění umožní hráči za Všeostroj zvýšit stav Velkého plánu o 1. Může tak učinit v posledním kroku fáze Ukončení kola, v kroku 3.

- ⚙ Ukazatel Velkého plánu na základě karty městské události buď postoupí o 1, nebo se nepohne. Nemůže například postoupit o 2, i pokud je daná podmínka splněna dvakrát.
- ⚙ Některé podmínky může hráč za Všeostroj splnit poměrně snadno, jiné jsou obtížnější nebo víc závisejí na akcích odbojářů. Vše se odvíjí od konkrétní herní situace.
- ⊕ **Poznámka:** Velký plán se na základě karty městské události nikdy nezvýší dříve než v kroku 3 fáze Ukončení kola, i když je podmínka „Velký plán postoupí o 1...“ splněna dříve.

Obecná pravidla

- ⚙ Efekty karty městské události vždy ovlivňují pouze aktuální kolo, a vždy platí jen jedna taková karta současně.
- ⚙ **Rozbití strážní** se nikdy nepočítají mezi strážné, pokud to není výslovně uvedeno. Např. „čtvrtí bez strážných“ se rozumí čtvrt, v níž nejsou žádné figurky strážných, nebo čtvrt, kde jsou pouze rozbití strážní.
- ⚙ Na kartách je pro jednoduchost často uvedeno jen „na konci kola“. Tím se myslí „během fáze Ukončení kola“.

Níže následuje podrobnější popis městských událostí pro případ, že by se vyskytly nejasnosti. Uvedeny jsou napřed události I, poté II, v rámci odstavce v abecedním pořadí.

Městské události I

I Bezpečnostní prověrka

Každý hrdina musí zaplatit o 1 příslib více za opuštění čtvrti, kde začíná svůj pohyb. Totéž se týká strážných – Všehostroj musí za první čtvrt, kterou každý strážný při pohybu opouští, zaplatit 2 povely namísto 1. Za opuštění dalších čtvrtí již jak hrdinové, tak strážní platí běžnou cenu.

✦ **Poznámka:** Efekt nařízení „Stín“ sice způsobí, že se nohsledi při počítání nákladů akce počítají mezi strážné, ale efekt této karty se na ně ani potom nevztahuje.

Velký plán na konci kola postoupí o 1, pokud alespoň 1 hrdina použil kartu přístupu téže čtvrti, v níž kolo začínal (takže se v tomto kole nepohnul).

I Dojemná závěrečná řeč

Každý hrdina si může na konci kola vzít 1 libovolnou ze svých karet odepřeného přístupu (zpět) do ruky. Náklady za to odpovídají počtu funkčních strážných ve čtvrti, kde hrdina stojí, ale nepočítá se to jako akce.

Odbojáři mohou zabránit postupu Velkého plánu o 1, pokud odhodí dohromady celkem 5 příslibů. Činí tak v kroku 3 fáze Ukončení kola. Přísliby, které hrdinové během kola utratili za své akce (či za získání karet odepřeného přístupu dle efektu této karty) se mezi těchto 5 nepočítají. Odbojáři se mohou rozhodnout, kolik který hrdina odhodí, ale rozhodnutí činí každý z nich za sebe. Pokud hrdinové 5 příslibů neodhodí (nebo nemohou), Velký plán postoupí o 1.

I Létající koberce

Hrdinové mohou na začátku Přístupové fáze přesunout 1 čtvrt zdarma. Musí se však řídit pravidly přesunu čtvrti.

Velký plán na konci kola postoupí o 1, jsou-li všechny 4 velké čtvrti na konci kola propojeny, tj. každá velká čtvrt sousedí s alespoň jednou jinou velkou čtvrtí. Jinými slovy by mělo být možné projít z libovolné velké čtvrti do jiné velké čtvrti a po cestě neprocházet žádnou malou čtvrtí.

I Nikdo není v bezpečí

Pokud během tohoto kola proběhl alespoň 1 neúspěšný zátah, pobouření se na konci kola zvýší ještě o 1 (nebo mohou odbojáři identifikovat jednoho občana navíc, pokud je již pobouření na nejvyšší možné úrovni).

|| Příklad: Všehostroj v tomto kole provede 3 zátahy, z čehož jednou zadržel hrdinu a 2 jsou neúspěšné. Pobouření se tedy na konci kola zvýší o 3 – o 2 za 2 neúspěšné zátahy a o další 1 díky efektu této karty.

Velký plán postoupí na konci kola o 1, pokud si alespoň jeden hrdina vybral pro toto kolo přístupovou kartu velké čtvrti. I pokud byl v této čtvrti zadržen a karta přístupu mu byla odepřena, Velký plán přesto postoupí.



I Přidejte se k nám!

Na konci kola může každý hrdina v malé čtvrti *identifikovat* 1 občana v této malé čtvrti, pokud nebyl *zadržen*. To se nepočítá jako akce a nestojí to žádné přísliby.

|| Příklad: 2 hrdinové v téže malé čtvrti mohou identifikovat 2 různé občany v této čtvrti.

Velký plán postoupí na konci kola o 1, byl-li hrdina *zadržen* (jakkoli) a hráč za Všehostroj mu jako trest odepřel kartu přístupu.

I Příprava na věci nečekané

Rozbití strážného stroje o 1 příslib více, jako by na kostce bylo vždy o 1 symbol mince více.

|| Příklad: Na kostce padne symbol 3 mincí. To znamená, že strážný je úspěšně rozbitý, pokud odbojář před hodem odhodil alespoň 4 přísliby.

Padne-li na kostce symbol *štítu*, rozbití se nezdařilo (to se nemění).

Velký plán na konci kola postoupí o 1, pokud ve městě nejsou žádné *rozbití* strážní, vyjma *rozbitých* strážných ve čtvrtích s nohsledy a/nebo se žetony vzpoury.

✦ **Poznámka:** Žeton vzpoury je do čtvrti umístěn po úspěšné vzpouře a zůstává v ní ležet po zbytek hry.

I Soustředění sil

Každý nohsled může v rámci své 1 dostupné akce za kolo provést akci, při níž si hráč za Všehostroj dobere do ruky 1 kartu nařízení. Náklady této akce jsou 2 povely a jinou akci pak již nohsled provést nemůže.

|| Např. 2 nohsledi mohou provést tuto akci, za což si hráč za Všehostroj dobere 2 karty nařízení, zaplatí 4 povely a třetí nohsled je „volný“ k provedení jiné akce dle obvyklých pravidel.

Nohsled ve čtvrti Velká citadela může provést akci buď dle pravidel této karty, nebo dle běžných pravidel akce Velké citadely, ale každopádně díky 1 nohsledovi si může hráč za Všehostroj dobrat 1 kartu, nikoli 2.

Na konci kola Velký plán postoupí o 1, pokud všichni nohsledi stojí v téže jedné čtvrti. Jako úkol to zní dost jednoduše, ale znamená to trochu volna pro odbojáře, protože se Všehostroj soustředí na splnění tohoto úkolu, utráčí povely za pohyb nohsledů na jedno místo a nechává hrdiny na pokoji.

I Útlak a odpor

Na konci kola obdrží Všeostrojek 1 povel za každého nohsleda v malé čtvrti.

Velký plán se na konci kola zvýší o 1, pokud během fáze hrdinů žádný hrdina neprovedl speciální akci velké čtvrti. Speciálními akcemi čtvrti se rozumějí akce vypsané na přístupových kartách velkých čtvrtí.

Pozor: Speciální akce musí mít na hru reálný dopad. Např. hrdina nesmí zvýšit pobouření o 0 speciální akcí Hlavního náměstí, jen aby zabránil postupu Velkého plánu vlivem této karty.

I Slídllové versus strážní

V malých čtvrtích, kde nejsou žádní rozbití strážní, stojí rozbití strážného o 1 příslib méně, jako by na kostce napadení padlo vždy o 1 symbol mince méně.

Příklad: Na kostce padnou 3 mince. V tom případě je strážný (v malé čtvrti bez rozbitých strážných) úspěšně rozbit, pokud daný odbojář předtím odhodil alespoň 2 přísliby.

Padne-li na kostce symbol štítu, rozbití se nezdařilo (to se nemění).

Velký plán na konci kola postoupí o 1, stojí-li na konci kola alespoň 1 hrdina ve čtvrti s nohsledem. Pokud hrdina ukončil svůj pohyb ve čtvrti s nohsledem, ale do konce kola tuto čtvrt stihl díky nějakému efektu opustit, Velký plán nepostoupí.

I Velká amnestie

Každý hrdina ve velké čtvrti může toto kolo provést speciální akci: nahlédne na libovolný žeton zatčeného občana a umístí jej do libovolné čtvrti jako *identifikovaného* (stejně jako akce B Velké citadely). Náklady této akce jsou 1 příslib za strážného ve čtvrti, kde stojí (jako obvykle) a znamená to, že hrdina využil svou jednu akci pro dané kolo.

Velký plán na konci kola postoupí o 1, pokud se Všeostrojek v kroku 3 fáze Ukončení kola rozhodne navrátit 2 zatčené občany do libovolné čtvrti (či čtvrtí). Hráč za Všeostrojek je umístí jako neidentifikované a sám na ně také nahlížet nesmí. To není akce a nestojí žádné povely. Pokud to hráč za Všeostrojek neudělá, Velký plán nepostoupí.

Městské události II

II Celoměstská údržba

V tomto kole stojí akce oprava strážného pouze 1 povel namísto 2. Každý nohsled může tuto akci provést dvakrát. Je tedy možné, že v tomto kole bude opraveno 6 strážných za 6 povelů ve 3 různých čtvrtích. Ať už nohsled opraví 1, nebo 2 strážné, vyčerpá tím svou jedinou akci pro dané kolo.

Platí-li aktuálně nařízení *Optimalizace*, může nohsled ve své čtvrti opravit 2 strážné a provést jednu další akci, která bude stát o povel navíc.

Velký plán na konci kola postoupí o 1, existuje-li na začátku fáze Ukončení kola alespoň jedna malá či velká čtvrt, v níž nejsou žádní funkční strážní (rozbití se nepočítají), žádný žeton zátahu a žádný žeton vzpoury.



II Chléb a hry

Pokaždé když hrdina ukončí pohyb ve čtvrti s nohsledem, hráč za Všeostrojek může okamžitě odhodit 2 povely a snížit pobouření o 1. Tuto volbu má pouze okamžitě, nesmí ji odložit na později. Čtvrtě, kterými hrdinové procházejí do své cílové čtvrti, se nepočítají. Ukončí-li hrdina pohyb ve čtvrti s 2 nebo 3 nohsledy, může hráč za Všeostrojek i tak snížit pobouření jen o 1 (nikoli 2 nebo 3). Je-li hrdina zadržén, hráč za Všeostrojek se může rozhodnout nejprve uplatnit trest za zadržení (tj. sebrat hrdinovy přísliby jako povely a díky tomu mít na zaplacení tohoto efektu). Pokud je pobouření již na nejvyšší možné úrovni (celoměstská vzpoura), klesat nemůže.

Velký plán na konci kola postoupí o 1, pokud přesná hodnota pobouření není vyšší, než byla na začátku kola (doporučujeme dané políčko na začátku kola označit vhodným žetonem). Pamatujte, že podmínka této karty se kontroluje až v posledním kroku fáze Ukončení kola, tedy poté, co pobouření případně stoupne za neúspěšné vzpoury. Pokud již na začátku kola bylo pobouření na úrovni celoměstské vzpoury, postoupí Velký plán na konci tohoto kola určitě.

II Domovní prohlídka

Každý hrdina, který ukončí svůj pohyb ve čtvrti s nohsledem, musí v tomto kole odevzdat svou zvolenou kartu přístupu jako odepřenou. Čtvrtě, kterými hrdina prochází do své cílové čtvrti, se nepočítají.

Hrdinové mohou zabránit postupu Velkého plánu o 1, pokud na konci kola odhalí libovolného občana, kterého v předchozím průběhu hry *identifikovali*. Musí to být *pobouřený* občan. Odbojář se mohou domluvit, kterého občana chtějí odhalit. V případě neshody má poslední slovo hrdina s nejmenší hodnotou iniciativy. Odbojář nesmějí otočit náhodný žeton neidentifikovaného občana ani vybrat občana, který je již *odhalený*. Pokud neodhalí *identifikovaného pobouřeného* občana, protože nechtějí nebo nemohou, Velký plán postoupí o 1.

II Otevřená mysl

Na konci kola může hráč za Všeostrojek za každého nohsleda odhalit 1 občana ve čtvrti, kde nohsled stojí (tj. otočit jeho žeton lícem vzhůru) za podmínky, že v této čtvrti nestojí hrdina. Hráč za Všeostrojek může odhalit libovolného občana včetně *identifikovaných*. Stojí-li nohsledi v téže čtvrti, 1 občan může být odhalen za každého z nich.

Velký plán na konci kola postoupí o 1, pokud hráč za Všeostrojí odhodí o 2 více povelů, než je aktuální úroveň pobouření – např. 5 povelů na úrovni 3. Celoměstská vzpoura platí jako úroveň 5 (tedy odhození 7 povelů). To se vyhodnocuje v kroku 3 fáze Ukončení kola a povely utracené během kola za jiné akce se pochopitelně nepočítají.

II Proplízení přes ochranku

Každý hrdina, který ukončí svůj pohyb ve velké čtvrti, ihned získá 2 přísliby, pokud není *zadržen* (lhostejno, zda zadržen během pohybu, nebo při zátahu). Čtvrtě, kterými hrdina prochází na cestě do cílové čtvrti, se nepočítají.

Velký plán na konci kola postoupí o 1, pokud na konci kola existuje alespoň 1 čtvrt, v níž je více strážných než občanů. *Odhalení* zrádci a *rozbití* strážní se nepočítají.

II Přísliby a povely

Ve fázi Zahájení kola získá každý hrdina 1 příslib navíc (tedy pokud tím nepřevyšší limit příslibů, které může držet) a Všeostrojí 2 povely navíc. Stojí-li více hrdinů v téže čtvrti, o tyto přísliby navíc se nemohou podělit, protože nepocházejí od občanů (nýbrž jsou důsledkem efektu městské události).

II Stanoveno zákonem

Za normálních okolností mohou hrdinové provádět akci *podněcování* pouze v malých čtvrtích. V tomto kole platí opak – lze ji provádět pouze ve velkých čtvrtích, nikoli v malých. V každé velké čtvrti je tedy na výběr ještě jedna možná akce.

Příklad: Odbojář s hrdinou ve Velké citadele může odhodit hráči za Všeostrojí kartu nařízení z ruky, vrátit do města jednoho *zatčeného* občana jako identifikovaného, nebo zvýšit pobouření o 1. Hrdina na Hlavním náměstí může buď zvýšit pobouření o 1, nebo o výsledek obvyklého „výpočtu“ zvýšení pobouření na Hlavním náměstí, dle toho, která možnost vychází lépe.

Velký plán na konci kola postoupí o 1, pokud během kola neproběhly žádné zátahy a nedošlo k žádnému *zatčení* ctihodných občanů.

II Svobodný trh

Každý hrdina, který ukončí pohyb v malé čtvrti, ihned získá 1 příslib, pokud není *zadržen* (lhostejno, zda byl zadržen během pohybu či v důsledku zátahu). Čtvrtě, kterými hrdina prochází na cestě do cílové čtvrti, se nepočítají.

Velký plán na konci kola postoupí o 1, pokud hráč za Všeostrojí odhodí 2 karty nařízení z ruky nebo odhodí 1 kartu platného nařízení. Činí tak v kroku 3 fáze Ukončení kola a jakékoli karty nařízení, které byly odhozeny v průběhu kola (v důsledku akcí hrdinů), se nepočítají.

Poznámka: Odhozené karty nařízení jsou vždy vyřazeny ze hry.



II Veřejná poprava

Každý hrdina v malé čtvrti může provést akci, pomocí níž odbojář zruší 1 platné nařízení dle své volby. Za to musí daný odbojář odhodit tolik příslibů, kolik funkčních strážných stojí ve čtvrti s hrdinou. To se počítá jako akce hrdiny pro dané kolo.

Velký plán na konci kola postoupí o 1, pokud Všeostrojí v tomto tahu *zadržel* hrdinu a ukončil jeho tah (tj. nevybral možnost A – Velký plán postoupí o 1 a hrdinův tah pokračuje).

II Zákon, či chaos?

Kdykoli v tomto kole hrdina identifikuje občana, je občan okamžitě *odhalen* (tj. jeho žeton otočte lícem vzhůru). Identifikuje-li hrdina více občanů v rámci své akce, budou odhaleni všichni.

Velký plán na konci kola postoupí o 1, pokud hráč za Všeostrojí odhodí tolik povelů, kolik celkem je *identifikovaných* PLUS *odhalených* občanů ve čtvrtích, v nichž stojí *nezadržení* hrdinové. To se vyhodnocuje v kroku 3 fáze Ukončení kola. *Odhalení* zrádci se nepočítají vůbec. Povely utracené v průběhu kola za jiné akce se také nepočítají. Počet těchto občanů může být 0 – v tom případě Velký plán postoupí o 1, aniž by musel Všeostrojí odhazovat povely.

