

# ZKÁZA NA ORBITĚ

# REFERENČNÍ

# PŘÍRUČKA



## 1. TECHNICKÉ DETAILY

- 1.1 Toto jsou úplná a kanonická pravidla. Mají přednost před všemi dalšími pravidlovými texty kromě textů ve hře, které jsou těmto obecným pravidlům nadřazeny. Neodvozujte si vlastní pravidla, která nejsou popsána, a to ani na základě podobných existujících pravidel.
- 1.2 Tato pravidla jsou určena jako referenční a jsou napsána v extrémně zhuštěné a formální podobě. Podrobnější vysvětlení, příklady, obrázky apod. najdete v Pravidlech pro rychlý start.
- 1.3 Všechny pojmy definované v této Referenční příručce jsou také uvedeny v rejstříku na její poslední straně.
- 1.4 Některé postavy přidávají do hry dodatečná pravidla, předměty, akce, schopnosti nebo sekce, které nemusí být popsány v těchto pravidlech. Jejich popis naleznete ve Složkách postav u odpovídajících postav. Jména všech postav a názvy všech schopností, Projektů X a sekcí začínají velkým písmenem a jsou psány KAPITÁLKAMI. Jediněčné předměty jsou ve Složkách postav psány kurzívou. Seznam sekcí je spolu s přehledovým plánem uveden na začátku Pravidel pro rychlý start.

## 2. PŘÍPRAVA HRY



### 2.1 Výběr postav

- 2.1.1 Zamíchejte balíček karet postav, doberte z něj potřebný počet karet v závislosti na počtu hráčů podle tabulky níže a umístěte tyto karty lícem nahoru vedle herního plánu.
- 2.1.2 Vezměte karty identit odpovídající vylosovaným postavám, zamíchejte je lícem dolů a rozdejte každému hráči skrytě počet karet odpovídající počtu hráčů podle tabulky níže.

POČET HRÁČŮ	POČET POSTAV	POČET KARET IDENTITY
2	12	3
3	12	3
4	12	2
5	14	2
6	15	2
7	17	2
8	19	2
9	20	2







### 2.2 Žetony

- 2.2.1 Pokud pokyny pro přípravu hry na některé kartě postavy neříkají něco jiného, umístěte na herní plán zelené únikové moduly stranou se šipkou nahoru a tak, aby byly propojeny se ZÁŘOVÝMI PŘECHODOVÝMI KOMORAMI.
- 2.2.2 Umístěte předměty, data a/nebo žetony kontaminace na každou kartu postavy tak, jak je vyznačeno na jejím pravém a/nebo horním okraji.
- 2.2.3 Vezměte odpovídající kompromaty (existuje vždy jeden pro každou postavu ve hře s výjimkou DRONŮ), zamíchejte je lícem dolů

a umístěte je lícem dolů na symboly kompromatu počínaje spodní částí herního plánu a dále směrem nahoru, nejdříve na všechny fialové symboly , tento postup opakujte i pro zelené , pokud ještě nějaké kompromaty zbývají.

- 2.2.4 Umístěte figurku každé postavy ve hře na lokaci v herním prostoru, která je uvedena na její kartě.
- 2.2.5 Umístěte další případné destičky/žetony patřící k postavám ve hře na místa na herním plánu uvedená na jejich rubu.
- 2.2.6 Umístěte další destičky/žetony do sekcí podle symbolů na herním plánu a zbylé destičky/žetony ponechte ve společné zásobě vedle herního plánu.

### 2.3 Společné ukazatele a žetony

- 2.3.1 Na stupnici minut v levé horní části herního plánu umístěte ukazatel minut na pozici odpovídající počtu hráčů ve hře.
  - 2.3.2 Na pozici „ZAPNUTO“ umístěte ukazatel kamer, a to stranou „ZAPNUTO“ nahoru.
  - 2.3.3 Na pozici „ZAPNUTO“ umístěte ukazatel rušiček, a to stranou „ZAPNUTO“ nahoru.
  - 2.3.4 Na pozici „Běžná úroveň“ na stupnici úrovně energie umístěte ukazatel úrovně energie.
  - 2.3.5 Na pole „Evakuace“ v pravé horní části herního plánu umístěte ukazatel evakuace zelenou stranou nahoru.
  - 2.3.6 Zamíchejte 3 žetony vstupu do atmosféry () a jeden náhodně vybraný umístěte lícem dolů na pozici „0“ na stupnici minut. Zbylé dva žetony vraťte do krabice, aniž byste se na ně podívali.
- 2.4 Zamíchejte karty Projektu X a jednu náhodně vybranou umístěte lícem dolů na pole pod KRYPTOU X. Zbylé karty vraťte do krabice, aniž byste se na ně podívali.
- 2.5 Každý hráč si vybere svou barvu a vezme si komponenty v této barvě: 8 kostek vlivu, 3 žetony času (), aktivační disk (), žeton viny (), žeton úplatku () a žeton odhalení (). Poté umístí svůj žeton viny na pozici „Nevinen“.
- 2.6 Náhodně určete začínajícího hráče, dejte mu žeton začínajícího hráče a pokračujte podle Průběhu hry (kap. 15).
- 2.7 Při hře s 2, 3, více než 5 hráči nebo při týmové variantě si přečtěte dodatečná pravidla v kapitole 17. Pravidla sólo varianty najdete v Pravidlech pro rychlý start.

## 3. HRÁČI


- 3.1 Každý hráč řídí své vlastní spiknutí představané kostkami vlivu jeho barvy (15.4).
- 3.2 Každý hráč začíná hru nevinen. V jejím průběhu se však může stát podezřelým, nebo dokonce vinným (kap. 10).
- 3.3 Každý hráč může mít ve své zásobě pouze kompromaty (8.5.2) a karty identity. Obojí je skrytou informací.

- 3.4 Každý hráč si na začátku hry zvolí jednu ze svých karet identity jako svou **skrytou identitu**. Zbylé karty identity se pro tohoto hráče stanou **bonusovými postavami (BP)**. Všechny karty svých BP hráč otočí o 180 stupňů a umístí je za kartu své skryté identity tak, aby z karet BP viděl jen jejich vrchní část (jméno a symboly bonusových bodů). Hráči drží tyto karty před ostatními v tajnosti.
- 3.5 Každý hráč může v průběhu hry svou skrytou identitu odhalit (15.3), čímž se z ní stane jeho **hráčova postava (HP)**.
- 3.5.1 **Schrödingerovo odhalení.** Hráč může také odhodit svou skrytou identitu, aniž by ji odhalil, a místo toho odhalit svou BP, která se tím stane jeho HP. V takovém případě nezíská žádné bonusové body (více o bonusových bodech viz 16.4.5).
- 3.6 **Jak vyhrát**
- 3.6.1 Hráči získávají body za plnění svých **úkolů**. Za úkoly své HP (★) získávají tzv. *základní body* a za úkoly svých BP (přítel 🌟 nebo nepřítel ✖) získávají tzv. *bonusové body*. Hráči také získají body za úplatky, které nepoužili a/nebo získali.
- 3.6.2 Hráč ztratí 1 bod za každou svou kostku vlivu mimo svou zásobu, která překračuje limit vlivu jeho HP.
- 3.6.3 Vítězem se stává hráč s nejvíce body, který zároveň není vinen. Vítězů může být i více (16.4.8).

