

POJMY A KONCEPTY

STAVY POSTAV (4.6)

Živá – Živou postavu lze ovlivnit, aktivovat a může provádět akce.

✖ Vyřazená („umírající“) – Vyřazená postava není živá a nelze ji ovlivnit, aktivovat a nemůže provádět akce. Lze s ní vyjednávat. Lze ji oživit. Lze zvednou předměty vlastněné vyřazenou postavou.

☠ Anihilovaná („na kousičky“) – Anihilovaná postava/předmět je mimo hru, nelze ji ovlivnit, aktivovat, nemůže provádět akce ani s nimi být vyjednáváno. Počítá se jako vyřazená a nepočítá se jako zachráněná. Na kartu této postavy umístěte žeton anihilace.

🌐 Zachráněná („v bezpečí“) – Postavy/předměty/data v mezosféře jsou zachráněné, nezávisle na tom, zda je postava živá či vyřazená. Zachráněné postavy/předměty/data nemohou být ovlivněny, aktivovány, nemůže s nimi být vyjednáváno a nemohou být původci ani cíli akcí. Na kartu zachráněné postavy umístěte žeton záchrany.

☠ Kontaminace (8.5.1): Žeton kontaminace označuje, že je daná postava kontaminována, 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.

TYPY POSTAV (4.2)

👤 Člověk má svůj symbol v podobě zeleného šestiúhelníku. Lidé jsou důležití pro úkoly některých postav. Člověka bez helmy vyřadí nebezpečí ohně nebo udušení nebo útok hasákem. Helma nepomůže, pokud útočník použije pistoli. 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. Člověka lze oživit nanogelem nebo postavou MEDIK.

🤖 Robot má svůj symbol v podobě šedého ozubeného kola. Roboti jsou důležití pro úkoly některých postav. Robota nikdy vyřadí nebezpečí ohně nebo udušení, ale helma ho neochrání před útok hasákem nebo pistolí. Robota lze oživit nanogelem, v DÍLNĚ nebo postavou se schopností PROVIZORNÍ OPRAVA nebo ROZMONTOVÁNÍ.

PODEZŘENÍ A VINA (10.)

Nevinen: Všichni hráči (nikoliv postavy) začínají hru jako nevinní.

Podezřelý: Aktivní hráč se stává podezřelým, pokud provede během své fáze aktivace libovolnou akci, která způsobí, že je živý člověk vyřazen v osvětlené sekci (která tedy není temná), když jsou zapnuté kamery. Pokud je kompromat odmítnut nevinným hráčem, stane se tento hráč podezřelým.

Vinen: Pokud hráč pomocí akce přenos dat pošle důkazy úřadům, všichni ostatní podezřelí hráči se stanou vinnými. Pokud HP poskytne důkazy úřadům při pádu stanice, ostatní podezřelí hráči se vinnými nestanou. Hráč, který je vinen, může vyhrát, pouze pokud jeho zachráněná HP poskytne důkazy úřadům při pádu stanice nebo pokud jeho karta postavy umožňuje vinu ignorovat.

KONCEPTY TÝKAJÍCÍ SE SEKČÍ

🚫 Poškození (5.1.4): Sekce mohou být poškozeny. V takovém případě umístěte na textovou bublinu této sekce žeton poškození. Její akce nelze provádět, dokud není daná sekce opravena (což může provést postava se schopností PROVIZORNÍ OPRAVA nebo ROZMONTOVÁNÍ). Pokud je poškozena přechodová komora, nelze akci přechodová komora provést ani z jedné strany.

Nebezpečí (6.) (trojúhelníkové symboly) označují sekce s prostředím smrtelně nebezpečným pro lidi a některé nestvůry. Každý člověk bez helmy nacházející se v sekci s nebezpečím je vyřazen. Vyřazení lidí bez helmy nemohou být v sekci, v níž se nachází nebezpečí, oživení.

☠ Nebezpečí udušení (6.4) se trvale nalézá v OKOLNÍM VESMÍRU. Lze ho odstranit akcí hasičiho a odvětrávacího systému.

🔥 Nebezpečí ohně (6.5) okamžitě poškodí každou sekci, ve které se nachází. Sekci, ve které se nachází oheň, nelze opravit. Oheň nemůže začít v sekci, v níž se nachází nebezpečí udušení. Lze ho akcí hasičiho a odvětrávacího systému změnit na nebezpečí udušení.