Odpočet

Karta *Odpočet* začne platit od chvíle, kdy je otočena, což se stane na začátku 13. kola – tedy pokud některá strana nevíťezila ještě předtím. Zůstane v platnosti po zbytek hry. Po otočení karty *Odpočet* již do hry nevstoupí žádná městská událost.

Velký plán na konci kola (v kroku 3 fáze Ukončení kola) vždy postoupí o 1. To se stane každé kolo a nedá se tomu nijak zabránit.

Nařízení

Obecná pravidla

- Počet karet nařízení, které může hráč za Všehostroj držet v ruce, není omezen. Platit mohou však současně pouze 3 nařízení. Pokud se Všehostroj rozhodne vydat (tj. hráč za Všehostroj zahrát na stůl) čtvrtou kartu platného nařízení, musí si jednu ze 4 karet na stole vzít zpět do ruky.
- Odhozené karty nařízení jsou vyřazeny ze hry bez ohledu na to, kým a během jaké akce byly odhozeny. Pokud balíček karet nařízení dojde, novy se nevytváří.

Karty nařízení

Zabavení

Každý nohsled může jako akci donutit hrdinu v téže čtvrti odhodit 2 přísliby (resp. 1 příslib, pokud má pouze jeden). To se počítá jako nohsledova akce pro dané kolo.

- Kvůli ztrátě 2 příslibů často hrdina přijde o možnost efektivně využít svůj tah a vzroste riziko, že bude během pohybu zadržán.



Poplatek



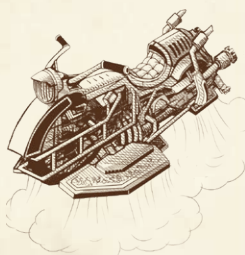
Na začátku každého kola dostává Všehostroj o 3 povely navíc.

- V kole, kdy platí městská událost **Přísliby a povely**, získá Všehostroj o 5 povelů navíc (2 díky efektu městské události a 3 díky nařízení **Poplatek**).

Mechanizace

Za každý pohyb nohsleda do sousední čtvrti platí Všehostroj 1 povel namísto 2.

- Jinými slovy: platí-li nařízení **Mechanizace**, jsou náklady na pohyb nohsledů i strážných stejné.



Optimalizace



Jednou za kolo může 1 nohsled provést 2 akce namísto 1. Před provedením druhé akce musí zaplatit 1 povel navíc, i kdyby byla zdarma (např. speciální akce na Hlavním náměstí). Obě akce musí nohsled provést v téže čtvrti. Mohou být stejné nebo různé.

- Každá nohsledova akce se platí v povelech zvlášť.

Umrvnění

Jednou za kolo může 1 nohsled v malé čtvrti využít svou akci na to, aby pobouření kleslo o 1, pokud by tím současně nekleslo o úroveň níž. To se počítá jako nohsledova akce pro dané kolo.



- Pobouření nesmí nikdy klesnout, pokud už dosáhlo úrovně celoměstské vzpoury (tj. nejvyšší červené políčko na konci stupnice pobouření).



Provokace

Jakmile pobouření ve Fázi hrdinů vzroste z nižší úrovně na vyšší a současně je tato vyšší úroveň 2, 3, 4 nebo 5, Všehostroj může odhodit 3 povely a Velký plán postoupí o 1.

- Efekt tohoto nařízení nelze využít, když pobouření vzroste z úrovně 0 na 1, nebo když dosáhne úrovně celoměstské vzpoury.
- Efekt nařízení **Provokace** neplatí během fáze Ukončení kola (např. zvyšuje-li se pobouření na základě neúspěšných zátahů).
- Všehostroj může využít efekt tohoto nařízení víckrát než jednou za kolo, pokud se pobouření zvýší za jedno kolo o více než 1 úroveň. Toto nařízení neplatí, když pobouření klesá z vyšší úrovně na nižší.

- Poznámka:** Nařízení **Umrvnění** a **Provokace** se nekombinují. Všehostroj nesmí snížit pobouření na nižší úroveň prostřednictvím **Umrvnění**, aby při následném zvýšení pobouření provedl efekt **Provokace**.

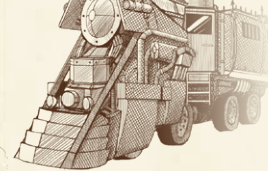
Posily

Každá čtvrt se při počítání úspěchu vzpoury počítá, jako by měla o 1 strážného víc. Čtvrt, kde není žádný funkční strážný, se počítá, jako by v ní stál 1.



- Tento „virtuální“ strážný se nepočítá, když hrdina vzpouru vyhláší a platí přísliby za dosud *neidentifikované* občany v dané čtvrti.

Přesídlení



Jednou za kolo může Všehostroj přemístit jednoho občana z libovolné čtvrti do libovolné jiné čtvrti. To se nepočítá jako akce, nestojí žádné povely a lze provést v libovolné chvíli během fáze Všehostroje.

- Hráč za Všehostroj musí žeton občana umístit na volné políčko na občana v dané čtvrti. Do čtvrti, kde již volná políčka nejsou, občana přesídlit nelze.

- Identifikovaný* občan zůstává *identifikovaným, odhaleným odhaleným* atd.

Stín

Nohsledi se počítají jako strážní, když odbojáři určují náklady za pohyb a akce svých hrdinů.

Příklad: Hrdina musí zaplatit 3 přísliby, aby opustil čtvrt, v níž stojí 2 nohsledí a 1 strážný. Provedení akce, která (jak je u hrdinů obvyklé) stojí „1 příslib za každého strážného“ v této čtvrti stojí 3 přísliby namísto 1.

- Efektem nařízení **Stín** se z nohsledů nestávají strážní a žádná pravidla jmenovitě zmiňující strážné se na nohsledy nevztahují.
- Nohsledí se nepočítají jako strážní při rozhodování úspěchu vzpoury (kdy porovnáváte strážné + zrádce s počtem *pobouřených* občanů). Počítají se však při vyhlášení vzpoury, kdy se platí přísliby za *neidentifikované* občany v dané čtvrti.



Hrdinové

Obecná pravidla

- ☛ Hrdina nesmí nikdy držet více příslibů, než uvádí položka **Max. příslibů** na jeho kartě. Přísliby navíc musí okamžitě odhodit a nemůže jimi platit za akce či efekty.
- ☛ Ve Fázi hrdinů provádějí hrdinové své tahy ve stoupajícím pořadí iniciativy. Takže veterán hraje vždy první a felčar vždy poslední.
- ☛ Jsou-li schopnosti hrdinů v rozporu s běžnými pravidly hry, schopnosti mají přednost.



Matouš Koleček • Veterán

Iniciativa 1 • Max. příslibů 8

Začíná v Průmyslové čtvrti

Když Matouš provádí akci *napadení strážného*, hodí odbojář NAPŘED kostkou napadení a teprve poté se rozhoduje, zda chce (a může) přísliby zaplatit.

- ☛ Ať už strážného rozbije, nebo ne, svou 1 akci dané kolo provedl.
- ☛ **Taktická poznámka:** Ztráta většího počtu strážných je pro Všehostroj značnou nevýhodou, protože nedokáže tak efektivně bránit hrdinům v provádění akcí. Poté je nucen vysílat nohsledy na opravu strážných, což jim pro změnu brání podnikat přímější akce proti hrdinům.



Coolum McDouglas • Nimrod

Iniciativa 2 • Max. příslibů 7

Začíná v Obchodnické čtvrti

Coolum může ve svém tahu provést 2 různé akce namísto jedné, za podmínky, že jsou skutečně různé a že nevyhlašuje vzpouru. Také nesmí jako první akci provést *zisk příslibu*. V praxi to znamená, že Coolum zpravidla provede první akci a pak se rozhoduje, zda provést druhou.

- ☛ Akce *napadení strážného* se považuje za provedenou akci, i když se rozbítí strážného nepodaří. Coolum tedy například nemůže využít svou druhou akci k tomu, aby strážného napadl znovu (protože jeho 2 akce musejí být různé).
- ☛ Coolum může provést akci *vyhlášení vzpoury* stejně jako ostatní hrdinové, ale pak nesmí provést druhou akci v témže kole. Samozřejmě nesmí provést *vyhlášení vzpoury* ani jako druhou akci.
- ☛ **Taktická poznámka:** Častým využitím druhé Coolumovy akce je prostý zisk příslibu, ale jeho schopnost opravdu vynikne, pokud například v první akci rozbije jediného funkčního strážného ve čtvrti a v druhé akci identifikuje všechny občany zdarma!



Veiga Vazquez • Herečka

Iniciativa 3 • Max. příslibů 8

Začíná v Umělecké čtvrti

Kdykoli je Veiga *zadržena* při zátahu, pobouření se zvýší o 2, pokud se Všehostroj rozhodne ukončit její tah (možnost B). Pokud se namísto toho rozhodne pro postup Velkého plánu (možnost A), pobouření se nezvýší, ale Veiga získá 2 přísliby.

- ☛ Její schopnost se uplatní teprve poté, co Všehostroj zcela vyhodnotil efekty zadržení.
- ☛ Její schopnost se neuplatní vůbec, je-li *zadržena* během pohybu.
- ☛ Nastala-li již celoměstská vzpoura a Všehostroj po *zdržení v zátahu* ukončí Veizin tah, pobouření se dál zvýšit nedá. Veiga namísto toho identifikuje 1 libovolného ctihodného občana.
- ☛ **Taktická poznámka:** Hráč za Všehostroj si málokdy troufne ukončit Veizin tah, takže jí namísto toho umožní vysmát se jeho pochopům přímo pod nosem, jak se na slavnou herečku sluší a patří!



Olga de Troyes • Tulačka

Iniciativa 4 • Max. příslibů 7

Začíná na Hlavním náměstí

Během pohybu Olga neplatí přísliby za strážné, když opouští čtvrt, ve které kolo začínala. Pokud se pohybuje o více než 1 čtvrt, za další přemísťování mezi čtvrtěmi již platí dle obvyklých pravidel.

- ☛ Ani v případě, že platí nařízení *Stín* a ve čtvrti, kde Olga začínala tah, stojí nohsledí, neplatí Olga nic při opuštění této čtvrti.
- ☛ Efekt městské události I *Bezpečnostní prověrka* se nevztahuje na počet strážných v dané čtvrti a Olga tedy v tomto kole musí zaplatit 1 příslib za opuštění čtvrti, v níž kolo začíná.
- ☛ **Taktická poznámka:** Jeden z nejsilnějších triků Všehostroje je „uzamknout“ hrdinu ve čtvrti tím, že tam pošle pár strážných navíc. Kvůli tomu musí pak hrdina při opuštění této čtvrti vynakládat více příslibů, než čekal, což může vést k jeho *zdržení* během pohybu. To může být nebezpečné pro kteréhokoli hrdinu, jen pro Olgu ne!



Sylvia Wu • Strojařka

Iniciativa 5 • Max. příslibů 8
Začíná ve Vědecké čtvrti

Ve fázi Zahájení kola získá Sylvia o 3 přísliby navíc, pokud začíná kolo v jedné ze 3 velkých čtvrtí – Velká citadela, Věž zákona nebo Strojovna plošin (ale nikoli Hlavní náměstí). Získá také přísliby od občanů v její čtvrti jako obvykle.

☛ Stojí-li Sylvia ve čtvrti s jiným hrdinou, o tyto své „osobní“ 3 přísliby se s ním podělit nesmí.

|| Příklad: Na začátku kola stojí Sylvia ve Velké citadele. Je tam i 1 občan, takže dostane 4 přísliby (1 + 3). Kdyby tam s ní stál i Coolum, získá 1 příslib od občana buď Sylvia, nebo Coolum, ale je to každopádně Sylvia, kdo získá 3 přísliby dle této schopnosti.

☛ **Taktická poznámka:** Sylvia se může beze strachu vydat do velkých čtvrtí, v nichž je málo políček pro občany (a tudíž málo občanů) – neriskuje, že bude mít v příštím kole málo příslibů. Díky tomu může efektivně rušit nařízení Všeostroje a provádět další věci, které velké čtvrti nabízejí!



Mustafa Azikiwe • Felčar

Iniciativa 9 • Max. příslibů 6
Začíná v Sametové čtvrti

Mustafa může jako svou akci přemístit 1 občana ze sousední čtvrti do čtvrti, kde stojí, a ihned jej identifikovat. Za to daný odbojář neplatí žádné přísliby, ale počítá se to jako akce, kterou Mustafa v daném kole provedl.

☛ Mustafa nemůže svou schopnost uplatnit na občana, který je již identifikovaný nebo odhalený.

☛ Mustafa nemůže svou schopnost uplatnit na občana ve čtvrti, kde stojí.

☛ **Taktická poznámka:** Mustafa má nejnižší maximální limit příslibů ze všech hrdinů – ale je také jediným hrdinou, který může efektivně čelit Všeostroji zcela bez příslibů. Má iniciativu 9, nikoli 6 (ač je ve hře pouze 6 hrdinů), protože další hrdinové se mohou vyskytovat v případných rozšířeních.

Bližší vysvětlení

Akce hrdinů a pohyb

☛ **Náklady kterých akcí hrdinů jsou nezávislé na tom, kolik strážných stojí v dané čtvrti?**

Napadení strážného, evakuace občanů, získání příslibů, speciální akce **B** Strojovna plošin a vyhlášení vzpoury ve čtvrti, kde jsou všichni občané již identifikováni a/nebo odhaleni.

☛ **Pokud ve čtvrti nestojí žádní funkční strážníci, může hrdina jedinou akcí identifikovat všechny občany zdarma?**

Ano. Vlastně všechny akce, jejichž náklady závisí na počtu funkčních strážných v příslušné čtvrti, jsou ZDARMA ve čtvrtích, kde strážníci nejsou, nebo jsou všichni rozbití.

☛ **Existují akce, které NELZE provést ve čtvrti se žetonem vzpoury?**

Žádná omezení nejsou, s výjimkou vyhlášení další vzpoury. Hrdinové mohou např. zvyšovat pobouření v malé čtvrti či na Hlavním náměstí se žetonem vzpoury, a Všeostroj může v takových čtvrtích organizovat zátahy.

☛ **Pokud odbojář vybral hrdinovi kartu přístupu čtvrti, kde hrdina již stál na začátku kola, považuje se toto stání v téže čtvrti to za „pohyb“ hrdiny?**

Ano. Všechny efekty odvolávající se na pohyb hrdiny se uplatní i na tento „nulový pohyb“. Představte si to například tak, že hrdina prochází čtvrt sem a tam, mluví s lidmi a snaží se vyhnout Všeostrojoým pochopům.

Obecné dotazy k průběhu hry

☛ **Počítají se rozbití strážníci vůbec někdy?**

Rozbitý strážný zabírá jedno políčko na strážné ve své čtvrti a nohsled ho může opravit. To je v podstatě vše. Rozbitý strážný se nepočítá pro ŽÁDNÉ další efekty, pokud není výslovně uvedeno jinak.

☛ **Mohu odhodit přísliby (či povely) jako hrazení 2 různých akcí či efektů současně?**

Ne. Každý placený příslib či povel se počítá pouze k uhrazení jednoho efektu či akce. Např. nimrod Coolum platí každou ze svých dvou akcí zvlášť, stejně tak nohsledi, pokud mohou provést 2 akce, atd.

☛ **Co se stane, pokud jsou hrdinovi odeřeny všechny přístupové karty?**

Všeostroj ihned vítězí. Taková situace však prakticky nemůže nastat.

☛ **Co se stane v režimu sólové či kooperativní hry (viz str. 17), pokud nohsled provádí akci ve čtvrti se žetonem vzpoury, ale může provést jen 1 akci dle svého pořadí priorit?**

Provede pouze 1 akci. Neprovádí Bezpečnostní proceduru jako „náhradu“ za druhou akci, na niž měl nárok – Bezpečnostní procedura se provádí pouze v případě, že nohsled nemohl provést ŽÁDNOU akci. Pokud ve čtvrti se žetonem vzpoury nemůže provést vůbec žádnou akci dle svého pořadí priorit, provede Bezpečnostní proceduru jednou (nikoli dvakrát, protože to by nebyly dvě různé akce).

☛ **Musí hráč za Všeostroj oznamovat či vysvětlovat, co ve svém tahu provádí?**

Odbojářům by mělo být vždy jasné, co hráč za Všeostroj provádí za akce, a kdykoli mohou požádat o bližší vysvětlení.

☛ **Odbojář si nedali pozor a hráč za Všeostroj viděl něco, co neměl. Co máme dělat?**

Město je plné špionů Všeostroje. Hra pokračuje a nic se nevrací. Jedinou výjimkou jsou omylem odhalení občané, viz dále.

Příprava města

? *Jeden z hráčů omylem otočil žeton ctihodného občana lícem vzhůru. Co teď?*

Byl to neidentifikovaný občan: vezměte dalších pár žetonů *neidentifikovaných* občanů, zamíchejte je lícem dolů a rozmístěte zpět na původní políčka v jejich původních čtvrtích.

