

DĚJINY

2079: Svět, tak jak ho známe, byl zničen zkázonosnou válkou o poslední zdroje vody. Světová populace klesla na 30 000 lidí a stále se zmenšuje.

Přeživší se shlukli do čtveřice kmenů, zápasících o holé přežití. Jejich jedinou nadějí je „Konvoj“ – putující organizace hledající přeživší, kteří by byli hodni vstoupit do podmořských měst, jež jsou jedinou šancí lidstva na přežití.

Jen jeden kmen ale získá privilegium přidat se ke Konvoji – ten, který může nabídnout dostatek lidí, zdrojů, vybavení a ceněných dovedností.

HRA OD
GREGORYHO OLIVERA

ILUSTRACE OD
MIGUELA COIMBRY



CÍL HRY

Ve hře Pustina se stanete vůdcem jednoho z kmenů, který přežil nukleární válku. Váš úkryt se sice ještě nezhroutil, ale dlouho už asi nevydrží. Na rozvoj svého kmene a získání co nejvíce Bodů přežití (BP) máte 6 dnů (6 herních kol), poté dorazí Konvoj a ti neúspěšnější budou poctěni možností se k němu připojit. Pokud se vám této cti nedostane, tak se vaše šance na přežití přiblíží nule a skončíte jen jako radioaktivní flek na podlaze...

Abyste dokázali, že jste kmenem hodným Konvoje, musíte vyslat tým schopných lidí, aby na povrchu sbírali suroviny, které umožní vylepšit váš úkryt, nakrmit přeživší, a možná i upoutat pozornost dalších, kteří se k vám v úkrytu přidají a pomohou vám jej rozvíjet. Zdroje vám také umožní lépe se vyrovnat s nepříjemnými událostmi a opravit si vybavení, které bude velkou pomocí při průzkumu venkovního světa. Za každou takovou akci získáte Body přežití (BP). Kmen, který bude mít při příjezdu Konvoje nejvíce BP, se k němu bude moci připojit a uprchnout z tohoto pekla.

PRINCIPY HRY

Každý hráč obdrží 1 úkryt a 4 hrdiny různých hodnot (4 figurky označené číslicemi 3, 3, 4 a 5). Tyto hodnoty představují jejich sílu. Hrdina s hodnotou 5 má možnost vykonat 5 akcí, hrdina s hodnotou 3 má k dispozici jen 3 akce. Dále budeme jednotlivé hodnoty hrdinů uvádět ve formě H3, H4, H5.

Každý tah pohybují hráči svými 4 hrdiny po herní desce, jedním po druhém, aby získali suroviny:

- **Potraviny:** maso (🍖), vodu (💧) a konzervy (🥫), kterými nakrmí obyvatele úkrytu.
- **Materiály:** dřevo (🪵), kovy (🔩) a mikročipy (💻), které využijí pro opravu vybavení a pro vylepšení úkrytu.
- **Střelivo:** náboje, využívané pro lov a obranu. (🔫)

Ve hře Pustina jsou potraviny a materiály dva specifické výrazy se specifickým použitím: potraviny se využívají k nasycení přeživších a materiály se využívají ke stavbě.

Hrdinové mohou prohledávat ruiny měst, aby našli vybavení, které zvýší jejich šanci na přežití.

- **Hrdinové na herní desce mohou být aktivní nebo neaktivní**, což odpovídá pozici jejich figurky (stojící nebo ležící). Termín „aktivní“ odpovídá hrdinovi, se kterým se již v tomto kole hrálo (figurka stojící). Termín „neaktivní“ odpovídá hrdinovi, se kterým se v tomto kole teprve bude hrát (figurka ležící).

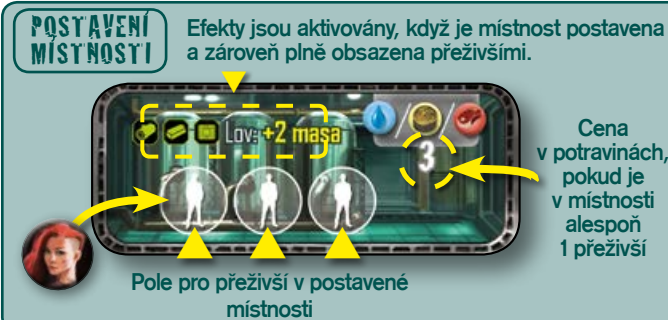


- **Úkryt každého hráče se skládá z místností.** Každá místnost hráči poskytuje určitý efekt.



- **Efekt je aktivován, pokud byla místnost postavena a plně obsazena přeživšími.**

Avšak buďte opatrní, protože udržování lepších místností stojí více potravin.



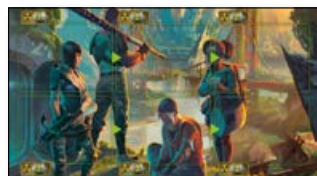
Hráči mohou také utrácet suroviny (potraviny, materiály nebo střelivo), aby se vyrovnali s nepříznivými událostmi, které během hry nastanou.

HERNÍ KOMPONENTY

1 HERNÍ PLÁN



1 DESKA KONVOJE



4 DESKY ÚKRYTŮ



16 FIGUREK S RŮZNOU SILOU (5, 4, 3, 3), 4 OD KAŽDÉ BARVY



4 ŽETONY RADIOAKTIVITY



100 ŽETONŮ PŘEŽIVŠÍCH



30 ŽETONŮ DŘEVA



30 ŽETONŮ KOVŮ



30 ŽETONŮ MASA



30 ŽETONŮ VODY



30 ŽETONŮ MIKROČIPŮ



30 ŽETONŮ KONZERV



30 ŽETONŮ STŘELIVA



30 ŽETONŮ KOŘISTI



12 KARET UDÁLOSTÍ



10 KARET VŮDCŮ



20 ŽETONŮ PROHLÉDÁVÁNÍ



40 ŽETONŮ VYBAVENÍ



12 STANDARDNÍCH MÍSTNOSTÍ

3 základní místnosti
(nepostavená místnost)

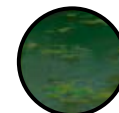


(postavená místnost)

38 POKROČILÝCH MÍSTNOSTÍ



1 ŽETON MOŘSKÝCH ŘAS



1 ŽETON PRVNÍHO HRÁČE



ÚKRYT

Oblasti pro
uchování potravin

Oblasti pro
uchování materiálů

Barva hráče

PŘECHODOVÁ
KOMORA

Přehled růstu radioaktivity
pro 6 herních dnů

Cena vody za
každou řadu
s alespoň
1 přeživším

Pole pro přeživší.
Přeživší v přechodové komoře
zpomalují nárůst radiace.

Stupnice radioaktivity:
umístěte žeton
na pole 0.



Souhrn fáze
noci

A : Pole pro
základní místnosti

B : Pole pro
pokročilé místnosti

Oblast pro
uchování střeliva

Stupeň radioaktivity
pro dané kolo

DESKA
KONVOJE

A : Pole pro karty
událostí



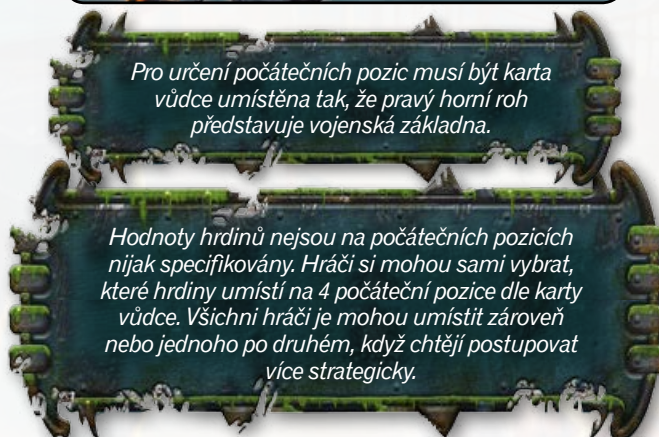
PŘÍPRAVA HRY

1/ HRÁČOVA HERNÍ OBLAST

- » Každý hráč si vybere svoji barvu a vezme si příslušný úkryt.
- » Žeton radioaktivity  umístí na pole 0 na stupnici radioaktivity ve svém úkrytu.
- » Položte 3 základní místnosti nalevo od své desky úkrytu (nepostavenou stranou nahoru) (A).
- » Ze zásoby si náhodně vezměte 6 pokročilých místností a 2 karty vůdců.



- » Ze šesti pokročilých místností si 4 vyberte a položte je napravo od své desky úkrytu (nepostavenou stranou nahoru) (B). Dvě zbývající místnosti vraťte do krabice.
- » Vyberte si jednu ze svých 7 místností (3 základní + 4 pokročilé) a zdarma ji postavte ve svém úkrytu (postavenou stranou nahoru). Vezměte si 4 žetony přeživších a umístěte je do přechodové komory (F) nebo do nově postavené místnosti. Pamatuje, že efekt místnosti je aktivován jen tehdy, když je místnost plně obsazena přeživšími.
- » Ze dvou vůdců si vyberte jednoho a druhého vraťte do krabice. Vůdce určuje vaši počáteční pozici na hlavní herní plán (C), vaše počáteční zdroje a vybavení. Vybavení je zpočátku rozbité.



