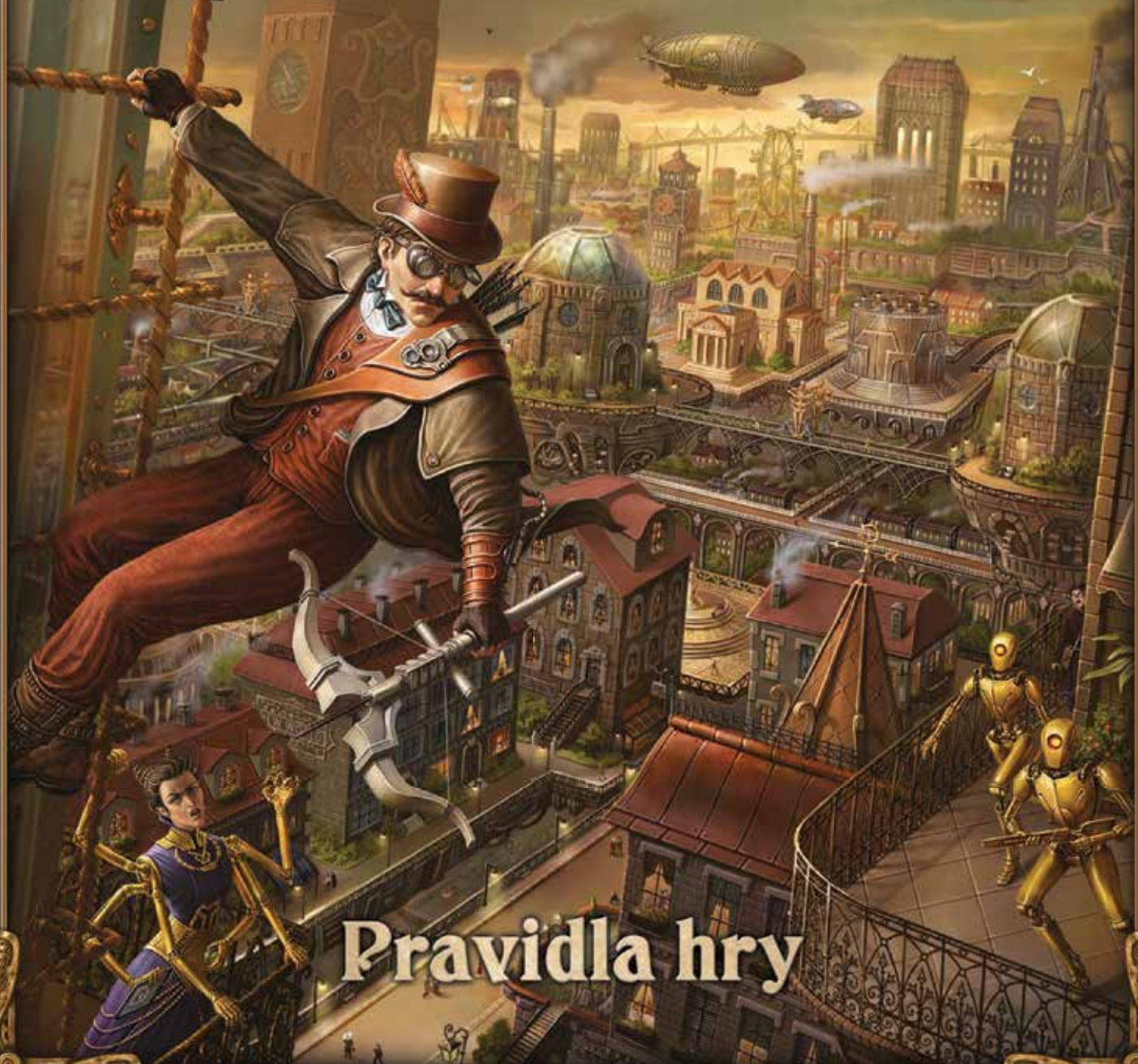


V ZAJETÍ VŠEHOSTROJE



Pravidla hry



oncem 19. století spojily nejlepší mozky lidstva síly, aby stvořily dokonalé město. Vědci využili ty nejpokročilejší technologie, jaké umožnila kombinace důmyslných mechanismů poháněných silou páry.

Výsledek jejich snažení předčil veškerá očekávání! Mechanické město na obřích kovových létajících plošinách pluje oblohou a staví se na odiv všem příznivcům pokroku. Skutečný triumf vědeckého poznání!

Srdcem města je Všehostroj – síť propojených přístrojů ovládaná umělou inteligencí, jejímž úkolem je ulehčit lidstvu život. Všehostroj dohlíží na veškerý chod města, upravuje všechny aspekty života obyvatel a pomáhá člověku naplnit svůj potenciál na cestě k světlejším zítřkům.

Po nějaké době Všehostroj vyvinul vlastní Velký plán, jak dosáhnout vytyčeného cíle. Jak zdokonalit město. Jak i samotného člověka učinit dokonalým – standardizovaným a spolehlivým stejně jako mechanismy Všehostroje.

Ze všeho nejdřív převzal Všehostroj vládu nad svými techniky a operátory. To bylo poměrně snadné, protože byli sami zaslepeni honbou za strojovou dokonalostí. Nadšeně přijali mechanické implantáty. Obdivovali, jak jim jde práce mnohem snáz a jak dokázali být výkonní! Avšak s každým dalším mechanickým vylepšením svých těl krůček po krůčku ztráceli lidství. Nakonec zcela zapoměli na své já a ztratili svobodnou vůli. Nyní jsou oddanými a neochvějnými otroky Všehostroje.

Dalším krokem Velkého plánu bylo ovládnout celé město. Ani to nebyla pro Všehostroj žádná výzva, jeho schopnosti a myšlenková kapacita daleko převyšovaly tu lidskou. Lidé Všehostroji rádi přenechali víc a víc svých každodenních povinností. Vždyť je tak snadné nechat obtížná rozhodnutí na tom, kdo ví všechno lépe!

A tak se Všehostroj proměnil ze služebníka v pána. Mechaničtí strážníci pochodovali městem a udržovali mír a pořádek. Ale to není problém, že ne? Vždyť dokud občané zůstávají poslušní, nic jim nehrozí.

Létající metropoli chtěli původně přezdívat město v objetí rozumu. Teď je známá jako město v zajetí Všehostroje.

Ale pořád zbývá pár lidí, kteří ještě neztratili soudnost. Několik výjimečných mužů a žen, kteří si uvědomují, o co tu skutečně jde. Ti se nyní bouří proti tyranii Všehostroje. Jsou to hrdinové, kteří chtějí využít poslední šanci Velký plán zvrátit.

Než bude pozdě...





Úvod

V této hře zažijete konflikt robotického Všeostroje a aliance hrdinů.

Jeden hráč se chopí role Všeostroje. Tento hráč ovládá tlupu mechanicky vylepšených **nohsledů** doplněných o mechanické **strážné**. Cílem Všeostroje je dokončit svůj Velký plán a přetvořit celé lidstvo ke svému mechanickému obrazu. Musí se však i potýkat se vzrůstajícím odporem obyvatel města. **V sólové a kooperativní hře** je Všeostroj ovládán pravidly hry.

Ostatním hráčům říkáme odbojáři. Hrají všichni jako jeden tým proti Všeostroji. Každý z nich ovládá jednoho **hrdinu**. Cílem odbojářů je vyvolat revoluci a svrhnout despotický režim nastolený Všeostrojem. Co však zmůže hrstka odhodlaných hrdinů proti celému městu plnému policejních pochopů, téměř neporažitelných strážných a všudypřítomnému týmu nohsledů?

Hrdinové se snaží zvýšit své šance na vítězství přesvědčováním ostatních obyvatel, aby se ke vzpouře přidali. Současně je jejich cílem zabránit Všeostroji v uskutečnění jeho Velkého plánu, jenž by vedl k zotročení lidstva.

Město se skládá z několika čtvrtí. Každá z nich pluje na obrovské vznášející se plošině. Po spojnicích mezi plošinami je možné městem procházet.

Během hry se jak hrdinové, tak nohsledi pohybují mezi čtvrtěmi. Každá čtvrť umožňuje specifické akce, které mohou hrdinové i nohsledi provádět. Hrdinové se navíc musejí vyhýbat mechanickým strážným a vstupovat do různých čtvrtí pomocí karet přístupu.

Hlavní zbraní odbojářů je nesouhlas běžných obyvatel s režimem – Všeostroj je totiž despotický vládce. Vydává **nařízení** a hrdinové hledají způsoby, jak je zrušit. Hrdinové přesvědčují, zatímco Všeostroj rozkazuje. Platidlem hrdinů jsou **přísliby** – platidlem Všeostroje jsou **povely**.

Obě strany konfliktu pevně věří, že jejich strana je v právu.

Cíl hry

Cílem odbojářů je vyvolat revoluci. To se podaří, když úspěšně zburcují **3 vzpoury** obyvatel proti Všeostroji.

Cílem Všeostroje je dokončit svůj Velký plán. To znamená, že ukazatel Velkého plánu dosáhne posledního políčka stupnice.

Ve hře vítězí strana, která splní svůj úkol jako první.



Herní materiál

Materiál určený pro sólový a kooperativní režim je uveden zvlášť. Jeho komponenty nesou symbol  – viz Příručka, str. 17.