## 4. POSTAVY

- 4.1 **Postavy** ve hře (jsou představovány odpovídajícími kartami) se zapojují do spiknutí.
- 4.1.1 **Hráčova postava (HP)** je postava, která se již odhalila.
- 4.1.2 **Cizí postava (CP)** je postava, která se zatím neodhalila.
- 4.2 **Typy postav**
- 4.2.1 Každá postava může být člověk (👤), robot (🤖), data (💻) nebo předmět (📦).
- 4.2.2 Postava, která je předmět nebo typu „data“, nemůže vlastnit žádné předměty ani žádná data, pokud tyto nejsou integrální (8.4). Takové postavy mohou provádět pouze akce, které jsou uvedeny na kartě jejich postavy.
- 4.3 **Konspirátoři**
- 4.3.1 Vaším konspirátořem je živá nezachráněná postava, na jejíž kartě máte alespoň jednu svou kostku vlivu a žádný jiný hráč na její kartě nemá větší počet kostek vlivu než vy. Pouze vaše konspirátoři můžete aktivovat (15.5).
- 4.3.2 Vaším konspirátořem je také vaše živá HP.
- 4.4 **Schopnosti**
- 4.4.1 Od začátku hry má každá postava jednu nebo dvě schopnosti, o něž nemůže přijít (výjimkou je postava STRÁŽCE).
- 4.4.2 Schopnosti mohou být trvalé (♾️), okamžité (⚠️) nebo mohou poskytovat akci (Ⓐ).
- 4.4.3 Schopnosti jsou rozděleny do několika skupin odlišených barvou: *ovládacího panelu* (oranžové), *konspirační* (fialové), *útoč-*


né (červené), *obránné* (zelené), *pohybové* (žluté) a *doplňkové* (růžové). Toto odlišení slouží pouze jako pomůcka pro rychlé vyhledání schopností daného typu.

- 4.4.4 Po odhalení získá postava jednu nebo více nových schopností nazvaných „schopnosti po odhalení“ a označených symbolem . Jejich popis je uveden na kartě postavy i na kartě identity.


## 4.5 Vlastnictví

- 4.5.1 Pokud není řečeno jinak, postava může vlastnit předměty, data a úplatky. Jejich žetony se umísťují na kartu postavy – předměty vpravo, data nahoru a úplatky vlevo.
- 4.5.2 Postava může vlastnit více kusů stejného typu předmětu.
- 4.5.3 Postava nemůže vlastnit více předmětů, než je její **limit počtu předmětů** vyznačený na její kartě postavy. Pokud není uvedeno jinak, postava nemůže provést akci, v jejímž důsledku by překročila svůj limit počtu předmětů.
- 4.5.3.1 Schopnost po odhalení poskytující předmět postavě, která má u sebe maximální počet předmětů (s ohledem na její limit), způsobí, že postava okamžitě upustí jeden předmět podle volby právě odhaleného hráče.




## 4.6 Živý vs. vyřazený

- 4.6.1 Postava, která je zneškodněna nebezpečím nebo útokem, je **vyřazena**. Otočte její figurku na vyřazenou stranu a na její kartu umístěte žeton vyřazení . **Živá** postava je taková postava ve hře, která není vyřazená ani anihilovaná.
- 4.6.2 Vyřazená postava nemůže být ovlivněna, aktivována ani provádět akce.
- 4.6.3 Vyřazený člověk nebo robot může být oživen nanogelem (12.11). Vyřazený robot může být oživen opravou (13.11, 5.1.4).
- 4.6.4 Vyřazené postavy stále vlastní své předměty, ty ale mohou být zvednuty jinými postavami (12.2).

### 4.6.5 Anihilace

- 4.6.5.1 Některé postavy a/nebo předměty mohou být vlivem události ve hře **anihilovány** – v takovém případě umístěte na kartu postavy žeton anihilace  a odstraňte její figurku z herního plánu. Tato postava ani jí vlastněné předměty a data od této chvíle již nejsou ve hře. Anihilované předměty odstraňte ze hry.
- 4.6.5.2 Anihilované postavy a předměty se nikdy nepovažují za zachráněné. Nemohou být ovlivněny, aktivovány, nemůže s nimi být vyjednáváno a nemohou být původci ani cíli akcí.
- 4.6.5.3 Anihilované postavy ani předměty se nenacházejí ve stejné sekci s nikým ani ničím dalším.

### 4.6.6 Záchrana

- 4.6.6.1 Postavy, předměty a data v mezoféře (a v institucích) jsou považovány za **zachráněné** nezávisle na tom, zda jsou živé nebo vyřazené. Na jejich kartu umístěte žeton záchrany . Postavy bez žetonu záchrany  nebo s žetonem anihilace  jsou považovány za **nezachráněné**.
- 4.6.6.2 Zachráněné postavy a předměty nemohou být ovlivněny, aktivovány, nemůže s nimi být vyjednáváno a nemohou být původci ani cíli akcí.




## 5. HERNÍ PLÁN

### 5.1 Sekce

5.1.1 Za sekci je považována jakákoliv pojmenovaná oblast na herním plánu, včetně únikových modulů a OKOLNÍHO VESMÍRU s výjimkou mezoféry. Sekce jsou propojeny chodbami, šachtami nebo přechodovými komorami. Některé sekce disponují akcemi sekcí (kap. 13).


5.1.2 Modré sekce mají **gravitaci**. Růžové a zelené sekce mají nulovou gravitaci.

5.1.3 Sekce jsou vždy buď **osvětlené**, nebo **temné**. To je důležité pro vyhodnocení podezření (kap. 10).

5.1.3.1 **Temné sekce** mají symbol temnoty (  ) a nikdy se nemohou stát osvětlenými.

5.1.3.2 Každá sekce, která není temná, je **osvětlená**. Tyto sekce se stanou temnými při blackoutu (7.2.2).

5.1.4 Sekce mohou být **poškozeny**. V takovém případě umístíte na textovou bublinu této sekce žeton poškození. Její akce sekce ani akce ovládacího panelu nelze provádět, dokud není daná sekce opravena (což může provést postava se schopností PROVIZORNÍ OPRAVA nebo ROZMONTOVÁNÍ).

5.1.5 Poškození napájecích sekcí (  ) ovlivňuje úroveň energie (7.2).

5.1.6 Pojem „**na stanicí**“ zahrnuje všechny sekce kromě OKOLNÍHO VESMÍRU a vypuštěných únikových modulů.

### 5.1.7 Okolní vesmír

5.1.7.1 OKOLNÍ VESMÍR je zvláštní sekce, která zahrnuje veškerý vesmír v blízkosti stanice. Je přístupný pouze přes přechodové komory (13.13).

5.1.7.2 OKOLNÍ VESMÍR nemůže být poškozen a jeho nebezpečí udušení nelze odstranit.

5.2 **Ve své/stejně sekci** – tento pojem znamená, že se dvě komponenty nalézají ve stejné sekci.

5.3 **Chodby** představují plné barevné čáry propojující sekce.

5.4 **Šachty** představují žluté přerušované čáry propojující sekce.

5.4.1 Skrz šachty nelze házet předměty.

5.4.2 Skrz šachty se mohou pohybovat jen postavy se schopností TUNELOVÁ KRYSA.

5.4.3 Šachty nelze zamknout.

### 5.5 Únikové moduly



5.5.1 Únikové moduly jsou zelené oddělitelné sekce, které umožňují záchranu ze stanice.