- » Umístěte své hrdiny na hlavní herní plán, na odpovídající pole ve svém úkrytu umístěte počáteční suroviny (D) a počáteční vybavení (E) položte nalevo od své desky úkrytu. Pamatuje, že je rozbité a před tím, než jej budete moci použít, musí být opraveno.
- » Hráč s nejstarším vůdcem obdrží žeton prvního hráče a bude hru začínat.

2/ DESKA KONVOJE

- » Zamíchejte karty událostí a 6 z nich položte lícem dolů na příslušná místa na desce Konvoje, jednu kartu na každé pole (A). Na líc karet se nedívejte.
- » Deska Konvoje se využívá pro počítání herních kol, určuje aktivní události a stupeň radiace, které musí hráči během daného kola čelit.



Příklad: Běžový hráč se na začátku hry rozhodne postavit místnost, která mu umožní zažehnávat události za nižší cenu, a rozhodne se ji ihned aktivovat tím, že do ní umístí 4 přeživší. Také si chce vzít kartu vůdce „Solen Livrich“. Umístí tedy své 4 hrdiny do Lesa, Nákladní lodi, Dolu a města Blackwood. Vezme si 2 konzervy a umístí je do svého úkrytu. Vlevo od své desky úkrytu také umístí Vystřelovací hák, jakožto rozbité vybavení.

3/ HERNÍ PLÁN

- » Herní plán umístěte doprostřed stolu (A).
- » Umístěte všechny suroviny a žetony přeživších vedle herního plánu, tak aby na ně hráči snadno dosáhli (B).
- » Zamíchejte žetony vybavení (C) a utvořte z nich balíček lícem dolů na straně herního plánu.
- » Zamíchejte všechny žetony kořisti a vytvořte z nich lícem nahoru 3 hromádky. Po jedné hromádce umístěte na odpovídající pole (D) v Lunaparku , v Lese  a Dolu . Počet žetonů v hromádce závisí na počtu hráčů: při hře 2 hráčů se hromádka skládá ze 6 žetonů, při hře 3 hráčů z 8 a při hře 4 hráčů z 10. Zbytek žetonů vraťte zpět do krabice, aniž byste se na ně dívali.
- » Umístěte žeton antiradiačních mořských řas na jeho pole ve Vojenské základně (E) .
- » Vezměte odpovídající žetony prohledávání pro každé město  (10 žetonů na město), zamíchejte je a utvořte z nich lícem dolů hromádky na odpovídajících polích v každém městě (E a F).

PŘÍPRAVA HRY PRO 4 HRÁČE



PRŮBĚH HRY

Pustina trvá 6 dní (6 kol). Každé herní kolo je rozděleno do 3 fází: úsvit, den a noc.

1) **Ve fázi úsvitu** se znovu doplní herní plán před tím, než začne nové kolo.

2) **Ve fázi dne** hráči ve venkovním světě sbírají suroviny.

3) **Ve fázi noci** se hráči zabývají správou svých úkrytů: krmí přeživší, rekrutují nové přeživší, vyrovnávají se s radioaktivitou a zažehnávají negativní události, opravují vybavení a staví nové místnosti.

DOPLNĚNÍ HERNÍHO PLÁNU

Před začátkem nového kola musí být do každé lokace na herním plánu doplněny suroviny. **Hráči doplňují suroviny na herní plán ze zásoby, a to podle příslušné lokace a počtu hráčů účastnících se hry** (hodnota k doplnění je uvedena na každé lokaci). Hráči doplňují suroviny do uvedeného množství. Celkové množství surovin nemůže přesáhnout hodnotu uvedenou u lokace (odpovídající počtu hráčů). Města (žetony prohledávání a vybavení) se doplní dle níže uvedeného postupu.

1 - ÚSVIT

Počet hráčů

2

3

4

Celkem v Lese

6

8

10

Počet hráčů

2

3

4

Celkem v Přehradě

7

9

11

Počet hráčů

2

3

4

Celkem ve Vojenské základně

6

8

10

Antiradiační žeton umístěte aktivní stranou nahoru ().

Město Blackwood

- >> Doberte 3 nové karty vybavení z balíčku (staré karty odhodte, pokud nějaké zbyly). Pokud je balíček prázdný, zamíchejte do něj odhozené karty.

- >> Zamíchejte všech 10 žetonů prohledávání a umístěte je lícem dolů. Odložte počet žetonů odpovídající počtu hráčů. Odložené žetony jsou umístěny lícem nahoru vedle hromádky žetonů, aby hráči viděli, které žetony byly odloženy.



Počet hráčů

Žetony v hromádce

2

6

3

8

4

10

Město Silent Peak (stejně jako Blackwood)

- >> Doberte 3 nové karty vybavení z balíčku (staré karty odhodte, pokud nějaké zbyly). Pokud je balíček prázdný, zamíchejte do něj odhozené karty.

- >> Zamíchejte všech 10 žetonů prohledávání a umístěte je lícem dolů. Odložte počet žetonů odpovídající počtu hráčů. Odložené žetony jsou umístěny lícem nahoru vedle hromádky žetonů, aby hráči viděli, které žetony byly odloženy.



Počet hráčů

Žetony v hromádce

2

6

3

8

4

10



Počet hráčů

2

3

4

Celkem v Lunaparku

6

8

10

Nákladní loď: umístěte 1 přeživšího

(nebo)

na každé prázdné místo.

Počet hráčů

2

3

4

Celkem v Dole

6

8

10

2-DEN

1/ ZAČÁTEK HERNÍHO KOLA

- Otočte odpovídající kartu události na desce Konvoje lícem nahoru a vyhodnoťte její efekt, spolu s efekty všech předchozích událostí, které se v uplynulých kolech nepodařilo zažehnat. Události budou vyhodnocovány každé kolo, dokud nejsou zažehnány některým z hráčů během fáze noci.

Body přežití	Název karty	Efekt události
5	ZAMORĚNÍ KRYSAМИ	KAZDÝ UKRYT ZTRACÍ 1 POTRAVINU (POKUD NEMÁ, MUSÍ ZTRATIT 1 PŘEŽIVŠÍHO)

Zdroje, potřebné k zažehnutí události

2/ POHYB

- Počínaje prvním hráčem budou hráči střídavě pohybovat svými hrdinami. Hráč vezme jednoho svého neaktivního (ležícího) hrdinu z herní desky, postaví ho a přesune ho o 1 až 2 pole pryč z jeho aktuální lokace na lokaci, kde není žádný jiný hrdina stejné barvy (ani ležící, ani stojící). Poté provede své akce (viz *Popis lokací* na str. 8).

PĚT PRAVIDEL POHYBU

- Hrdina se může přesunout pouze o 1 nebo 2 pole, ze své lokace do jiné lokace, a to po linii obě lokace spojující.
- Hrdina nikdy nemůže zůstat (nebo se vrátit) ve stejné lokaci, ve které byl na konci předchozího kola.
- Hráč může mít v jedné lokaci jen jednoho hrdinu své barvy (ať už stojícího, nebo ležícího).
- Hrdina se může přesunout skrze lokaci obsazenou jiným hrdinou stejné barvy, avšak nesmí v ní ukončit svůj pohyb.
- Hrdina může ukončit v lokaci s hrdiny jiné barvy (bez ohledu na to, jestli stojícími, či ležícími).

Příklad: Na začátku svého tahu chce fialový hráč sebrat střelivo. Na konci předchozího kola se již nacházel ve Vojenské základně, a jeho hrdina H3 tam tedy nemůže zůstat. Jeho hrdina H5 nebo hrdina H4 tam mohou jít, avšak hráč musí nejdříve přesunout jinam svého hrdinu H3. Hráč již hrál



s jiným hrdinou H3 v Lese, a Přehrada a Důl jsou již obsazeny jeho neaktivními hrdinami. Hráč tedy může přesunout svého hrdinu H3 z Vojenské základny jediné do města Silent Peak. Až bude znovu na tahu, může vyslat hrdinu H4 nebo hrdinu H5, aby sebrali střelivo ve Vojenské základně (pokud nějaké zbude).

Nejdříve musíte přesunout ty hrdiny, kteří se mohou přesunout. Pokud nemůžete své hrdiny nikam přesunout, zůstávají na svém místě a v tomto kole nevykonají žádnou akci.

SBĚR SUROVIN

- Když hrdina dorazí do nové lokace, je vždy umístěn do vzpřímené polohy (jako připomínka toho, že byl aktivován). Poté se provedou následující kroky v závislosti na (ne)přítomnosti jiných hrdinů v dané lokaci:

POKUD SE V LOKACI NENACHÁZÍ JINÍ HRDINOVÉ

Hráč vykoná své akce, nasbírá suroviny a/nebo bude lovit, v závislosti na lokaci, kde ukončil svůj pohyb. Hrdina může provést tolik akcí, kolik je jeho síla, ale je omezen dostupnými surovinami (viz *Popis lokací* na str. 8).

Hráči mohou nasbírat jen tolik surovin, kolik jich je dostupných v zásobě dané lokace. Když se lokace během kola vyprázdní, po zbytek tohoto kola žádné suroviny neposkytuje.

POKUD SE V LOKACI JIŽ NACHÁZÍ JEDEN NEBO VÍCE AKTIVNÍCH HRDINŮ

- Hráč musí před provedením své akce nejdříve vyvinout nátlak na své protihráče tím, že zastraší všechny aktivní (vzpřímené) hrdiny nižší síly. Nátlak se rovná útočnickově síle snížené o sílu oběti. Tato akce je zdarma.