⚡ Úroveň energie se snižuje, pokud je poškozena kterákoli ze tří napájecích sekčí. Kdykoli je poškozena napájecí sekce, posuňte úroveň energie doprava, a jakmile je opravena, posuňte jej doleva. Stanici má na začátku hry „Běžnou úroveň“ energie. Pokud je poškozena právě jedna napájecí sekce, vypnou se kamery a rušičky a nemohou být zapnuty. Pokud jsou poškozeny alespoň dvě napájecí sekce, nastává blackout. Všechny sekce jsou považovány za temné. Nelze provádět akce ovládacího panelu a akce sekčí na stanici s výjimkou akcí vypuštění s odpočtem a přechodová komora. Zahajte evakuaci, ale neodstraňujte zámky. Spusťte Projekt X.

VLASTNICTVÍ

💰 Úplatek (15.5.4): Každý hráč začíná hru s jedním úplatkem. Hráč může jednou za tah položit svůj úplatek na kartu libovolné živé postavy, která dosud nebyla zachráněna, aby s ní provedl jednu akci. Pokud jde o HP jiného hráče, tento hráč může po oznámení požadované akce odmítnout. Nepoužitý úplatek a úplatky na kartě vaší HP vám přinesou po 1 bodu na konci hry.

📁 Data (9.) nejsou předmět. Nelze je zvednout ani upustit. Lze je vyrobit, zkopírovat, přenést, smazat nebo ukrást jiné postavě. Každá postava může vlastnit jen jednu kopii od každého typu dat. Záchrana určitého typu dat je důležitá pro úkoly některých postav. Existuje několik různých typů dat, každý je třeba vyrobit a zkopírovat odděleně. Při hře s PRÁVNÍKEM jsou ve hře data NDA, při hře s DIGITÁLNÍM ASISTENTEM jsou ve hře stejnojmenná data. Tyto dva typy dat jsou ve hře vždy:

🔪 Tajemství X (9.4.1) může být vyrobeno v BIOLABORATOŘI. Pokud aktivujete postavu, která vlastní tajemství X, můžete kdykoliv od teď nahlédnout na kartu Projektu X.

👁 Důkazy (9.4.2) mohou být vyrobeny v BEZPEČNOSTNÍ STANICI. Jsou důležité pro podezření a vinu.

PŘEDMĚTY (8.1)

Předměty jsou čtvercové žetony. S předměty lze manipulovat akcemi zvednutí, upuštění, předání, hození a okradení. Každý předmět zabírá jedno místo pro předmět na kartě postavy (obvykle je to 3). Postava nemůže zvednout předmět, pokud by to překročilo její limit počtu předmětů. Integrované předměty nelze z vlastnictví postavy žádným způsobem odstranit.

🛡 Helma (8.1.1) chrání člověka (ale nikoliv robota) před nebezpečím a útoky a okradením pomocí hasáku.

📄 Nanogel (8.1.2) může být použit k oživení vyřazeného člověka, robota nebo nestvůry. Každý nanogel lze využít dvakrát.

💣 Ohnivá bomba (8.1.3) může být upuštěna nebo hozena – v takovém případě se aktivní hráč rozhodne, zda ji zapálí, což způsobí oheň, a ohnivou bombu vrátí do zásoby.

🔧 Hasák (8.1.4) může být použit k okradení nebo útoku na lidi bez helmy nebo roboty, nebo k poškození sekce. (Nelze s ním opravovat sekce nebo oživovat roboty.)

🔫 Pistole (8.1.5) může být použita k okradení nebo útoku na lidi (s helmou nebo bez helmy) nebo roboty, nebo k poškození sekce.

📱 Antihmota (7.3) se odjíždí, pokud je přesunuta mimo MAGNETICKOU KOMORU nebo je spuštěna autodestrukce. V tom případě otočte antihmotu na její odjížděnou (červenou) stranu a zahajte evakuaci. Umístěte žeton času aktivního hráče 4 minuty do budoucnosti na stupnici minut. Při vyhodnocení tohoto žetonu odjížděná antihmota exploduje a vyhodnoťte následující účinky podle její pozice:

- **OKOLNÍ VESMÍR:** Anihilujte všechno v OKOLNÍM VESMÍRU. Poškodte všechny sekce s šípkami z a do OKOLNÍHO VESMÍRU.
- **Mezosféra:** Pokud je 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.