5.5.2 Únikový modul je **obsazený**, pokud se v něm nachází člověk, robot nebo nestvůra. Nezáleží na tom, zda je daná postava nebo nestvůra živá či vyřazená.

5.5.3 Počet míst v každém únikovém modulu je omezený – v únikovém modulu nemůže být více lidí, robotů a/nebo nestvůr (nehledě na to, zda živých nebo vyřazených), než je vyznačený počet. Nelze provést akce ani vyhodnotit účinky, v jejichž důsledku by byl tento limit překročen.

- 5.5.4 Pokud jsou splněny podmínky uvedené na únikovém modulu, může být vypuštěn pomocí některé z následujících akcí: *vypuštění s odpočtem* (13.6), *vypuštění ze sekce* (13.7) nebo *vypuštění z Můstku* (13.8). Únikové moduly představují hlavní způsob záchrany ze stanice. Pokud je vypuštěn poškozený únikový modul, dojde k jeho anihilaci spolu se vším uvnitř něj.
- 5.6 **Mezosféra** je oblast na spodním okraji herního plánu. Všechno v mezosféře je zachráněno, mimo hru až do pádu stanice a nemůže být nijak ovlivněno, pokud není řečeno jinak.
- 5.6.1 Antihmota může explodovat i v mezosféře (7.3.2).


## 6. NEBEZPEČÍ

- 6.1 Nebezpečí (trojúhelníkové symboly) označuje sekce s prostředím smrtelně nebezpečným pro lidi a některé nestvůry (viz karty Projektu X). Každý člověk bez helmy nacházející se v sekci s nebezpečím je vyřazen.
- 6.2 Vyřazení lidé bez helmy nemohou být v sekci, v níž se nachází nebezpečí, oživení.
- 6.3 Nebezpečí ohně () i udušení () lze odstranit akcí hasicího a odvětrávacího systému (14.1).
- 6.4 V OKOLNÍM VESMÍRU se nachází nebezpečí udušení, které nelze odstranit.
- 6.5 **Oheň** okamžitě poškodí každou sekci, ve které se nachází. Sekci, ve které se nachází oheň, nelze opravit.
- 6.5.1 Oheň nemůže začít v sekci, v níž se nachází nebezpečí udušení.
- 6.5.2 Pokud se ve stejné sekci nachází nebezpečí ohně a zároveň udušení, oheň odstraňte.

## 7. SYSTÉMY STANICE

### 7.1 Evakuace

- 7.1.1 Evakuace může být zahájena jako akce sekce (13.1) nebo automaticky v několika dalších vyhocených situacích, během nichž se stanice ocitne v náhlém smrtelném ohrožení. Po jejím zahájení otočte žeton evakuace a odstraňte všechny zámky. Únikové moduly, jejichž jedinou podmínkou vypuštění je zahájení evakuace, mohou být odted' vypuštěny.
- 7.1.2 Pokud nebyla evakuace zahájena dříve, spustí ji přesun ukazatele minut na pozici „1“.


- 7.2 **Úroveň energie** se snižuje, pokud je poškozena kterákoli ze tří napájecích sekcí (). Kdykoli je poškozena napájecí sekce, posuňte úroveň energie doprava, a jakmile je opravena, posuňte jej doleva.

#### 7.2.1 Záložní energie

- 7.2.1.1 Pokud je poškozena právě jedna napájecí sekce, posuňte ukazatel úrovně energie na pole „Záložní energie“. Tím se vypnou kamery a rušičky a nemohou být zapnuty, dokud nebude tato sekce opravena.
- 7.2.1.2 Oprava napájecí sekce umožňuje opět zapnout kamery a rušičky, ale oprava samotná je automaticky nezapne.

## 7.2.2 Blackout

- 7.2.2.1 Pokud jsou poškozeny alespoň dvě napájecí sekce, posuňte ukazatel úrovně energie na pole „Blackout“. Při blackoutu jsou všechny sekce považovány za temné. Nelze provádět akce ovládacího panelu ani akce sekcí na stanici (5.1.6) s výjimkou akcí vypuštění s odpočtem (13.6) a přechodové komory (13.13). Zahajte evakuaci (7.1), ale neodstraňujte zámky. Spusťte Projekt X (7.6).
- 7.2.2.2 Při blackoutu mají všichni lidé a roboti k dispozici schopnost PRORAŽENÍ, pomocí níž mohou jako akci odstranit sousední zámek.
- 7.2.2.3 Postavy se schopností DŮSTOJNÍK se při blackoutu nemohou pohybovat skrz zámky.
- 7.2.2.4 Pokud opravíte dostatek sekcí na to, aby se úroveň energie vrátila na stupeň „Záložní energie“, všechny sekce se vrátí do původního stavu a všechny zámky jsou odstraněny.

7.3 **Antihmota**  je předmět. Pokud je přesunuta mimo MAGNETICKOU KOMORU nebo je spuštěna autodestrukce (13.12), odjít se.

7.3.1 **Odjištění.** Otočte antihmotu na její odjištěnou (červenou) stranu a zahajte evakuaci (7.1). Umístěte žeton času aktivního hráče 4 minuty do budoucnosti na stupnici minut. Při vyhodnocení tohoto žetonu (15.7) odjištěná antihmota exploduje, v opačném případě exploduje při pádu stanice.

7.3.2 **Exploze.** Pokud antihmota exploduje, vyhodnoťte následující účinky podle její pozice:


- **Okolní vesmír:** Anihilujte všechno v OKOLNÍM VESMÍRU. Poškodte všechny sekce s šipkami z a do OKOLNÍHO VESMÍRU.
- **Mezoféra:** Pokud se antihmota nachází v únikovém modulu, anihilujte tento modul a všechno uvnitř něj. Pokud ji vlastní postava mimo únikový modul, anihilujte tuto postavu a vše, co vlastní.
- **Na stanici:** Hra končí, anihilován není nikdo. Pokračujte pádem stanice (kap. 16).

7.3.3 Pokud by antihmota měla být anihilována, namísto toho okamžitě exploduje.

7.4 **Rušičky** omezují možnosti kopírování dat mezi postavami. Mohou být vypnuty nebo zapnuty pomocí akce ovládacího panelu (14.2).

7.4.1 Pokud jsou rušičky zapnuté, postava může kopírovat data pouze jiné postavě ve stejné sekci.

7.4.2 Pokud jsou rušičky vypnuté, postava může kopírovat data libovolné postavě ve hře, která dosud není zachráněná ani anihilovaná.

7.5 **Kamery**  zaznamenávají, když je nějaký člověk vyřazen v osvětlené sekci, což je důležité pro podezření (10.1.2). Mohou být vypnuty nebo zapnuty pomocí akce sekce (13.14) v BEZPEČNOSTNÍ STANICI.

7.6 **Projekt X** je tajný experiment představovaný kartou Projektu X.


7.6.1 Projekt X je spuštěn při blackoutu (7.2.2.1), akcí spuštění Projektu X (13.3) nebo poškozením KRYPTY X. Pokud je Projekt X spuštěn, otočte jeho kartu a řiďte se pokyny na ní.




7.6.2 **Nestvůra** je protivník představovaný červenou figurkou, která může být umístěna na herní plán při spuštění určitých Projektů X. Nestvůra není postavou, ale může mít stejné schopnosti jako postava. Nestvůra provádí své akce na konci tahu každého hráče podle pokynů na své kartě.