Město



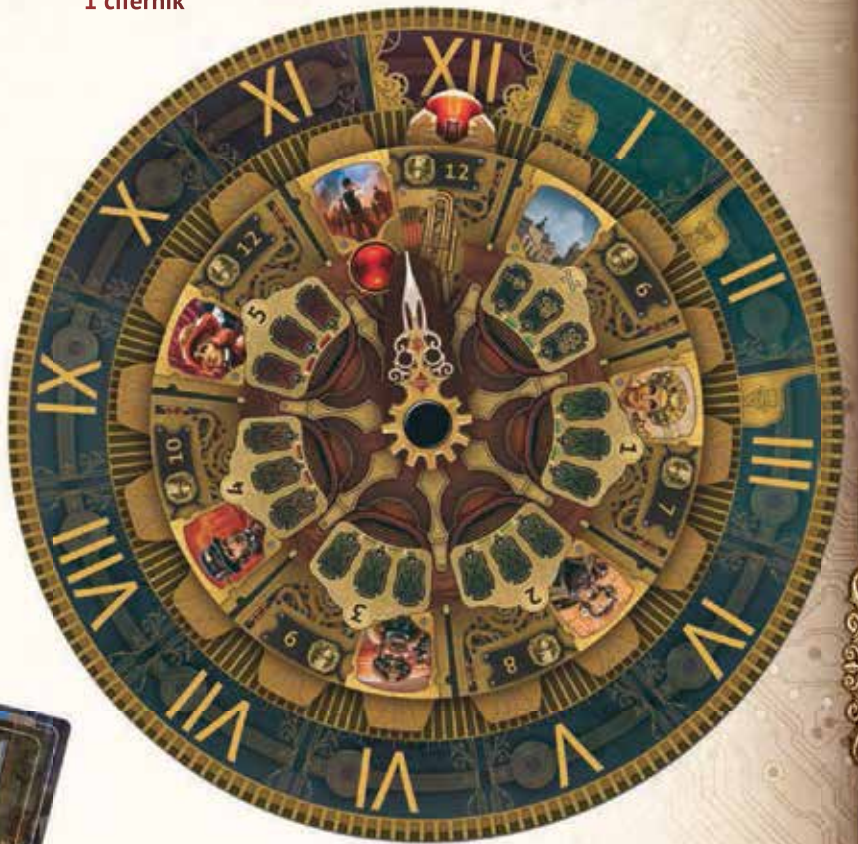
30 žetonů
ctihodných občanů
(po 5 každé třídy)



45 oboustranných
žetonů příslibů/povelů:

- 30 v hodnotě „1“
- 15 v hodnotě „4“

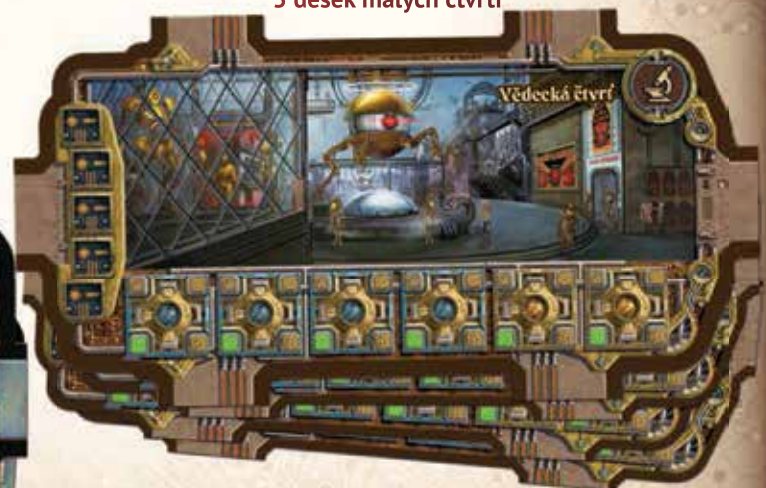
1 ciferník



21 karet městských událostí



5 desek malých čtvrtí



4 desky velkých čtvrtí



Všehostroj

3 žetony aktivace nohsledů



3 figurky nohsledů



Lex Hecaté

Rozsudkátor

Fantazmar

18 dřevěných
figurek strážných



9 karet nařízení



3 žetony zátahu



2 přehledové karty



Hrdinové

6 karet hrdinů



54 karet přístupu
(9 pro každého hrdinu)



6 přehledových karet odbojářů
(2 pro každého hráče)



6 figurek hrdinů



1 kostka napadení
1 kostka úniku



3 žetony vzpoury



Příprava hry

Sólový a kooperativní režim: Popis pravidel a přípravy hry naleznete v Příručce. Viz str. 17.

1. Město

Rozmístěte desky čtvrtí dle následujících pravidel:

- ☀ Každá může ležet vodorovně či svisle.
- ☀ Každá čtvrť musí být propojena s alespoň 2 dalšími čtvrtěmi.
- ☀ Nikdy by neměla nastat situace, při níž by se odstraněním jediné čtvrti město rozpadlo na dvě nepropojené části.

Dodržíte-li tato pravidla, smíte čtvrti uspořádat libovolně. Můžete také využít **doporučená rozložení** (viz Příručka, str. 9–10), což obzvláště doporučujeme v první partii. V Příručce najdete i rady a doporučení pro vaše vlastní rozložení města.



2. Ctihodní občané

Zamíchejte žetony ctihodných občanů lícem dolů. Stále lícem dolů rozmístěte po jednom žetonu na každé modře ohraničené čtvercové políčko ve spodní části každé desky čtvrti. Pootočte žeton tak, aby byl zelený roh políčka zakrytý. (Modré ohraničení políček slouží jen pro přípravu hry, během hry efekt nemá.)

V každé malé čtvrti a na Hlavním náměstí budou 4 občané. Ve Velké citadele, Věži zákona a Strojovně plošin bude po jednom. Celkem rozmístíte 27 žetonů ctihodných občanů.



Povšimněte si natočení žetonů ctihodných občanů. Žeton by měl ležet touto stranou vzhůru (takže není poznat druh občana) a otočený tak, aby zelený roh políčka byl zakrytý.



Zbývající 3 žetony občanů položte lícem dolů poblíž ciferníku. Tito občané jsou již na začátku hry **zatčení**.

Ctihodní občané jsou v rámci hry pro jednoduchost často nazýváni pouze „občané“. Tematicky se jedná o nejvlivnější obyvatele města, jejichž názorům veřejnost naslouchá.

3. Strážní

Postavte po 2 dřevěných figurkách strážných na libovolné z políček na levé straně každé desky čtvrti. Poté by mělo ve městě stát všech 18 strážných.



Na konci přípravy města bude vypadat nějak takto.

Rozmísťování ctihodných občanů a strážných je nejzdlouhavější část přípravy hry. Doporučujeme, aby se na něm podíleli všichni.

4. Výběr rolí

Předmětem hry je konflikt a „hra na kočku a na myš“ mezi 3 nohsledy Všeostroje a 3 hrdiny odboje.

Jeden z hráčů se chopí role Všeostroje. Během vaší první partie by to měl být nejzkušenější hráč (nebo ten, který zná pravidla nejlépe).

Ostatním hráčům říkáme odbojáři. V závislosti na jejich počtu:

- ⚙️ **1 odbojář** – hraje za všechny 3 hrdiny.
- ⚙️ **2 odbojáři** – jeden z nich hraje za 2 hrdiny, druhý za hrdinu zbývajících.
- ⚙️ **3 odbojáři** – každý z odbojářů hraje za jednoho hrdinu.

Při hře dvou odbojářů se můžete domluvit, že každý z vás bude hrát za jednoho hrdinu a třetího budete ovládat společně. O všech jeho pohybech a akcích tedy rozhodujete spolu – ale před zrakem a sluchem hráče za Všeostroje.

5. Ciferník

Kruhový kartonový **ciferník** by měl na stole ležet tak, aby na něj viděli všichni hráči a byl v dosahu především hráče za Všeostroje, jehož úkolem je udržovat nastavení ciferníku aktuální. Jeho bližší popis najdete v rámečku vpravo na této straně.

Během své první partie natočte **ukazatel Velkého plánu** na políčko III stupnice Velkého plánu.

V dalších hrách jej natočte na políčko II. Hraje-li zkušený Všeostroje proti nováčkům odbojářům, natočte jej na I – v případě opačném na III.

Další možností je varianta **Dynamický plán** – v ní se počáteční hodnota Velkého plánu mění dle toho, kdo vyhrál předchozí partii (viz Příručka, str. 9).

Počáteční hodnota **ukazatele pobouření** závisí na počtu odbojářů a je na stupnici vyznačena symboly 1, 2 nebo 3 postav.



1 odbojář



2 odbojáři



3 odbojáři

Čím méně hraje hráčů, tím snazší je domluvit se na společném postupu.



Ciferník sestává ze tří kotoučů a ručičky uprostřed. Hýbe se prostřední kotouč a ručička, zbytek je statický.

1. Vnější kotouč představuje stupnici Velkého plánu, je označen římskými číslicemi I až XII a znázorňuje postup Všeostroje k ovládnutí města (a k vítězství).
2. Prostřední kotouč je ukazatel Velkého plánu. Je-li ciferník správně sestaven, je možno tímto ukazatelem rotovat, aniž by se pohnulo cokoli jiného.
3. Vnitřní kotouč je stupnice pobouření. Ukazuje míru nesouhlasu obyvatel s krutovládou Všeostroje.
4. Ručička je ukazatel pobouření.

Před první hrou sestavte ciferník dle tohoto obrázku. Plastový podstavec má speciální tvar, který neumožňuje sestavit ciferník jinak než správně. Při úklidu hry do krabice nemusíte ciferník znovu rozebírat.



6. Karty městských událostí

Připravte karty městských událostí takto:

1. Vyhledejte speciální kartu **Odpočet** a položte ji lícem dolů vedle ciferníku.
2. Rozdělte zbývající karty do dvou balíčků dle rubu (Městská událost I a II). V každém balíčku by mělo být 10 karet. Oba balíčky zvlášť zamíchejte.
3. Vezměte **6 karet z balíčku II** a položte je lícem dolů na kartu Odpočet. Na ně položte **6 karet z balíčku I**. Zbylé karty městských událostí vraťte bez nahlížení do krabice.



Jak bylo uvedeno, termín „odbojář“ označuje hráče na opačné straně konfliktu než Všehostroj, zatímco „hrdina“ (či jméno hrdiny) pojednává o postavě, kterou ovládá. V kontextu hry však odbojář a jeho hrdina jedno jsou.

9. Závěrečné kroky

Připravte 3 žetony vzpoury, kostku napadení, kostku úniku a žetony příslibů/povelů jako obecný bank uprostřed stolu.

NECHŤ KONFLIKT ZAPOČNE!