Byl to identifikovaný občan a jeho žeton otočil hráč za Všehostroj: odbojáři mohou tento žeton vyměnit za jiný žeton *identifikovaného* občana z jiné čtvrti (nebo předstírat, že tak učinili).

Byl to identifikovaný občan a jeho žeton otočil odbojář: nic se nemění, jen žeton otočte zpět lícem dolů.

Strategické tipy

? *Co se stane, když se odbojáři nemohou na strategii shodnout?*

Každý se rozhoduje za sebe. Ve hře není zas tolik situací, kdy se odbojáři *musí* dohodnout společně a nerozdílně. Nicméně v případě neshody názorů má hlavní slovo odbojář ovládající hrdinu s nejnižší hodnotou iniciativy.

? *Je možné v půlce hry už vědět přesně, která strana vyhraje?*

Neklesejte na mysli příliš brzy. I když se vám někdy bude zdát, že to má Všehostroj či odbojáři už prohrané, celá situace se může během jednoho či dvou kol zcela obrátit.

Pamatujte: je technicky možné, že odbojáři vyhlásí za jediné kolo 3 úspěšné vzpoury, nebo že Všehostroj za jediné kolo posune ukazatel Velkého plánu o 4 – třemi úspěšnými zátahy a dále díky kartě městské události.

? *Je hra vyvážená, nebo je jedna strana prakticky neporazitelná?*

Po první partii se může zdát, že jedna strana konfliktu je neporazitelná. Ve skutečnosti to plně závisí na hráčích. Během testování hry se vykytly oba případy. V takové situaci máme následující doporučení:

Pokud ve vaší skupině většinou vyhrává jedna strana (ať už Všehostroj, nebo odbojáři), doporučujeme upravit přípravu hry takto:

1. Proměnlivý Velký plán: Během přípravy nastavte ukazatel Velkého plánu o jedna výš či níž (v rámci polí I–III) dle toho, která strana vyhrála předchozí partii. Pokud například vyhráli odbojáři, když Velký plán začínal na III, bude znovu začínat na III. Pokud vyhráli a začínal na I, bude začínat na II.

Pokud hráči v jednotlivých partiích mění strany, poslední výsledek hráče za Všehostroj se přenáší do partie, kdy za Všehostroj hraje týž hráč.

2. Výpomoc odbojářů: Při každé úspěšné vzpouře (celoměstská vzpoura se také počítá), každý hrdina může identifikovat 1 občana, nebo dostat 2 přísliby (vybírání dotyčný odbojář). Každý občan identifikovaný za úspěšnou vzpouru musí být v jiné čtvrti.

? *Nemůžeme se shodnout, jak vyřešit konkrétní herní situaci. Co teď?*

Všehostroj učiní finální rozhodnutí, my v podobných situacích pevně věříme v dobrou vůli a férovou hru!

Pokud stále pochybujete, ozvěte se nám na cotgm@crowdgames.us (váš e-mail dorazí týmu autorskému týmu).

Existuje spousta způsobů, jak město sestavit. Desky čtvrtí můžete vyložit, jak budete chtít, učiníte-li tak v souladu s hlavními pravidly (viz *Příprava hry na str. 6 Pravidel*). Hra bude vyváženější, dodržíte-li několik doporučení uvedených níže – nejsou však povinná a hodí se spíše pro vaše první partie. Platí jak pro hru v základním režimu jeden proti všem, tak pro partie v sólovém a kooperativním režimu hry.

⚙ Nejlepší je, mohou-li nohsledi v prvním kole dosáhnout libovolné čtvrti za 4 povely (tj. 2 přemístění mezi čtvrtěmi).

⚙ Hrdinům neprospívá, je-li kterákoli malá čtvrt nebo Hlavní náměstí propojená pouze s jednou ze čtvrtí: Velkou citadelou, Věží zákona a/nebo pouze se Strojovnou plošín.

⚙ Doporučujeme přímo nepropojovat Velkou citadelu a Věž zákona.

Několik metod úvodního sestavení města:

Rychlá metoda

Nejnsnazší metoda přípravy města je vyskládat desky čtvrtí jednu po druhé a propojovat je navzájem. To může provést kterýkoli hráč. Můžete dokonce desky vyložit lícem dolů a poté je otočit a upravit dle doporučení výše.

Střídavá metoda

Rozdělte desky čtvrtí na velké a malé, zamíchejte oba sloupečky zvlášť a položte je oba na stůl lícem dolů.

Hráč za Všehostroj a jeden z odbojářů (počínaje hráčem za Všehostroj) se střídají v umístování čtvrtí – hráč „na tahu“ vezme 1 desku z libovolného sloupečku, otočí ji a připojí k městu, kdekoli se mu líbí. První desku čtvrti položí hráč za Všehostroj doprostřed stolu, druhou na ni odbojář připojí atd.

Dle připravených návrhů

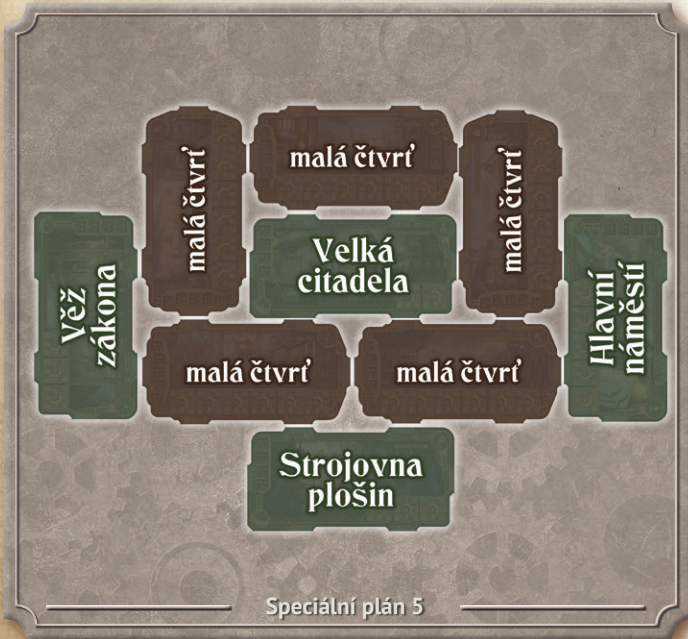
Můžete využít některý z návrhů na následující straně.

Klasické plány města jsou pečlivě vyvážené a doporučujeme je pro vaše první partie. **Speciální plány** představují větší výzvu a zkušeným hráčům mohou nabídnout nejednu zajímavou situaci.

+ *Poznámka: U plánů 3–6 určete náhodně, kam umístit kterou malou čtvrt.*

NEBOJTE SE EXPERIMENTOVAT!





Příklad průběhu hry

V tomto příkladu projdeme 4 kola hry: první tři a pak sedmé. Na nich budeme vysvětlovat jednotlivá pravidla, abyste nemuseli tak často nahlížet do brožury *Pravidla hry*. Tento příklad je založen na skutečných testovacích partiích.

Město je složeno dle klasického plánu 1 (viz předchozí stranu). Hrají 3 odbojáři, takže je ukazatel pobouření nastaven na nejvyšší políčko úrovně 0. Další hráč se chopí role Všehostroje. Velký plán začíná na poli III.

Odbojáři si vyberou hrdiny nimroda, herečku a strojačku. V souladu s pravidly každý z nich vylosoval jednu kartu přístupu a odhodil ji jako odepřenou, takže každému zbývá 8 karet přístupu v ruce. V dalším textu se budeme na odbojáře odvolávat profesí jejich hrdiny.

První kolo



Fáze zahájení. Je otočena první karta městské události: Slidilové vs. strážní. Pro hrdiny je snazší rozbít strážné v malých čtvrtích. Bude-li však některý hrdina na konci kola stát ve čtvrti s nohsladem, Velký plán postupí o 1.

Každý hrdina obdrží 4 přísliby (dle počtu občanů ve čtvrti, kde začíná). Všehostroj obdrží 6 povelů, protože pobouření je na úrovni 0.

Přístupová fáze. Každý odbojář si tajně zvolí kartu přístupu. Odbojáři si je vzájemně ukážou, ale nikoli hráči za Všehostroj. Odbojáři vědí, že Všehostroj má pouze 6 povelů, takže jeho schopnosti jsou zatím omezené a riziko zátahu je malé. Vzhledem k aktuální kartě městské události se ale může stát, že Všehostroj pošle nohslady za hrdiny. Herečka stojí nejbližší, takže může být nejsnazším cílem.

Nimrod zaručuje a zůstane stát v téže čtvrti. Spoléhá na to, že stojí poměrně daleko od Velké citadely, kde začínají nohsladi. Herečka se rozhodne přemístit se na Hlavní náměstí. Ani strojačka si netroufne zůstat ve Vědecké čtvrti a raději se vydá do Věže zákona.

V tomto kole může Všehostroj očekávat, že budou hrdinové rozbít strážné v malých čtvrtích, protože to mají díky městské události levnější. Hlavní náměstí i Věž zákona jsou velké čtvrti, proto odbojáři doufají, že Všehostroj neodhadne, že se vydají právě tam.



Fáze Všehostroje. Nyní je na řadě Všehostroj. Je mu jasné, že hrdinové mohou zůstat v malých čtvrtích, kde jsou, ale jistý si tím být nemůže. Mohl by zkusit zorganizovat zátahy v počátečních čtvrtích hrdinů, ale má pouze 6 povelů. Tak nebo tak, k postupu Velkého plánu stačí, když bude nohslad stát ve stejné čtvrti jako hrdina. Na to Všehostroj sází.



Nejprve pošle Rozsudkátora na Hlavní náměstí (4 povely za to, že Rozsudkátor opouští 2 čtvrtě), protože předpokládá, že se tam herečka nebo strojařka vydá, aby zvýšily pobouření. Na Hlavním náměstí provede Rozsudkátor speciální akci čtvrti, za níž získá 2 povely (4 občané minus 2 strážní). Všehostroj tedy zbývá 6 - 4 + 2 = 4 povely na akce dalších dvou nohsledů.

Za další 2 povely pošle Fantazmara do Umělecké čtvrti pro případ, že by se v ní herečka rozhodla zůstat. Nakonec Lex Hecaté za zbývající 2 povely provede speciální akci Velké citadely a hráč za Všehostroj si dobere novou kartu nařízení – je to **Stín**.



Fáze hrdinů. Dle pořadí iniciativy provádí vždy nimrod první tah, po něm herečka a nakonec strojařka.

Nimrod otočí svou kartu přístupu – zůstal v Obchodnické čtvrti. Na rozdíl od ostatních hrdinů má k dispozici 2 akce, nejen jednu. Ve své první akci se pokusí rozbít strážného. Zaplatí 3 přísliby a hodí kostkou napadení. Díky aktuální kartě městské události je rozbíjení strážných zde o 1 levnější, takže jediný způsob, jak by strážný napadení odolal, je výsledek **štit** (viz Pravidla hry, str. 20).

Na kostce napadení padnou 2 „mince“. To v kombinaci s městskou událostí znamená, že nimrod přeplatil 2 přísliby, ale za rozbítí strážného to stálo! Jedna figurka strážného v Obchodnické čtvrti je položena na bok.



Nimrodovi stále zbývá 1 akce a 1 příslib. Provede akci **podněcování** (ta je dostupná v libovolné malé čtvrti a Obchodnická čtvrt' je malá), díky čemuž se pobouření zvýší o 1. Akce **podněcování** stojí tolik příslibů, kolik je ve čtvrti funkčních strážných (**rozbítí** se nikdy nepočítají), takže nohsledovi 1 příslib na zaplacení stačí.

Nyní je na řadě herečka. Otočí svou kartu přístupu a vydá se na Hlavní náměstí. Opustí při tom Uměleckou čtvrt', takže musí zaplatit přísliby v počtu funkčních strážných v ní – tedy 2 přísliby. A bohužel skončí v těžké čtvrti co Rozsudkátor! Všehostroj správně předvídal její kroky, takže na konci kola Velký plán postoupí o 1.

Herečce zbývají 2 přísliby. Provede speciální akci Hlavního náměstí a zvýší pobouření o 2 (4 občané - 2 strážní). Tak jako většina akcí hrdinů i tato stojí tolik příslibů, kolik je ve čtvrti funkčních strážných, čili opět 2 přísliby.

Jako poslední je na řadě strojařka. Otočí svou přístupovou kartu Věže zákona a za 2 přísliby se do ní přemístí. Zbývají jí ještě 2 přísliby. Ve Věži zákona může hrdina zrušit vydané nařízení (žádné zatím vydá-



no nebylo), získat zpět odepřenou kartu přístupu kterékoliv hrdiny nebo provést některou ze základních akcí. Je sice lákavé vzít si kartu odepřeného přístupu, ale strojařka upřednostní standardní akci **identifikace** občana (viz Pravidla hry, str.20). Zaplatí 2 přísliby (za 2 strážné) a tajně nahlédne na lícovou stranu jediného žetonu občana v této čtvrti. Je to vědec (2). Vráti jeho žeton lícem dolů pootočený tak, že je nyní vidět **zelený roh** pod žetonem. Tento občan je **identifikován** a kterýkoli odbojář se tedy může kdykoli podívat na líc jeho žetonu. Všehostroj nesmí.



Ukončení kola. Herečka ukončila pohyb ve čtvrti s nohsledem – Rozsudkátorem. Velký plán tedy postoupí o 1 vlivem aktuální karty městské události, z pole III na IV.

Druhé kolo



Zahájení kola. Kolo opět začíná otočením karty městské události. Je to **Bezpečnostní prověrka**. Každý hrdina musí zaplatit o 1 příslib více za opuštění čtvrti, v níž kolo začíná. Totéž platí pro strážné, za jejichž pohyby platí Všehostroj. Velký plán na konci kola postoupí o 1, pokud alespoň jeden hrdina zůstane stát v těžké čtvrti.

Nimrod i herečka obdrží po 4 příslibech. Kdyby na místě strojařky stál kterýkoli jiný hrdina, obdržel by jen 1 příslib, protože ve Věži zákona je jen jeden občan. Ale schopnost strojařky jí umožňuje získat o 3 přísliby více ve třech velkých čtvrtích, mezi nimiž je i Věž pořádku, takže také získá 4 přísliby. Pobouření dosáhlo úrovně 1, a tak Všehostroj obdrží 7 povelů (nikoli 6 jako v prvním kole).

Přístupová fáze. Pokud hrdinové nechtějí, aby na konci kola Velký plán postoupil o 1, musejí se všichni pohnout pryč ze čtvrti, v nichž kolo začíná. Pouze nimrod by však za takové přemístění platil rozumnou cenu 2 příslibů (protože v jeho čtvrti je 1 strážný **rozbítý**), zatímco ostatní by museli platit 3 přísliby. To je drahé! Hrdinové rezignují na tyto dražší pohyby, smíří se s postupem Velkého plánu a zůstanou ve svých čtvrtích. Třeba je budou Všehostrojovi nohsledi marně nahánět po městě, zatímco zůstanou sedět jako pecky!



Fáze Všeostroje. Hráč za Všeostroj chápe, že pro hrdiny je aktuálně nevýhodné se pohybovat. Navíc nimrod stojí ve čtvrti s 1 *rozbitým* strážným, v níž může provádět akce o příslib levněji, což znamená, že v ní pravděpodobně zůstane. Vzhledem k tomu tedy usoudí, že všichni hrdinové zůstanou stát ve svých čtvrtích. Nu dobrá...

Nimrod ještě pořád stojí dost daleko. Kdyby se chtěl vydat do jiné čtvrti (to není pravděpodobné, ale kdo ví!), Všeostroj by utratil celý tah ve snaze ho chytit. Raději tedy vyšle Fantazmara do Věže pořádku (za 2 povely) a v ní zorganizuje zátah (za další 2 povely). Rozsudkátor vyhlásí druhý zátah (za 2 povely) na Hlavním náměstí, kde stojí. Všeostroji zbývá jediný povel, který si ušetří do příštího kola. Lex Hecaté v tomto kole neprovede nic.



Fáze hrdinů. Smutný den pro hrdiny, Všeostroj odhadl jejich úmysly. Nedá se nic dělat, na tahu je nimrod. Zůstane v Obchodnické čtvrti a své 4 přísliby utratí za identifikování všech 4 občanů zde (počet strážných zde = $1 \times$ počet občanů, které chce identifikovat). Našel umělce (1), obchodníka (3), průmyslníka (4) a... zákeřného zrádce! Jako druhou akci provede získání příslibu a vezme si z banku 1 příslib (viz *Pravidla hry*, str. 22).