## 8. PŘEDMĚTY


8.1 **Předměty** jsou čtvercové žetony. S předměty lze manipulovat akcemi zvednutí, upuštění, předání, hození a okradení. Každý předmět zabírá jednu pozici pro předmět na kartě postavy.


8.1.1 **Helma** () chrání člověka před nebezpečím, okradením a útoky pomocí hasáku. Člověk, který vlastní helmu, se vždy považuje za člověka **s helmou**, a naopak člověk, který ji nevládní, za člověka **bez helmy**.



8.1.1.1 Robot je vždy považován za postavu bez helmy, a to i když ji vlastní – helma jej nijak nechrání.

8.1.2 **Nanogel** () může být použit k oživení (12.11) vyřazeného člověka, robota nebo nestvůry.

8.1.3 **Ohnivá bomba** () může být upuštěna nebo hozena – v obou těchto případech se aktivní hráč rozhodne, zda ji zapálí, což způsobí v její sekci oheň (6.5) – v takovém případně následně ohnivou bombu vrátí do zásoby.

8.1.4 **Hasák** () může být použit k útoku (12.8) na lidi bez helmy nebo roboty, k jejich okradení (12.9) nebo k poškození sekce.


8.1.5 **Pistole** () může být použita k útoku (12.8) na lidi (bez helmy i s helmou) nebo roboty, k jejich okradení (12.9) nebo k poškození sekce.


8.2 **Artefakt** () a **kufřík** () jsou předměty důležité pro úkoly některých postav, ale nemají žádné zvláštní schopnosti.

8.3 Aby postava mohla předmět používat, musí jej vlastnit.



8.4 **Integrální** předměty nelze z vlastnictví postavy žádným způsobem odstranit. Mohou však být anihilovány určitými účinky nebo schopnostmi.

8.5 Některé žetony se chovají podobně jako předměty, ale nejsou za předměty považovány.

8.5.1 Žeton **kontaminace** () označuje, že je daná postava kontaminovaná, a zabírá jednu pozici pro předmět. Pokud postava nemá žádnou volnou pozici pro předmět, musí jeden předmět upustit (to se nepočítá jako akce). Postava může mít nejvýše 1 žeton kontaminace. Žetony kontaminace lze odstranit pouze pomocí akce dekontaminace (13.4). Kontaminace je důležitá pro úkoly některých postav.

8.5.2 **Kompromat** () může být zvednut jako předmět, ale bere si jej do své zásoby aktivní hráč. Když použijete kompromat (15.5.5), můžete provést jednu volnou akci s uvedenou postavou, pokud jde o CP, nebo můžete požádat postavu, aby provedla nějakou akci, pokud jde o HP. Pokud hráč hrající za tuto HP odmítne, stane se podezřelým (10.1). Na rozdíl od úplatků lze kompromat použít na svou vlastní HP. Hráč může mít ve své zásobě libovolný počet kompromatů.

## 9. DATA

- 9.1 Data jsou kosočtvercové žetony a nejsou považována za předměty. Nelze je zvednout ani upustit. Lze je vyrobit, zkopírovat, smazat, ukrást jiné postavě nebo přenést či poskytnout institucím.
- 9.2 Každá postava může vlastnit jen jednu kopii od každého typu dat.
- 9.3 Data jsou uložena v osobním minipočítači postavy. Uložená data se umisťují na horní část karty postavy.
- 9.4 Existuje několik různých typů dat, každý z nich je třeba vyrobit a kopírovat odděleně. Následující typy dat jsou ve hře vždy:
- 9.4.1 **Tajemství X** (  ) může být vyrobeno v BIOLABORATOŘI. Jakmile aktivujete postavu, která vlastní tajemství X, můžete od té chvíle kdykoli nahlédnout na kartu Projektu X, aniž byste ji ukázali ostatním hráčům.
- 9.4.2 **Důkazy** (  ) mohou být vyrobeny v BEZPEČNOSTNÍ STANICI. Jsou důležité pro úkoly některých postav a také pro podezření a vinu (kap. 10).
- 9.5 **Výroba** dat vytvoří kopii daných dat do vlastnictví aktivní postavy.
- 9.6 **Instituce**
- 9.6.1 Instituce jsou dva subjekty (úřady a média), které mohou obdržet kopii dat. Institucím je možné přenést data přes KOMUNIKAČNÍ MÍSTNOST (13.2). Po pádu stanice (16.3) může zachráněná HP poskytnout data libovolnému počtu institucí. Data v institucích jsou považována za zachráněná a mohou být důležitá pro úkoly některých postav a pro podezření.

## 10. PODEZŘENÍ A VINA

### 10.1 Podezřelý

- 10.1.1 Pokud se hráč stane podezřelým, posune svůj ukazatel viny na stupnici viny z „Nevinen“ na „Podezřelý“. Pokud je již hráč podezřelý nebo vinen, nestane se nic.
- 10.1.2 Aktivní hráč se stává podezřelým, pokud provede během své fáze aktivace libovolnou akci, která způsobí, že je živý člověk vyřazen v osvětlené sekci, když jsou **zapnuté kamery**.
- 10.1.3 Pokud je na HP jiným hráčem použit kompromat (8.5.2.1) a hráč hrající za tuto HP odmítne provést požadovanou akci, odmítnuvší hráč se stane podezřelým.

### 10.2 Vinen

- 10.2.1 Pokud hráč pomocí akce přenosu dat (13.2) pošle důkazy úřadům, všichni ostatní podezřelí hráči se stanou vinnými.
- 10.2.2 Pokud HP poskytne důkazy úřadům při pádu stanice, ostatní podezřelí hráči se vinnými nestanou.
- 10.2.3 Hráč, který je vinen, může vyhrát, pouze pokud jeho zachráněná HP poskytne důkazy úřadům při pádu stanice (16.3) nebo pokud jeho karta postavy umožňuje vinu ignorovat.

## 11. AKCE

- 11.1 Vyřazené postavy nemohou provádět akce.
- 11.2 **Pud sebezáchovy.** Pokud by akce postavy způsobila, že tato postava bude vyřazena nebo anihilována, postava tuto akci nemůže provést, pokud to popis akce nedovoluje. Toto platí, pouze pokud jde o okamžitý následek dané akce a je jisté, že postava bude vyřazena nebo anihilována.
- 11.3 **Volné akce** se nepočítají do limitu 1 nebo 2 akcí, které může konspirátor provést při své aktivaci (15.5.3).
- 11.4 **Základní akce** mohou postavy provést kdekoli a nemusí se přitom nacházet v konkrétní sekci.
- 11.5 **Akce sekcí** mohou postavy provést pouze v příslušné sekci, která navíc nesmí být poškozená. Jsou vypsány fialovým textem pod názvem sekce.
- 11.6 **Akce ovládacího panelu** mohou postavy provést pouze v nepoškozených sekcích s oranžovým symbolem ovládacího panelu (🎮) nebo pomocí schopností HACKER a AI.
- 11.7 Tato příručka popisuje pouze akce sekcí a ovládacího panelu, které jsou dostupné v každé partii hry. Některé postavy mohou přidat do hry další akce sekcí a ovládacího panelu – ty jsou uvedeny pouze na žetonech takových postav a ve Složkách postav.