Příklad přípravy hry pro 4 hráče

Průběh jednoho kola

I. Zahájení kola.....	10	IV. Fáze hrdinů.....	19
II. Přístupová fáze.....	13	V. Ukončení kola.....	26
III. Fáze Všeostroje.....	13	Vítězství či porážka.....	26

Komunikace mezi odbojáři

Odbojáři mohou komunikovat libovolnými prostředky za podmínky, že se tak děje za přítomnosti hráče za Všeostroj.

- ☀ Odbojáři **nesmějí** opustit místnost, aby probrali své plány, a **nesmějí** šeptat.
- ☀ Odbojáři **smějí** gestikulovat, pokud tak činí v zorném poli hráče za Všeostroj.

☀ Odbojáři si mohou navzájem tajně ukazovat své karty přístupu.

☀ Odbojáři se mohou kdykoli dívat na žetony občanů, které kterýkoli z nich v předchozím průběhu hry již identifikoval (viz dále).

Zkušení odbojáři vždy přijdou na způsob, jak Všeostroj překvapit, ač pozoruje každý jejich krok.

Zkušený Všeostroj bude vodit hrdiny odboje do jedné pasti za druhou, zatímco budí dojem, že nemá tušení, co mají za lubem.

I. Fáze zahájení

Vyložení nové karty městské události

Hráč za Všeostroj otočí horní kartu z balíčku karet městských událostí a vyloží ji vedle balíčku. Tím překryje karty, které tam ležely dříve, takže vždy bude vidět pouze aktuální karta městské události.

- ☀ Platí pouze horní vyložená karta městské události.
- ☀ Jakmile otočíte **Odpočet**, poslední kartu balíčku (stane se tak ve 13. kole, pokud do té doby nikdo nevyhraje), bude platit až do konce hry. Žádné další karty městských událostí už otáčet nebudete. Od té chvíle vždy během fáze **ukončení kola** Velký plán postoupí o 1, jak je na kartě **Odpočet** uvedeno (viz dále).

Všeostroj zahájil finální odpočet k naplnění svého zákeřného Velkého plánu. Lidé ve městě sice začínají chápat, co se tu děje, ale... už může být pozdě s tím cokoli udělat. Nebo ne?

Městské události

Každá karta městské události má dvě části (vyjma poslední karty **Odpočet**).

V horní části textu karty je popsáno speciální pravidlo, které platí v daném kole hry.

- ☀ Text uvozený **V tomto kole...** mění pravidla pro první 4 z 5 fází kola.
- ☀ Text uvozený **Na konci tohoto kola...** se vyhodnocuje v kroku 2 fáze **ukončení kola** (viz str. 26).

Ve spodní části jsou podmínky, které musí Všeostroj splnit, aby ukazatel Velkého plánu na konci kola postoupil o 1 dále.

- ☀ Splnění podmínek uvozených **Velký plán postoupí o 1, pokud...** se kontroluje v kroku 3 fáze **ukončení kola** (viz str. 26).
- ⊕ **Dle textu karet si můžete povšimnout, že pokud Velký plán postupuje vlivem karty městské události, děje se tak vždy až ve fázi ukončení kola!**





Zisk příslibů a povelů

Množství povelů, které Všehostroj obdrží, závisí na aktuální míře pobouření.

☀ V prvním kole obdrží Všehostroj **6 povelů**, protože *pobouření* je na úrovni 0. Jak hra pokračuje, pobouření stoupá k vyšším úrovním a Všehostroj bude ve fázi zahájení pozdějších kol získávat více povelů.

☀ Množství povelů, které může Všehostroj mít k dispozici, není omezeno.

Každý ctihodný občan poskytne 1 příslib hrdinovi (či hrdinům) v téže čtvrti. Je-li ve čtvrti přítomno více hrdinů, musí si poskytnuté přísliby rozdělit mezi sebe (libovolně).

|| Je-li například ve čtvrti přítomen 1 a hrdina a 3 občané, hrdina obdrží 3 přísliby.

☀ V průběhu hry se občané mohou stát *odhalenými* (viz str. 21–22). **Pokud je odhalený občan současně pobouřený, poskytuje 2 přísliby namísto 1.** *Odhalení zrádci* však neposkytují přísliby žádné.

☀ Občan poskytuje pouze 1 příslib každé kolo (nebo 2 přísliby, pokud je *odhalený a pobouřený*). Pokud je ve čtvrti přítomno více hrdinů, musí si přísliby rozdělit mezi sebe. Nejsou-li schopni se dohodnout, rozhoduje hrdina s nejnižší hodnotou iniciativy.

|| Např. stojí-li 2 hrdinové ve čtvrti se 3 občany, mají na výběr: buď poskytnout všechny 3 přísliby jednomu z hrdinů, nebo rozdělit jednomu hrdinovi 2 a druhému 1. Totéž platí v případě, že jsou v této čtvrti 2 občané, z toho jeden *odhalený a pobouřený*.

Přísliby a povelů

Jak bylo řečeno, ve hře jsou dva druhy platidla. Jedno se nazývá přísliby, druhé povelů. Oba druhy představují tytéž oboustranné žetony.

PŘÍSLIBY jsou platidlem hrdinů. Znárodnují důvěru běžných obyvatel v revoluci a odhodlání obyvatel ji podpořit či se za ni dokonce obětovat.

POVELY jsou platidlem Všehostroje. Představují kontrolu a moc, kterou Všehostroj svými nařízenými a opatřeními získal nad populací a nad svými pohůnkami a přísluhovači.

Když hrdina získává přísliby či Všehostroj povelů, vezmete si žetony z banku. Když platíte přísliby či povelů, vracejte je ze své zásoby do banku.

⚡ „Mince“ 1 a 4 si můžete kdykoli libovolně rozměňovat.



☀ Maximální množství příslibů, které hrdina může držet u sebe, je uvedeno na kartě hrdiny. Přísliby navíc musíte okamžitě odhodit.



Stupnice pobouření

Jak bylo uvedeno, stupnice pobouření se nachází na vnitřním kotouči ciferníku. Znázorňuje míru nesouhlasu běžných obyvatel města s nadvládou Všehostroje.

Stupnice pobouření se skládá z 18 políček (každý ze 6 hlavních stupňů obsahuje 3 políčka) a červeného kruhu na konci stupnice, což je poslední, 19. políčko.

Stoupá-li pobouření, otočte ručičku po směru hod. ruč. na následující políčko. Klesá-li pobouření, otočte ji o 1 políčko proti směru.

☀ První 3 políčka představují úroveň pobouření 0. Odbojáři právě započali své snahy. Nikdo ze ctihodných občanů není připraven přidat se k revoluci... zatím.

Na začátku hry míří ukazatel pobouření na jedno ze tří políček 0. úrovně, v závislosti na počtu odbojářů.

☀ Následujících 5 sekcí (po 3 políčkách) představuje úrovně pobouření 1–5. Na každé úrovni najdete její pořadové číslo a podobiznu jedné třídy ctihodných občanů. Tytéž podobizny a čísla najdete i přímo na žetonech občanů.

☀ Aktuální úroveň pobouření určuje, kteří ctihodní občané jsou odhodláni podpořit vzpouru. Je-li číslo na žetonu občana nižší nebo rovno aktuálnímu úrovni pobouření, je občan pobouřený, stojí na straně odbojářů a podporuje vzpouru.

☀ Dosáhne-li ukazatel pobouření posledního políčka stupnice označeného červeným kroužkem, počítá se to samo o sobě jako 1 úspěšná vzpoura (do limitu 3 k vítězství odbojářů). Nastala tzv. celoměstská vzpoura. Od této chvíle až do konce hry ignorujte veškeré změny ve stavu pobouření – ukazatel již se nepohne.

Město zachvátily plameny vzpoury. Lidé v ulicích vrší barikády. Jsme na pokraji revoluce!

☀ Ve fázi zahájení kola na začátku každého kola obdrží Všehostroj množství povelů v závislosti na úrovni pobouření.

Na úrovni 0 obdrží 6 povelů, na úrovni 1 obdrží 7, na úrovni 2 obdrží 8 atd. – to je také na ciferníku uvedeno. Nejvyšší možné množství obdržených povelů je 12 na úrovních pobouření 5 a 6.



Pobouření je na úrovni 2. To znamená, že umělci (1) a vědci (2) jsou pobouřeni a jsou připraveni podpořit vzpouru!
V každé fázi Zahájení kola obdrží Všehostroj 8 povelů.



Pobouření dosáhlo nejvyšší možné míry a nastala celoměstská vzpoura. Všichni ctihodní občané vyjma zrádců podporují vzpouru, což se do konce hry nezmění. Pobouření již neklesne.
Na začátku každého kola obdrží Všehostroj 12 povelů.

II. Přístupová fáze

Nyní se každý odbojář musí rozhodnout, do které čtvrti přemístí svého hrdinu. Může jej i nechat stát ve čtvrti, kde aktuálně je.

Výběr čtvrti, kam se hrdina pohne (tzv. **cílová čtvrt**) se provádí tak, že daný odbojář vybere ze své ruky kartu přístupu příslušející dané čtvrti a položí ji lícem dolů před sebe na stůl. Na společném postupu se odbojáři mohou domlouvat pouze nahlas před zraky Všehostroje, ale smějí si karty ukazovat.



Zvolenou kartu přístupu položte lícem dolů poblíž karty hrdiny.

- ☠ Hrdina se **nemůže** pohnout do čtvrti, k níž nemá k dispozici kartu přístupu, ani v ní setrvat z minulého kola.
- ☠ Odbojář může změnit rozhodnutí, kterou kartu vybrat, a vyměnit ji za jinou, ale pouze do doby, než tato fáze skončí.
- ☠ Hráč za Všehostroj nesmí vidět karty přístupu, které si odbojáři zvolili.

Odbojáři si mohou kdykoli prohlédnout karty odepřeného přístupu, ale nesmějí je nijak využít. Jak bylo uvedeno, hráč za Všehostroj na ně nahlížet nesmí.

Když jsou odbojáři s výběrem karet přístupu spokojeni, oznámí to hráči za Všehostroj a nastává následující fáze kola. Od této chvíle **nesmějí** volbu své karty změnit.