Pokračuje herečka. Zůstala stát na Hlavním náměstí, kde Rozsudkátor pořádá zátah. *Zadržena!* Všeostroj má nyní na výběr buď zvýšit hodnotu Velkého plánu o 1, nebo ukončit hereččin tah – v tom případě si buď vezme její 4 přísliby jako povely, nebo jí odepře kartu přístupu do Hlavního náměstí. Bohužel pro něj má herečka speciální schopnost uplatnitelnou ve chvíli, kdy je zadržena při zátahu. Pokud Všeostroj zvýší hodnotu Velkého plánu, získá 2 přísliby, nebo pokud jí ukončí tah, pobouření se zvýší o 2.



Po zvážení všech pro a proti se Všeostroj rozhodne zvýšit hodnotu Velkého plánu ze IV na V, za což herečka obdrží 2 přísliby.

Herečka pokračuje ve svém tahu. Jak se dalo čekat, vynaloží 2 přísliby, využije speciální akci Hlavního náměstí a zvýší pobouření o 2. Do dalšího kola jí zbývají 4 přísliby.



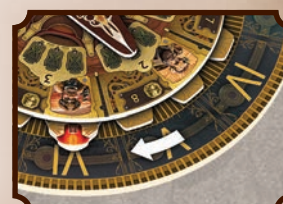
Na tahu je strojařka. Zůstala ve Věži zákona, takže je také *zadržena* při zátahu. Tentokrát se Všeostroj rozhodne ukončit její tah a odepřít jí kartu přístupu do Věže zákona, čímž si chrání svá budoucí vydaná nařízení před rušením – alespoň jedním z hrdinů. Ostatní hrdinové se také mohou vydat do Věže zákona, ale pro ně je tato akce podstatně méně výhodná, protože tam budou na začátku kola dostávat pouze 1 příslib.



Během přípravy hry každý z hrdinů vylosoval a odhodil jednu ze svých karet přístupu jako odepřenou. Nimrod takto přišel o přístup do Věže zákona, herečka do Velké citadely a strojařka na Hlavní náměstí. Navíc strojařka čerstvě přišla i o přístup do Věže zákona. To znamená, že pouze herečka se nyní může dostat do Věže zákona... naštěstí pro ni Všeostroj neví, že je to právě herečka, na koho si musí dávat pozor!

Fáze ukončení kola. Oba zátahy byly úspěšné. Hráč za Všeostroj pouze odstraní žetony zátahů zpět do své zásoby.

Velký plán postoupí o 1, protože alespoň 1 hrdina (ve skutečnosti všichni 3) zůstali ve čtvrti, kde zahájili tah. Nyní je na hodnotě VI. Všeostroj ho potřebuje zvýšit ještě o 6 polí, aby vyhrál. Odbojáři si musejí dávat pozor, Všeostroj je už ve druhém kole nepřijemně blízko vítězství!



Třetí kolo



Zahájení kola. Novou městskou událostí je *Nikdo není v bezpečí*. Pokud v tomto kole Všeostroj seleže při organizaci alespoň 1 zátahu, pobouření se na konci kola zvýší ještě o 1. Velký plán postoupí o 1, pokud alespoň 1 hrdina ukončí pohyb ve velké čtvrti (Velké citadele, Věži zákona, Strojovné plošin nebo na Hlavním náměstí).

Každý hrdina obdrží 4 přísliby. Nimrod jich nyní má 5 a herečka i strojařka mají své maximum – 8 příslibů.

Pobouření je na úrovni na 2, takže Všeostroj obdrží 8 nových povelů k jednomu, který již má. Nyní tedy má k dispozici 9 povelů.



Přístupová fáze. Vzhledem k aktuální městské události je pro hrdiny lepší vyhnout se velkým čtvrtím – koneckonců je stav Velkého plánu už VI! Strojařka nemá přístupovou kartu do Věže zákona, takže ji stejně musí opustit. Vydá se do Umělecké čtvrti, která je blíže Velké citadele a Strojovně plošin, v nichž je strojařčina schopnost užitečná. Nimrod se vydá do Sametové čtvrti a herečka navštíví Průmyslovou čtvrt.

Fáze Všeostroje. Městská událost žene hrdiny do 5 malých čtvrtí. Nimrod nemá co užitečného dělat v Obchodnické čtvrti a možná jí bude chtít opustit, čímž se možnosti zužují na 4 čtvrti. Kdyby na začátku kola stálo více hrdinů v téže čtvrti, museli by se dělit o přísliby, což by se jim nelíbilo (viz *Pravidla hry*, str. 11), proto se nejspíše domluví, aby každý hrdina zamířil do jiné čtvrti. Díky tomu může Všeostroj pomoci nohsledů zorganizovat 3 zátahy ve 3 různých malých čtvrtích a mít slušnou šanci, že alespoň 2 hrdiny při zátazích *zadrží*. Všeostroj na to ovšem nemá dostatek povelů a navíc bude efektem městské události potrestán, pokud bude alespoň 1 zátah neúspěšný. Namísto toho se tedy rozhodne pro následující akce:



Fantazmar vydá nařízení **Stín** ve Věži pořádku (2 povel) – jedná se o kartu nařízení, kterou si hráč za Všeostroj dobral v prvním kole díky akci Lex Hecaté. Nohsledi se nyní počítají jako strážní při výpočtu nákladů akcí a nákladů pohybu hrdinů.

Lex Hecaté se vydá do Obchodnické čtvrti (4 povel) a opraví *rozbitého* strážného (2 povel). Nyní zbývá 1 povel, za nějž Všeostroj přemístí 1 strážného z Hlavního náměstí, kde asi herečka stejně nezůstane, do Vědecké čtvrti (1 povel za 1 čtvrť, kterou strážný opustil).

Na Hlavním náměstí zbývá 1 osamělý strážný. **Rozsudkátor** použije speciální akci Hlavního náměstí a získá 3 povel (4 občané minus 1 strážný). Nyní, když má Všeostroj 3 povel k dispozici, přesune 1 strážného ze Strojovny plošin do Věže zákona (1 povel) a dalšího strážného ze Strojovny plošin do Umělecké čtvrti (1 povel). Poslední zbývající povel si nechá do příštího kola. Tak se podíváme, co hrdinové zase vymysleli!



Fáze hrdinů. Nimrod se vydá do Sametové čtvrti. Za pohyb zaplatí 3 přísliby (2 za strážného a 1 za Lex Hecaté v Obchodnické čtvrti). Zbývají mu jen 2 přísliby, přesto nimrod zariskuje a pokusí se napadnout strážného. Zaplatí 2 přísliby a hodí kostkou napadení. Padly 3 mince – skoro to vyšlo! Za svou druhou akci nimrod získá 1 příslib (akce získá příslibu) a ukončí tah.



Herečka zaplatí 2 přísliby (za 1 strážného a Rozsudkátora) a přesune se do Průmyslové čtvrti. Všeostroj se mylí, že poslal strážného do Vědecké čtvrti a nikoli do Průmyslové! Herečka identifikuje 3 občany za svých 6 zbývajících příslibů (ve čtvrti jsou 2 strážní, takže identifikace každého občana stojí 2 přísliby). Našla umělce (1), vědce (2) a smetánku (5). Docela klika!

Strojařka zaplatí 4 přísliby (za 3 Strážné a Fantazmara) a přemístí se do Umělecké čtvrti. Nyní má 4 přísliby. V umělecké čtvrti stojí 3 strážní. Strojařka utratí 3 přísliby za akci *podněcování*, čímž se pobouření zvýší o 1. Zbývá jí poslední příslib.



Fáze ukončení kola. Neproběhly žádné zátahy a hrdinové nenavštívili žádné velké čtvrti, takže se pobouření nezvýší a Velký plán zůstane na hodnotě VI.

Sedmé kolo

Přejdeme rovnou do kola 7. V kolech 4–6 byl souboj obou stran krutý a plný zvratů. Hrdinům se podařilo *identifikovat* slušné množství cti-hodných občanů. Pobouření je na úrovni 3 a blíží se úrovni 4, zatímco Velký plán je již na nebezpečné úrovni VIII.

Všichni občané v Sametové a Obchodnické čtvrti jsou *identifikováni*. Protože je pobouření už na úrovni 3, měl by si Všeostroj dávat pozor na vzpoury v těchto čtvrtích.



Všehostroj vydal 3 nařízení (2 karty nařízení si dobral díky efektu městské události **Soustředění sil**). **Mechanizace** umožňuje nohsledům pohyb za 1 povel namísto 2, čímž Všehostroj šetří zdroje. A díky **Zabavení** může Všehostroj okrádat hrdiny o přísliby, čímž jim podstatně omezuje manévrovací prostor. Navíc nařízení **Stín** stále platí. Hrdinům se ještě nepodařilo žádné nařízení zrušit.



Fáze zahájení. Nastala chronologicky první městská událost II – **Zákon, či chaos?** Pokaždé když hrdina identifikuje občana, je občan okamžitě **odhalen** (a tudíž mu případně hrozí zatčení). Na konci kola Velký plán postoupí, pokud Všehostroj zaplatí tolik povelů, kolik je dohromady **identifikovaných** a **odhalených** občanů ve čtvrtích s **nezadrženými** hrdiny (**odhalení** zrádci se nepočítají).

Hrdinové se mohou vydat do čtvrtí s mnoha **identifikovanými** občany – např. Sametové, Obchodnické či Průmyslové. Všehostroj by pak neměl dohl povelů, aby mohl zvýšit stav Velkého plánu, ale zase by je tam mohl **zadržet** během zátahu! Nebo možná ne... možná nečeká, že budou hrdinové až tolik čitelní.

Hrdinové obdrží přísliby. Nimrod má 4 a herečka strojačka po 6 příslibech. Všehostroj obdrží 9 povelů (protože je pobouření na úrovni 3) a spolu se 4 povelů, které získal od nimroda tím, že ho v minulém kole zadržel, má nyní k dispozici 13 povelů.



Zde jsou znázorněni **identifikovaní** občané, jejichž žetony leží lícem dolů. Jejich identitu znají pouze odbojáři.

Přístupová fáze. Hrdinové plánují vzpuru. Finální hodina udeřila! To by navíc mohlo i zkomplikovat postup Velkého plánu na základě městské události, protože při vyhodnocování vzpoury jsou všichni občané **odhaleni**.

Všehostroj se obává vzpoury v Sametové čtvrti, ale bojí se zbytečně, protože v ní jsou 2 zrádci a 2 členové smetanky (5). V Obchodnické čtvrti není situace pro hrdiny tak nepříznivá, ale na vzpuru to také nevypadá. Jsou tam dva strážní a 1 zrádce, takže 3 na straně Všehostroje – a umělec (1) a obchodník (2), tedy 2 na straně odbojářů. I kdyby stouplo pobouření na úroveň 4 a průmyslník (4) se připojil ke vzpouře, na úspěch vzpoury to stačit nebude (viz *Pravidla hry*, str. 23).

Odbojáři zosnovali riskantní plán. Pochopí Všehostroj, co mají za lu-bem? Podaří se mu překazit jim ho včas?

Fáze Všehostroje. Je načase ukončit nimrodovo obtěžování v Sametové čtvrti! Všehostroj tam přesune 1 strážného z Hlavního náměstí (2 povelů za 2 čtvrti). Lex Hecaté tam následně opraví **rozbitého** strážného (další 2 povelů). Nyní v Sametové čtvrti stojí 3 strážní. Je téměř jisté, že tam ke vzpouře nedojde, protože pobouření je teprve na úrovni 3. Nimrod se zdá pro tuto chvíli neškodný a Všehostroji zbývá ještě 9 povelů. Mohl by si je ušetřit, aby si na konci kola zaplatil postup Velkého plánu, ale ponechat město napospas hrdinům by mohlo mít nebezpečné následky!

Fantazmar se vypraví do Strojovny plošin (za 1 povel namísto 2 díky nařízení **Mechanizace**) a poprvé za celou hru provede speciální akci Strojovny plošin (za 2 povelů) – přesune čtvrt. Bylo by úžasné přesunout přímo Sametovou čtvrt s nimrodem – určitě by mu potom cvakaly půlky ze strachu ze zátahu, a možná by se potom byl nucen proběhnout celým městem, aby se dostal do své cílové čtvrti, a třeba by byl **zadržen**. Bohužel je však přesun Sametové čtvrti nemožný, protože by poté byla Obchodnická čtvrt propojená jen s jednou další čtvrtí (viz *Pravidla hry*, str. 16-17). Namísto toho Fantazmar přesune Obchodnickou čtvrt do jiné části města, daleko od hrdinů! Tím mu zbývá 6 povelů.

Rozsudkátor se přemístí z Vědecké čtvrti do Průmyslové čtvrti, kde stojí strojačka a jsou tam 3 **identifikovaní** občané (zaplatí 2 povelů díky nařízení **Mechanizace**) a zorganizuje tam zátah. Zbývají 2 povelů. Všehostroj si je nechá na úhradu postupu Velkého plánu pro případ, že by hrdinové na konci kola stáli ve čtvrtích s malým počtem odhalených a identifikovaných hrdinů.



Fáze hrdinů. Nimrod nebojácně zůstal v Sametové čtvrti a chce zvyšovat pobouření. Jeho odvaha se ukázala namísto. Sotva však má na zaplacení! Zaplatí 4 přísliby (za 3 strážné + Lex Hecaté, protože platí nařízení *Stín*), provede akci podněcování. Pobouření je na úrovni 4. Prostřednictvím své druhé akce si vezme z banku 1 příslib jako obvykle.



Herečka zůstává v Umělecké čtvrti. Má 6 příslibů! Mohla by v ní vyhlásit vzpuru. Za to by musela zaplatit 6 příslibů za 3 dosud neidentifikované občany (2 přísliby za každého, protože tu stojí 2 strážní). Ale to je riskantní, protože neví, kteří občané to jsou. Mohla by také jen prostě identifikovat 3 občany, ale kvůli aktuální městské události by je tím ihned *odhalila*, což nechce. Hrdinové tedy zosnují jiný plán! Herečka evakuuje jednoho občana – *identifikovaného* obchodníka (3) z Umělecké čtvrti do Obchodnické čtvrti (2 přísliby za 2 čtvrti, které při tom občan opouští). Zbývají jí 4 přísliby (viz *Pravidla hry*, str. 21).



Strojačka míří do Obchodnické čtvrti, kterou Fantazmar přesunul do jiné části města. Teď jí čeká dlouhý běh! Strojačka má 6 příslibů. Vyrazí z Průmyslové čtvrti do Umělecké čtvrti za 3 přísliby, poté do Vědecké čtvrti za 2 přísliby. Už jí nezbývá dost příslibů, aby se bezpečně přemístila z Vědecké do Obchodnické čtvrti. Odhodí tedy svůj poslední příslib (viz *Pravidla hry*, str. 19) a musí se spolehnout na šťastný hod kostkou úniku. Hodí jí a padne symbol *úniku*. To znamená, že dorazila do Obchodnické čtvrti *nezadržena!*



V Obchodnické čtvrti vyhlásí strojačka vzpuru. Nezbývá jí sice žádný příslib, ale všichni občané zde jsou identifikováni, takže je vyhlášení vzpury zdarma. Příslušný odbojář otočí všechny žetony občanů

lícem vzhůru. Díky nimrodovi je pobouření na úrovni 4, takže se ke vzpouře přidá umělec (1), oba obchodníci (3) i průmyslník (4). To znamená skóre 4 pro odbojáře. Na straně Všeostroje stojí dva strážní a zrádce, tedy 3 celkem. Protože 4 je více než 3, byla vzpoura úspěšná! Odbojáři do Obchodnické čtvrti položí žeton vzpoury a rozbijí oba strážné.



Mimochodem, na začátku příštího kola získá strojačka v Obchodnické čtvrti 8 příslibů. *Odhalený* zrádce neposkytuje přísliby žádné, ale ve čtvrti jsou i čtyři *odhalené* a *pobouřené* občany, z nichž každý poskytuje 2 přísliby namísto 1!

Ukončení kola. Pobouření se zvýší o 1 za neúspěšný zátah v Průmyslové čtvrti. Velký plán nepostoupí, protože ve čtvrtích s nezadrženými hrdiny je celkem 8 *identifikovaných* a *odhalených* občanů dohromady (vyjma *odhaleného* zrádce). Žádný hrdina v tomto kole zadržen nebyl a Všeostroj nemůže zaplatit 8 povelů (v souladu s instrukcemi karty městské události), protože má jen 2.



A co dál?

Náš příklad zde končí, ale hra bude pokračovat dál. Všeostroj musí k vítězství zvýšit stav Velkého plánu ještě o 4, zatímco hrdinové musí vyhlásit ještě 2 úspěšné vzpury, nebo (což je možná lepší) vyhlásit 1 úspěšnou vzpuru a zvýšit pobouření na nejvyšší možnou míru, což se také počítá jako úspěšná vzpoura. Šance na vítězství obou stran jsou vyrovnané, závisí jen na jejich zvolené strategii a schopnosti předvídat tahy protistrany.



Sólový a kooperativní režim

Úvod

Sólový a kooperativní režim (S&K) je náhradou za hlavní režim „jeden proti všem“ (JPV). V režimu S&K hrajete proti plně automatizovanému a nemilosrdnému Všeostroji jako tým až 3 hráčů za odbojáře. Bez ohledu na počet hráčů vždy ovládáte 3 hrdiny.