## 12. ZÁKLADNÍ AKCE

### 12.1 Pohyb

- 12.1.1 Přesuňte postavu do propojené sekce skrz chodbu. Postava se schopností TUNELOVÁ KRYSA se může přesouvat skrz šachty.
- 12.1.2 **Tažení.** Při pohybu s sebou může postava táhnout jinou vyřazenou postavu ve stejné sekci, a to nejvýše o jednu sekci. Postava nemůže táhnout ani být tažena v jednom tahu hráče více než jednou.
- 12.1.3 **Zámky** zabraňují pohybu skrz některé chodby. Postavy se schopností DŮSTOJNÍK se mohou pohybovat skrz zámky, které se tímto odstraní (tato schopnost ale nefunguje při blackoutu, viz 7.2.2.3). Pohyb přes zámky (spojený s jejich odstraněním) je možný i v případě, že jiná postava táhne vyřazenou postavu se schopností DŮSTOJNÍK.

### 12.2 Zvednutí

- 12.2.1 Přesuňte předmět, který se nachází ve stejné sekci, na kartu aktivované postavy. To značí, že postava nyní tento předmět vlastní.
- 12.2.2 Postava nemůže zvednout předmět, pokud by to překročilo její limit počtu předmětů.
- 12.2.3 Pokud postava zvedne kompromat, ten se okamžitě přesune do zásoby aktivního hráče.
- 12.2.4 Postava nemůže zvednout předměty vlastněné živou postavou, může však zvednout předměty vlastněné vyřazenou postavou.

### 12.3 Upuštění

Přesuňte předmět z karty aktivované postavy do sekce, v níž se nachází.

### 12.4 Předání

12.4.1 Přesuňte předmět z karty aktivované postavy na kartu jiné postavy, která se nachází ve stejné sekci.

12.4.2 Postava nemůže předat předmět, pokud by to překročilo limit počtu předmětů příjemce.

12.4.3 Předaný předmět nelze odmítnout.

### 12.5 Hození

12.5.1 Přesuňte vlastněný předmět do libovolné sekce propojené skrz chodbu bez zámku.

12.5.2 Postavy nemohou házet předměty skrz šachty.

12.5.3 Postavy mohou házet předměty do OKOLNÍHO VESMÍRU pomocí akce sekce přechodová komora (13.13, namísto akce hození).

### 12.6 Kopírování

12.6.1 Umístěte kopii jednoho typu vlastněných dat na kartu jiné postavy ve stejné sekci.

12.6.2 Pokud jsou vypnuté rušičky, data můžete umístit na kartu libovolné postavy ve hře, která není zachráněná ani anihilovaná.

### 12.7 Smazání

Můžete vrátit jeden typ dat z karty své (a žádné jiné) HP do společné zásoby.

### 12.8 Útok

12.8.1 Vlastní-li postava hasák, může vyřadit jednoho jiného robota, jiného člověka bez helmy nebo nestvůru ve stejné sekci.

12.8.2 Vlastní-li postava pistoli, může vyřadit jednu libovolnou postavu nebo nestvůru ve stejné sekci.

### 12.9 Okradení

12.9.1 Vlastní-li postava hasák, může si vzít jeden předmět nebo kopii dat od živého robota nebo živého člověka bez helmy ve stejné sekci.

12.9.2 Vlastní-li postava pistoli, může okrást libovolnou živou postavu ve stejné sekci.

12.9.3 Nelze ukrást helmu člověku v sekci s nebezpečím, pokud by ho to okamžitě vyřadilo.

### 12.10 Sabotáž

Vlastní-li postava hasák nebo pistoli, může poškodit sekci, v níž se nachází, pokud tato sekce ještě není poškozená. Na textovou bublinu poškozené sekce umístěte žeton poškození (🚫). Dokud není tato sekce opravena, nelze v ní provádět její akce sekce ani akce ovládacího panelu.

### 12.11 Oživení

12.11.1 Vlastní-li postava nanogel, může v sekci, v níž se nachází, oživit jednoho vyřazeného člověka, robota nebo nestvůru. Po použití otočte žeton nanogelu z hodnoty „2“ na „1“, nebo jej vraťte do zásoby, pokud měl před použitím hodnotu „1“.

12.11.2 Nelze oživit člověka, pokud by byl okamžitě vyřazen znovu (např. když se nachází bez helmy v sekci s nebezpečím).

12.11.3 Vyřazený robot může být oživen také opravou (13.11).

## 12.12 Čekání



Přeskočte akci. Můžete si vrátit svůj aktivační disk do své zásoby.

# 13. AKCE SEKCI

## 13.1 Zahájení evakuace

Zahajte evakuaci (7.1) na MŮSTKU libovolnou postavou se schopností DŮSTOJNÍK.

## 13.2 Přenos dat

13.2.1 Zkopírujte jeden typ dat, která vlastníte, jedné instituci: umístěte kopii těchto dat na symbol dané instituce ( nebo ).

13.2.2 Tuto akci může provést libovolná postava v KOMUNIKAČNÍ MÍSTNOSTI. Tuto akci neovlivňují rušičky.

## 13.3 Spuštění Projektu X

13.3.1 V rámci této akce je kromě spuštění Projektu X (7.6) také automaticky zahájena evakuace (7.1).

13.3.2 Spuštění Projektu X může být provedeno z MŮSTKU nebo KRYOLABORATOŘE, a to pouze postavou se schopností DŮSTOJNÍK.

## 13.4 Dekontaminace

13.4.1 Vraťte do společné zásoby žeton kontaminace z jedné libovolné postavy nacházející se v NÁDRŽÍCH.

13.4.2 Dekontaminaci (sama sebe nebo jiné postavy ve stejné sekci) může provést libovolná postava v NÁDRŽÍCH.

## 13.5 Odhození antihmoty

Pokud se antihmota nachází v MAGNETICKÉ KOMOŘE a nikdo ji nevlastní, přesuňte ji do OKOLNÍHO VESMÍRU a odjistěte ji (7.3.1).

## 13.6 Vypuštění s odpočtem

Pokud se nacházíte uvnitř únikového modulu, který splňuje podmínky vypuštění, umístěte na tento modul žeton času aktivního hráče. Jakmile je tento žeton času vyhodnocen, přesuňte modul do mezosféry. Pokud je modul v okamžiku přesunu poškozený, je namísto toho v mezosféře anihilován i se vším uvnitř něj.

## 13.7 Vypuštění ze sekce

Pokud se nacházíte v sekci propojené s obsazeným únikovým modulem, který splňuje podmínky vypuštění, okamžitě přesuňte jeden takový modul do mezosféry. Pokud je modul poškozený, je namísto toho v mezosféře anihilován i se vším uvnitř něj.

## 13.8 Vypuštění z Můstku

13.8.1 Podmínkou nutnou k provedení této akce je, že už byla zahájena evakuace.

13.8.2 Okamžitě přesuňte všechny obsazené únikové moduly, které splňují podmínky vypuštění, do mezosféry. Pokud je některý z nich poškozený, je namísto toho v mezosféře anihilován i se vším uvnitř něj.



13.8.3 Tuto akci lze provést pouze z MŮSTKU postavou se schopností DŮSTOJNÍK.

### 13.9 Výroba

13.9.1 Vytvořte nový předmět nebo data – postava tyto nyní vlastní.

13.9.2 Pokud už má u sebe postava maximální počet předmětů (s ohledem na svůj limit), nemůže vyrobit předmět.

### 13.10 Meditace

13.10.1 Vezměte si zpět do své zásoby všechny své kostky vlivu z pole zrady.

13.10.2 Tuto akci může provést pouze HP v TERAPEUTICKÉ ZAHRADĚ.

### 13.11 Oprava

V DÍLNĚ oživte jednoho vyřazeného robota, který se v ní nachází.