Například hrdina H5 vyvíjí nátlak na hrdinu H3, hodnota nátlaku tedy bude 2 (5 - 3 = 2).

- Pokud je na hrdinu vyvíjen nátlak, může se rozhodnout útok oplácet utracením střeliva, čímž může snížit stupeň nátlaku až do hodnoty útočnickovy síly. 1 střelivo odpovídá 1 bodu nátlaku. Hrdina H3 tedy musí utratit 2 žetony střeliva, aby odvrátil útok hrdiny H5. Také může utratit jen 1 střelivo a snížit nátlak na 1 bod.

Střelivo není nikdy možné využít k posílení nátlaku, slouží jen pro obranné účely.

Pokud hrdina nechce nebo nemůže utratit střelivo, útočník mu ukradne tolik materiálů nebo potravin, jaká je hodnota nátlaku. Zastrášený hrdina se sám rozhodne, které suroviny odevzdá útočníkovi (1 nebo 2 materiály/potraviny za 1, resp. 2 body nátlaku).

Nátlak je možné vyvíjet jen na aktivní hrdiny. Na neaktivní hrdiny, kteří ještě neodehráli svůj tah, není možné nátlak vyvíjet.



Příklad: Hrdina H5 oranžového hráče dorazil na Přehradu. Tam se již nachází aktivní běžový hrdina H3, aktivní fialový hrdina H4 a neaktivní modrý hrdina H3. Oranžový hrdina H5 vyvine nátlak na všechny aktivní hrdiny nižší síly, tedy na všechny kromě modrého hrdiny (který je neaktivní – ležící). Běžový hráč (H3) utratí 2 žetony střeliva, a zcela tak eliminuje nátlak 3 (5 - 3 + 2 = 0). Nepředá tedy útočníkovi žádné suroviny.

Fialový hráč (H4) se rozhodne, že si střelivo ponechá na lov. Je na něj tedy vyvinut nátlak o síle 1. Vezme si ze svého úkrytu 1 dřevo a předá ho oranžovému hráči.

Nátlak se vyvíjí jen na hrdiny, kteří se již v lokaci nacházejí. Když hrdina dorazí do lokace, kde již stojí hrdina s vyšší silou, nemusí nátlaku čelit.

Když hráč nemá žádné materiály nebo potraviny, nepředává útočníkovi nic.

Nátlak se musí aplikovat na všechny zranitelné hrdiny. Pokud je to možné, musí útočník ukrást suroviny od všech hráčů, na které vyvíjel nátlak.

- Jakmile hráč vyhodnotí nátlak podle uvedených pravidel, může začít sbírat suroviny a/nebo lovit dle své síly a lokace, ve které se nachází.

Jakmile hráč dokončí akce hrdiny, se kterým právě pohnul, na řadě je hráč po jeho levici, který také musí aktivovat jednoho ze svých hrdinů. Takto se pokračuje, dokud všichni hráči po jednom nehráli všemi svými 4 hrdiny (všechny postavy na herním plánu jsou ve vzpřímené poloze).

HERNÍ PLÁN

Když hrdina dorazí do lokace, může vykonat tolik akcí, kolik je jeho síla. Tyto akční body může volitelně rozložit mezi všechny akce, které jsou v lokaci dostupné.

POPIS LOKACÍ

Každý den nabízejí lokace omezenou zásobu surovin, přeživších a/nebo vybavení. Některé lokace umožňují hráčům lovit, avšak kořisti je omezené množství.

Dejte si tak pozor, abyste nepřišli příliš pozdě a nezbyly na vás jen prázdné plechovky a ohlodané kosti!

VOJENSKÁ ZÁKLADNA:



Vojenská základna poskytuje střelivo a/nebo antiradiační mořské řasy:

- **Hrdina tu může za každou 1 utrácenou akci získat 1 žeton střeliva.** Sebrané střelivo umístí do svého úkrytu. Střelivo lze využít při lovu a při obraně proti nepřátelskému nátlaku.
- **Za 1 akci tu může hrdina též vyčerpat žeton antiradiačních řas.** Řasy okamžitě sníží hodnotu radiace v úkrytu o 1 stupeň (viz Zvládání radioaktivity na str. 10). Každé kolo mohou být řasy aktivovány pouze jednou. Po vyčerpání se až do dalšího tahu umístí žeton lícem dolů.

Příklad: Oranžový hrdina H5 dorazí do Vojenské základny. Může tedy sebrat 5 žetonů střeliva nebo 4 střeliva a 1 antiradiační řasu.

LES / DŮL / LUNAPARK:



Tyto 3 lokace poskytují materiál: Les dřevo, Důl kov a Lunapark mikročipy. V těchto lokacích mohou také hráči lovit kořisti.

- **Hráči mohou utratit 1 akci a sebrat 1 materiál** (dřevo, kov nebo mikročip). Sebraný materiál umístí do svého úkrytu na odpovídající pole.

- **Hráči mohou utratit 1 nebo více akcí a lovit.** **Lov poskytuje maso.** V daném kole může hrdina v lokaci, do které dorazil, lovit jen svrchní (viditelný) žeton kořisti.

V každé z těchto lokací je hromádka žetonů kořisti.

Existuje 5 druhů kořisti, rozlišených barvou kožešiny a vytrvalostí (3, 4, 5, 6 nebo 7).



Hrdina může lovit jen vrchní žeton z hromádky.

Kořist je lovena utrácením tolika akcí, kolik je její vytrvalost (červené číslo). Vytrvalost je možné snížit utrácením střeliva. **Každý utrácený žeton střeliva snižuje vytrvalost kořisti o 1.**

Příklad: Oranžový hráč přesune svého hrdinu H4 na Lunapark. Chce lovit kořist s vytrvalostí 6. Utratí 3 žetony střeliva, čímž sníží vytrvalost kořisti na hodnotu 3 (6 - 3 = 3). Nyní může kořist ulovit utrácením 3 akcí. Poslední akci může využít na sběr mikročipů.

Každý žeton kořisti poskytuje tolik masa, kolik určuje hodnota černé číslice na žetonu. Poprvé, když hrdina loví kořist jednoho druhu, získá nejnižší počet masa (číslo nejvíce vlevo). Podruhé, když loví kořist stejného druhu (se stejnou vytrvalostí), získá druhý nejnižší počet masa a tak dále až do maximální hodnoty, kterou je poslední číslo vpravo pro každou další lovenou kořist stejného druhu. Žetony kořisti si hrdina ponechává vlevo od své desky úkrytu.

Příklad: Oranžový hráč již ulovil dvě kořisti s vytrvalostí 6. První kořist mu poskytla 4 masa, druhá 5 mas. Třetí kořist stejného typu mu poskytne 6 mas.



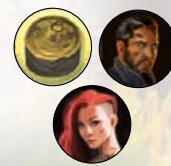
Hráči nemohou utratit více střeliva, než je vytrvalost lovené kořisti.

Žetony kořisti se nikdy nedoplňují. Jakmile je hromádka vyčerpána, v dané lokaci není možné až do konce hry lovit.

NÁKLADNÍ LOD':



Na Nákladní lodi naleznete konzervy (nekažící se jídlo – viz Zkažení potravin na str. 11), přeživší a žeton začínajícího hráče.



První hráč, který během kola dorazí do této lokace, získá žeton začínajícího hráče (bude začínajícím hráčem od začátku příští noční fáze). Pokud se nikdo do lokace nepřesune, žeton zůstává stejnému hráči jako v kole aktuálním.

• **Na rozdíl od jiných lokací se na Nákladní lodi nalézají několik různých polí pro hrdiny různé síly.** Hráči nemohou na Nákladní loď přesunout hrdinu, pokud je pole s jemu odpovídající silou už obsazeno jiným hrdinou.



Hodnota napsaná uvnitř kruhu určuje sílu, kterou musí hrdina mít, aby mohl toho pole obsadit (3, 4, 5 nebo, s vhodným vybavením, 6).

• **Hodnota napsaná vpravo od šipky určuje počet konzerv,** které hrdina získá ze zásoby a umístí je do svého úkrytu.

• **Navíc každé pole Nákladní lodi poskytuje 1 přeživšího,** kterého může hráč ihned umístit do přechodové komory nebo jedné z postavených místností.

Získání přeživšího z Nákladní lodi je jediným okamžikem ve hře, kdy můžete do úkrytu umístit nového přeživšího, aniž by musel nejdříve projít přechodovou komorou. Přeživšího můžete získat jediné tehdy, když máte v přechodové komoře nebo místnosti volné pole (viz Budování místností a aktivace jejich efektů na str. 11).

Každé pole Nákladní lodi může obsadit jen jeden hrdina, přičemž jeho síla musí být rovna hodnotě pole. Pokud je pole s hodnotou H3 již obsazeno aktivním hrdinou H3, není možné na pole umístit jiného hrdinu H3.



Příklad: Hrdina H5 modrého hráče se přemísť na Nákladní loď. Získá 3 konzervy a 1 přeživšího. Je prvním hráčem, který do této lokace dorazil, takže také obdrží žeton začínajícího hráče a od následující fáze noci se stane začínajícím hráčem. Oranžový hráč už nemůže přesunout svého hrdinu H5 na Nákladní loď, jelikož příslušné pole je již obsazeno, a také nemůže hrdinou H5 obsadit pole s nižší hodnotou.