UNIKÁTNÍ PŘEDMĚTY

📁 Artefakt a kufřík jsou předměty důležité pro úkoly některých postav, ale nemají žádné zvláštní schopnosti. Následující postavy přináší do hry unikátní předměty: BOTANIK (ADĚLKA), KASKADÉRKA (raketová křídla), MILIARDÁŘ (FUFÍK) a TELEPATICKÁ KRYSA (ona sama). Schopnosti těchto předmětů jsou ve Složkách postav.

📁 Kompromat (8.5.2) může postava zvednout jako předmět, ale ten se okamžitě přesune do zásoby aktivního hráče. Hráč může jednou za tah položit svůj kompromat na kartu odpovídající živé postavy (včetně své HP), která dosud nebyla zachráněna, aby s ní provedl jednu akci. Pokud jde o HP jiného hráče, tento hráč může po oznámení požadované akce odmítnout. Pokud je kompromat odmítnut nevinným hráčem, stane se tento hráč podezřelým. Tento kompromat je poté vrácen do ruky odmítnutého hráče.

ZKÁZA NA ORBITĚ

RYCHLÝ PŘÍVODCE PRO NOUZOVÉ SITUACE

🚨 PÁD STANICE A BODOVÁNÍ 🚨

Minuty (15.1): Hra trvá 10–15 kol (podle počtu hráčů) nazývaných minuty. V každé minutě všichni hráči odehrají svůj tah, počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček. Poté, co všichni hráči odehrají svůj tah, pokračujte koncem minuty (15.8).

KONEC MINUTY (15.8)

Poté, co všichni hráči odehráli svůj tah, posuňte ukazatel minut.

- Pokud nenastal pád stanice, hra pokračuje tahem dalšího hráče.
- Pokud ukazatel minut dosáhl pole „1“, zahajte evakuaci (7.1).

VSTUP DO ATMOSFÉRY (15.8.3)

Pokud ukazatel minut dosáhl pole „0“, otočte žeton vstupu do atmosféry. Pokud je na něm zobrazena ohnivá koule (šance 1:3), pád stanice nastane okamžitě. V opačném případě dojde k pádu stanice až na konci minuty „0“.

PÁD STANICE (16.)

Konec hry. V pořadí hráčů proveďte:

- Pokud je odjížděná antihmota, tak ta exploduje a anihiluje vše ve svém místě (7.3.2).
- Dosud neodhalení hráči se odhalí (včetně Schrödingera odhalení) (15.3). Ale nezískají žádné výhody ze svých schopností po odhalení (pokud není řečeno jinak).
- Každá zachráněná HP (živá nebo vyřazená) poskytnout libovolná data, která vlastní, libovolnému počtu institucí. Pokud úřadům poskytne důkazy HP, za níž hraje vinný hráč, změní svůj stav na podezřelého (Ale ostatní podezřelí hráči se vinnými nestanou.).

Vinný hráč nemůže vyhrát (pokud mu jeho karta postavy neumožňuje vinu ignorovat).

POČÍTÁNÍ BODŮ (16.4)

Postava v mezosféře se počítá za zachráněnou nezávisle na tom, zda je živá nebo vyřazená. Anihilované postavy jsou pro účely zisku bodů považovány za vyřazené.

Základní body (★):

[úkoly PC]
+ [body za BP]
+ [cizí úplatky na kartě HP (šedé, pouze pokud se zachránil MILIARDÁŘ)]
+1 [pokud hráč vlastní svůj nepoužitý úplatek]
- [počet kostek vlivu mimo zásobu, která překračuje limit vlivu HP]

Bonusové body (16.4.5): Pokud je vaše bonusová postava přítel a je zachráněna, získáte 1 bod za každý symbol přítele (👤). Pokud je vaše bonusová postava nepřítel, je vyřazená a zároveň nebyla zachráněna, získáte 1 bod za každý symbol nepřítel (✖).

Řešení remíz (16.4.9): Vítězí hráč s nejmenším počtem kostek vlivu na poli zrady. Pokud stále panuje shoda, vítězí hráč s největším počtem nepoužitých kostek vlivu.