### 13.12 Autodestrukce

13.12.1 Zahajte evakuaci (7.1) a odjistěte antihmotu (7.3.1).

13.12.2 Autodestrukci lze provést pouze z MŮSTKU postavou se schopností DŮSTOJNÍK.

### 13.13 Přechodová komora

13.13.1 Přesuňte postavu ve směru šipky z nebo do OKOLNÍHO VESMÍRU; postava s sebou může táhnout jinou postavu. Toto využití akce přechodové komory se nazývá **přesun přechodovou komorou** a je součástí některých schopností (např. NAROZEN VE VESMÍRU).

13.13.2 Namísto toho může postava hodit předmět ve směru šipky z nebo do OKOLNÍHO VESMÍRU.

13.13.3 Namísto toho může postava vyhodit vyřazenou postavu ve stejné sekci do OKOLNÍHO VESMÍRU.

13.13.4 Tuto akci nelze provést z OKOLNÍHO VESMÍRU do poškozené sekce.

### 13.14 Zapnutí/vypnutí kamer

Nachází-li se postava v BEZPEČNOSTNÍ STANICI, může zapnout nebo vypnout kamery.

## 14. AKCE OVLÁDACÍHO PANELU

### 14.1 Hasicí a odvětrávací systém

V jedné sekci změňte nebezpečí ohně na nebezpečí udušení nebo odstraňte nebezpečí udušení.

### 14.2 Zapnutí/vypnutí rušiček

Zapněte nebo vypněte rušičky (7.4).

## 15. PRŮBĚH HRY

15.1 Hra trvá 10–15 kol (podle počtu hráčů) nazývaných **minuty**. V každé minutě všichni hráči odehrají svůj tah, počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček. Hráč na tahu se nazývá **aktivní hráč**. Poté, co všichni hráči odehrají svůj tah, pokračujte fází konce minuty (15.8).

15.2 Tah hráče se skládá z následujících fází provedených v uvedeném pořadí: *odhalení* (volitelné), *ovlivnění* (volitelné), *aktivace/vyjednávání* a *vyhodnocení*. Všechny umístěné aktivační disky zůstávají na místě, přesunou se až v dalším kole.

### 15.3 Odhalení

- 15.3.1 Odhalte svou skrytou identitu nebo proveďte Schrödingerovo odhalení (3.5.1). Položte svou kartu identity před sebe lícem nahoru. Umístěte svůj žeton odhalení na kartu příslušné postavy, která se tímto stává vaší HP. Přesuňte své kostky vlivu z karty této postavy do své zásoby a přesuňte všechny ostatní kostky vlivu z karty této postavy na **pole zrady**.
- 15.3.2 Schopnosti po odhalení vaší HP (4.4.4) jsou nyní aktivní. Vyhodnoťte případné jednorázové účinky těchto schopností.

### 15.4 Ovlivnění

- 15.4.1 Umístěte libovolný počet kostek vlivu ze své zásoby na jednu kartu postavy, která není vyřazená, zachráněná, anihilovaná ani není HP.
- 15.4.2 **Limit vlivu** vaší HP je uveden v bílé kostce na kartě vaší postavy i na kartě skryté identity. Udává nejvyšší počet kostek vlivu, které můžete mít mimo svou zásobu na konci hry při pádu stanice, aniž byste za to ztratili body.

### 15.5 Aktivace

- 15.5.1 Na začátku fáze aktivace, a to předtím, než použijete svůj aktivační disk, je každá postava, na jejíž kartě leží nějaký aktivační disk, označena za **vyčerpanou**.
- 15.5.2 Umístěte, přesuňte nebo nechte na místě svůj aktivační disk – cílem musí být karta vašeho živého konspirátora (4.3). Proveďte s takto vybranou postavou jednu akci, pokud je vyčerpaná, nebo dvě akce, pokud vyčerpaná není.
- 15.5.3 Konspirátor, který je člověkem nebo robotem, může také kdykoliv v průběhu své aktivace provést volnou akci zvednutí nebo upuštění. (To se nevztahuje na postavy ovládané nepřímo.) Některé postavy mohou namísto volné akce zvednutí nebo upuštění provést jinou volnou akci, příp. mohou provést další volné akce, které lze i opakovat, pokud není uvedeno jinak.

#### 15.5.4 Použití úplatku

- 15.5.4.1 Hráč může jednou za tah použít jeden úplatek, aby kdykoliv v průběhu své fáze aktivace provedl jednu volnou akci s libovolnou živou CP (nebo s živou HP, pokud to dovolí hráč hrající za ni), která dosud nebyla zachráněna.
- 15.5.4.2 Svůj zatím nepoužitý žeton úplatku umístěte na levou stranu karty postavy a proveďte s touto postavou jednu akci. Tento žeton úplatku zůstane na kartě až do konce hry.
- 15.5.4.3 Pokud používáte úplatek na HP jiného hráče, tento hráč může po oznámení požadované akce odmítnout. Pokud hráč odmítne, vraťte si úplatek do své zásoby – lze jej znovu použít v dalších kolech, ale v tomto kole nesmíte provést další pokus o uplácení.
- 15.5.4.4 Nemůžete použít úplatek na svou vlastní HP.

#### 15.5.5 Použití kompromatu

- 15.5.5.1 Hráč může *jednou za tah* kdykoliv v průběhu své aktivace použít jeden kompromat. Pokud to udělá, umístí kompromat na levou stranu karty postavy, která je zobrazena na

žetonu kompromatu, a provede s touto postavou jednu akci. Kompromat umístěný na kartě postavy tak značí, že na tuto postavu už byl kompromat použit.

15.5.5.2 Pokud používáte kompromat na HP jiného hráče, tento hráč může po oznámení požadované akce její provedení odmítnout. Pokud je kompromat odmítnut nevinným hráčem, stane se tento hráč podezřelým. Tento kompromat je poté vrácen do zásoby odmítnutého hráče.

15.5.5.3 Můžete použít kompromat na svou vlastní HP.

## 15.6 Vyjednávání

15.6.1 Namísto aktivace postavy si vraťte svůj aktivační disk do své zásoby. V této fázi nemůžete provést žádné akce (ani volné) s žádnou postavou.

15.6.2 Navíc si můžete do své zásoby vrátit jednu kostku vlivu z karty postavy, která není zachráněná ani anihilovaná.

## 15.7 Vyhodnocení

15.7.1 Odstraňte z plánu své žetony času, které na něj byly umístěny v předchozí minutě, a vyhodnoťte příslušné události. Pokud je jich více, pořadí jejich vyhodnocení určujete vy.


15.7.2 Pokud se váš žeton času nachází na ukazateli minut, vyhodnoťte jej na konci svého tahu v příslušné minutě.

15.7.3 Pokud je ve hře nestvůra, řiďte se pokyny na kartě Projektu X – ale až po vyhodnocení všech ostatních událostí.

## 15.8 Konec minuty

15.8.1 Poté, co všichni hráči odehráli svůj tah, posuňte ukazatel minut. Pokud nenastal pád stanice, začíná další kolo a hra pokračuje tahem začínajícího hráče.