Na lodi je také pole s hodnotou 6, které lze využít jen s tím správným vybavením: vystřelovacím hákem.

PŘEHRADA:



Přehrada poskytuje vodu. Jelikož je vnější svět zamořen radioaktivitou, je nutné **utratit 1 mikročip pro aktivaci dekontaminátoru vody v přehradě.** Aktivování dekontaminátoru nestojí hrdinu žádnou akci.

• Pokud hráč utratí 1 mikročip, **nasbírá 1 vodu za každou utracenou akci.** Sebranou vodu umístí do svého úkrytu.

• Pokud hráč nemůže nebo nechce utratit mikročip, **nemůže na Přehradě získat vodu.**

Příklad: Fialový hráč umístí svého hrdinu H3 na Přehradu, utratí 1 mikročip pro aktivaci dekontaminátoru a získá 3 vody.

I když hráč nemá mikročip, nadále může vstoupit na pole Přehradu, například kvůli vyvíjení nátlaku na ostatní hrdiny.

MĚSTA:



V Pustině se nachází pozůstatky dvou měst – Blackwoodu a Silent Peaku. Obě fungují dle stejných principů. V ruinách měst je možné nalézt žetony vybavení a užitečné suroviny.



• **Hráč utratí 1 akci a sebere 1 vybavení dle své volby z těch, která jsou dostupná.** Sebrané vybavení si musí umístit vlevo od své desky úkrytu.

Vybavení je nejdříve rozbité. Pokud jej hráč opraví, může využít jeho schopnost pro svůj prospěch (viz Noc na str. 10).

• **Hráči mohou utrácet akce k prohledávání ruin měst. Hráč utratí 1 akci a vezme si 1 žeton prohledávání** a ihned získá suroviny nebo aktivuje jiný efekt z tohoto žetonu. Hráč si vždy bere vrchní žeton z hromádky. Hráč může rozdělit své akce mezi získávání karet vybavení a prohledávání ruin tak, jak mu to vyhovuje.

V každém městě najdete těchto 10 žetonů prohledávání: 1 vodu, 1 konzervu, 1 antiradiační prášky, 1 dřevo, 1 kov, 1 mikročip, 2 střeliva, 2 prázdné skříňky. Po vyhodnocení je žeton odhozen na odkládací hromádku.

ŽETONY PROHLEDÁVÁNÍ

Do svého úkrytu si přidejte odpovídající suroviny.

Ihned si snižte stupeň radiace ve svém úkrytu o 1.

Tato skříňka je prázdná, máte smůlu.

Příklad: Oranžový hráč přesune svého hrdinu H5 do města a rozhodne se, že si vezme 1 ze 3 dostupných žetonů vybavení a poté otočí 2 žetony prohledávání. Poté si vezme ještě 1 kartu vybavení ze dvou zbývajících a nakonec otočí ještě jeden žeton prohledávání (k jeho smůle je to prázdná skříňka).

Kdykoliv hráč otočí žeton prohledávání, umístí ho lícem nahoru vedle města, ze kterého pochází. Takže všichni hráči mohou vidět, který žeton byl již otočen, a odhadnout tak, které ještě zbývají v hromádce. Suroviny si berte přímo ze zásoby.

Při hře 2 nebo 3 hráčů, se musí 2, resp. 4 žetony prohledávání z obou měst otočit už během fáze úsvitu (viz Úsvit na str. 6).

Získané karty vybavení se umísťují vlevo od hráčovy desky úkrytu. Před použitím se musí nejdříve opravit (viz Noc – Oprava vybavení na str. 11).

Dostupné karty vybavení se prozatím neobnovují. Nové karty přidáte až v příští fázi úsvitu.

3/ KONEC FÁZE DNE

Po skončení denní fáze hráči položí figurky hrdinů naležato. Takto se stanou neaktivními. Budou znovu aktivováni jeden po druhém během dalšího kola (viz *Pohyb* na str. 7).



V noci je čas na to, aby se všichni hráči postarali o své úkryty a jejich obyvatele. Fáze noci obnáší těchto 7 kroků:

- >> 1/ Zažehnavání událostí
- >> 2/ Krmení přeživších
- >> 3/ Zvládání radioaktivity
- >> 4/ Nábor přeživších
- >> 5/ Stavba místností a aktivace jejich efektů
- >> 6/ Opravy vybavení
- >> 7/ Zkažení potravin

1/ ZAŽEHNÁNÍ UDÁLOSTÍ

Každý hráč, počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hry od začínajícího hráče, má nyní možnost zažehnat některou z aktivních událostí.

- Pokud první hráč nemůže nebo nechce zažehnat událost, vzdá se tahu a dá šanci dalšímu hráči. Takto se pokračuje, dokud nejsou všechny aktivní události zažehnány nebo se všichni hráči nevzdají tahu.

Hráč může najednou zažehnat jen jednu událost. Pro případné zažehnutí dalších událostí musí počkat, až na něj opět dojde řada.

Hráč může zažehnat tolik událostí, kolik chce (má-li dostatek surovin a umožní-li mu to svoji neaktivitou ostatní hráči), avšak efekt místnosti, která snižuje náklady na zažehnutí událostí, se aplikuje jen jednou za kolo.

- Pro zažehnutí události musí hráč ze své zásoby utratit všechny požadované suroviny, uvedené na kartě události. Jakmile je událost zažehnána, příslušný hráč si vezme danou kartu k sobě a uloží ji napravo od své desky úkrytu.

- Jakmile je událost zažehnána, nemá již dále na hráče žádný efekt.

- Na konci hry přináší hráči, který ji zažehnal, každá událost daný počet bodů přežití (BP).

Body přežití



Zdroje, které je nutné utratit, aby byla událost zažehnána

Příklad: Oranžový hráč hraje jako první, ale rozhodne se nezažehnat aktivní událost (Lesní požár). Další hráč se ji rozhodne zažehnat, takže do zásoby vrátí 3 vody. Obdrží kartu události a umístí ji napravo od svého úkrytu. Na konci hry získá za kartu 3 body přežití.

2/ KRMENÍ PŘEŽIVŠÍCH

Připomínka: „Potraviny“ označují maso, konzervy a vodu.



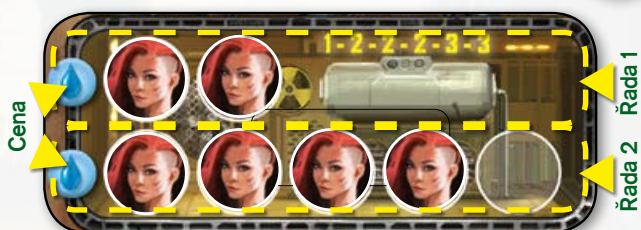
Každý hráč musí krmít své přeživší, jejichž potřeby jsou určeny místností, ve které jsou umístěni:

- Každá místnost, obsahující minimálně jednoho přeživšího, stojí hráče potraviny. Nároky na potraviny jsou zobrazeny v pravém horním rohu každé místnosti.



Poznámka: Je jedno, kolik přeživších je v místnosti, hráč musí zaplatit vždy plnou cenu za místnost, pokud v ní je alespoň jeden přeživší.

- Navíc musí hráč zaplatit 1 vodu za každou řadu v přechodové komoře obsahující alespoň jednoho přeživšího.



Pokud hráči mají potraviny, musí je utratit. Nemohou se rozhodnout si je ušetřit.

- Za každou chybějící potravinu musí hráči odebrat ze svého úkrytu jednoho přeživšího. Ti se vracejí do zásoby.

Přeživší je možné umísťovat do druhé řady přechodové komory jen tehdy, když je první řada plně obsazena.

KARTY UDÁLOSTÍ

Příklad: Modrý hráč má 2 místnosti obsazené alespoň 1 přeživším a 3 přeživší v přechodové komoře. Musí tedy utratit 3 potraviny (náklady první místnosti jsou 2, náklady druhé jsou 1) a 2 vody za přechodovou komoru.

Modrý hráč má 6 potravin (2 masa, 3 konzervy a 1 vodu). Odhodí tedy 2 masa a 1 konzervu, avšak může utratit jen 1 vodu namísto požadovaných 2. Proto musí odebrat 1 přeživšího dle svojí volby (ne nutně toho v přechodové komoře) a vrátit ho do zásoby.

3/ ZVLÁDÁNÍ RADIOAKTIVITY

Radioaktivní zátěž sílí každým dnem (1/2/2/2/3/3) (viz *Deska Konvoje* na str. 3).

Hráči potřebují přeživší, aby udržovali přechodovou komoru funkční a úkryt řádně izolovaný.

- Každý přeživší v přechodové komoře zabraňuje zvýšení radioaktivity o 1 bod.

V této fázi hry každý hráč zkontroluje, zda má dostatek přeživších uvnitř přechodové komory, aby udržel radioaktivitu vně úkrytu. Hodnota radioaktivity následně stoupne o počet bodů, příslušející příslušnému dni, snížený o počet přeživších v přechodové komoře.

Příklad: Modrý hráč má v přechodové komoře jen 1 přeživšího. Je pátý den, takže radioaktivita se zvyšuje o 3. Modrý hráč tedy posune žeton radioaktivity o 2 stupně nahoru (3 radioaktivity – 1 přeživší = 2 stupně).