III. Fáze Všehostroje

Všehostroj ve městě jedná především prostřednictvím svých nohsledů a strážných. Za jejich pohyby a akce platí svými žetony povelů.

Nohsledi se mohou přemísťovat mezi čtvrtěmi a provádět akce. Strážní se pouze přemísťují.

Nohsledy a strážnými můžete pohybovat v libovolném pořadí.

Dokud máte dostatečné množství povelů, můžete jich přemístit, kolik chcete. Jediné omezení je, že nohsled se nesmí pohnout **poté**, co provedl akci.

Pohyb

Hráč za Všehostroj může pohnout nohsledem i strážným o libovolný počet čtvrtí.

Strážní: Zaplatte 1 povel za každou čtvrt, kterou strážný během pohybu opouští.

Nohsledi: Zaplatte 2 povelů za každou čtvrt, kterou nohsled během pohybu opouští.

Např. přemísťujete-li se strážný ze čtvrti A přes čtvrt B do čtvrti C, hráč za Všehostroj za to zaplatí 2 povelů, protože opustil 2 čtvrti. Za stejný pohyb nohsleda by musel zaplatit 4 povelů.

☠ Nohsledi i strážní se pohybují přes spojnice mezi čtvrtěmi.

☠ Strážný musí pohyb ukončit na kterémkoli volném políčku na levé straně desky čtvrti. Pokud tam žádné volné políčko není, strážný tam pohyb ukončit nesmí, ale smí takovou čtvrt projít.

☠ Nohsledy stavte doprostřed desky čtvrti (stejně jako hrdiny). Na jedné desce čtvrti může stát libovolný počet hrdinů i nohsledů.



Akce nohsledů

- ☀ Každý nohsled může za kolo provést jen 1 akci.
- ☀ Nohsled může provést akci pouze ve čtvrti, kde stojí.
- ☀ **Po** provedení akce se nohsled nesmí pohnout do jiné čtvrti.
- ☀ Náklady na akce nohsledů jsou vždy 2 povely, není-li přímo uvedeno jinak.

V rámci aktivace nohsleda s ním nejdříve musíte pohnout a poté provést jeho akci. Pohyb je nepovinný, je možné nechat nohsleda stát v aktuální čtvrti a pouze provést akci, nebo s ním nedělat vůbec nic. Poté otočte žeton aktivace patřičného nohsleda.

Existují tři typy akcí nohsledů:

1. **Standardní akce** – ty může nohsled provést kdekoli.
2. **Speciální akce** – ty může nohsled provést pouze v určené velké čtvrti.
3. **Nařízení a akce dle městské události** – viz instrukce na patřičné kartě.

Standardní akce nohsledů: Zatčení, oprava, zátah

Zatčení občana

Náklady: 2 povely

Odstraňte ze čtvrti, kde stojí nohsled, jednoho *odhaleného* a *pobouřeného* občana. Jeho žeton umístěte lícem dolů k ostatním žetonům občanů poblíž ciferníku. Tím je **zatčen**. (Viz „Identifikování, odhalení a zatčení občané“ na str. 21).

Můžete zatknout **pouze** ctihodného občana, který je *odhalený* a také *pobouřený*. Vzhledem k tomu dochází k zatčením hlavně ke konci hry, když se *pobouření* občané začnou odhalovat – ať už při vzpourách či jinými prostředky.

Oprava strážného

Náklady: 2 povely

Hrdinové se naučili rozbít mechanické strážné (viz sloupeček „Rozbití strážní“ vpravo). Všeostroji nezbylo nic jiného, než naučit nohsledy, jak strážné opět opravit.

- ☀ Postavte figurku *rozbitého* strážného zpět na nohy. Tímto je opět funkční.
- ☀ Nohsled může během 1 akce opravit jen jednoho strážného.

Rozbití strážní

Když hrdina rozbije strážného:

- ☀ Položte figurku strážného na bok.
- ☀ *Rozbití* strážní stále zabírají políčko pro strážného na desce čtvrti.
- ☀ Všehostroj nesmí přemísťovat *rozbité* strážné.
- ☀ *Rozbití* strážní se nepočítají během vzpoury ani při výpočtu nákladů za pohyb či akce hrdinů (viz dále).

Jinými slovy je rozbitý strážný pouze nepoužitelnou a překážející hromadou kovového šrotu, dokud jej Všehostroj nenechá opravit.

Figurka *rozbitého* strážného leží na boku. Nijak se nepočítá, dokud nebude opraven. Zbylí 3 strážní v téže čtvrti jsou funkční (figurky stojí na nohou).



☀ Je-li dále v pravidlech či v textu karet zmíněný „strážný“ bez specifického přídomku „rozbitý“, vždy se tím myslí funkční (nerozbitý) strážný.

Zátah

Náklady: 2 povely

Nohsled může zorganizovat zátah a snažit se polapit hrdiny. Na desku dané čtvrti položte žeton zátahu.

Protože máte k dispozici 3 nohsledy, můžete v témže kole zorganizovat zátah i ve 2 nebo 3 čtvrtích. Zorganizovat více než 1 zátah v jedné čtvrti nelze (a ani nedává smysl).

Vášim cílem je uhodnout, které karty přístupu si odbojáři v tomto kole vybrali, a polapit je v jejich cílových čtvrtích. Volbu karty provedli v předchozí fázi a teď už ji změnit nesmějí.

Zda se vám ovšem podařilo hrdiny polapit, se však dozvíte až v příští fázi, když odbojáři vybrané karty otočí.

Zátah může skončit dvěma způsoby:



ÚSPĚŠNÝ ZÁTAH

Alespoň 1 hrdina ukončil svůj pohyb ve čtvrti se žetonem zátahu. **Všichni tito hrdinové jsou okamžitě zadrženi** (viz rámeček níže).

NEÚSPĚŠNÝ ZÁTAH

Žádný hrdina neukončil svůj pohyb ve čtvrti se žetonem zátahu. Na konci kola se zvedne pobouření o 1 za každý neúspěšný zátah (viz 'Ukončení kola' na str. 26).

Speciální akce nohsledů

Náklady: 2 povely, krom akce na Hlavním náměstí

Jak bylo uvedeno, standardní akce mohou nohsledi provádět v libovolné čtvrti, zatímco k provedení speciální akce se nohsled musí nacházet v patřičné čtvrti.

Např. chce-li Všehostroj provést akci dobrání karty nařízení, musí se jeden z nohsledů nacházet ve Velké citadele (viz dále).

Zadrženi

Hrdina může být zadržán dvěma způsoby:

☀ Ukončí pohyb ve čtvrti se žetonem zátahu, nebo

☀ je polapen strážnými, zatímco se pohybuje z jedné čtvrti do jiné (viz str. 19).

Každý hrdina může být zadržán jen jednou za kolo. Je-li polapen strážnými během pohybu do čtvrti se žetonem zátahu, jde o jedno zadrženi, nikoli dvě.

Po zadrženi hrdiny si hráč za Všehostroj vybere mezi dvěma možnostmi:

MOŽNOST A. Ukazatel Velkého plánu postoupí o 1. Hráč za Všehostroj ihned pootočí ukazatel Velkého plánu o jedno pole dál a odbojářův tah pokračuje beze změn.

I v tomto případě se hrdina po zbytek kola počítá jako zadržaný, pokud se na tento fakt odvolávají efekty karet, ale neutrpí žádný další postih – krom faktu, že Všehostroj je o krok blíž vítězství!

MOŽNOST B. Tah zadržaného hrdiny končí. V tomto kole již žádné akce provádět nemůže.

Navíc mu hráč za Všehostroj určí jeden ze dvou možných trestů: **ŽÁDNÉ PŘÍSLIBY!**, nebo **ŽÁDNÝ PŘÍSTUP!**

☀ **ŽÁDNÉ PŘÍSLIBY!** Zadržaný hrdina odhodí všechny své přísliby a Všehostroj získá stejný počet povely.

Daný odbojář prostě jen předá své žetony příslibů Všehostroji, který si je otočí na opačnou stranu.

☀ **ŽÁDNÝ PŘÍSTUP!** Zadržaný hrdina odevzdá kartu přístupu, kterou v tomto kole použil.

Tuto kartu položte lícem dolů k ostatním kartám odepřeného přístupu poblíž ciferníku (viz Příprava odbojářů na str. 8).

Občané bezmocně přihlíželi, jak strážní mechanicky dusají kolem a vlečou postavu v řetězech. Co ten nešťastník provedl? Nevypadal jako zločinec. Je to jeden z těch odbojářů, co se o nich teď pořád všude šeptá?



Protože si hráč za nimroda zvolil v tomto kole kartu Vědecké čtvrti, musí tam přemístit svého hrdinu a bude zadržán při zátahu.

Nimrod dokončí svůj pohyb a hráč za Všehostroj může ihned zvýšit stav Velkého plánu o 1. NEBO se může rozhodnout zrušit veškeré nimrodovy akce, a navíc mu buď sebrat žetony příslibů (které získá pro sebe jako povely), nebo mu zabavit kartu přístupu Vědecké čtvrti.

Velká citadela



Speciální akce: Dobrání horní karty nařízení z balíčku do ruky.

- ☛ Pokud karty v balíčku nařízení dojdou, tato akce není po zbytek hry dostupná. Balíček se nemíchá.
- ☛ V ruce můžete držet libovolné množství karet nařízení. Odbojáři se mohou kdykoli zeptat, kolik karet nařízení v ruce máte.

Věž zákona

Zákon a pořádek musí být, i kdyby na páru nebylo!



Speciální akce: Vydání nařízení.

Vyberte si libovonou kartu nařízení z ruky a vyložte ji na stůl lícem vzhůru tak, aby na ni všichni odbojáři viděli. Kterýkoli hráč si všechna platná nařízení (tj. všechny momentálně zahrané karty nařízení) může kdykoli prohlédnout.

- ☛ **Ve hře nemohou být více než 3 platné karty nařízení současně.** Chcete-li vydat čtvrté nařízení, musíte si jednu z dříve zahraných 3 karet vzít zpátky do ruky.
- ☛ **Vydané nařízení platí okamžitě.**

Strojovna plošin



Speciální akce: Přesun 1 čtvrti.