V režimu S&K platí většina pravidel základního režimu JPV, vysvětlených v brožurě hlavních pravidlech hry. V této brožurě najdete pouze **rozdíly a nové koncepty**. Při první hře v režimu S&K mějte po ruce obě brožury.

Pravidla pro odbojáře jsou prakticky totožná s režimem JPV. Všeostroj se chová také podobně jako v JPV, ale jeho akce řídí pravidla hry. Už od začátku hry se Všeostroj vší mocí vrhá proti hrdinům, zatímco hrdinové mají za úkol splnit náročné mise.


Pokud se s hrou *V zajetí Všeostroje* teprve seznamujete, **přečtěte si nejprve úvodní strany 2 a 3 hlavních pravidel hry**. Poté pokračujte přípravou hry v režimu S&K, uvedenou níže.



Příprava hry v režimu S&K



Úrovně obtížnosti – hra nabízí **6 úrovní obtížnosti**, které je možné si dále přizpůsobit. Ve vaši první partii silně doporučujeme obtížnost „První partie“ (viz str. 28). Příprava hry je popsána právě vzhledem k této obtížnosti.

Herní materiál – budete používat **materiál režimu JPV** (viz Pravidla hry, str. 4–5) i **materiál režimu S&K** (viz str. 19). Materiál vyhrazený režimu S&K je označen symbolem , když je zmíněn poprvé.

Připravte hru podle základních pravidel (viz Pravidla hry, str. 6–9). Změny jsou uvedeny níže. Z přípravy hry v režimu JPV platí pouze body výslovně uvedené zde.


1, 2, 3. Připravte hru zcela dle těchto bodů JPV.

4. Výběr rolí. Všeostroj a jeho nohsledi jsou ovládání pravidly hry. **Odbojář** (či **odbojáři**) ovládají 3 hrdiny.


5. Ciferník. Položte **ciferník** na stůl. Instrukce, jak jej sestavit, najdete na str. 7 hlavních pravidel hry.


Natočte **ukazatel Velkého plánu** na políčko **I** počítadla (to se může v jiných úrovních obtížnosti změnit).

Nastavte **ukazatel pobouření** na **políčko pro 3 odbojáře** bez ohledu na to, kolik vás skutečně hraje.




Postavte **ukazatel pokroku**  na úroveň 0 počítadla pobouření, viz obrázek.



6. Balíček karet městských událostí. Připravte všech 17 karet městských událostí určených pro S&K .

Vyhleďte speciální kartu **Odpočet**  a položte ji lícem dolů vedle ciferníku. Zamíchejte zbývajících 16 karet, odpočítejte z nich 12 a ty položte jako balíček lícem dolů na kartu **Odpočet**. Zbývajících 4 karty vraťte bez nahlížení do krabice. Nakonec budete mít balíček 13 karet městských událostí, z nichž poslední úplně dole je **Odpočet**.

7. Příprava Všeostroje.

-  Postavte **3 figurky nohsledů** do čtvrti Velká citadela.
-  Umístěte **3 akční karty nohsledů**  do sloupce poblíž herního plánu. Zarovejte je s kteroukoli stranou herního plánu (města) a toto zarovnání během hry neměňte. Můžete je položit v libovolném pořadí, ale doporučujeme toto: *Fantazmar* (nahore), *Rozsudkátor* (uprostřed), *Lex Hecaté* (dole). V tomto pořadí budou nohsledi provádět své tahy po celou partii.

Nohsledi přišli o svá lidská jména, když je Všeostroj přetavil ve své bezduché a loajální nástroje. Nyní si říkají (zleva) **Fantazmar**, **Rozsudkátor** a **Lex Hecaté**.



Následně uspořádejte herní prvky Všeostroje kolem akčních karet nohsledů, jak je vám libo, ale vlevo ponechte místo.

☛ Zamíchejte **pohybové karty nohsledů** a položte jejich balíček lícem dolů. Pozor – balíček obsahuje **3 karty údržby**. Hrajete-li na úrovni obtížnosti vysoká (nebo ještě vyšší), vyřaďte je ze hry.

☛ Zamíchejte **karty nařízení pro S&K** a položte jejich balíček lícem dolů.

8. Příprava odbojářů – tento krok připravte zcela dle pravidel JPV. Přečtěte si i rámeček „Karta hrdiny“.

☛ **Přehledové karty odbojářů (JPV)**: Ignorujte stranu „Průběh kola“. Také si povšimněte, že akce *Identifikace občanů* se v režimu S&K liší, a pravidla *Přesunu čtvrti* platí pouze pro odbojáře.

Karty přístupu můžete vybírat lícem vzhůru – v režimu S&K není důvod je skrývat.

☛ Rozdejte každému hrdinovi **přehledovou kartu hrdiny pro režim S&K** a hrajete-li s misemi (v pozdějších partiích) i **žeton hrdiny** s emblémem odpovídajícím emblému na jeho přehledové kartě.

☛ Pokud hrajete hru s misí, vyberte si **sadu karet mise**. Každá mise se skládá ze 3 karet, které mají vždy na rubu stejnou ilustraci. Tyto 3 karty jsou označeny **A**, **B** a **C**.

Vyhledejte **žetony mise** uvedené na kartách mise vpravo nahoře a položte je do banku. Proveďte instrukce **přípravy mise** na kartách **A** i **B**, pokud tam nějaké jsou. Kartu mise **C** odložte stranou (zatím je nedostupná).

9. Závěrečné kroky.

☛ Položte **3 žetony vzpoury**, **3 žetony zásahu**, kostky **napadení a úniku**, **9 figurek pomocných strážných** a **žetony příslibů/povelů** do banku. Všehostroj v režimu S&K **povely** nepoužívá, takže vám žetonů příslibů/povelů stačí zhruba polovina.

☛ Připravte **žetony čtvrti**, zamíchejte je a rozmístěte lícem dolů. Nejlepší je rozmístit je do řad – například do mřížky 3×3.

☛ Hrajete-li s misí, nyní je vhodná chvíle přečíst si **příběh vybrané mise** (viz str. 31–32).

NECHŤ KONFLIKT ZAPOČNE!



Jakmile se se hrou obeznámíte, můžete pokládat přehledové karty hrdinů pro režim S&K pod klasické karty hrdinů, takže budou vidět jen emblémy hrdinů.

Příklad přípravy hry v režimu S&K (bez mise)

Herní materiál pro režim S&K

Město



Karty městských událostí i nařízení režimu S&K jsou označeny symbolem mechanického srdce.



1 dřevěný ukazatel pokroku



17 karet městských událostí



9 žetonů čtvrtí

Všehostroj



3 akční karty nohsledů



13 karet pohybu nohsledů



9 dřevěných figurek pomocných strážných



9 karet nařízení

Hrdinové



3 přehledové karty hrdinů

1 žeton léčky / dálkového ovládní

3 žetony dronů



3 žetony špiónáže / výzbroje

11 oboustranných žetonů mise

* Strana „výzbroj“ se používá pouze při hře s rozšířením, jehož lokalizaci zatím neslibujeme.



12 karet misi



3 žetony ovládní / procesoru

3 žetony hrdinů

1 žeton velína / hnutí odporu

✦ V režimu S&K budete potřebovat také **všech herní materiál** uvedený v hlavních pravidlech hry (viz *Pravidla hry*, str. 4–5) kromě 21 karet městských událostí a 9 karet nařízení (ty se pro režim S&K liší) a 2 přehledových karet Všehostroje. Žetony aktivace nohsledů se používají jen v jedné misi.

Hlavní principy

Brožury pravidel

Tuto brožuru a brožuru hlavních pravidel hry si ponechte při ruce i během partie, dokud se hru učíte. Pravidla režimu S&K vycházejí z hlavních pravidel a veškeré rozdíly jsou uvedeny v této brožuře.

Jakmile se naučíte základy a provedete prvních pár tahů, vystačíte si nejspíše jen s **přehledovými kartami** a brožury pravidel budete chtít odložit.

První polovina této brožury se týká klasické hry JPV. Sekce **Hrdinové** (str. 7–8) a **Bližší vysvětlení** (str. 8–9) se však často týkají i režimu S&K a můžete v nich najít užitečné informace.

Náhodně vybraná čtvrt'

Žetony čtvrtí se používají pouze v režimu S&K, a to poměrně často. Každý z nich odpovídá jedné čtvrti.

Kdykoli máte náhodně vybrat čtvrt', otočte náhodně zvolený žeton čtvrti lícem vzhůru a ponechte jej lícem vzhůru. Máte-li takto vybrat čtvrt' a žádné žetony neleží lícem dolů, všechny je otočte, zamíchejte a znovu rozmístěte do mřížky.



Máte-li náhodně vybrat čtvrt', otočte libovolný žeton čtvrti ležící lícem dolů.

Je možné, že čtvrt' určená otočeným žetonem není pro danou akci vhodná. Např. hrdinové mají rozbit strážného v jedné náhodně určené čtvrti a ve čtvrti odpovídající žetonu jsou už všichni strážní *rozbití*, nebo se nohsled ve Strojovně plošin pokouší přesunout čtvrt', kterou přesunout nelze. V tom případě **obracejte po jednom další žetonu čtvrtí, dokud nenajdete čtvrt', která vhodná je.**

Průběh kola

Hra se hraje na **kola**. Každé z nich se skládá z 5 fází (viz *Pravidla hry, str. 10 nahoře*).

Fáze **Zahájení**, **Přístupová** a **Fáze hrdinů** se od základního režimu JPV liší jen v pár drobnostech. **Fáze Všehostroje** a **Ukončení kola** se liší podstatně a jsou vysvětleny se všemi detaily.

Rámeček „Komunikace mezi odbojáři“ (*Pravidla hry na str. 10*) se na režim S&K nevztahuje. Pokračujme fází Zahájení kola.

I. Zahájení kola

Proveďte fázi Zahájení kola dle pravidel JPV (viz *Pravidla hry, str. 10–12*). Rozdíly v tomto režimu jsou následující:

- ☠ Samotné karty městských událostí mají jinou strukturu. Přečtěte si rámeček **Karty městských událostí** na následující straně (namísto odpovídajícího rámečku na str. 10 *Pravidel hry*).
- ☠ Všehostroj v režimu S&K nedostává ani neutrácí **povelů**. Veškerá pravidla ohledně povelů ignorujte.

Připomínáme, že na začátku hry v režimu S&K míří **ukazatel pobouření** vždy na políčko „3 odbojáři“ v sekci úrovně pobouření 0.

II. Přístupová fáze

Proveďte Přístupovou fázi dle pravidel JPV (viz *Pravidla hry, str. 13*). Jediným rozdílem je, že v režimu S&K můžete vybrané karty přístupu položit lícem vzhůru, protože za Všehostroj nehraje nikdo, kdo by je mohl vidět.

Městské události

- 1** Bezpečnostní procedura. Vše-
hostroj vyšle do města posily...
pokud mu hrdinové včas ne-
zkříží plány!

Podmínka bezpečnostní procedury se kontroluje na konci kola, v kroku 1 fáze Ukončení kola (viz str. 26).

Je-li bezpečnostní procedura aktivována, přidejte 1 pomocného strážného do náhodně vybrané čtvrti (viz „Náhodně vybraná čtvrt“ na str. 20).

Hrdinové mohou zabránit aktivaci bezpečnostní procedury v závislosti na symbolech uvedených na kartě městské události:



A. **Symbol 1** konkrétní čtvrti. Bezpečnostní procedura se neaktivuje, pokud na konci kola v dané čtvrti stojí alespoň 1 hrdina.



B. **Symbole 2** čtvrti oddělených lomítkem. Bezpečnostní procedura se neaktivuje, pokud na konci kola v kterékoli z těchto čtvrtí stojí alespoň 1 hrdina.



C. **Symbole 2** příslibů. Bezpečnostní procedura se neaktivuje, pokud hrdinové na konci kola odhodí dohromady 2 přísliby (buď jeden hrdina 2, nebo dva hrdinové po 1 příslibu).



Příklad: Městská událost *Vytvoření sítě*: na konci kola se neaktivuje bezpečnostní procedura, pokud alespoň 1 hrdina stojí na Hlavním náměstí nebo ve Strojovné plošin. Pokud ani v jedné z těchto čtvrtí hrdina není, přidejte do náhodně vybrané čtvrti 1 pomocného strážného.

- 2** Průlom. Hrdinové nejen zkazili plány Všeostroje, ale jsou i o krůček blíže k revoluci!

Podmínka průlomu se také kontroluje na konci kola – fáze Ukončení kola, krok 2.

Pokud hrdinové úspěšně zabránili aktivaci bezpečnostní procedury **A SOUČASNĚ** splnili podmínku uvedenou před šipkou, získají výhodu uvedenou za šipkou.

Příklad: Bezpečnostní procedura karty *Vytvoření sítě* nebyla aktivována, protože na konci kola 1 hrdina stál na Hlavním náměstí. Nyní se mohou odbojáři kolektivně rozhodnout odhodit 2 přísliby. Pokud je odhodí, pobouření se zvýší o 1.

- 3** Podmínka *Velký plán nepostoupí o 1, pokud...* se kontroluje v kroku 3 fáze Ukončení kola.

Velký plán na konci kola postoupí o 1, pokud hrdinové nesplní podmínku uvedenou na kartě městské události.

Příklad: Dle podmínky této karty by hrdinové měli stát v propojených čtvrtích. Nestojí-li tak, Velký plán postoupí o 1.

- 4** Podpora. *Sympatizanti s odbojáři nabízejí pomoc.*

Některé karty městských události poskytují hrdinům dočasné výhody.

Příklad: V tomto kole mohou hrdinové své tahy provádět v libovolném pořadí bez ohledu na hodnotu iniciativy.

III. Fáze Všeostroje

Všehostroj provádí podobné akce jako v režimu JPV. Protože ho ale neovládá lidský hráč, průběh jeho tahu se velmi liší. Rozdíly jsou vysvětleny dále.

Popis fáze

Stejně jako v režimu JPV, Všehostroj provádí většinu svých akcí prostřednictvím svých nohsledů. V této fázi se budou nohsledi hýbat mezi čtvrtěmi na základě instrukcí na kartách pohybu nohsledů, a provádět své akce.

Proveďte následující kroky za každého ze 3 nohsledů, počínaje tím, jehož karta je nejvýše (obvykle to bývá Fantazmar):

- 1** Otočte horní kartu z balíčku **pohybových karet nohsledů** a položte ji na pole na levé straně akční karty daného nohsleda. *Pohybové karty nohsledů jsou popsány na další straně.*
- 2** Nohsled se **pohne** do čtvrti specifikované právě otočenou kartou. Postavte jeho figurku doprostřed desky dané čtvrti (stejně jako hrdiny). V jedné čtvrti může stát libovolný počet nohsledů i hrdinů.

- 3** Po pohybu provede nohsled **akci** ve čtvrti, do níž se pohnul, a tím ukončí svůj tah. Pokračujte k dalšímu nohsledovi. Pokud už svůj pohyb i akce provedli všichni tři, tato fáze končí (*podrobnosti na str. 24*).

Akce nohsledů

Nohsledi mohou provádět 3 různé akce: **zatčení občana, oprava strážného a speciální akce čtvrti.**

Každý nohsled má svoje **pořadí priorit akcí** uvedené na své akční kartě. Nohsled provede první možnou akci shora uvedenou na kartě a ukončí svůj tah.

Zatčení občana

Odstraňte jednoho odhaleného a pobouřeného občana z dané čtvrti. Jeho žeton položte lícem dolů k ostatním žetonům občanů poblíž ciferníku. Tento občan je **zatčený**.

☠ Je-li ve čtvrti více **odhalených a pobouřených občanů**, odstraňte toho s nejnižším číslem.

☠ Všechny stavy ctihodných občanů jsou popsány v rámečku **Identifikování, odhalení a zatčení ctihodní občané** (viz *Pravidla hry, str. 21*).

Karty pohybu nohsledů

Nohsled se pohne dle instrukcí na kartě *Stopování*, *Světová strana*, *Srdce města* či *Hlídka* a poté provede akci dle své priority akcí. Výjimkou je karta *Strážná hlídka*, kde namísto své obvyklé akce provede akci karty – umístění pomocného strážného.

Na rozdíl od režimu JPV není třeba platit za akce či pohyb nohsledů žádné žetony povelů. Všehostroj má vždy dost zdrojů na cokoli, co chce ve městě provést.

STOPOVÁNÍ

Nohsled se přemístí do čtvrti, kde stojí hrdina, který má na přehledové kartě stejný emblém jako na kartě stopování.



3 karty

SVĚTOVÁ STRANA

Nohsled se přemístí do sousedící čtvrti po spojici odpovídající šipce.

Pokud tím směrem žádná čtvrt' neleží, nohsled se vydá po nejbližší dostupné spojici po směru hodinových ručiček.

Pozor! Karty *světová strana* vždy pokládejte správně orientované – aby správná strana ilustrace mířila vzhůru.