Pokud je počet přeživších v přechodové komoře vyšší než nárůst radioaktivity, neznamená to, že by se hodnota radioaktivity snižovala! Přeživší v přechodové komoře zabraňují nárůstu radioaktivity, nedokáží ale úroveň radioaktivity snižovat.

RADIOAKTIVITA

- >> Každý hráč začíná na hodnotě 0 stupnice radioaktivity. Na konci hry hráči obdrží nebo ztratí tolik bodů přežití, kolik je zobrazeno na stupnici radioaktivity na hodnotě, kde mají svůj žeton.
- >> Hráči mohou snížit stupeň radioaktivity využitím antiradiačních prášků, které lze nalézt ve městech, řasami z Vojenské základny nebo efekty některých místností.
- >> Pokud by musel hráč zvýšit hodnotu na více než -11, každý další 1 bod nárůstu aktivity znamená ztrátu jednoho přeživšího, který musí ihned opustit úkryt.

stupeň radioaktivity
navýšit

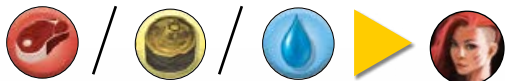
stupnice radioaktivity

snížit

4/ NÁBOR PŘEŽIVŠÍCH

Pokud hráči zbyly nějaké potraviny, může nyní nabírat nové přeživší.

• Za každou utracenou potravinu může hráč přidat do přechodové komory 1 přeživšího. Hráči mohou nabrat, kolik přeživších chtějí, musí však na ně mít v přechodové komoře místo.



Přeživší nelze nabírat, pokud pro ně není v přechodové komoře místo.

Příklad: Po nakrmení svých přeživších v druhém kroku má modrý hráč stále ještě 2 vody a 1 konzervu. Rozhodne se utratit 1 vodu a 1 konzervu, aby nabral 2 nové přeživší, které přesune do přechodové komory. 1 vodu si ponechá do dalšího tahu.

5/ STAVBA MÍSTNOSTÍ A AKTIVACE JEJICH EFEKTŮ

Připomínky: Jako „materiály“ označujeme dřevo, kov a mikročipy.



- Během tohoto kroku můžete přesunout přeživší z přechodové komory do postavených místností.
- Místnosti mají 2 strany: „postavenou“ a „nepostavenou“. **Pro postavení kterékoli z místností musí hráči utratit 3 materiály** dle své volby: kov, dřevo nebo mikročipy (v libovolné kombinaci). Po zaplacení je místnost otočena na stranu „postavenou“ a umístěna do hráčova úkrytu. Tuto místnost je pak možné obsadit přeživšími, a aktivovat tak její efekt. Během této fáze mohou hráči přesouvat přeživší z přechodové komory na dostupná pole v postavených místnostech.

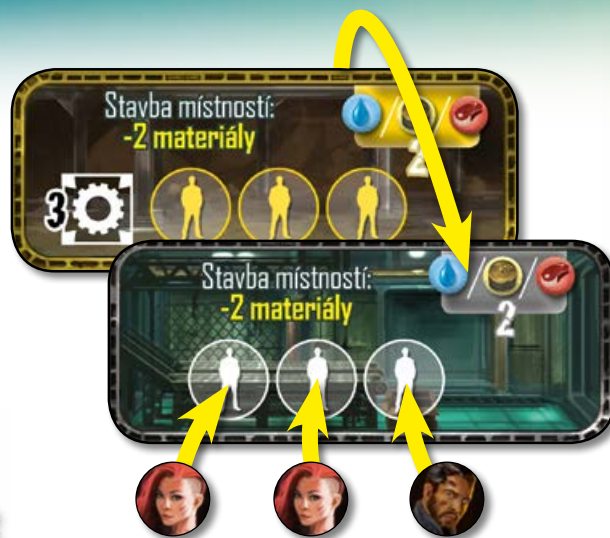


Effekt místnosti lze aktivovat teprve, když je místnost postavená a plně obsazená přeživšími (ztráta přeživšího z místnosti může efekt deaktivovat).

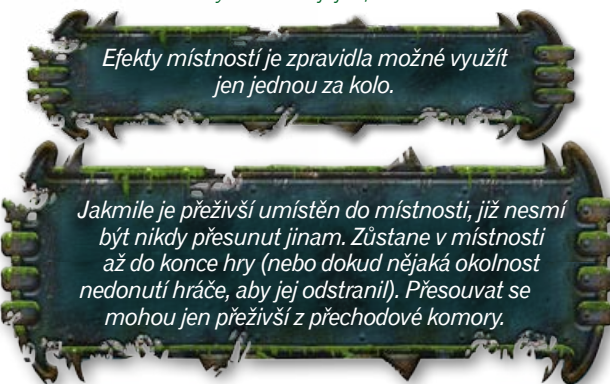
Effekty místnosti lze využít od okamžiku, kdy je místnost plně obsazena přeživšími (tedy i ve fázi dne, když místnost „doobsadí“ přeživším z Nákladní lodi).

Některé efekty místností mohou ovlivňovat dění na herním plánu, jiné na deskách úkrytů.

Poznámka: Stavba místnosti, přesun přeživších a využití efektu místnosti může nastat v jakémkoliv pořadí, jak se to hráči hodí, pokud dodrží všechna zde uvedená pravidla.



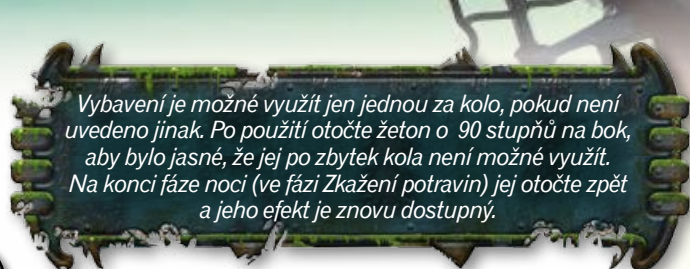
Příklad: Oranžový hráč se rozhodne utratit 3 materiály a postavit místnost s efektem „Stavba místnosti: -2 materiály“. Umístí místnost „postavenou“ stranou nahoru do svého úkrytu. Poté do ní přesune 3 přeživší z přechodové komory. Nyní může aplikovat její efekt. Využije ho k postavení další místnosti jen za 1 materiál. Nakonec přesune další 3 přeživší z přechodové komory do nové místnosti a může využít také její efekt.



6/ OPRAVY VYBAVENÍ

Během fáze dne nebo díky efektům místností mohou hráči získat vybavení. Když hráč získá nové vybavení, je nejdříve rozbité a je nutné ho opravit, aby bylo k užitku.

- **Po zisku žetonu vybavení jej umístíte vlevo od své desky úkrytu**, což značí, že je třeba jej opravit.
- **Pro opravu vybavení musí hráč zaplatit cenu za opravu v materiálech**, vyznačenou v pravém horním rohu karty.



- Poté, co je vybavení opraveno, jej hráč přesune napravo od své desky úkrytu. Jeho efekt smí využívat od této chvíle. Navíc každé opravené vybavení přináší svému vlastníkovvi na konci hry 1 BP.

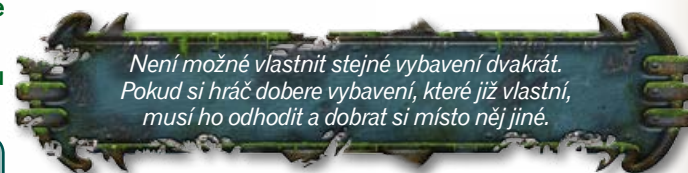
Příklad: Modrý hráč chce opravit svůj krumpáč, takže utratí 2 dřeva a 1 kov. Vybavení se stává aktivním, a proto jej přesune na pravou stranu úkrytu. Modrý hráč na konci hry získá 1 BP.

VYBAVENÍ

- » Hrdina může využít vybavení, aby vylepšil schopnosti svých hrdinů.
- » Effekt vyznačuje lokaci nebo akce ovlivněné vybavením. Pokud jsou suroviny označeny znaménkem „+“, umožňuje vybavení vzít si 1 nebo 2 suroviny navíc z odpovídající zásoby lokace, pokud tam ještě zbývají a hrdina má k dispozici alespoň 1 akční bod pro sběr surovin.
- » Pokud na kartě není znaménko „+“, znamená to, že suroviny nejsou obvykle v dané lokaci dostupné. Hráč si takovou surovinu vezme ze společné zásoby.



- Vybavení mají na sobě také polovinu symbolu, označující sadu vybavení. Každá zkompleťovaná sada vybavení přináší svému vlastníkovvi na konci hry 1 BP.



7/ ZKAŽENÍ POTRAVIN

Potraviny se rychle kazí a není možné je uchovávat příliš dlouho.

- Všichni hráči odhodí všechny své žetony masa, konzervy se ale nekadí, a tak si je mohou ponechat.
- Všichni hráči odhodí všechny své žetony vody, až na 2.
- Vybavení se může vrátit do vodorovné polohy.

Konec kroku 7 znamená konec noční fáze. Herní kolo je u konce a může začít nové kolo, opět fází úsvitu. **Pokud se jedná o konec šestého kola, Konvoj dorazil a hra končí.**

KONEC HRY

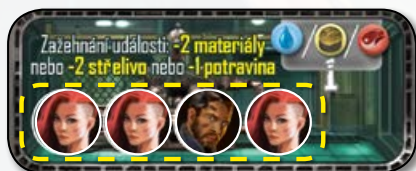
Hra končí na konci šestého kola, jinými slovy na konci kola, ve kterém jste otočili poslední kartu události na desce Konvoje.