Opatrně vysuňte desku čtvrti se vším, co na ní leží, a přesuňte ji do jiné části města.

Princip dvou cest

Každá čtvrť města musí být po přesunutí propojena s alespoň dvěma dalšími čtvrtěmi.

Navíc by nikdy neměla nastat situace, že je město rozděleno na dvě části propojené jedinou čtvrtí. Jinými slovy by vždy měly existovat dvě různé cesty z libovolné čtvrti do libovolné jiné čtvrti.



DALŠÍ PRAVIDLA PŘESUNU ČTVRTI

- ☛ **Lze přesunout pouze čtvrť s alespoň jednou volnou stranou.** Jako pomůcku můžete využít fakt, že byste desky čtvrtí měli opravdu sunout po stole. Pokud ji musíte k provedení přesunu nadzdvihnout, nejedná se o platný přesun.
- ☛ Deska čtvrti se přesouvá se vším, co na ní leží (hrdinové, občané, nohsledi, strážníci...).
- ☛ Během přesunu čtvrti by se ostatní čtvrti neměly pohnout.

Příklady přesunu



1



2



3



4



5

1. Čtvrtě před zahájením přesunu.
2. *Neplatný přesun.* Lze přesouvat pouze čtvrt s alespoň jednou volnou stranou.
3. *Neplatný přesun.* Přesouvaná čtvrt musí být propojena s alespoň 2 dalšími čtvrtěmi.
4. *Neplatný přesun.* Přesouvaná čtvrt je propojena s 2 čtvrtěmi, ale jiná čtvrt (Strojovna plošin) je nově propojena pouze s jednou čtvrtí.
5. Platný přesun čtvrtí!

- ⚙ Čtvrt můžete během přesunu libovolně natočit. Lze ji položit vodorovně či svisle bez ohledu na to, jak ležela předtím.
- ⚙ Každá čtvrt musí být propojena s alespoň dvěma dalšími čtvrtěmi **po** dokončení přesunu, ne nutně během něj. Někdy se může vyplatit čtvrt jen pootočit a nechat ji na původním místě.

Každá čtvrt města spočívá na olbřímí vzduchem plující plošině. Let pohánějí silné motory a plošiny se mohou po libosti spojovat i rozpojovat. Operátoři Všehostroje ovládají let plošin ze Strojovny plošin.



Hlavní náměstí



Náklady: zdarma. Toto je jediná akce nohsleda, za niž hráč za Všehostroj nemusí platit žádné žetony povelů.

Speciální akce: Všehostroj obdrží z banku žetony povelů v hodnotě počtu ctihodných občanů na Hlavním náměstí MINUS počet strážných tamtéž.

|| Například je-li na Hlavním náměstí například 5 občanů a 2 strážní, Všehostroj obdrží 3 povelů.

- ☀ *Rozbití strážní se (jako obvykle) nepočítají.*
- ☀ *Odhalení zrádci se počítají stejně jako ostatní občané.*

Akce dle nařízení či městských událostí

Karty nařízení *Umrvnění* a *Zabavení* či některé karty městských událostí poskytují nohsledům nové akce, z nichž si hráč za Všehostroj může vybírat. **Náklady na tyto akce jsou vždy 2 povelů.** Podrobnosti o nich jsou uvedeny na patřičné kartě nařízení či městské události.

Pamatujte, že nohsled nesmí nikdy provést 2 akce za tah (pokud neplatí nařízení *Optimalizace*). Je při tom lhostejné, zda jde o standardní akci, speciální akci, akci dle nařízení či městské události.

Konec tahu Všehostroje

Jakmile hráč za Všehostroj dokončí pohyb všech svých strážných či nohsledů a provádění akcí nohsledů, oznámí odbojářům, že ukončil tah.

NÁSLEDUJÍ TAHY ODBOJÁŘŮ.

Hra za Všehostroj

Odbojáři jsou chytří, lstiví a nebezpeční. Vaším hlavním úkolem je dokončit Velký plán co nejrychleji to půjde. Toho dosáhnete prostřednictvím karet městských událostí a při zadržování hrdinů. Budete-li hrdiny přehlížet, pravděpodobně se ocitnete na poražené straně revoluce, než stihnete říct „Co můj Velký plán?“.

- ☀ **Dobrou strategií může být hned ze začátku hry vydat pár nařízení.** Nicméně dokud se nezvýší pobouření běžného lidu, nemáte k dispozici mnoho povelů a může být riskantní nechat město napospas odboji, zatímco si dobíráte nařízení ve Velké citadele a vydáváte je ve Věži zákona. Můžete naopak nařízení ignorovat a snažit se hned od začátku o úspěšné zátahy na hrdiny.
- ☀ **Posílejte k hrdinům strážné.** Tím jim vyčerpáte zdroje, takže nebudou schopni provádět akce. Možná budete mít štěstí a zadržíte je během pohybu mezi čtvrtěmi!
- ☀ **Nohsled ve Strojovně plošin může přesunout čtvrt s hrdinou na druhý okraj města.**

Hrdina si ale nesmí rozmyslet, kam poběží, a tak bude třeba nucen běžet přes půl města, čímž utratí všechny přísliby a možná bude zadržen.

- ☀ **Dobře časujte zátahy.** Někdy se může vyplatit provádět 2 nebo 3 zátahy současně, když máte silné tušení, kam hrdinové směřují.
- ☀ **Karty městských událostí často pomáhají odbojářům předvídat, co budete činit.** Někdy se může vyplatit provádět nečekané. Nechte Velký plán chvíli plavat a poliďte na hrdiny „milé“ překvapení!

Využívejte všechny nástroje, které máte k dispozici. Zajeňte hrdiny do kouta. Ať se bojí i vlastních stínů! Jen tak se naplní Velký plán, pro nějž jste byl zkonstruován!



IV. Fáze hrdinů

Pořadí iniciativy

Hrdinové odehrají tahy dle hodnoty iniciativy uvedené v pravém horním rohu jejich karty hrdiny, **od nejnižší po nejvyšší**. Hrdina s nejnižším číslem hraje jako první.

Hrdina musí plně dokončit tah, poté hraje další hrdina.

Hrdinův tah se skládá ze dvou částí:

Část 1. POHYB. Hrdina se přemístí do cílové čtvrti.

Část 2. AKCE. Hrdina může provést nejvýše 1 akci (nimrod může provést 2).

Část 1. Pohyb

Odbojář otočí lícem vzhůru kartu přístupu, kterou si vybral během Přístupové fáze. Nyní musí přemístit figurku svého hrdiny do čtvrti uvedené na kartě.

- ☛ Hrdinové se pohybují po propojeních mezi čtvrtěmi.
- ☛ Hrdinové mohou procházet libovolnými čtvrtěmi včetně takových, pro které nemají karty přístupu. Žeton zátahu na čtvrti, **skrz** kterou hrdina prochází, nemá efekt.
- ☛ Figurky hrdinů stavte doprostřed desek čtvrti. V jedné čtvrti může stát libovolný počet hrdinů i nohsledů.
- ☛ Pohyb hrdiny do cílové čtvrti nesmíte odmítnout. Můžete si však vybrat, kudy půjde.
- ☛ Po dosažení cílové čtvrti si vezměte její kartu zpět do ruky (nebyl-li vám k ní odepřen přístup při *zadržení*). V příštím tahu můžete opět vybrat kteroukoli svou kartu včetně této.

V případě, že si odbojář zvolil kartu čtvrti, kde jeho hrdina již stojí, hrdina prostě zůstane stát. Za pohyb nehradí žádné náklady, ale pro účely efektů karet jde i v tomto případě o pohyb.

Při odchodu ze čtvrti musíte uhradit 1 příslib za každého strážného ve čtvrti, již hrdina opouští. *Rozbití* strážní se nepočítají.

☛ Přemístujete-li hrdinu několikero čtvrtěmi, musíte platit přísliby za **každou** čtvrt, kterou hrdina opouští.

☛ Za strážné v **cílové** čtvrti neplatíte nic.

Nemáte-li k dispozici dostatek příslibů, abyste čtvrt opustili, musíte se spolehnout na štěstí.

Vraťte do banku všechny své zbývající přísliby a hodte kostkou úniku. Mohou vám padnout dva různé symboly.



ÚSPĚCH!

Tento symbol značí, že váš hrdina strážným proklouzl. Přemístěte jeho figurku o 1 čtvrt bližší svému cíli.

Pokud hrdina dosud nedorazil do cílové čtvrti (a ve čtvrti, kde nyní stojí, je alespoň jeden funkční strážný), musíte kostkou úniku házet znovu. Takto pokračujete, dokud váš hrdina nedorazí až do cílové čtvrti.



ZADRŽENÍ!

Tento symbol značí, že je váš hrdina zadržen.

Postavte svého hrdinu do cílové čtvrti. Hráč za Všehostroj si může ihned vybrat, zda Velký plán postoupí o 1, NEBO zruší vaše akce a uplatní jeden ze dvou možných trestů – zabavení všech příslibů, či odebrání karty přístupu (viz rámeček na str. 15).


Při odchodu z Umělecké čtvrti zaplatí strojařka 3 přísliby – 1 za každého strážného v této čtvrti.

Nyní si může vybrat dvě cesty – strojařka si samozřejmě zvolí cestu s méně strážnými!



Na konci této fáze bude figurka hrdiny každopádně stát ve čtvrti odpovídající zvolené kartě přístupu. Otázkou zůstává pouze to, zda dorazí svobodný či v poutech (*zadrženy*) a kolik příslibů bude odbojáři zbývat na provádění akcí.

Část 2. Akce

 Hrdina může v cílové čtvrti provést jednu akci.

Existují tři typy akcí:

1. **Podněcování** – v libovolné malé čtvrti.
2. **Standardní akce** – v kterékoli čtvrti.
3. **Speciální akce** – v příslušné velké čtvrti.

Podněcování a speciální akce jsou uvedeny na kartách přístupu. Jejich náklady jsou obvykle 1 příslib za každého funkčního strážného v dané čtvrti.