4 karty



1 karta

HLÍDKA

Nohsled zůstane ve své aktuální čtvrti.



1 karta

SRDCE MĚSTA

Nohsled se přemístí na Hlavní náměstí.

STRÁŽNÁ HLÍDKA

Nohsled zůstane ve své aktuální čtvrti a **namísto jeho obvyklé akce** umístíte do čtvrti 1 pomocného strážného z banku.

☀ Pokud v této čtvrti nejsou žádná volná políčka pro strážného, umístíte pomocného strážného do náhodně vybrané čtvrti.

☀ Nohsled, který provádí pohyb dle této karty, neprovede žádnou jinou akci než umístění pomocného strážného, i kdyby mohl díky různým herním efektům provádět 2 či více akcí. Může však i nadále vyhodnocovat nařízení či provádět zadržení hrdinů.



1 karta

KARTY ÚDRŽBY jsou volitelné. Jejich vysvětlení naleznete v odstavci *Úroveň obtížnosti* (viz str. 28).

oprava strážného

Mechaničtí strážní jsou dalším prostředkem, pomocí něž Všehostroj čelí hrdinům. Hrdinové přišli na to, jak je rozbít (viz rámeček **Rozbití strážní** v *Pravidlech hry* na str. 14) a Všehostroj byl nucen naučit se je opravovat.

Postavte figurky všech rozbítých strážných na nohy. Nyní jsou funkční. Na rozdíl od režimu JPV nohsled *jednou* akcí opraví *všechny* strážné v dané čtvrti.

Všehostroj v režimu S&K nepřemísťuje strážné. To je jediný rozdíl ve funkci strážných mezi S&K a JPV.

Akce čtvrti

Tato akce závisí na tom, v které čtvrti se nohsled nachází. Přehled všech možných akcí čtvrtí následuje níže.

Velká citadela a Věž pořádku



V režimu S&K jsou akce obou těchto čtvrtí totožné. **Nohsledova akce se v těchto čtvrtích vyhodnocuje takto:** Pokud Všehostroj nemá aktuálně kartu nařízení „v ruce“, **vezměte jednu kartu nařízení z balíčku** a položte ji bez nahlížení lícem dolů vedle balíčku jako Všehostrojovu kartu „v ruce“. Pokud kartu nařízení „v ruce“ má, při této akci **nařízení vydá** (otočte kartu lícem vzhůru). V režimu S&K může Všehostroj mít „v ruce“ buď 1 kartu nařízení, nebo žádnou.

- Na kartu nařízení „v ruce“ Všeostroje nenahližejte, pokud vám to výslovně nepovolí nějaký efekt.
- V okamžiku vydání nařízení otočte kartu „v ruce“ Všeostroje lícem vzhůru. Začíná platit v okamžiku, kdy aktivní nohsled dokončí svůj tah.
- Karty nařízení ponechte v pořadí, v jakém vstoupily do hry.** Nikdy nemůže být současně vydáno více nařízení než 3. Pokud Všeostroj vydá čtvrté nařízení, vraťte kartu nejstaršího (nejdéle platícího) nařízení dospod dobíracího balíčku.
- Kdykoli hrdinové odhazují karty nařízení či ruší vydaná nařízení, danou kartu nařízení vyřadte ze hry. Pokud balíček karet nařízení dojde, protože všechny karty jsou odhozené, či vydané, akce těchto dvou čtvrtí již není dostupná a nohsled budou místo ní provádět nejbližší další akci v pořadí priority. Balíček karet nařízení se během hry nemíchá.

Karty nařízení s časováním „jednou za kolo“ vyhodnotte za prvního nohsleda, u něž je to možné. Není vyloučeno, že za jediný nohsledův tah vyhodnotíte 2 nebo 3 karty nařízení,

Strojovna plošin



Všeostroj vymění 2 náhodně vybrané čtvrtě.

V režimu S&K je *výměna* jinou formou *přesunu čtvrtě*. Mohou ji provádět pouze nohsledi ve Strojovně plošin. Pravidla přesunu čtvrti pro hrdiny zůstávají v platnosti dle režimu JPV.

- Vyměnit navzájem lze pouze čtvrti s alespoň jednou volnou stranou. Otáčejte žetony čtvrtí, dokud nenajdete dvě, které výměnu připouštějí (viz „*Náhodně vybraná čtvrt'*“ na str. 20).
- Opatrně vyměňte desky 2 takto určených čtvrtí se vším, co na nich leží. Pokud byla jedna deska otočena vodorovně a druhá svisle, po výměně je patřičně natočte.

Kterákoli malá čtvrt'

Ukazatel pokroku postoupí o 1 úroveň pobouření proti směru hodinových ručiček (viz „*Postup ukazatele pokroku*“ na této straně).

- Jak bylo uvedeno, ve hře je 5 malých čtvrtí: Umělecká, Obchodnická, Průmyslová, Vědecká a Sametová.

Hlavní náměstí



Ukazatel pokroku postoupí o 1 úroveň pobouření proti směru hodinových ručiček za každého občana zde minus počet strážných zde.

- Příklad:** Na Hlavním náměstí je 5 občanů a 2 strážní. To znamená, že ukazatel pokroku postoupí o 3 úrovně pobouření proti směru hodinových ručiček ($5 - 2 = 3$).
- Je-li na Hlavním náměstí stejný či vyšší počet strážných než ctihodných občanů, Nohsled akci čtvrti neprovede a pokusí se provést nejbližší další akci dle pořadí priorit.
- Rozbití strážní** se jako obvykle nepočítají.

Akce nohsledů – speciální pravidla

- Nemůže-li nohsled provést žádnou akci**, provede Bezpečnostní proceduru a nasadí pomocného strážného do náhodně určené čtvrti. To nijak neovlivňuje bezpečnostní proceduru na kartě městské události a její vyhodnocení na konci kola.
- Nohsledi ve čtvrtích se žetonem zátahu provádějí 2 různé akce namísto 1.** Žeton zátahu položte do čtvrti, v níž proběhla úspěšná vzpoura. Žeton zátahu vraťte do banku, jakmile ve čtvrti nezbyvají žádní *pobouření* občané.
- Akce nohsledů probíhají bez ohledu na přítomnost či počet hrdinů v dané čtvrti.



Lex Hecaté téměř pokaždé provádí akci čtvrti. Jiné akce provede pouze v případě, že je vydáno nařízení *Optimalizace*, nebo když je ve čtvrti se žetonem zátahu, nebo když akci čtvrti provést nemůže.

Postup ukazatele pokroku

Během přípravy hry jste na sekci pobouření úrovně 0 postavili ukazatel pokroku.

Během hry postupuje ukazatel po jednotlivých úrovních proti směru hodinových ručiček – z úrovně 0 na celoměstskou vzpouru, z ní na úroveň 5, z úrovně 5 na úroveň 4 a tak dále. Postupuje po celých úrovních (nikoli po jednotlivých políčkách stupnice pobouření, která jsou v jedné úrovni 3).

Ukazatel Velkého plánu i ukazatel pobouření postupují po směru hodinových ručiček, zatímco ukazatel pokroku proti směru.



Fantazmar ukončil svůj tah. Nyní za Rozsudkátora otočíte kartu pohybu Světová strana a přemístíte jeho figurku „nahoru“ do Průmyslové čtvrti, jak je naznačeno. Nejprve se uplatní nařízení *Zabavení* na nimroda Cooluma v téže čtvrti, což hráče za nimroda donutí odhodit 2 přísliby.

Dále Rozsudkátor provede akci. Jeho priorita je: Zatčení, oprava, akce čtvrti. Pobouření je na úrovni 1, takže zde žádní pobouření občané nejsou (pobouření jsou zatím pouze umělci (1), pouze ty lze zatýkat), proveďte tedy druhou akci dle jeho seznamu priorit – oprava rozbitého strážného. Tím končí Rozsudkátorův tah a na řadě je Lex Hecaté.

Kdykoli se ukazatel pokroku a ukazatel pobouření potkají na téže úrovni pobouření, vraťte ukazatel pokroku na úroveň 0 a Velký plán postoupí o 1. Je lhostejné, zda k tomu došlo pohybem ukazatele pokroku, nebo pobouření.

- Ukazatel pokroku postupuje proti směru hodinových ručiček, když nohsledí provádějí akci na Hlavním náměstí či v malých čtvrtích, nebo když je hrdina *zadržen* Fantazmarem.
- Pokud ukazatel pokroku dosáhne aktuální úrovně pobouření a měl by se posunovat ještě dál, vraťte jej na úroveň 0 (včetně postupu Velkého plánu o 1) a pokračujte v postupu ukazatelem pokroku proti směru hodinových ručiček. Samotná úroveň 0 se jako krok nepočítá.

Lex Hecaté provádí akci čtvrti na Hlavním náměstí. Tam stojí 2 funkční strážní (třetí je *rozbitý*) a 4 občané. $4 - 2 = 2$. Ukazatel pokroku postoupí o 2 úrovně pobouření proti směru hod. ruč.



Je-li úroveň pobouření vysoká a nohsled provede akci čtvrti na Hlavním náměstí či Fantazmar zadrží hrdinu, může dojít k postupu Velkého plánu o několik polí!

Konec fáze Všeostroje

Jakmile se Fantazmar, Rozsudkátor i Lex Hecaté pohnou a provedou své akce, fáze Všeostroje končí.

Odhodte 3 karty pohybu nohsledů ležící na jejich akčních kartách. **Zkontrolujte zbývající balíček karet pohybu nohsledů.** Zbývají-li v něm méně než 3 karty, všechny karty pohybu nohsledů zamíchejte (včetně těch zbývajících) a utvořte nový dobírací balíček.

Odhozené karty pohybu nohsledů můžete kdykoli procházet. Můžete je dokonce na stole udržovat setříděné dle typů. Čím více karet pohybu je odhozených, tím předvídatelnější jsou další pohyby nohsledů. Využijte toho v kolech, kdy můžete pohyb nohsledů odhadnout přesně!

IV. Fáze hrdinů

Přečtěte si celou sekci **Fáze hrdinů** v hlavních pravidlech hry (viz *Pravidla hry*, str. 19–25), mějte však na paměti, že pravidla *zadržení* jsou v režimu S&K odlišná a v tomto režimu se navíc nevyskytují *identifikovaní* občané (vždy jsou hned *odhaleni*). Poté si přečtěte všechny rozdíly režimu S&K uvedené dále.

1. Drobné rozdíly

- Na začátku tahu odbojář neotáčí zvolenou **kartu přístupu** svého hrdiny (*Pravidla hry*, str. 19) – v režimu S&K leží lícem vzhůru.

Všechna pravidla o udržování plánů hrdinů v tajnosti před Všeostrojem pochopitelně platí jen v základním režimu JPV.

☀ **Speciální akce Velké citadely** **A**: Jak již víte, „v ruce“ Všehostroje může být jen 1 karta nařízení, takže si nikdy nebudete vybírat, kterou kartu odhodit (*Pravidla hry, str. 25*).

2. Identifikovaný → ihned odhalený

Kdykoli je v režimu S&K některý občan *identifikován*, je okamžitě *odhalen*. To je jeden z nejdůležitějších rozdílů mezi těmito dvěma režimy hry.

Nohsledi mohou zatýkat pouze občany *odhalené* a *pobouřené*, takže k zatčením dochází v režimu S&K mnohem častěji. Současně mějte na paměti, že *odhalení* a *pobouření* občane poskytuje hrdinům na začátku kola 2 přísliby namísto 1, takže hrdinové v průběhu hry v tomto režimu pravděpodobně přijdou k více příslibům. Zrádci jsou ještě škodlivější než v režimu JPV, protože v případě jejich *identifikace* (a tím okamžitého *odhalení*) přísliby poskytovat přestanou.

Všechny efekty týkající se *identifikovaných* občanů se v režimu S&K uplatňují i na *odhalené* občany.

3. Rozdíly akce vyhlášení vzpoury

- ☀ Všehostroj v případě **neúspěšné vzpoury** vždy zatkne všechny *pobouřené* občany v dané čtvrti (*Pravidla hry, str. 23*).
- ☀ Po úspěšné vzpouře umístíte do čtvrti **žeton vzpoury** i **žeton zátahu** (*podrobnosti viz str. 23 této brožury*). Žetony zátahu se v režimu S&K používají zcela jinak.
- ☀ **Hrajete-li s misí, můžete vyhlásit vzpouru pouze v případě, že máte k dispozici žeton vzpoury.** Nicméně celoměstská vzpoura (tj. poslední červené políčko stupnice pobouření) se nadále počítá jako 1 úspěšná vzpoura a žeton nevyžaduje.

4. Zadržení

Pravidla zadržení jsou v režimu S&K zcela jiná.

Když hrdina ukončí pohyb ve čtvrti s nohsledem, je automaticky zadržen. Efekty zadržení se pro každého nohsleda liší – viz následující rámeček.

Na rozdíl od základní hry JPV může v režimu S&K na jednoho *zadrženého* hrdinu v témže kole působit více výsledků zadržení – např. ukončí-li hrdina pohyb ve čtvrti s 2 nohsledy.

Výsledky zadržení



FANTAZMAR

Jde o vyšší cíl. Ukazatel pokroku postupuje o 3 úrovně pobouření proti směru hodinových ručiček. Tah *zadrženého* hrdiny poté pokračuje dál.



ROZSUDKÁTOR

Trest „**ŽÁDNÉ PŘÍSLIBY!**“ Hráč za *zadrženého* hrdinu odhodí všechny hrdinovy přísliby. Jeho tah končí.



LEX HECATÉ

Trest „**ŽÁDNÝ PŘÍSTUP!**“ Hráč za *zadrženého* hrdinu odloží svou zvolenou kartu přístupu k ciferníku jako odepřenou. Jeho tah končí.

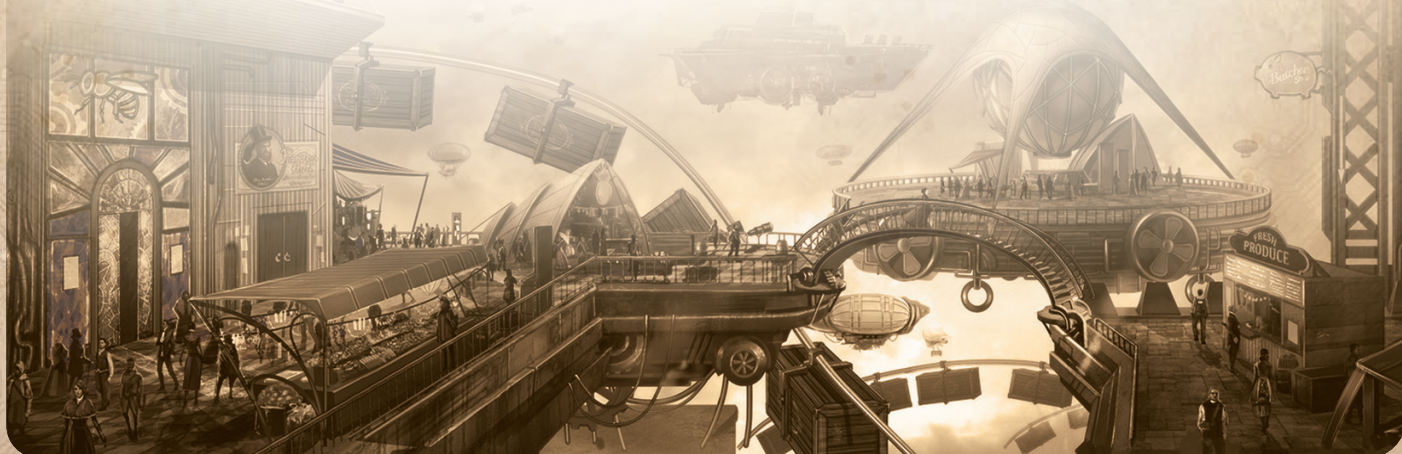


BĚHEM POHYBU HRDINY

Trest „**ŽÁDNÝ PŘÍSTUP!**“ se uplatňuje i ve chvíli, kdy je hrdina *zadržen* během pohybu (padl mu tento symbol na kostce úniku). Jeho tah také končí.

V režimu S&K nohsled vždy automaticky organizuje zátah ve čtvrti, kde stojí (pokud neměl kartu pohybu *Údržba* nebo pokud není *deaktivovaný*).

Příklad: Je-li herečka Veiga *zadržena* nohsledem, považuje se to za zadržení během zátahu a provede se její speciální schopnost: pobouření se zvýší o 2, byla-li *zadržena* Lex Hecaté a/nebo Rozsudkátorem. Byla-li *zadržena* Fantazmarem, získá 2 přísliby (postup ukazatele pokroku je součástí postupu Velkého plánu).



V. Ukončení kola

Fáze Ukončení kola je na kartách či v pravidlech často označována prostě „na konci kola“. Následuje přesný popis fáze.