Na konci hry si hráči spočítají své body přežití (BP) následujícím způsobem:

>> BP za každou událost, kterou hráč zažehnal.



>> Počet BP za každou místnost dokončenou v úkrytu: počítají se pouze postavené místnosti plně obsazené přeživšími. Přechodová komora není považována za místnost. BP se počítají následovně:



Celkový počet místností	1	2	3	4	5	6	7
Body přežití	0	1	2	4	7	11	17

>> +/- BP dle stupně radioaktivity v hráčově úkrytu.



>> 1 BP za každého přeživšího v hráčově úkrytu.



>> 1 BP za každé opravené vybavení (napravo od hráčovy desky úkrytu).



Příklad: Lily-Rose Wely získává 30 BP:

- 15 přeživších v jejím úkrytu = 15 BP
- Jedna zažehnaná událost o hodnotě 5 = 5 BP
- 6 opravených vybavení (6 BP)
- + 2 zkompleťované sady vybavení (2 BP) = 8 BP
- 4 dokončené místnosti (postavené a plně obsazené přeživšími) = 4 BP
- Stupeň radioaktivity na hodnotě -2 = -2 BP



RADIOAKTIVITA
-2 BP



15 PŘEŽIVŠÍCH
+15 BP

4 DOKONČENÉ MÍSTNOSTI +4 BP

6 OPRAVENÝCH
VYBAVENÍ +6 BP



2 ZKOMPLETOVANÉ SADY
VYBAVENÍ +2 BP



1 ZAŽEHNANÁ UDÁLOST
+5 BP

>> 1 BP za každou zkompleťovanou sadu vybavení.



URČENÍ VÍTEŽE

Hráč s nejvíce body přežití se stává vítězem hry. Jenom jeho kmen nalezne bezpečné útočiště v útrobách podmořských měst daleko od zničené země.

V případě remízy hráči porovnají svoji zásobu potravin. Vítězí hráč s největší zásobou. V případě pokračující remízy hráči porovnají počet zbývajících surovin (materiály a střelivo). Vítězí ten, kdo jich má nejvíce.

Ostatní kmeny musejí zůstat ve svých zamořených úkrytech a pokusit se přežít...

BODY PŘEŽITÍ

>> BP za každou událost, kterou hráč zažehnal.

>> Počet BP za každou místnost dokončenou v úkrytu: počítají se pouze postavené místnosti plně obsazené přeživšími. Přechodová komora není považována za místnost. BP jsou počítány následovně:

Celkový počet místností	1	2	3	4	5	6	7
Body přežití	0	1	2	4	7	11	17

>> +/- BP dle stupně radioaktivity v hráčově úkrytu.

>> 1 BP za každého přeživšího v hráčově úkrytu.

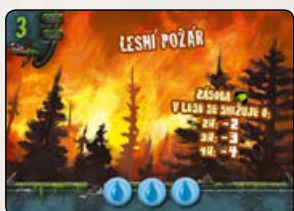
>> 1 BP za každé opravené vybavení (napravo od desky úkrytu).

>> 1 BP za každou zkompleťovanou sadu událostí.

POZNÁMKY A VYSVĚTLENÍ

UDÁLOSTI

LESNÍ POŽÁR



Snižuje zásobu dřeva v Lese:

Počet hráčů:	2	3	4
Počet surovin v zásobě	-2	-3	-4

Dřevo se vrací do společné zásoby.

ZÁVAL



Snižuje zásobu kovů v Dole:

Počet hráčů:	2	3	4
Počet surovin v zásobě	-2	-3	-4

Kovy se vrací do společné zásoby.

LUPÍČI



Snižuje zásobu mikročipů v Lunaparku:

Počet hráčů:	2	3	4
Počet surovin v zásobě	-2	-3	-4

Mikročipy se vrací do společné zásoby.

PÍSEČNÁ BOUŘE



Hodnota každého hrdiny je snížena na 3 (kromě nátlaku).

Písečná bouře snižuje hodnotu (pro sběr, lov a prohledávání) a umístění (Nákladní loď) každého hrdiny na 3.

Pro nátlak zůstávají hodnoty hrdinů stejné (hrdina 5 má hodnotu pro sběr 3, ale činí nátlak hodnoty 5).

TOTÁLNÍ NEDOSTATEK



Snižuje zásobu dřeva, kovů a mikročipů:

Počet hráčů:	2	3	4
Počet surovin v zásobě	-1	-2	-3

Suroviny se vrací do společné zásoby.

RADIOAKTIVNÍ MRAK



Každý hráč zvýší o 2 hodnotu radioaktivity ve svém úkrytu.

Na stupnicích radioaktivity všech hráčů posuňte ukazatel o 2 pole vzhůru.

Za každý případ, kdybyste měli ukazatel radioaktivity posunout nad maximální hodnotu (-11), okamžitě ztratíte 1 přeživšího. Počet přeživších v Přechodové komoře neovlivňuje (!) efekt této karty.

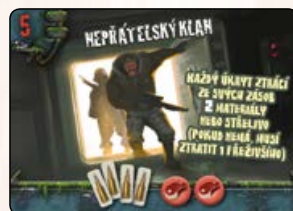
ZAMOŘENÍ KRYSAМИ



Každý úkryt ztrácí 1 potravinu (pokud nemá, musí ztratit 1 přeživšího).

Pokud nemáte co ztratit (nemáte potraviny ani přeživší), nic se nestane.

NEPŘÁTELSKÝ KMEN



Každý úkryt ztrácí ze svých zásob 2 materiály nebo střelivo (pokud nemá, musí ztratit 1 přeživšího). Pokud máte jen 1 materiál nebo střelivo, ztratíte 1 přeživšího, ale ponecháte si střelivo nebo materiál.

Pokud nemáte co ztratit (žádný materiál ani přeživší), nic se nestane.

TUHÉ MRAZY



Každý úkryt ztrácí 1 přeživšího.

Hráči si zvolí, odkud přeživšího odstraní (jestli z přechodové komory, nebo z místnosti).

Pokud nemáte v úkrytu žádné přeživší, nic se nestane.

KOČOVNÍCI

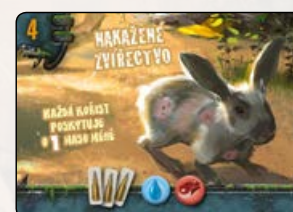


Zásoba žetonů prohledávání v každém městě se snižuje o:

Počet hráčů:	2	3	4
Počet surovin v zásobě	-2	-3	-4

Odstraněné žetony prohledávání se umístí lícem nahoru vedle města, ze kterého byly odebrány.

NAKAŽENÉ ZVÍŘECTVO



Každá kořist poskytuje o 1 maso méně.

Při lovu poskytuje kořist o 1 maso méně než obvykle. Pokud měla kořist poskytnout 1 maso, hráč neobdrží žádné maso, ale ponechá si žeton kořisti ve svém úkrytu jako obvykle.

ZMUTOVANÁ ZVÍŘATA



Vytrvalost kořisti se zvyšuje o 1.

Při lovu je vytrvalost kořisti o 1 vyšší. Například kořist s vytrvalostí 3 má nyní vytrvalost 4.

Množství masa poskytovaného kořistí není zvýšením vytrvalosti ovlivněno a platí pro něj normální pravidla.

MÍSTNOSTI



Stavba místnosti: -2 materiály

Můžete postavit místnost za cenu 1 materiálu místo 3 (efekt lze využít jednou za kolo).



Získej žeton vybavení.

Oprava vybavení: -1 materiál

Vezměte si 1 žeton vybavení z vrchu hromádky vybavení. Pokud si vezmete vybavení, které již vlastníte, odhodte ho a doberte si nové.

Poté můžete opravit jedno rozbité vybavení, které vlastníte, za cenu sníženou o 1 materiál (jedno vybavení za kolo).



Zařehování události: -2 materiály nebo -2 střeliva nebo -1 potravina

Cena řešení události je snížena o 2 materiály nebo 2 střeliva nebo 1 potravinu (efekt lze využít jednou za kolo).



Lov: +2 maso

Při lovu kořisti získáváte navíc 2 maso (efekt lze využít jednou za kolo).



Nákladní loď: +2 konzervy; Lze obsazovat obsazená místa na Nákladní lodi

Při získávání konzerv z Nákladní lodi získáte navíc 2 konzervy (efekt lze využít jednou za kolo).

Navíc můžete jít na pole Nákladní lodi (pro účely vyvíjení nátlaku) bez ohledu na to, jestli je pole odpovídající hodnotě vašeho hrdiny již obsazené.



Nákladní loď: +1 konzerva

Při získávání konzerv z Nákladní lodi získáte navíc 1 konzervu (efekt lze využít jednou za kolo).



4 střeliva

Ihned si vezměte 4 střeliva (efekt lze využít jednou za kolo).



Oprava vybavení: -2 materiály

Můžete opravit jedno svoje vybavení za cenu 1 materiálu místo 3 (efekt lze využít jednou za kolo).



Imunita vůči efektům událostí (kromě nedostatků)

Stanete se imunními vůči všem událostem, které během hry nastanou, vyjma nedostatků (těmi jsou myšleny události, které ovlivňují počet surovin na určitých lokacích na herním plánu: dřevo, kovy, mikročipy, žetony prohledávání).