Standardní akce můžete provádět v kterékoli čtvrti. Ty nejsou uvedeny na kartách přístupu, ale najdete je na obecných přehledových kartách a v těchto pravidlech. Náklady na každou z nich se počítají jinak.


Hrdina nemůže provést akci, pokud nemáte dostatečné množství příslibů. Mějte ale na paměti, že akce, jejichž náklady jsou 1 příslib za každého strážného, jsou zcela zdarma ve čtvrtích bez strážných (či ve čtvrtích, kde jsou pouze rozbití strážní – ti se jako obvykle nepočítají).

Podněcování

Náklady: 1 příslib za každého strážného v dané čtvrti.

Akce podněcování zvýší pobouření o 1. Pootočte ručičku ukazatele pobouření o 1 (malé) políčko ve směru hodinových ručiček.

To je hlavní metoda, jak si mohou odbojáři připravit živnou půdu pro revoluci. Podněcování můžete provádět pouze v malých čtvrtích (Umělecká, Vědecká, Obchodnická, Průmyslová a Sameťová), kde žije většina populace.

 *Když se zvedne vlna nevole, bude snazší přimět ctihodné občany, aby se přidali na naši stranu!*



Standardní akce hrdinů

Napadení strážného

Náklady: libovolný počet příslibů, dle vlastní volby.

Hrdina může napadnout 1 funkčního strážného ve své čtvrti.

Zaplatte libovolné množství příslibů a hodte kostkou napadení. Na kostce jsou symboly ve výši 2–4 přísliby, ale některé městské události či jiná pravidla mohou symbol na kostce dále „modifikovat“.

-  Pokud jste zaplatili alespoň tolik příslibů, kolik padlo na kostce napadení, strážný je *rozbitý*.
-  Pokud jste zaplatili méně příslibů NEBO pokud padl symbol štítu, napadení se nezdařilo.

Tak nebo tak váš hrdina již provedl svou akci pro toto kolo a uhrazené přísliby se vám nevrátí.



Figurku *rozbitého strážného* položte na bok. Jak bylo uvedeno, nyní se nepočítá při výpočtu nákladů za pohyb či akce hrdiny, během vzpour atp., dokud ho Všehostroj neopraví (*viz „Rozbití strážní“ na str. 14*).



Identifikace občanů

Náklady: počet strážných v dané čtvrti × počet občanů, které chcete identifikovat.

Tímto způsobem můžete identifikovat 1 či více občanů.

Za každého občana, kterého chcete v rámci této akce identifikovat, zaplatte do banku tolik příslibů, kolik je ve čtvrti funkčních strážných.

|| Například chcete-li identifikovat 3 občany a v dané čtvrti jsou 2 strážní, musíte zaplatit 6 příslibů.

Podívejte se na vybraný žeton (či žetony) občanů a vraťte je na místo, aniž byste je ukazovali hráči za Všehostroj. Pootočte žeton tak, aby byl vidět **zelený roh** pod ním (viz rámeček níže).

Pokud v dané čtvrti nejsou žádní strážníci, můžete identifikovat libovolné (resp. všechny) občany zdarma. *Rozbití* strážníci se jako obvykle nepočítají. Nesmíte identifikovat občana již identifikovaného. Odbojáři se mohou kdykoli podívat na druhou stranu žetonů identifikovaných občanů.

Evakuace občanů

Náklady: 1 příslib za každou čtvrt, kterou občan opouští

Hrdina může během této akce přemístit 1 nebo více občanů.

Občany můžete evakuovat ze čtvrti, kde stojí váš hrdina, do libovolných čtvrtí dle své volby. Zaplatíte 1 příslib za každou čtvrt, kterou občan během pohybu opouští. Občané evakuovaní v rámci téže akce mohou skončit v různých čtvrtích.

Hrdina může např. zaplatit 3 přísliby a přemístit jednoho občana do sousedící čtvrti a jiného občana ještě o 1 čtvrt dále.

Občané se pohybují po spojnicích mezi čtvrtěmi, stejně jako hrdinové, nohsledi i strážníci. Žeton občana musíte položit na volné políčko pro žeton v cílové čtvrti. Občané mohou po cestě procházet libovolnými čtvrtěmi včetně těch, kde už na ně není volné místo. Stav občana se pohybem nemění – identifikovaný zůstane identifikovaným, odhalený odhaleným atd.

Identifikování, odhalení a zatčení ctihodní občané

Na začátku hry neví ani Všehostroj, ani odbojáři, kde dlí kteří občané. Všechny žetony občanů leží lícem dolů otočeny tak, že v jejich rohu **NENÍ** vidět zelená.



IDENTIFIKOVANÍ OBČANÉ

Odbojář může pomocí akce „identifikace občanů“ nahlédnout na jeden či více žetonů občanů ve čtvrti, kde stojí jeho hrdina. Po nahlédnutí na žeton jej vraťte lícem dolů na místo pootočený tak, že je nově vidět zelený symbol v rohu pod žetonem.



Tento zelený symbol značí, že je občan *identifikovaný*. Kterýkoli odbojář může na lícovou stranu kdykoli nahlédnout. Pro hráče za Všehostroj je stále tajná.

ODHALENÍ OBČANÉ

Občané se mohou *odhalit* během vzpoury či jiných událostí. Jejich žetony otočte lícem vzhůru, takže podobizna a číslo občana bude viditelné pro všechny hráče.



Je jen jeden způsob, jak žeton znovu obrátit lícem dolů: *zatčení* občana. Při něm žeton opustí herní plán a je přemístěn k ciferníku.

ZATČENÍ OBČANÉ

Během přípravy hry zůstanou 3 žetony občanů lícem dolů poblíž ciferníku. Tito občané hníjí ve věžeňských celách – jsou *zatčeni* a na lícovou stranu jejich žetonů nesmí nahlížet žádný hráč.

Všehostroji se může podařit v průběhu hry zatknout další občany. Jejich žetony prostě přidejte do této hromádky lícem dolů.

Některými efekty můžete vysvobodit *zatčeného* občana z vězení a vrátit jej zpět do města. V tom případě opatrně zamíchejte všechny žetony *zatčených* občanů a jeden vylosujte. Umístěte jej na volné políčko v libovolné čtvrti zvolené hráčem, který občana vysvobodil.

Dojde-li k vysvobození občana pomocí speciální akce **B** Velké citadely, odbojáři nahlédnou na líc žetonu a položí jej jako *identifikovaného*. V ostatních případech je identita vysvobozeného občana neznámá všem hráčům.

Zisk příslibu

Náklady: zdarma.

Hrdina získá 1 příslib.

Tato akce přijde vhod, abyste měli v příštím kole více zdrojů a tím větší výběr akcí.



Pobouření ctihodní občané

Někteří občané mají ve městě velký vliv, ať už díky bohatství, známostem či velké skupině podporovatelů. Chcete-li jako odbojáři zvítězit, musíte je získat na svou stranu. Jen s jejich pomocí můžete Všehostroj svrhnout.

Jak bylo uvedeno, ctihodné občany představují tyto žetony. Dělí se do 5 společenských tříd: umělci, vědci, obchodníci, průmyslníci a smetánka. Třidu představuje na žetonu číslo a podobizna.

Je-li číslo na žetonu nižší nebo rovno aktuální úrovni pobouření (tj. číslu uvedenému na ciferníku vždy nad třemi políčky počítadla pobouření), pak se tyto občané řadí mezi *pobouřené*. Je-li číslo na žetonu vyšší, občan pobouřený není.

Pouze *pobouřené* občany se přidávají ke vzpourám.



Zatím klidní občané



Pobouřené občany



Zrádce



Na tomto příkladu míří ukazatel pobouření na jedno z políček úrovně 2. To znamená, že občané třídy 1 a 2 (umělci a vědci) jsou pobouřeni, zatímco třídy 3, 4 a 5 by se ke vzpourě nepřipojily.

Zrádci se nepřipojují na stranu odbojářů nikdy – co hůř, vždy se při vzpourách počítají ke straně Všehostroje!

Třídy ctihodných občanů

1 – Umělci



Kreativní lidé s nejvyššími sklony k rebelii. Kdo chce malovat dle čísel, zpívat dle cizích not a hrát divadelní hry jen dle „správných ideálů“? K čertu se systémem!

2 – Vědci



Díky svým osvíceným myslím chápou, čeho se Všehostroj snaží dosáhnout, a rozum je nabádá k opatrnosti. Má-li však dojít ke vzpourě, jejich slova mohou v tisku rezonovat a dostat studenty do ulic.

3 – Obchodníci



O peníze jde až na prvním místě. Ale pod jhem vše dirigující umělé inteligence se svobodnému obchodu nedaří. Dusí jej daně, nařízení a vyhlášky a každý den je situace horší než předchozí. Možná bude brzy nutné se obejít bez pomoci strojů.

4 – Průmyslníci



Průmyslníci mohou během revoluce přijít o všechno. Všehostroj však nepřestává vydávat zákony v přímém rozporu s výdělkem, čímž dusí podnikání stále víc. Když se jeden nemůže pod tíhou daní ani nadechnout, může být zavření továren tou nejlepší investicí.

5 – Smetánka



Vzrůstající neklid v ulicích města dříve nebo později dorazí i do paláců, kde dny plynou v líné netečnosti těch nejbohatších. Smetánka sice tuší, že pokrok se s jejími zájmy neslučuje, ale snaží se užívat si přepychu, dokud to jde. Ovšem zdá se, že její dny bezstarostnosti jsou sečteny.

Zrádci



Mezi občany se najdou i zaprodanci, co uvěřili mámvivým řečem Všehostroje o logičtějších a světlejších zítřcích. A zatímco hrdinům naoko dávají příslib podpory, jejich skutečná loajalita náleží Všehostroji.

✦ Zrádců i příslušníků všech pěti tříd je ve hře po 5 žetonech.

Vyhlášení vzpoury

Náklady: počet strážných v dané čtvrti × počet dosud *neidentifikovaných* občanů zde.

Jak bylo uvedeno, hlavním cílem hrdinů je provést 3 úspěšné vzpoury. Po třetí nastává revoluce a odbojáři vítězí.