15.8.2 Pokud ukazatel minut dosáhl pole „1“, zahajte evakuaci (7.1).

15.8.3 **Vstup do atmosféry.** Jakmile ukazatel minut dosáhne pole „0“, otočte žeton vstupu do atmosféry. Pokud je na něm zobrazena ohnivá koule () , pád stanice nastane okamžitě. V opačném případě dojde k pádu stanice až na konci minuty „0“.

## 16. PÁD STANICE

16.1 Pád stanice proběhne na samotném konci hry nezávisle na tom, co jej způsobilo. Postupně posouvejte ukazatel minut na níže uvedené pozice a vyhodnocujte pokyny v daném pořadí.




16.2 **Odhalení.** V pořadí hráčů musí všichni hráči odhalit svou skrytou identitu (pokud tak dosud neučinili), a to podle pokynů v 15.3. V případě odhalení při pádu stanice však nezískají žádné výhody ze svých schopností po odhalení (pokud není řečeno jinak).

## 16.3 Poskytnutí dat

16.3.1 V pořadí hráčů může každá zachráněná HP (živá i vyřazená) poskytnout libovolná data, která vlastní, libovolnému počtu institucí, pokud to není nějak omezeno. Umístěte kopii těchto dat na symbol dané instituce.

16.3.2 Pokud úřadům poskytne důkazy HP, za niž hraje vinný hráč, změní svůj stav na podezřelého, a může tedy nyní vyhrát hru.

## 16.4 Počítání bodů

- 16.4.1 Postava v mezosféře se počítá za zachráněnou nezávisle na tom, zda je živá nebo vyřazená. Při pádu stanice si všechny postavy uchovávají svůj aktuální stav živá/vyřazená (pokud není řečeno jinak).
- 16.4.2 Anihilované postavy jsou pro účely zisku bodů považovány za vyřazené. Hráči, jejichž HP je anihilovaná nebo vyřazená, si stále počítají body.
- 16.4.3 Postavy a předměty v mezosféře jsou ve stejné sekci pouze s dalšími postavami a žetony ve svém únikovém modulu, resp. STABILNÍ ČERVÍ DÍŘE, Záchranné lodi nebo na raketových křídlech (např. postavy a předměty v jednom únikovém modulu nejsou ve stejné sekci s jinými zachráněnými postavami mimo tento modul).
- 16.4.4 **Základní body (úkoly)**
- 16.4.4.1 Hráči získají body za splnění **úkolů** svých postav .
- 16.4.4.2 Pokud řádek s body začíná znaménkem „+“, musí být pro zisk takových bodů splněna také podmínka nejbližšího předcházejícího řádku bez znaménka „+“. (Mnoho postav např. získá body, pokud jsou zachráněny, a navíc další body, pokud vlastní určité předměty nebo data. Za vlastnictví těchto předmětů nebo dat ale nelze získat body, pokud tato postava není zachráněna.)
- 16.4.5 **Bonusové body**
- 16.4.5.1 Pokud je vaše bonusová postava přítel a je zachráněna, získáte 1 bod za každý symbol přítele (.
- 16.4.5.2 Pokud je vaše bonusová postava nepřítel, je vyřazená a zároveň nebyla zachráněna, získáte 1 bod za každý symbol nepřítele (.
- 16.4.6 **Další body**
- 16.4.6.1 Získáte 1 bod, pokud stále vlastníte svůj nepoužitý úplatek.
- 16.4.6.2 Získáte 1 bod za každý úplatek od ostatních hráčů na kartě své HP.
- 16.4.7 **Záporné body.** Ztrácíte 1 bod za každou svou kostku vlivu mimo svou zásobu, která překračuje limit vlivu vaší HP (15.4.2).
- 16.4.8 **Vítěz.** Vítězem hry se stane hráč s nejvíce body, který není vinen. Ve hrách s 6 nebo více hráči a v týmové variantě může zvítězit více hráčů současně.
- 16.4.9 **Řešení remíz.** Vítězí hráč s nejmenším počtem kostek vlivu na poli zrady. Pokud stále panuje shoda, vítězí hráč s největším počtem nepoužitých kostek vlivu. Pokud stále panuje shoda, hráči vítězství sdílejí.

## 17. PRAVIDLA PRO HRU 1, 2, 3, 6 A VÍCE HRÁČŮ

17.1 Pravidla pro **sólovou hru** najdete v Pravidlech pro rychlý start.

### 17.2 Hra 2 hráčů

17.2.1 Připravte hru stejně jako hru pro 4 hráče. Jedinou výjimkou je, že každý hráč dostane tři karty a vybere si dvě nezávislé skryté identity, což představuje alianci dvou spolupracujících spiknutí, každé s vlastní barvou. Každý hráč má stále pouze jednu bonusovou postavu.

#### 17.2.2 Tahy ve hře 2 hráčů

17.2.2.1 Každý hráč hraje se dvěma barvami, které představují jeho dvě nezávislá spiknutí. Hráč si při přípravě hry vybere, která barva představuje kterou skrytou identitu.

17.2.2.2 Umístěte ukazatele minut všech barev ve hře ve střídavém pořadí na minutu „12“ na stupnici minut. Hráči hrají střídavě s každou svou barvou (např. první barva hráče 1, pak první barva hráče 2, pak druhá barva hráče 1 a nakonec druhá barva hráče 2).

17.2.2.3 Po odehrání tahu přesuňte ukazatel minut dané barvy na pole další minuty, a to na všechny ostatní případně přítomné ukazatele minut. Na konci minuty tento sloupeček ukazatelů otočte a pokračujte další minutou.

17.2.2.4 Evakuace je zahájena okamžitě, jakmile ukazatel minut libovolné barvy dosáhne pole „1“.

17.2.3 Ve hře 2 hráčů není možné provést Schrödingerovo odhalení (3.5.1).

17.2.4 Pokud se odhalíte (15.3), vraťte si do zásoby jen kostky své aktivní skryté identity. Všechny ostatní kostky na kartě postavy, včetně těch patřících vaší druhé skryté identitě, přesuňte na pole zrady.

17.2.5 Limit vlivu každé vaší skryté identity se počítá samostatně na konci hry (včetně případných záporných bodů).

17.2.6 Kompromaty, které zvednete, si vezměte do své zásoby a můžete je použít v tahu kterékoli ze svých skrytých identit.

17.2.7 Každý hráč dostane dva úplatky (jeden od každé své barvy). Každý z nich ale může použít pouze v tahu odpovídající skryté identity a žádný z nich nemůže použít na HP své vlastní barvy.

17.2.8 Hráč nezíská žádné body za úplatky svých vlastních barev na svých skrytých identitách.

17.2.9 Na konci hry sečtete body za obě své skryté identity, svou bonusovou postavu a úplatky.

17.2.10 Hráč nemůže zvítězit, pokud je vinen za kteroukoli ze svých barev.

### 17.3 3 hráči

17.3.1 Každý hráč dostane tři karty identity a vybere si jednu z nich jako svou skrytou identitu. Zbývající dvě karty jsou jeho bonusovými postavami.

17.3.2 Pokud hráč provede Schrödingerovo odhalení (3.5.1), zahodí současně jak svou skrytou identitu, tak tu bonusovou postavu, kterou si nevybral.



- 17.4 **6–8 hráčů.** Ve hře 6–8 hráčů bez týmové varianty se vítězi stanou 2 hráči s nejvíce body, kteří nejsou vinni.
- 17.5 **9 hráčů.** Ve hře 9 hráčů se vítězi stanou 3 hráči s nejvíce body, kteří nejsou vinni.