Znič 1 vybavení a získej z něj materiály (náklady na opravu).

Můžete zničit jedno ze svých rozbitých nebo opravených vybavení a ihned získat 3 materiály, zobrazené v pravém horním rohu žetonu vybavení, které jste zničili (efekt lze využít jednou za kolo).



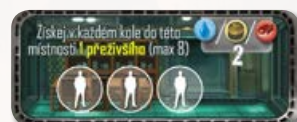
Sníž úroveň radioaktivity ve svém úkrytu o 1.

Pokud je hodnota radioaktivity ve vašem úkrytu již na nejnižším stupni, nic se nestane (efekt lze využít jednou za kolo).



Přechodová komora: 1 trvalá ventilace

Ve fázi zvládání radioaktivity počítejte zvýšení radioaktivity o 1 nižší, než jaká je příslušná hodnota pro daný den (jako kdybyste měli v přechodové komoře o 1 přeživšího navíc).



Získej v každém kole do této místnosti 1 přeživšího (max 8).

Každé kolo získáte zdarma 1 přeživšího. Tento přeživší musí zůstat v této místnosti po celou hru. Tato místnost může obsahovat až 8 přeživších, včetně 3 využitých k aktivaci efektu místnosti.



Města: +2 žetony prohledávání

Při dobírání žetonů prohledávání ve městech si můžete zdarma dobat o 2 žetony navíc. Pro aktivování tohoto bonusu musíte provést alespoň 1 prohledávání (efekt lze využít v jednom kole pro každé město jednou). Žetony vybavení tato místnost neovlivňuje.



Získej 2 žetony vybavení.

Vezměte si 2 žetony vybavení a umístěte je mezi své rozbité vybavení vlevo od své desky krytu.

Pokud získáte vybavení, které již vlastníte, odhodte ho a vezměte si nové (efekt lze využít jednou za kolo).



Prohlédni si 1 sloupeček žetonů prohledávání.

Kdykoliv během fáze dne si můžete prohlédnout žetony prohledávání v jedné z hromádek (efekt lze využít jednou za kolo). Žetony vraťte zpět na místo ve stejném pořadí, v jakém jste je vzali.



Jeden z vašich hrdinů [o hodnotě 3] je imunní proti nátlaku.

Sami si zvolíte, který z vašich hrdinů H3 bude v daném kole imunní vůči nátlaku. Hráč si sám zvolí, kdy bonus aktivuje (efekt lze využít jednou za kolo).



Zdarma oprav 1 vybavení.

Opravte si zdarma jedno rozbité vybavení (efekt lze využít jednou za kolo).



Lov: +1 maso

Při lovu kořisti získáte 1 maso navíc (efekt lze využít jednou za kolo).



Nátlak: Vybereš si, jaké suroviny ukradneš.

Pokud se hráči pod nátlakem nemohou nebo nechtějí bránit pomocí střeliva, vy si (místo nich) volíte, které suroviny ukradnete (efekt lze využít při každém vyvíjení nátlaku).



Prázdná skříňka: 1 dřevo, 1 kov

Pokud při prohledávání ve městě najdete žeton prázdné skříňky, získáte 1 dřevo a 1 kov (efekt lze v každém městě využít jednou za kolo).



1 trvalá voda

Ve svém úkrytu máte vždy 1 trvalou vodu. Jde o pasivní bonus, neobdržíte žeton vody. Tuto trvalou vodu můžete použít jednou za kolo.

VYBAVENÍ

SEKERA

Les: +2 dřeva

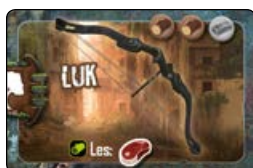
Při sběru dřeva v Lese získáváte o 2 dřeva navíc z tamější zásoby. Abyste tento bonus mohli aktivovat, musíte využít alespoň 1 svoji akci na sbírání dřeva (efekt lze využít jednou za kolo).



LUK

Les: 1 maso

Když přesunete hrdinu na pole Lesa, získáte ze společné zásoby zdarma 1 maso (efekt lze využít jednou za kolo).



KANYSTR

Přehrada: +1 voda

Při sběru vody na Přehradě získáváte o 1 vodu navíc z tamější zásoby. Abyste tento bonus mohli aktivovat, musíte využít alespoň 1 svoji akci na sběr vody (efekt lze využít jednou za kolo).



PŘÍSTUPOVÁ KARTA

Přehrada: Volný přístup

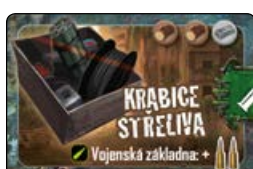
Na Přehradě můžete sbírat vodu bez placení 1 mikročipu (efekt lze využít jednou za kolo).



KRABICE STŘELIVA

Vojenská základna: +2 střeliva

Při sběru střeliva ve Vojenské základně získáváte o 2 střeliva navíc z tamější zásoby. Abyste tento bonus mohli aktivovat, musíte využít alespoň 1 svoji akci na sběr střeliva (efekt lze využít jednou za kolo).



PÁČIDLO

Vojenská základna: 2 mikročipy

Když přesunete hrdinu na pole Vojenské základny, získáte ze společné zásoby 2 mikročipy (efekt lze využít jednou za kolo).



MOTOROVÁ PILA

Město: 2 dřeva

Když přesunete hrdinu do jednoho z měst, získáte ze společné zásoby 2 dřeva (efekt lze využít jednou za kolo).



BATERKA

Město: 1 přeživší

Když přesunete hrdinu do jednoho z měst, získáte ze společné zásoby 1 přeživšího. Můžete jej umístit do přechodové komory nebo do jedné ze svých postavených místností s volným polem (efekt lze využít jednou za kolo).



KRUMPAČ

Důl: +2 kovy

Při sběru kovů v Dole získáváte o 2 kovy navíc z tamější zásoby. Abyste tento bonus mohli aktivovat, musíte využít alespoň 1 svoji akci na sběr kovu (efekt lze využít jednou za kolo).



FILTR NA VODU

Důl: 1 voda

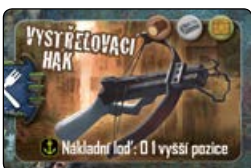
Když přesunete hrdinu na pole Dolu, získáte ze společné zásoby 1 vodu (efekt lze využít jednou za kolo).



VYSTŘELOVACÍ HÁK

Nákladní loď: 0 1 vyšší pozice

Můžete si přičíst +1 k síle jednoho svého hrdiny, abyste se dostali na vyšší pozici na Nákladní lodi. Vystřelovací hák je také jediným způsobem, jak se dostat na pole pro hrdinu se silou 6. Hodnota nátlaku zůstává stejná (efekt lze využít jednou za kolo).



RUČNÍ PILA

Nákladní loď: 2 kovy

Když přesunete hrdinu na pole Nákladní lodi, získáte ze společné zásoby 2 kovy (efekt lze využít jednou za kolo).



BATOŇ

Lunapark: +2 mikročipy

Při sběru mikročipů v Lunaparku získáváte o 2 mikročipy navíc z tamější zásoby. Abyste tento bonus mohli aktivovat, musíte využít alespoň 1 svoji akci na sběr mikročipů (efekt lze využít jednou za kolo).



DETEKTOR KOVŮ

Lunapark: 1 konzerva

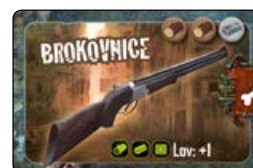
Když přesunete hrdinu na pole Lunaparku, získáte ze společné zásoby 1 konzervu (efekt lze využít jednou za kolo).



BROKOVNICE

Lov: +1

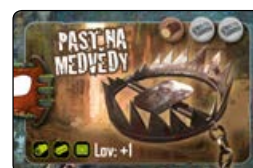
Při lovu si k síle hrdiny přičtete +1 (efekt lze využít jednou za kolo).



PAST NA MEDVĚDY

Lov: +1

Při lovu si k síle hrdiny přičtete +1 (efekt lze využít jednou za kolo).



BASEBALLOVÁ PÁLKA

Vyvíjený nátlak: +1

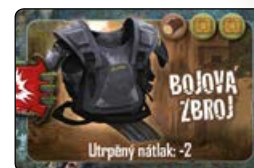
Ke své hodnotě nátlaku si přičtete +1 (efekt lze využít jednou za kolo).



BRNĚNÍ

Utrpěný nátlak: -2

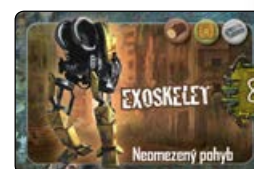
Snižte si soupeřův nátlak na vás o 2 (efekt lze využít jednou za kolo).



EXOSKELET

Neomezený pohyb

Jeden z vašich hrdinů není omezený maximální vzdáleností pohybu, smí se tedy pohnout do libovolné lokace, pokud respektuje ostatní pravidla pohybu (nesmí se vrátit na pole, odkud vyšel, nesmí ukončit pohyb na poli, kde leží nebo stojí hrdina stejné barvy apod.).



INFRAČERVENÝ SENZOR

Lov: Vyber si kořist

Při lovu si hráč nemusí vzít vrchní kořist z hromádky, ale může hromádku prohledat a kořist si vybrat. Všechny zbylé žetony kořisti musí poté vrátit ve stejném pořadí a nesmí je ukazovat ostatním hráčům (efekt lze využít jednou za kolo).