Proveďte následující kroky v tomto pevně daném pořadí:

KROK 1. Městská událost: Bezpečnostní procedura

V případě, že jste jako odbojáři nedokázali zabránit provedení bezpečnostní procedury, teď se provede – umístěte 1 nového pomocného strážného do náhodně vybrané čtvrti (viz rámeček „Pomocní strážní“ níže na této straně).

KROK 2. Městská událost: Průlom

Pokud jste zabránili provedení bezpečnostní procedury **A SOUČASNĚ** splnili podmínku dle sekce *průlom*, získáte výhodu uvedenou za šipkou.

Bezpečnostní procedura je někdy aktivována i herními efekty ne-souvisejícími s kartami městských událostí, např. nohsledem, jež nemůže provést žádnou akci. Průlom můžete vyhodnotit i poté.

KROK 3. Městská událost: Zvýšení stavu Velkého plánu

Každá karta městské události má podmínku „Velký plán nestoupí o 1, pokud...“. Zkontrolujte splnění této podmínky. Pokud

jste ji nesplnili, Velký plán se zvýší o 1. Někdy podmínka ukládá odbojářům něco provést během této fáze.

STEP 4. Hra s misemi: Splnění úkolů

Úkoly misí se kontrolují a lze je splnit **pouze v tomto kroku** (viz „Mise“ na následujících stranách). Je možné splnit úkoly dvou misí v téže kole, ale je to extrémně obtížné.

ZAHAJTE DALŠÍ KOLO!

Konec hry

Podmínky vítězství pro odbojáře ani pro Všehostroj se nemění (viz *Pravidla hry*, str. 26).

Při hře s misí však odbojáři nemohou vyhlášovat vzpoury, dokud nesplní úkoly některých karet misí – viz „Vzpoury a vítězství odbojářů při hře s misemi“ na str. 28.

Revoluci vstříc!

Je-li to vaše první hra v režimu S&K, přestaňte číst a pusťte se do hry!

Další strany popisují hlavně mise. *Poznámka:* Na str. 28–29 najdete vysvětlení karet nařízení a volbu úrovně obtížnosti.

Pomocní strážní

V režimu S&K se strážní nepohybují ze čtvrti do čtvrti jako v režimu JPV. Všehostroj má ale v ruce jiný trumf – zrychlené výroby mechanických strážných, schopné dodávat nové strážné do města během hry. Naštěstí pro hrdiny však toho tito nakvap vyrobení strážní moc nevydrží a nelze je opravit, jakmile jsou *rozbití*.

Pomocní strážní jsou do města přidáváni v důsledku efektu karty pohybu nohsleda *Strážná hlídka* (do čtvrti, kde nohsled stojí), nebo když se provádí *Bezpečnostní procedura* (do náhodně vybrané čtvrti).

Pomocní strážní se pro všechny účely počítají jako běžní strážní. Máte-li si vybrat strážného a není uvedeno, který typ to má být, je volba mezi běžným a pomocným na vás.

Pomocní strážní se od běžných strážných liší ve 3 věcech:

- ☀ K rozbití pomocného strážného stačí o 1 příslib méně. Považujte libovolný výsledek na kostce napadení za výsledek o 1 minci nižší. Symbol štítu zůstává nezdařen.
- ☀ *Rozbité* pomocné strážné ihned vraťte do banku. Neleží na herním plánu, nezabírají políčko strážného a nelze je opravit.

☀ Máte-li umístit pomocného strážného a v banku již žádný není, posuňte ukazatel pokroku o 1 úroveň pobouření proti směru hodinových ručiček. To se netýká situace, kdy v banku pomocní strážní stále jsou, ale máte jednoho umístit do čtvrti, kde již není volné políčko na strážného – v tom případě umístěte pomocného strážného do náhodně vybrané čtvrti (viz str. 20).



Strojačka Sylvia napadá strážného. Příslušný hráč zaplatí 2 přísliby a hodí kostkou napadení. Padne symbol 3 mincí. To znamená, že Sylvia pomocného strážného skutečně *rozbila* – figurku strážného nepokládá na bok, nýbrž vraťte do banku.

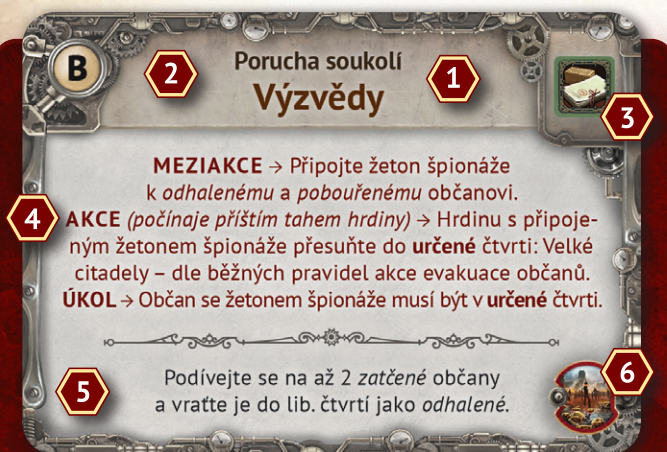
Mise

Hlavní principy

Režim S&K je navržen pro hru s misemi. Můžete ale hrát i bez nich, pokud chcete (což doporučujeme ve vaší první partii).

Každé misi přísluší 3 karty. Každou sadu 3 karet poznáte dle totožné ilustrace na rubu a dle stejného titulu v horní části karty na líci. Tři karty každé sady jsou označeny **A**, **B** a **C**.

Během přípravy hry (krok 8) si vyberte jednu misi / sadu karet. Vyhledejte všechny potřebné žetony a proveďte další uvedené kroky přípravy. Poté si **přečtěte všechny 3 karty mise** – jejich úkoly a odměny mohou ovlivnit vaši strategii na celou hru. Poté **odložte kartu C stranou** – dokud nesplníte úkoly uvedené na kartách **A** a **B**, je karta **C** nedostupná.



Karta mise

1. Název celé mise a název této karty. V této příručce naleznete doprovodný text podle názvu mise (viz str. 30–32).

2. Pořadí karet. Karty mise **A** a **B** vstupují do hry současně hned během přípravy hry. Karta **C** vstupuje do hry teprve poté, co splníte úkoly karet **A** i **B**.

3. Žetony mise. Mohou být využity jak během úkolu, tak během vyhodnocování odměny. Žetony hrdinů tu nikdy uvedeny nejsou, ale používají se ve všech misích (i když ne nutně na všech kartách mise).

4. Úkol mise (text nad dělicí čarou). Klíčové pojmy „Meziakce“, „Úkol“ apod. jsou vysvětleny dále.

5. Odměna mise (text pod dělicí čarou). Toto hrdinové získají jako odměnu na konci kola, během něž se podařilo splnit úkol mise.

6. Žeton vzpoury. Jakmile splníte úkol karty mise, obdržíte jako odměnu 1 žeton vzpoury a s ním možnost vyhlásit 1 vzpouru.

Žetony hrdinů a žetony mise

Každá karta mise uvádí, které **žetony mise** se mají použít. **Žetony hrdinů** se používají v každé misi (vždy v rámci 1 či 2 karet dané sady).

☛ **Když karta mise vstupuje do hry,** patřičné žetony mise umístěte na danou kartu či rozmístěte ve městě tak, jak je na kartě uvedeno. Podobně i žetony hrdinů budete pokládat na kartu či umísťovat někam do města.

☛ **Žetony mise** – při provádění **meziakcí** (viz „Úkol mise“) budete **pokládat** uvedené žetony mise do čtvrti, **kde stojí váš hrdina**, nebo je z **této** čtvrti **sbírat**. Někdy se žetony mise používají i během vyhodnocování odměn.

☛ **Žetony hrdinů** – tyto žetony budete pokládat či sbírat podobně jako žetony mise. Hrdina *nesmí* nijak nakládat se žetony jiných hrdinů (jedinou výjimkou je mise *Vůdce rebelie*).

☛ Některé mise obsahují instrukce, že máte žeton **připojit** k ctihodnému občanovi či ke strážnému (během přípravy mise či jako součást meziakce). Položte žeton pod daný prvek, na něj, či vedle něj dle toho, co vám bude připadat nepříjemnější.

Úkol mise

Úkol mise je na kartě vždy vysvětlen nad dělicí čarou. Text často používá klíčové pojmy. Jednotlivé mise často používají jen některé z pojmů.

Příprava – tyto kroky proveďte, když karta mise vstoupí do hry: Karta mise **A** a **B** – během kroku 8 přípravy hry (viz str. 18). V případě karty **C** – na konci kola, v němž byly splněny úkoly karet **A** i **B** (lhostejno, která z nich byla splněna dřív).

Dlouhodobé – toto je speciální pravidlo, které platí, dokud není úkol mise splněn.

Meziakce – činnost, kterou hrdina *může* provést na konci pohybu. Připomínáme, že pohyb hrdiny vždy končí ve čtvrti odpovídající kartě přístupu, kterou dotýčný odbojář hrdinovi pro toto kolo vybral.

☛ **Meziakci** může hrdina provést pouze po ukončení pohybu a před provedením libovolných akcí dle obvyklých pravidel.

☛ I v případě, že je hrdina *zadržen* (dokonce i tehdy, když byl jeho tah ukončen v důsledku zadržení), může provést **meziakci** poté, co vyhodnotil trest za zadržení, není-li uvedeno jinak.

☛ **Hrdina může ve svém tahu provést pouze 1 meziakci.** Nemůže provést 2 meziakce za jeden tah, a to ani meziakce různých karet mise.

Hrdina může jako meziakci sebrat svůj žeton hrdiny umístěný během předchozí meziakce. To se může například hodit, pokud jste žeton hrdiny položili omylem do čtvrti, v níž úkol mise nelze splnit.

Akce – na rozdíl od meziakce musí hrdina k provedení této činnosti využít svou 1 akci za tah. Není-li uvedeno jinak a jedná-li se o standardní akci, provádí se v souladu s běžnými pravidly (placení příslibů, hod kostkou napadení v případě napadení strážného atd.).



Efekt odměny mise musíte vyhodnotit celý ihned po splnění úkolu mise (rozmístění žetonů atd.), nelze jej odložit na později, až se vám to bude hodit.

Vzpoury a vítězství odbojářů při hře s misem

Na začátku hry hrdinové nemohou vyhlásovat vzpoury. Za každou splněnou kartu mise získáte 1 žeton vzpoury, který vám umožní vyhlásit jednu vzpouru.

Bylo-li vyhlášení vzpoury úspěšné, položte do dané čtvrti žeton vzpoury – pomocí tohoto žetonu nemůžete vyhlásit další vzpouru. Pokud však vyhlášení vzpoury selhalo, žeton vám zůstává a můžete jej v budoucnu využít k vyhlášení další vzpoury.

Chcete-li ve hře zvítězit, musíte buď splnit úkoly všech 3 karet mise a vyhlásit 3 úspěšné vzpoury, *nebo* splnit úkoly karet **A** a **B**, vyhlásit 2 úspěšné vzpoury a zvýšit úroveň pobouření na nejvyšší možnou hodnotu, celoměstskou vzpourou.

Úrovně obtížnosti a varianty hry

První partie

Ve vaší první partii silně doporučujeme hrát bez mise, obzvláště pokud jste předtím nehráli režim JPV. V tom případě jsou vám všechny 3 žetony vzpoury k dispozici od začátku. Také doporučujeme zvolit si obtížnost Vstupní či Nízká.

Úrovně obtížnosti

Standardní úrovně obtížnosti

	Vstupní	Benefity 1, 2, 3	Velký plán na I
Nízká		Benefity 1, 2	Velký plán na I
Střední		Benefity 1, 2	Velký plán na III
Vysoká		Benefit 1	Velký plán na I
Fakt vysoká		Žádné benefity	Velký plán na I
Šílená		Žádné benefity	Velký plán na II či III

Benefit 1. Stav Velkého plánu se po každé úspěšné vzpouře sníží o 1.

Benefit 2. Během přípravy hry zamíchejte do balíčku karet pohybu nohsledů 3 karty údržby. Pokud při vyhodnocování nohsleda otočíte kartu údržby, nohsled zůstane v téže čtvrti, neprovádí žádné akce, nevyhodnocuje efekty nařízení a nezadržuje hrdiny. Zkrátka nedělá nic. Ovšem pořád ve čtvrti zaclání a počítá se na některé efekty (například jako strážný, platí-li nařízení *Stín*).



Karty údržby

Nimrod Coolum ukončil pohyb v Průmyslové čtvrti, kde ho zadržela Lex Hecaté. Vlivem jejího efektu při zadržení byl hráč za Cooluma nucen odhodit kartu přístupu do Průmyslové čtvrti jako odepřenou a ukončit svůj tah. I přesto však může provést meziakci. Umístí svůj žeton hrdiny do Průmyslové čtvrti.

V ní už leží žeton Veigy. Hrdinové jsou o krok blíže dokončení úkolu karty mise „Deaktivací past“!

Leží v ní i žeton aktivace nohsleda – Rozsudkátora (je nutný pro kartu mise „Poznej jejich slabiny“), ale Coolum nemůže v jednom tahu provést další meziakci.

Úkol – toto klíčové slovo najdete na každé kartě mise. Popisuje se zde podmínka, kterou musejí odbojáři splnit, aby mohli tuto kartu mise prohlásit za splněnou (a odhodit a získat za ni žeton vzpoury).

☛ Ačkoli úkol mise splníte většinou v průběhu kola, jeho splnění se kontroluje **pouze** během fáze Ukončení kola, krok 4 (viz str. 26).

☛ **Jakmile je úkol uvedený na kartě mise splněn**, odbojáři obdrží 1 žeton vzpoury a získají odměnu popsanou na kartě mise. Žetony hrdinů vraťte na patřičné karty hrdinů a žetony mise vyřadte ze hry (vraťte do krabice), nejsou-li zmíněny i v sekci odměna na kartě mise, nebo nejsou-li nutné pro další kartu mise.

☛ **Určená čtvrt** je vždy specifikována v popisu úkolu.

Odměna mise

Odměny mise jsou popsány pod dělicí čarou. Efekt popsaný v této sekci proveďte na konci kola, v němž byl úkol mise splněn.

Odměny mohou mít okamžitý efekt nebo (častěji) efekt, který trvá do konce hry či do provedení jistých akcí. Žetony mise odhozené při vyhodnocení odměny mise můžete zpravidla vyřadit ze hry.

Benefit 3. Karta pohybu nohsleda *Strážná hlídka* platí jako běžná karta *Hlídka*. Jinými slovy nohsled nepřidá do své čtvrti pomocného strážného a namísto toho provede svou akci dle pořadí priorit.

Velký plán. Během přípravy hry natočte ukazatel Velkého plánu na pole I, II nebo III dle tabulky výše.

Přizpůsobení obtížnosti

Po několika partiích si možná budete chtít přizpůsobit standardní úroveň obtížnosti dle svých vlastních preferencí. **Můžete využít kterékoli benefity výše a nastavit Velký plán na začátku na pole I, II nebo III,** jak je ctěná libost. Můžete například použít pouze benefit 2 či zkombinovat benefity 1 a 3. Je to na vás!

Je také možné použít **těžší verzi benefitu 2.** Když bude míchat balíček karet pohybu nohsledů, vyřadte všechny již využitě karty *údržby* ze hry (takže se každá využije jen jednou za partii), **NEBO** míchejte do balíčku vždy o 1 z těchto karet méně.

Náhodný výběr misí

Základní hra *V zajetí Všeostroje* nabízí 4 sady karet misí. Až je všechny odehrajete, můžete si třeba zkombinovat karty misí z různých sad, abyste zvýšili pestrost.

Vyberte si karty náhodně nebo dle svých preferencí. V obou případech však hrajte s jednou kartou každého písmene: karta **A**, karta **B** a karta **C**. Nadále platí, že karta **C** vstupuje do hry teprve poté, co splníte úkoly obou karet **A** i **B**.

Příručka sólového a kooperativního režimu

Nařízení

Obecná pravidla

- ☛ V režimu S&K nohsledi nespotebouvají akce, když uplatňují efekt nařízení. Efekty nařízení se uplatní automaticky, jsou-li splněny podmínky.
- ☛ Efekt nařízení s časováním „**Jednou za kolo**“ uplatní první nohsled, na něž se podmínka vztahuje. Jedná se o nařízení *Zabavení*, *Optimalizace* a *Přesídlení*. Je možné, že jeden nohsled uplatní takových nařízení za svůj tah několik, nebo naopak že je během Fáze Všeostroje neuplatní žádný. Pozor – nohsled, který jako svou kartu pohybu má kartu *Údržba*, nemůže během tahu uplatnit žádný efekt nařízení.
- ☛ Efekty nařízení s časováním „**Na konci kola**“ jsou provedeny v úplném závěru fáze Ukončení kola, teprve po vyhodnocení kroku 4 (splnění misí). Jedná se o nařízení *Poplatek* a *Umrvnění*.
- ☛ Nařízení *Poplatek* a *Mechanizace* žádná další vysvětlení nepotřebují. Nařízení *Stín* a *Posily* zůstávají stejná jako v režimu JPV. Jejich bližší vysvětlení najdete na předchozích stranách této příručky (viz str. 6).