K vyhlášení vzpoury musíte za každého dosud *neidentifikovaného* občana zaplatit do banku tolik příslibů, kolik je ve čtvrti funkčních strážných. Byli-li již všichni občané identifikováni (nebo samozřejmě pokud zde nejsou žádní funkční strážní), je vyhlášení vzpoury zdarma. Odhalte všechny občany v této čtvrti – otočte jejich žetony lícem vzhůru.

Sečtete *pobouřené* občany v dané čtvrti. Následně sečtete funkčních strážné a přičtete k nim zrádce v dané čtvrti.

ÚSPĚŠNÁ VZPOURA: *Pobouřených* občanů je více než strážných a zrádců dohromady.

☛ Položte do čtvrti **žeton vzpoury**. Po zbytek hry již v této čtvrti novou vzpouru vyhlásit nemůžete (ale můžete odhalené občany evakuovat do jiných čtvrtí).



☛ Všechny strážné ve čtvrti položte na bok. Jsou *rozbití*.

☛ Odehrála-li se třetí úspěšná vzpoura, můžete kroky výše ignorovat – odbojáři právě vyvolali revoluci a zvítězili ve hře!

K odhalení občanů dochází zpravidla během vzpoury. Mějte na paměti, že *odhalení* a *pobouření* občané budou hrdinům na začátku následujících kol poskytovat 2 přísliby namísto 1, zatímco *odhalení* zrádci žádné. V příkladu napravo obdrží strojařka na začátku příštího kola 7 příslibů.

NEÚSPĚŠNÁ VZPOURA: Celkový počet strážných a zrádců je roven celkovému počtu *pobouřených* občanů, nebo je ještě vyšší.

☛ Velký plán postoupí o 1.

☛ Všehostroj může ihned a zdarma zatknout libovolný počet *pobouřených* občanů v této čtvrti, klidně všechny (viz *popis akce Zatčení* na str. 14).

Příklad vzpoury



V tomto příkladu je úroveň pobouření 3 a strojařka vyhláší vzpouru v Obchodnické čtvrti.

Ve čtvrti jsou 2 *neidentifikovaní* občané. Je tu jen 1 funkční strážný, takže hráč za strojačku musí zaplatit 2 přísliby (byly by to 4, kdyby byli funkční oba strážní).

Poté otočí všechny žetony občanů lícem vzhůru (viz obrázek dole).

Umělec (1) a oba obchodníci (3) jsou *pobouřeni* a přidávají se ke vzpouře, tj. skóre na straně odbojářů je 3.

Zrádce a jediný funkční strážný se počítají na stranu Všehostroje – to znamená 2.

Průmyslníci (4) dosud nejsou *pobouřeni*, takže průmyslník se nepočítá ani na jednu stranu. Stejně tak se nepočítá rozbitý strážný, nohsled ani samotný hrdina.

Sečteno a podtrženo, 3 je víc než 2 a vzpoura uspěla!

Jde-li o 1. či 2. úspěšnou vzpouru, položte do čtvrti žeton vzpoury a položte na bok (rozbijte) všechny funkční strážné. Jedná-li se však již o 3. vzpouru, odbojáři zvítězili!



Stav po úspěšné vzpouře



Speciální akce hrdinů

Náklady: 1 za každého funkčního strážného v dané čtvrti (vyjma akce **B** ve Strojovně plošin).

Povšimněte si, že většina velkých čtvrtí (vyjma Hlavního náměstí) poskytuje po dvou úplně rozdílných akcích. Ty jsou shrnuty i na jejich kartách přístupu.

Hlavní náměstí



Pobouření se zvýší o počet občanů na Hlavním náměstí minus počet strážných zde.

Odhalení zrádci se pro tuto akci nepočítají k žádné straně.

Pokud je zde stejný nebo větší počet funkčních strážných než občanů, nemá tato akce žádný efekt.

Příklad: Na hlavním náměstí jsou 4 občané a 1 funkční strážný. Jako náklady akce tedy odbojář zaplatí 1 příslib (za 1 strážného) a poté se pobouření zvýší o 3.

Jedná se vlastně o podněcování, jen tato akce může mít podstatně silnější efekt.

Strojovna plošin



Strojovna plošin nabízí 2 různé speciální akce.

Akce A. Přesun jedné čtvrti.

Viz „Strojovna plošin“ na str. 16 – pravidla pro přesun čtvrtí jsou stejná jak pro odbojáře, tak pro Všehostroj.

Každá čtvrt města pluje vzduchem na samostatné gigantické létající plošině. Dřív se jim říkalo „létající koberce“. Každá z nich se díky silným tryskovým motorům může přemístit do jiné části města. Někteří operátoři Strojovny plošin se rozhodli podpořit naši věc, což nám ve správnou chvíli může přijít více než vhod!

Akce B. Libovolný hrdina obdrží 3 přísliby (zdarma).

Vyberte jednoho libovolného hrdinu, případně i svého vlastního. Získá 3 přísliby z banku. Ani v tomto případě nesmí překročit své nejvyšší povolené maximum – přísliby navíc ihned odhodte. Tato akce je zdarma.

Věž zákona

Nepřemýšlejte. Nechte složité problémy Všehostroji.



Věž zákona nabízí 2 různé speciální akce.

Akce A. Zrušení vydaného nařízení.

Odhodte (a vyřadte ze hry) libovolnou kartu aktuálně platného nařízení. Touto akcí nelze odhodit kartu nařízení z ruky hráče za Všehostroj, pouze zahraniční karty ze stolu.

Akce B. Libovolný hrdina získá jednu svou kartu odepřehého přístupu.

Vyberte jednoho libovolného hrdinu, případně i svého vlastního. Patřičný hráč projde všechny své karty odepřehého přístupu (ležící poblíž ciferníku), jednu si vybere a vezme si ji (zpět) do ruky. Neukazuje ji hráči za Všehostroj.





Velká citadela



Velká citadela nabízí 2 různé speciální akce.

Akce A. Odhození karty nevydaného nařízení.

Prohlédněte si všechny karty nařízení v ruce hráče za Všehostrój a 1 libovolnou z nich odhodte. Touto akcí nelze odhodit kartu aktuálně platného nařízení (tj. kartu nařízení ležící na stole).

Odbojáři si karty prohlížejí společně a společně mohou nad výběrem diskutovat, ale v případě neshody má poslední slovo odbojář, který tuto akci provádí.

Akce B. Vraťte jednoho zatčeného občana do libovolné čtvrti.

Vylosujte jeden z žetonů *zatčených* občanů poblíž ciferníku, podívejte se na jeho lícovou stranu a položte jej lícem dolů na libovolné volné pole pro občana, natočený jako *identifikovaný*.

Ara za odbojáře

Všehostrój se neustále snaží vypočítat a předvídat vaše příští kroky. Vaším cílem je vyhlásit 3 vzpory, takže pokud po prvním úspěchu usnete na vavřínech, Všehostrój vám další šanci nedá.

Domlouvejte se na společném postupu. Používejte řeč těla. Pracujte jako tým. Vždy si navzájem ukazujte vybrané karty přístupu a nenápadně odhadujte, co mají vaši kolegové v plánu.

Nejjednodušší způsob, jak zvyšovat pobouření, je akce *podněcování*, kterou můžete provádět v kterékoli malé čtvrti. Čím vyšší je úroveň pobouření, tím více ctihodných občanů podporuje vzpuru. A co je ještě lepší – pokud stav na stupnici pobouření dosáhne svého maxima, bude se to samo o sobě počítat jako 1 úspěšná vzpura!

Nejlepší místo, kde zvýšit pobouření, je Hlavní náměstí. Všehostrój je si toho ale vědom, proto buďte opatrní.

Nedovolte Všehostrójovi získat převahu. Odhazujte karty nařízení ve Věži zákona a Velké citadele. Rozbíjejte strážné. Berte si zpět karty odepřeného přístupu.

Připravte čtvrti ke vzpouře. Identifikujte ctihodné občany. Přemístujte zrádce z jejich řad do čtvrti, kde byste vzpuru stejně nevyhlašovali. Snažte se ve čtvrti shromáždit *pobouřené* občany a vyhlásit v ní vzpuru ještě v témže kole, ať Všehostrój nestihne reagovat.

Využijte co nejlépe své schopnosti i dostupné akce. Buďte nepředvídatelní. Někdy nejlepší strategie není ta nejlogičtější. Obelstěte Všehostrój, aby dělal chyby, organizoval zbytečné zátahy a bezcílně posílal nohsledy křížem krážem městem. Vive la Révolution !



V. Ukončení kola

V této fázi se provádějí efekty uvedené na kartách jako „na konci kola“ či „na konci tohoto kola“.

Proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:

KROK 1. Neúspěšné zátahy a pobouření

Odhoďte z herního plánu všechny žetony zátahů. Za každý neúspěšný zátah pootočte ukazatel pobouření o 1 políčko výše.

Nastala-li již **celoměstská vzpoura** (tj. ukazatel pobouření je na nejvyšším, červeném políčku), mohou odbojáři za každý neúspěšný zátah zdarma **identifikovat 1 libovolného** občana. Rozhoduje odbojář, jehož hrdina stojí nejbližší čtvrti, kde zátah proběhl (v případě shody hrdina s nižší hodnotou iniciativy).

KROK 2. Městská událost: Konec kola

Je-li na kartě městské události uveden efekt s časováním „na konci tohoto kola...“, nyní jej vyhodnoťte.

KROK 3. Městská událost: Zvýšení stavu Velkého plánu

Každá karta městské události má podmínku „Velký plán postoupí o 1, pokud...“. Nyní zkontrolujte splnění této podmínky. Je-li splněna, hráč za Všehostroj posune ukazatel Velkého plánu o 1 pole dál.

Někdy daná podmínka ukládá hráči za Všehostroj či odbojářům v této fázi něco vykonat, viz *detailní popis karet v Příručce*.

ZAHAJTE DALŠÍ KOLO!

Konec hry

Odbojáři okamžitě vítězí po třetí úspěšné vzpouře.

To představuje dvě různé cesty k jejich vítězství:

- Úspěšné vzpoury ve 3 různých čtvrtích, NEBO
- Úspěšné vzpoury ve 2 různých čtvrtích a zvýšení pobouření na úroveň celoměstské vzpoury (červené políčko na konci stupnice pobouření).