VŮDKY

MARY KOOLPEPPER

Počáteční suroviny této vůdkyně jsou náhodně vybrány s pomocí žetonů prohledávání.

Během přípravy hry si hráč s touto vůdkyní musí vzít 4 náhodné žetony prohledávání v libovolném poměru z obou měst. Hráč poté musí 1 žeton odhodit. Ze společné zásoby si vezme suroviny, zobrazené na zbylých 3 žetonech prohledávání (pouze suroviny – tedy materiály, střelivo nebo potraviny – nesmí využít efekt snižování radiace). Všechny žetony poté vrátí zpět a balíčky prohledávání zamíchá.





PŘEHLED PRAVIDEL

PRŮBĚH HRY

Hra Pustina trvá 6 dní (6 kol). Každé herní kolo je rozděleno do tří fází: Úsvit, Den a Noc.

1. Ve **fázi úsvitu** se před začátkem dalšího kola doplní suroviny na herním plánu.
2. Ve **fázi dne** hráči sbírají ve vnějším světě suroviny.
3. Ve **fázi noci** se hráči starají o své úkryty: krmí přeživší, nabírají nové přeživší, vyrovnávají se s radioaktivitou a nepříznivými událostmi, opravují vybavení a staví nové místnosti.

1 – ÚSVIT

Doplňte suroviny na herní plán dle počtu hráčů (viz str. 6).

2 – DEN

1/ ZAČÁTEK TAHU

- Otočte odpovídající kartu události na desce Konvoje lícem nahoru a vyhodnoťte její efekt a také efekty všech předchozích událostí, které nebyly zatím zažehnány.

2/ POHYB

- Počínaje prvním hráčem si každý hráč vezme z herní desky jednoho svého neaktivního hrdinu (ležícího), postaví ho a přesune o 1 nebo 2 lokace na lokaci, kde není přítomen žádný jiný hrdina stejné barvy (viz *Popis lokací* na str. 8).

5 PRAVIDEL POHYBU

- » Hrdina se může pohnout o 1 či 2 pole ze své lokace do lokace jiné, přičemž lokace, mezi nimiž se pohybuje, musí navzájem sousedit.
- » Hrdina nesmí nikdy zůstat nebo se vrátit do stejné lokace, v níž skončil v minulém kole.
- » Hráč může v jednu chvíli mít v jedné lokaci pouze jednoho hrdinu (bez ohledu na to, jestli hrdina stojí, nebo leží).
- » Hrdina se může pohnout skrz lokaci, v níž už se nachází jiný hrdina stejné barvy, ale nesmí v takové lokaci ukončit svůj pohyb.
- » Hrdina může ukončit svůj pohyb v lokaci, kde jsou hrdinové jiných barev (ať už ležící, nebo stojící).

- Když hrdina dorazí na novou lokaci, je vždy umístěn do vzpřímené pozice.

SBĚR

POKUD JSOU V LOKACI AKTIVNÍ HRDINOVÉ

- » Hrdina musí na ostatní aktivní hrdiny nižší síly vyvinout nátlak. Tato povinnost nestojí žádnou akci, ale je povinná. Zastrášený hrdina může utratit střelivo, aby snížil stupeň nátlaku.

PO VYHODNOCENÍ NÁTLAKU NEBO KDYŽ JE LOKACE PRÁZDNÁ

- » Hrdina může provést tolik akcí, kolik je jeho síla.
- » Sběr 1 suroviny, 1 žetonu prohledávání nebo 1 karty vybavení stojí 1 akci.
- » Lov stojí tolik akcí, kolik je vytrvalost kořisti.

3 – NOC

1/ ZAŽEHNÁNÍ UDÁLOSTÍ

Dle herního pořadí, počínaje prvním hráčem, můžete zažehnat události.

- Pro zažehnutí události musí hráč utratit své suroviny určené příslušnou kartou události.

2/ KRMENÍ PŘEŽIVŠÍCH

Poznámka: Potraviny jsou maso, konzervy a voda.

Každý hráč musí nakrmit své přeživší, a to podle toho, v jaké místnosti se nachází:

- Každá místnost stojí potraviny v případě, že se v ní nachází alespoň 1 přeživší.
- Navíc musíte zaplatit 1 vodu za každou řadu v přechodové komoře, která obsahuje alespoň 1 přeživšího.
- Za každou chybějící potravinu musí hráč odevzdat z úkrytu zpět do společné zásoby 1 přeživšího.

3/ ZVLÁDÁNÍ RADIOAKTIVITY

Radioaktivita v Pustině sílí každým dnem (1/2/2/2/3/3) (viz *Deska Konvoje* na str. 3).

- Každý přeživší v přechodové komoře zabraňuje zvýšení radioaktivity o 1 bod.

Stupeň radioaktivity se zvýší o 1 pole za každý bod radioaktivity, kterému nebrání přeživší v přechodové komoře.

4/ NÁBOR NOVÝCH PŘEŽIVŠÍCH

- Za každou utracenou potravinu si hráč může přidat do své přechodové komory 1 přeživšího (pokud v ní má místo).

5/ STAVBA MÍSTNOSTÍ A AKTIVACE JEJICH EFEKTŮ

Poznámka: Materiál představuje dřevo, kovy a mikročipy.

- Během této fáze můžete přesouvat své přeživší z přechodové komory do jakékoliv postavené místnosti.

- Pro postavení místnosti musí hráč utratit 3 materiály dle své volby. Po zaplacení se místnost umístí „postavenou“ stranou nahoru do jeho úkrytu. Tato místnost nyní může být obsazena přeživšími z přechodové komory, aby mohl být aktivován její efekt.

Efekty jsou dostupné ihned po úplném naplnění místnosti přeživšími.

6/ OPRAVY VYBAVENÍ

- Pro opravu vybavení musí hráči zaplatit cenu za opravu v materiálech, zobrazenou v pravém horním rohu karty.

7/ ZKAŽENÍ POTRAVIN

Produkty se v Pustině rychle kazí a nelze je uchovávat po delší dobu.

- Všichni hráči odhodí všechny své žetony masa (🍖). Konzervy si smí ponechat.
- Všichni hráči odhodí své žetony vody (💧), vyjma 2.
- Vybavení je možné vrátit zpět do vodorovné polohy.

Konec 7. fáze znamená konec fáze noci. Kolo je skončeno a začne nové počínaje fází úsvitu.

Pokud je toto konec 6. kola, dorazil Konvoj a hra končí (viz str. 12).



AUTORI

- » Autor hry: Grégory Oliver
- » Ilustrace: Miguel Coimbra
- » Vydavatel: La Boîte de Jeu
- » Manažer značky: Benoît Bannier
- » Umělecký ředitel: Igor Polouchine
- » Design pravidel: Guillaume Gille-Naves
- » Balení: Origames
- » Korekce: Mathieu Trystram, Benjamin Carayon, Eva Poncot, Alizée Aubertin
- » Český překlad: Tomáš Hubka, David Rozsival
- » Sazba a grafika české verze: Tomáš Němec

PODĚKOVÁNÍ AUTORA

Mé poděkování si zaslouží Céline a Emmy za trpělivost a Benoît, Mathieu, Benjamin a Thimothée z La Boîte de Jeu za důvěru. Dále Miguel Coimbra a Pauline Détraz, Jamie, Igor Polouchine a Origames, Anne-Cécile a Cédric Lefebvre, Ismaël Pommaz, Ukronium 1828, The CAL, Tric Trac a Ludovox. Poděkování patří také všem beta-testerům Benj a Mylène, Dom a Flav, Sandie, Guillaume, Renaud, Fred, Manu a Benoît. Děkuji všem backerům za jejich důvěru a nadšení, jsem velmi vděčný tvůrcům Tzolkinu, Simonemu Lucianimu a Danielemu Tascininimu. Pustina by bez vás všech nikdy nevznikla!

PODĚKOVÁNÍ VYDAVATELE

Čtli bychom poděkovat Gregovi za jeho čas a důvěru, Blackrocku, našemu distributorovi a Paillé édition za trvalou podporu. Tato hra by nebyla tou samou nebyť Miguelových překrásných ilustrací a Paulinině pomoci při tvorbě sběratelské edice. Děkuje Alizée za trpělivost při korekturách a překladu anglické verze hry. Dále si poděkování zaslouží Cédric, Seb, Thibal, Aurélien, Romain a JB za pomoc na herních veletrzích. Díky si zaslouží Guillaume, Jamie a Phal, a také Olivier, Igor a Guillaume z Origames za jejich tvrdou práci. Díky si zaslouží i naše přítelkyně Anne, Amélie, Eva a Stéphanie za trpělivost a neustálou podporu (vyjma jedné z nich... pššš, to je tajemství).

Také děkujeme všem francouzským prodejčům, kteří se zúčastnili tohoto dobrodružství tím, že souhlasili pomoci s distribucí pro francouzské backery. A nakonec děkujeme svým 5771 backerům, kteří náš podpořili na Kickstarteru. Ti jsou hlavním důvodem, že nyní můžete tuto hru držet v rukou. Díky vám z hloubky našeho srdce!

Vydavatel: La Boîte de Jeu

Distributor v ČR a SR: Albi
Vyrobeno v Číně společnost Whatz Game
Copyright ©2017 La Boîte de Jeu

Albi

ORI GAMES