## 18. TÝMOVÁ VARIANTA

- 18.1 Rozdělte se na týmy po dvou hráčích a připravte hru jako obvykle, jen namísto rozdání dvou karet identit každému hráči rozdejte tři karty identity každému týmu.
- 18.2 Hráči v každém týmu se dohodnou, kdo bude hrát za kterou skrytou identitu. Zbývá karta bude společnou bonusovou postavou týmu.
- 18.3 V týmové variantě není možné provést Schrödingerovo odhalení (3.5.1).
- 18.4 Určete pořadí hráčů tak, aby hráči stejného týmu nikdy nehráli bezprostředně po sobě.
- 18.5 Na konci hry za každý tým sečtěte body jeho jednotlivých hráčů a k tomu přičtěte body za týmovou bonusovou postavu. Pokud je kterýkoli z hráčů vinen, jeho tým nemůže zvítězit.
- 18.6 Hráči by se měli na začátku hry domluvit, zda bude v průběhu hry povolena soukromá konverzace v rámci týmu či nikoliv.

## PODĚKOVÁNÍ

**Design hry:** Matt Eklund

**Vývoj hry:** Andy Mesa

**Varianta Automatické stanice:** Benjamin Schmauss, Jon Manker, Robin Spathon Ek

**Ukázková partie:** Jon Manker

**Design obsahu:** Robin Spathon Ek

**Manažer produkce, licencování, právní poradce:** Pål Keller

**Ilustrace:** Josefin Strand, Anne Isaksson, Madeleine Fjäll

**3D modely:** Daniel Maurin, Anne Isaksson

**TTS modul:** Robin Spathon Ek, CykaMon, Samuel Williams

**Kreativní ředitel:** Jon Manker

**Projektový manažer:** Besime Uyanik

**Příběhy postav:** Garret Cook, Matt Eklund

**Tipy u postav a strategické tipy:** Petr Pospíšil

**České vydání:** Fox in the Box, [www.foxinthebox.cz](http://www.foxinthebox.cz), [info@foxinthebox.cz](mailto:info@foxinthebox.cz)








**Překlad:** Petr Pospíšil

**Redakce:** Ondřej Kurka

**Korektury:** Eliška Pospíšilová

**Grafické úpravy a sazba:** David Hanáček, Miroslav Štrobl

## Průběh tahu

1.  **Odhalení** (volitelné) 15.3   
2.  **Ovlivnění** (volitelné) 15.4
3.  **Aktivace** 15.5 / **Vyjednávání** 15.6
4.  **Vyhodnocení** 15.7

## Základní akce

<b>Čekání</b>	12.12	<b>Oživení</b>	12.11	<b>Smazání</b>	12.7
<b>Hození</b>	12.5	<b>Pohyb</b>	12.1	<b>Upuštění</b>	12.3
<b>Kopírování</b>	12.6	<b>Předání</b>	12.4	<b>Útok</b>	12.8
<b>Okradení</b>	12.9	<b>Sabotáž</b>	12.10	<b>Zvednutí</b>	12.2

## Akce sekcí

<b>Autodestrukce</b>	13.12	<b>Přenos dat</b>	13.2	<b>Vypuštění ze sekce</b>	13.7
<b>Dekontaminace</b>	13.4	<b>Spuštění Projektu X</b>	13.3	<b>Výroba</b>	13.9
<b>Meditace</b>	13.10	<b>Vypuštění s odpočtem</b>	13.6	<b>Zahájení evakuace</b>	13.1
<b>Odhození antihmoty</b>	13.5	<b>Vypuštění z MŮSTKU</b>	13.8	<b>Zapnutí/vypnutí kamer</b>	13.14
<b>Oprava</b>	13.11				
<b>Přechodová komora</b>	13.13				

## Akce ovládacího panelu

<b>Hasicí a odvětrávací systém</b>	14.1	<b>Zapnutí/vypnutí rušiček</b>	14.2
------------------------------------	------	--------------------------------	------

## Rejstřík

<b>Akce</b>	11.	 <b>Kontaminace</b>	8.5.1	<b>Schrödingerovo odhalení</b>	3.5.1
<b>Akce sekcí</b>	11.5/13.	<b>Mezosféra</b>	5.6	<b>Skrytá identita</b>	3.4
 <b>Akce ovládacího panelu</b>	11.6	<b>Minuta</b>	15.1	<b>Sekce</b>	5.1
 <b>Anihilovaný</b>	4.6.5	<b>Na stanici</b>	5.1.6	 <b>Šachta</b>	5.4
 <b>Antihmota</b>	7.3	 <b>Nanogel</b>	8.1.2	 <b>Tajemství X</b>	9.4.1
 <b>Artefakt</b>	8.2	 <b>Nebezpečí</b>	6.	<b>Tažení</b>	12.1.2
 <b>BP</b>	3.4	 <b>Nestvůra</b>	7.6.2	 <b>Temná</b>	5.1.3.1
<b>Bez helmy</b>	8.1.1	<b>Nezachráněný</b>	4.6.6.1	 <b>Udušení</b>	6.
<b>Blackout</b>	7.2.2	<b>Obsazený</b>	5.5.2	 <b>Úkoly</b>	16.4.4
 <b>Bonusové body</b>	16.4.5	 <b>Oheň</b>	6.5	 <b>Únikový modul</b>	5.5
<b>CP</b>	4.1.2	 <b>Ohnivá bomba</b>	8.1.3	 <b>Úplatek</b>	15.5.4
<b>Data</b>	9.	<b>Okolní vesmír</b>	5.1.7	 <b>Úroveň energie / Napájecí sekce</b>	7.2
 <b>Důkazy</b>	9.4.2	<b>Osvětlená</b>	5.1.3.2	<b>Ve své/stejně sekci</b>	5.2
 <b>Evakuace</b>	7.1	<b>Pád stanice</b>	16.	 <b>Vinen</b>	10.2
<b>Gravitace</b>	5.1.2	 <b>Pistole</b>	8.1.5	<b>Vlastnictví</b>	4.5
<b>HP</b>	4.1.1	<b>Podezřelý</b>	10.1	<b>Volná akce</b>	11.3
 <b>Hasák</b>	8.1.4	<b>Pole zrady</b>	15.3.1	 <b>Vstup do atmosféry</b>	15.8.3
 <b>Helma</b>	8.1.1	<b>Poskytnutí (dat)</b>	16.3	<b>Vyhodnocení</b>	15.7
<b>Chodba</b>	5.3	 <b>Postava (člověk)</b>	4.	 <b>Vyřazený</b>	4.6
 <b>Instituce</b>	9.6	 <b>Postava (robot)</b>	4.	<b>Výroba</b>	9.5
<b>Integrální</b>	8.4	 <b>Poškození</b>	5.1.4	<b>Zachráněný</b>	4.6.6
 <b>Kufřík</b>	8.2	 <b>Projekt X</b>	7.6	 <b>Zámek</b>	12.1.3
 <b>Kamery</b>	7.5	<b>Pud sebezáchovy</b>	11.2	 <b>Živý</b>	4.6
 <b>Kompromat</b>	8.5.2	<b>Předmět</b>	8.		
<b>Konspirátor</b>	4.3	<b>Rušičky</b>	7.4		
		<b>Schopnost po odhalení</b>	4.4.4		