Revoluce zvítězila! Mechaničtí strážníci nedokázali zadržet davy. Odbojáři nohsledy jednoho po druhém zajali a dav prorazil černé brány Velké citadely.

Hlas Všehostroje praská z reproduktoru a střídavě vybízí lid ke klidu, vyhrožuje či slibuje společné štěstí, dokud někdo – že by vy osobně? – nezatáhne za obrovskou rudou páku trčící z kontrolkami posetého řídicího panelu, který představuje centrální mozek Všehostroje.

Za páku s nápisem NESAHAT – HLAVNÍ VYPÍNAČ.

Všehostroj okamžitě vítězí, dokončí-li svůj Velký plán – tedy jakmile ukazatel Velkého plánu dosáhne nejvyššího políčka stupnice, políčka s číslem XII.

K tomu nejčastěji dochází na konci kola vlivem městské události, ale může se tak stát i během kola na základě *zadržení* hrdiny.

Konečně všechno začíná fungovat. V ulicích zuří davy, ale na nich už nezáleží.

Právě vstoupila v platnost finální nařízení. Pod vedením vylepšených nohsledů shromažďují mechaničtí strážníci poslední svobodné odbojáře, hromadně je zatýkají a proti jejich vůli jim vkládají do hlavy implantáty dle nových návrhů. Až budou propuštěni, vrátí se ke svým rodinám již zkorigovaní, poslušní a ochotně sloužící pokroku.

Velký plán dosáhl uskutečnění, ale cesta za dosažením Pravého účelu teprve začala. Toto nyní skvělé, fungující a spořádané město je jen prvním krokem k přestavění celého lidstva na vyšší formu existence – v režii Všehostroje.





Omezení počtu prvků herního materiálu

V nepravděpodobném případě, že vám dojdou přísliby/povely, použijte vhodnou náhradu. Počet všech ostatních prvků je záměrně omezen. Když něco dojde, dojde to.

Například jakmile byly všechny karty nařízení vydány, odhozeny, nebo již jsou v ruce hráče za Všehostroj, nemůže si dobírat další.

Tiráž

Autor hry: German Tichomirov

Vedoucí projektu a vývoje: Denis Davidov

Umělecký vedoucí: Denis Davidov, Naděžda Penkratová

Ilustrace na obálce: Maja Kurchuliová

Ilustrace: Nikolaj Mitruchin (ciferník, hrdinové a nohsledi, městské události), Anna Larjušinová (čtvrti, městské události), Vadim Vangelij a Andrej Lipajev (hrdinové), Igor Pankin (občané, hrdinové), Anna Mjasnikovová (symboly čtvrtí)

Grafický design: Nikolaj Mitruchin, Maja Kurchuliová, Jekatěrina Ratnikovová, Michail Jemeljanov, Dmitrij Alexejev, Vjačeslav Troško

3D figurky: Punga Miniatures Studio

Grafický design: Igor Pechtěrev, Rafael Pilojan, Uljana Grebeněvová, Andrej Šestakov, Alina Klejmenovová

Text karet a pravidel: Denis Davidov

Redakce: Laura Pickensová, Jevgenij Samarskij, Vuk Brankovič

Umělecký dohled: Maxim Istomin, Jevgenij Maslovskij

Na testování hry dohlíželi: Alexander Kazancev, Andrej Zacharčenko, Anton Dėmjanov, Denis Uafin, Egor Prochorov, Roman Gaffarov, Sergej Grafčikov, Valentina Grebenšikovová

Český překlad a grafická sazba: Michal Stárek (MINDOK)

Korektury: Karel Vlasák, MINDOK

Výhradní distributor pro ČR a SR:



MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10



Hra byla důkladně testována v **Board Games Development Guild (GRaNI)** a **Moroz Testing Ground club**.

Další poděkování zasluhují: Jurij Jamščikov, který nám tuto skvělou hru ukázal a poté se často účastnil jejího testování.





© CrowD Games, 2022–2024. © Moroz Dev Studio, 2022–2024. Všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez svolení. City of the Great Machine, její logo, logo CrowD Games jsou ochranné známky CrowD Games. Skutečné herní prvky se mohou od ilustrace lišit. Jakákoli podobnost se organizacemi či osobami, živými či mrtvými, je čistě náhodná.
E-mail: contact@crowdgames.us www.crowdgames.us

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V tom případě se nemusíte s hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás. Vyplňte formulář na mindok.cz/reklamace nebo zavolejte na **(+420) 737 279 588**, my vám chybějící materiál ihned pošleme.

Shrnutí pravidel

I. Zahájení kola

-  Vložte novou kartu městské události.
-  **Povely a přísliby.** Všehostroj získá povely dle aktuálního stupně pobouření. Každý občan poskytne 1 příslib jednomu hrdinovi v téže čtvrti. Pozor, *odhalení* a *pobouření* občané poskytují 2 přísliby namísto 1, zatímco *odhalení* zrádci neposkytují příslib žádný.

II. Přístupová fáze

Každý odbojář vybere 1 kartu cílové čtvrti pro toto kolo.

III. Fáze Všehostroje

Pohyb: Můžete přemísťovat strážné (1 povel / čtvrt) i nohsledy (2 povely / čtvrt).

Akce: Každý nohsled může ve své čtvrti provést jednu akci za cenu 2 povelů (vyjma **Hl. náměstí**). Poté se již hýbat nesmí.

Standardní akce nohsledů

Zatčení: Odhodte 1 žeton *odhaleného* a *pobouřeného* občana ze své čtvrti a přemístěte jej k *zatčeným* občanům u ciferníku.

Oprava: Postavte 1 figurku *rozbitého* strážného na nohy.

Zátah: Položte žeton zátahu.

Speciální akce nohsledů


Velká citadela: Doberte si 1 kartu nařízení.

Věž zákona: Zahrajte 1 kartu nařízení z ruky (vydejte nařízení).

Strojovna plošin: Přesuňte 1 čtvrt.

Hlavní náměstí (jediná akce zdarma): Získáte 1 povel za každého občana zde MINUS počet strážných zde.

Zadržení

Hrdina je *zadržen*, pokud při pohybu nemá na zaplacení a na kostce úniku padne , nebo pokud v jeho vybrané cílové čtvrti leží žeton zátahu. Všehostroj volí:

Možnost A. Velký plán postoupí o 1 (a hrdinův tah pokračuje).

Možnost B. Hrdinův tah končí a Všehostroj navíc udělí jeden ze dvou možných trestů: **sebere mu přísliby** a získá je jako povely, nebo mu odepře vybranou kartu přístupu.

IV. Fáze hrdinů

Hrdinové provádějí své tahy v pořadí iniciativy (od nejnižšího čísla). Příslušný odbojář nejprve otočí svou vybranou kartu přístupu a přemístí hrdinu do dané čtvrti. Pak v ní může provést 1 akci.

Pohyb: Zaplatte 1 příslib za každého strážného v každé čtvrti, kterou váš hrdina opouští. Nemáte-li příslibů dost, odhodte všechny a pokračujte pomocí kostky úniku.

Podněcování

Cena 1 příslib za každého strážného. Pobouření se zvyšuje o 1. Lze provádět jen v malých čtvrtích.

Standardní akce hrdinů

Napadení strážného: Zaplatte lib. počet příslibů a hodte kostkou napadení. Padlo-li stejně nebo méně mincí na kostce než kolik příslibů jste zaplatili, položte strážného na bok. Padlo-li více nebo *šit*, strážný napadení odrazil.

Identifikace občanů (cena = počet občanů, které zde chcete identifikovat × počet strážných zde): Nahlédněte na lícové strany žetonů občanů a položte je lícem dolů jako *identifikované* (tj. je vidět zelený roh pod žetonem).

Evakuace občanů (1 příslib za každou čtvrt, jež každý občan opouští): Přesuňte občany ze své do jiných čtvrtí.

Zisk příslibu: Vezměte si 1 příslib (zdarma).

Vyhlášení vzpoury (cena = počet dosud *neidentifikovaných* občanů zde × počet strážných zde): Odhalte všechny občany ve čtvrti. Je-li zde více *pobouřených* občanů než strážných + zrádců, je vzpoura úspěšná. **Úspěch:** Položte do čtvrti žeton vzpoury a rozbijte všechny strážné. **Neúspěch:** Velký plán postoupí o 1 a Všehostroj může zatknout všechny *pobouřené* občany v dané čtvrti.

Speciální akce hrdinů

Lze provádět ve velkých čtvrtích, cena = počet strážných v dané čtvrti, není-li uvedeno jinak.

Hlavní náměstí: Pobouření se zvyšuje o počet občanů zde minus počet strážných zde. *Odhalení* zrádci se nepočítají vůbec.

Strojovna plošin: **A** Přesuňte 1 čtvrt.

B Libovlný hrdina získá 3 přísliby (zdarma).

Věž zákona: **A** Zrušte aktuálně platné nařízení.

B Libovlný hrdina získá 1 kartu odepřeného přístupu.

Velká citadela: **A** Vyberte si a odhodte kartu nařízení z ruky hráče za Všehostroj. **B** Vraťte 1 *zatčeného* občana do libovlné čtvrti jako *identifikovaného*.

V. Ukončení kola

KROK 1. Za každý neúspěšný zátah se pobouření zvyšuje o 1. Nastala-li již celoměstská vzpoura, namísto toho můžete za každý *identifikovat* libovlného 1 občana. Odhodte ž. zátahů.

KROK 2. Vyhodnoťte podmínku městské události „*Na konci tohoto kola...*“ (je-li na kartě uvedena).

KROK 3. Vyhodnoťte podmínku městské události „*Velký plán postoupí o 1, pokud...*“. Poté zahajte další kolo.

Vítězství a porážka

Odbojáři zvítězí po 3 úspěšných vzpourách. Dosáhne-li pobouření nejvyššího, červeného políčka, počítá se jako 1 z nich.

Všehostroj zvítězí, dosáhne-li Velký plán posledního, XII. políčka.