Karty nařízení

Zabavení

Efekt nařízení *Zabavení* použije v každém kole chronologicky první nohsled, který se přesune do čtvrti obsahující hrdiny. Tento hrdina musí odhodit 2 přísliby, nebo 1, pokud má pouze 1. Pokud nemá příslib žádný, nařízení se nepočítá jako využitě a může jej využít další nohsled.



- ☛ Pokud ve čtvrti stojí více hrdinů a každý z nich má alespoň 1 příslib, je terčem efektu hrdina s nejnižším číslem iniciativy.
- ☛ Když se nohsled pohybuje dle karty *Hlídka* či *Strážná hlídka* a tím pádem zůstává v téže čtvrti, považuje se to i přesto za pohyb (tzv. „nulový pohyb“). Tudíž nohsled může použít efekt nařízení *Zabavení* na hrdinu ve čtvrti, kde zůstal stát.
- ☛ Efekt nařízení *Zabavení* neplatí ve chvílích, když hrdina dorazí do čtvrti s nohsledem.



Optimalizace

V každém kole využije efekt nařízení *Optimalizace* chronologicky první nohsled, který může provést 2 různé akce namísto 1. Nohsled tyto akce provede jednu po druhé v pořadí dle svých priorit akcí. Ve čtvrti se žetonem zátahu může nohsled provést všechny 3 možné akce (oprava strážných, zatčení občana i akci čtvrtě).

- ☛ Nohsled nikdy neprovede tutéž akci dvakrát za tah.

Umrvnění

Na konci každého kola, kdy 2 nebo všichni 3 nohsledi jsou v malých čtvrtích, se pobouření snižuje o 1. To platí i ve chvíli, kdy jsou nohsledi v téže malé čtvrti.

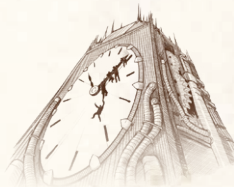
- ☛ Na rozdíl od režimu JPV pobouření **může** efektem *Umrvnění* klesnout na nižší úroveň. Nicméně stále platí, že jakmile dosáhne nejvyššího políčka „celoměstská vzpoura“, klesat po zbytek hry nesmí.

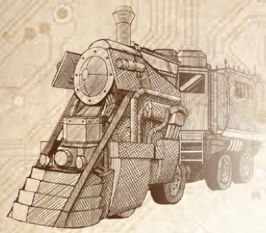


Provokace

Pokaždé když pobouření stoupne na úroveň 2, 3, 4 nebo 5, Velký plán okamžitě postoupí o 1. Tento efekt se za normálních okolností uplatní čtyřikrát za hru, ale platí-li současně nařízení *Umrvnění*, může úroveň pobouření klesat a zase stoupat, což by vedlo k několika zvýšením Velkého plánu navíc.

- ☛ Dobře časovaná akce Hlavního náměstí může zvýšit pobouření o 2 úrovně (*příklad*: 1 strážný, 5 občanů a hodnota pobouření je na nejvyšším políčku úrovně). V tom případě Velký plán postoupí jen jednou.
- ☛ Všechny efekty „*průlom*“ městských událostí jsou povinné, včetně zvýšení úrovně pobouření. Pokud splníte podmínku *průlomu*, nemůžete odmítnout zvýšení pobouření. Totéž platí pro hereččinu schopnost.





Přesídlení

V každém kole provede efekt nařízení **Přesídlení** první nohsled, který může. Poté co nohsled provedl svou akci (nebo více akcí, je-li ve čtvrti se žetonem vzpoury a/nebo platí nařízení **Optimalizace**), zkontrolujte, zda v téže čtvrti je alespoň 1 *odhalený a pobouřený* občan.

Pokud v ní je alespoň 1 takový občan, vezměte jeden takový žeton (v případě, že je jich ve čtvrti víc, vezměte ten s nejnižším číslem). Poté náhodně vyberte jinou čtvrt (pomocí žetonů čtvrti) s jedním neidentifikovaným občanem (jehož žeton leží lícem dolů), na jeho líc se nedívejte. Tyto 2 žetony následně promíchejte a vraťte je jako neidentifikované na původní 2 místa, odkud jste oba žetony vzali.

Mise

Obecná pravidla

Doporučujeme jako první hrát misi **I. Poznej svého nepřítele a poté pokračovat v pořadí II, III, IV.** Čím vyšší číslo, tím vyšší obtížnost mise.

Následují bližší vysvětlení případů, v nichž mohou vyvstat otázky.

A Poznej svého nepřítele
Deaktivační past

MEZIAKCE → Položte svůj žeton hrdiny do lib. malé čtvrti (prvním položením se stává **určenou** čtvrtí).

ÚKOL → Všechny žetony hrdinů musejí být v téže malé čtvrti.

Vezměte si žetony hrdinů a položte do určené čtvrti žeton léčky. Když sem vstoupí nohsled, odhodte žeton léčky a nohsleda **deaktivujte** do konce příštího kola.

Mise Deaktivační past podrobněji

Vůbec první karta mise, kterou ve hře potkáte, je **Deaktivační past** (karta A mise **I. Poznej svého nepřítele**). V tomto rámečku následuje její velmi podrobné vysvětlení, abyste správně pochopili způsob, jakým jsou mise v této hře zadávány.

Mise začíná. Žeton léčky položte na pravý horní roh této karty. Žetony hrdinů leží na kartách hrdinů, jako obvykle. Karta neobsahuje žádné speciální instrukce přípravy mise. Karta mise je tedy nyní ve hře.

Meziakce. Jak je uvedeno v popisu meziakce, určenou čtvrtí je libovolná malá čtvrt. Protože není specifikována nijak přesně, mohou si hrdinové vybrat libovolnou z 5 malých čtvrtí.

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

mindok.cz
/hry.mindok
/hrymindok




© CrowD Games, 2022–2024. © Moroz Dev Studio, 2022–2024. Všechna práva vyhrazena. Žádnou část tohoto produktu není povoleno reprodukovat bez výslovného svolení. City of the Great Machine, jeho logo a logo CrowD Games jsou registrované ochranné známky CrowD Games. Skutečné herní komponenty se mohou od vyobrazení lišit. Jakákoliv podobnost se skutečnými organizacemi či osobami, živými či mrtvými, je čistě náhodná.

E-mail: contact@crowdgames.us.
Website: www.crowdgames.us.

Meziakci může hrdina provést poté, co na konci svého pohybu stojí v určené čtvrti (v souladu se svou vybranou kartou přístupu pro dané kolo, jako obvykle). Když během mise **Deaktivační past** libovolný hrdina ukončí pohyb v kterékoliv malé čtvrti, **může** provést meziakci – vzít svůj žeton hrdiny ze své karty hrdiny a položit jej do čtvrti, v níž jeho figurka stojí. Za to neplatí žádné přísliby. Poté může hrdina provést 1 akci dle obvyklých pravidel hry.

První hrdina, který takto umístí žeton hrdiny, určí čtvrt pro danou misi. Poté musejí zbývající 2 hrdinové také provést meziakce, aby své žetony hrdiny položili do téže čtvrti. Mohou tak učinit v témže kole, ale většinou to trvá alespoň 3 kola, protože by nebylo moudré dělit přísliby od občanů jediné čtvrti mezi 3 hrdiny, o nebezpečí hromadného **zadržení** nemluvě.

Úkol. Úkol této karty se považuje za splněný na konci kola (fáze Ukončení kola, krok 4), v němž všechny tři žetony hrdinů poprvé leží v téže určené čtvrti.

Odměna. Dle popisu odměny (pod dělicí čarou na kartě) si máte žetony hrdinů vzít zpět do své zásoby a do určené čtvrti namísto nich položit žeton léčky. U misi využívajících žetony hrdinů si tyto žetony po splnění úkolu vždy budete brát zpět, není-li uvedeno jinak. Protože není uvedeno žádné jiné časování, musíte žeton léčky umístit ihned. Nakonec si vezměte 1 žeton vzpoury, díky kterému můžete v pozdějším průběhu partie vyhlásit 1 vzpuru (žeton vzpoury získáte za splnění úkolu úplně KAŽDÉ karty mise, což není zmíněno v textu karet, jen připomenuto symbolem žetonu vpravo dole).

Když do čtvrti se žetonem léčky poprvé dorazí nohsled, přesuňte žeton léčky zpět do banku a nohsleda **deaktivujte** – to je speciální klíčový pojem blíže popsáný na následující straně mezi podrobnostmi mise I.

Poznej svého nepřítele



Mise I – Poznej svého nepřítele

Občané města si zvykli nahlížet na nohsledy jako na vtělení neomylného Všeostroje a věřit, že jsou neporazitelní. Ale to je mýlka! Než se stali napůl mechanickými... bytostmi, nebyli nohsledi ničím víc než obyčejnými lidmi. Ba co víc, i jejich implantáty stvořili obyčejní nedokonalí dělníci v pečlivě střežených továrnách.

Poznejte tajemství implantátů od hlavního inženýra, který je zkonstruoval. Zjistěte, co byli nohsledi dříve zač. Obráťte tyto znalosti proti nim a dokažte lidem, že nohsledi jsou zranitelní a tím pádem je zranitelný i Všeostroj. Teprve poté se ti, kteří o úspěchu revoluce pochybovali, odváží také otevřeně bojovat!

A Deaktivační past

Odměna

Když se nohsled přemístí do určené čtvrti se žetonem léčky (nebo v ní zůstane, protože jeho kartou pohybu byla např. *Hlídka*), je ihned *deaktivován* (neprovádí žádné akce ani neumísť pomocného strážného). Položte jeho figurku na bok a vůbec ho při hře nijak nepočítejte (jako by Všeostroj měl jen ostatní 2 nohsledy). V příštím tahu tohoto nohsleda jeho kartu pohybu prostě jen bez efektu odhodte. Na konci toho kola efekt *deaktivace* končí. Deaktivace je v tomto ohledu podobná kartě pohybu *Udržba*, jen je silnější a má delší trvání.

B Najdi jejich slabiny

Úkol

♦ **Žetony aktivace nohsledů:** Jedná se o žetony pro režim JPV. V režimu S&K se vůbec nepoužívají s výjimkou této mise. ♦ **Příprava:** Všechny tyto žetony položte na konci 1. kola do čtvrti, kde příslušný nohsled aktuálně stojí. Dále už se s nohsledem nepřesouvají.

Odměna

Vezme-li si například hrdina žeton aktivace Lex Hecaté, pak po zbytek partie platí, že kdykoli ukončí pohyb ve čtvrti, kde Lex stojí, není *zadržén*, neodevzdává kartu přístupu jako odepřenou a pokračuje ve svém tahu.

C Třídní povědomí

Úkol

♦ **Meziakce:** Je-li občan s připojeným žetonem hrdiny *zatčen* (nebo jeho žeton zamíchán vlivem nařízení *Přesídlení*), žeton hrdiny vraťte na kartu příslušného hrdiny. **Taktická poznámka:** z toho důvodu může být výhodnější připojovat žetony k nepobouřeným občanům nebo ke zrádcům.

Narušení systému



Mise II – Narušení systému

Lidé jsou přesvědčeni, že naplnění Velkého plánu je nevyhnutelné. Odpor se zdá být zbytečný a osobní následky vzdoru jsou fatální. Je třeba všem jasně ukázat, že strážní jsou jen plechovky plné drátů a žárovek a že při plnění osudového Velkého plánu může dojít k selháním a vážným chybám.

Ale ani to na zvrat nestačí. Povstání potřebuje charismatického vůdce. Takového, který povede lid celého města a svrhne tyranský systém. Vůdce, který se stane „tvář“ povstání!

A Zfalšovaná nařízení

Úkol

V každé se 3 určených čtvrtí musí ležet přesně 1 žeton hrdiny.

Odměna

Po jedno kolo prostě neplatí žádná městská událost.

B Příkaz k autodestrukci

Úkol

♦ **Meziakce:** Hrdina může provést meziakci v určené čtvrti (tj. čtvrti, v níž leží žeton velína) pouze za podmínky, že svůj tah zahájil v jiné čtvrti a do určené čtvrti se přemístil.

Odměna

Všechny přísliby z určené čtvrti vraťte zpět do banku. „Rozbijte“ v textu odměny vždy znamená rovnou položit figurku strážného na bok či odhodit pomocného strážného (není třeba házet kostkou napadení, rozbití je automaticky úspěšné a nepočítá se jako akce).

C Vůdce rebelie

Úkol

♦ **Meziakce:** Tato karta mise je jedinou výjimkou z pravidla, že žádný hrdina nenakládá se žetonem hrdiny jiného hrdiny.

Odměna

Hrdina může efekty odhazovaných žetonů uplatnit jen na sebe a na vzpoury, které vyhlásil právě on. Odhozené žetony vyřadte ze hry. Třetí možnost může uplatnit teprve až poté, co odhalíte občany ve čtvrti a zjistíte, zda musíte změnit „balanci“ vzpoury – strážný je v tom případě rozbitý automaticky úspěšně, kostkou napadení se nehází.

Porucha soukolí



Mise III – Porucha soukolí

📦 Všehostroj ovládá všechny aspekty života ve městě. Zákonodárné i výkonné instituce jsou v jeho spárech pouhými hračkami a celé město je zaplaveno jeho špiony. Soukolí tohoto systému se však otáčí plně v souladu s mnoha byrokratickými vyhláškami a předpisy.

Zařídte, ať se soukolí zadře! Tajně zasahujte do vnitřního chodu městské rady a donuďte ji realizovat to, co je pro vaše záměry výhodné. Propouštějte rebely z vězení. Přeprogramujte mechanické strážné. Vnesete chaos do naoko vyladěného systému Všehostroje!

A Neautorizovaný přístup

Úkol

Všechny 3 žetony hrdinů musejí ležet v téže jedné čtvrti, jedné ze 3 možných čtvrtí.

Odměna

Náklady akce se určují dle počtu strážných ve čtvrti, kde hrdina stojí, nikoli dle počtu strážných ve čtvrti, kterou „dálkově ovládá“.

B Výzvědy

Úkol

♦ **Meziakce:** Je-li občan s připojeným žetonem špionáže *zatčen* (nebo jeho žeton zamíchán vlivem nařízení *Přesídlení*), připojený žeton špionáže vraťte na kartu mise. ♦ **Akce:** Tuto akci nesmí hrdina provést těsně poté, co právě meziakcí žeton špionáže připojil. Náklady akce se určují dle obvyklých pravidel akce evakuace (1 příslib za každou čtvrt, již občan opouští). Občana není možné přesunout do Velké citadely, pokud v ní nejsou žádná volná políčka pro občany.

C Ovládání strážných

Úkol

♦ **Příprava:** Žeton procesoru **nesmíte** připojit k pomocnému strážnému. ♦ **Úkol:** Je-li strážný se žetonem procesoru rozbít jiným efektem (např. *průlomem* dle karty městské události), procesor také získáte.

Odměna

Otočte žetony procesorů na stranu ovládání. Přemístíte můžete strážné libovolného typu (ale ne *rozbíté*).

Odpor nevyhnutelnému



Mise IV Odpor nevyhnutelnému

📦 Říká se, že se ve městě zrodilo organizované hnutí odporu, ale jeho členové se drží ve stínu kvůli všudypřítomným létajícím dronům, které monitorují každou ulici a donášejí úřadům. Tyto drony jsou však mnohem zranitelnější, než by se mohlo zdát!

Podrobně si drony tím, že do jejich programů přidáte své vlastní podvržené instrukce. Zjistíte skutečné úmysly Všehostroje a zveřejníte je rozhlasem ovládaným ze Strojovny plošin. Pak oslovte ty, kdo vás mohou dovést k rebelům, a vyzvěte členy hnutí odporu k akci!

A Úprava programu

Úkol

♦ **Příprava:** Žetony dronů pokládejte vzhůru stranou se symbolem 1 příslibu.

♦ **Dlouhodobé:** Hrdinové musejí odhodit 1 příslib, i když čtvrti pouze procházejí. Pokud hrdina přísliby nemá, odhazovat nemusí. Stejně tak neodhazuje, pokud svůj tah *začíná* ve čtvrti s dronem.

Odměna

Po splnění úkolu zůstanou drony v téže čtvrti (otočte žetony vzhůru symbolem kostky napadení) a žetony hrdinů se vrací svým majitelům.

B Vyzrazení plánů

Úkol

♦ **Dlouhodobé:** Hrdinové nemohou s žetonem povelů dělat nic jiného, než využívat je ke splnění úkolu.

Odměna

Povely ze Strojovny plošin vraťte do banku. Povelů, které hrdinům zbyly, ihned převedte na přísliby (prostě žetony otočte). Poté musí každý hrdina odhodit přísliby, které drží nad svůj limit.

C Zrod hnutí odporu

Úkol

♦ **Příprava:** Můžete vybrat 3 libovolné malé čtvrtě.

Odměna

Ukončí-li ve čtvrti se žetonem hnutí odporu více hrdinů, každý z nich získá 3 přísliby.