

# PRAVIDLA

# VZDOR!

Hra pro jednoho hráče o španělském odbojovém hnutí makistů a jejich boji proti režimu generála Francisca Franca.



# HISTORIE

Španělsko, rok 1936. Generál Francisco Franco a jeho vojsko postupují územím Španělska. Začíná tak několikaleté období občanské války a útlaku španělských obyvatel. Po třech letech je španělská občanská válka oficiálně u konce, Francovu režimu však nadále v ozbrojeném boji vzdoruje skupina obyvatel loajálních Španělské republice. Vznikají tak skupiny partyzánů známých jako „maquis“ (makisté). Tito muži a ženy se dobrovolně skrývali v horách a riskovali vlastní životy, aby bránili ideály demokracie a svobody. Proti nim stála mocná Francova armáda, civilní garda a ozbrojená policie. Makisté však ve Francii během druhé světové války získali cenné zkušenosti a vypilovali k dokonalosti vedení partyzánské války, navíc byli odhodlaní získat zpět svoji domovinu. V srdci každého makisty silně rezonovala touha mnoha krajanů: Vzdorovat!

# HERNÍ KOMPONENTY

2

Hodnota obrany



Typ jednotky

Účinek akce

32 KARET NEPŘÁTEL

Počet civilistů



8 KARET CIVILISTŮ

## 1. PLÁNOVÁNÍ

- A) Zelená karta má 100
- B) Zelená má 100

## 2. ÚROK

- A) Vyhodnotte úroky (100-150)
- B) Zelená karta má 100
- C) Zelená má 100

## 3. DŮSLEDKY

- A) Zelená má 100 úroků
- B) Zelená má 100 úroků
- C) Zelená má 100 úroků
- D) Zelená má 100 úroků

## 4. ODPOČINEK

- A) Zelená má 100 úroků
- B) Zelená má 100 úroků
- C) Zelená má 100 úroků
- D) Zelená má 100 úroků

1 PŘEHLEDOVÁ KARTA

## 6 KARET ŠPEHŮ

### 20 KARET MISÍ



Název mise

Hodnota posádky

Hodnota obrany

Éra

Účinek akce

Bodová hodnota



Jméno makisty

Síla utajeného útoku

Akce utajeného makisty

### 24 KARET MAKISTŮ



Síla prozrazeného útoku

Akce prozrazeného makisty

Typ akce (PLÁNOVÁNÍ nebo ÚTOK)

## PŘEHLED HRY

Ve hře Vzdor! se stanete členem španělského odboje makistů a budete bojovat proti režimu Francisca Franca. V průběhu několika kol se budete pouštět do stále obtížněji splnitelných misí. Každá úspěšně splněná mise vám přinese vítězné body, které určí úspěšnost vašeho odboje, pokud zvítězíte. Pokud však misi nesplníte a své nepřátele neporazíte, může to naopak vést k vaší prohře. Na konci každého kola se musíte rozhodnout, zda svoji odbojovou činnost ukončíte, nebo budete dále riskovat a podstoupíte další misi.

# PŘÍPRAVA HRY

Vizte obrázek s přípravou hry na následující straně.

- 1 Makisté:** Lícem dolů zamíchejte všech 24 karet makistů a rozdělte je na dva stejně velké balíčky. Aniž byste si karty prohlíželi, vyberte si jeden z balíčků a umístěte jej nalevo od své herní oblasti – jedná se o **balíček utajených makistů**. Ponechte vedle něj dostatek místa pro **odhazovací balíček utajených makistů**. Druhý balíček umístěte napravo od své herní oblasti – jedná se o **balíček rekrutů**. Ponechte vedle něj dostatek místa pro **odhazovací balíček prozrazených makistů**.

## Výběr vašich makistů

Jakmile budete se hrou dostatečně seznámeni, doporučujeme, abyste si místo náhodného rozdělení balíčků své makisty vybírali. Postupujte takto: Lícem dolů zamíchejte všech 24 karet makistů a odhalte vrchní 2 karty. Jednoho makistu umístěte do balíčku utajených makistů a druhého umístěte do balíčku rekrutů. Tento postup opakujte, dokud nebudete mít v každém z balíčků 12 karet. Poté každý balíček zvlášť zamíchejte.

- 2 Špehové:** Do balíčku utajených makistů navíc zamíchejte 3 karty špehů. Zbývající karty špehů umístěte lícem vzhůru poblíž herní oblasti.

## Makisté a špehové

Karty makistů v balíčku utajených makistů, odhazovacím balíčku utajených makistů a ve vaší ruce představují aktivní členy odboje. Tyto karty se vám budou v průběhu hry do ruky neustále vracet, některé však po jejich zahrání odhodíte na odhazovací balíček prozrazených makistů. Makisté v odhazovacím balíčku prozrazených makistů a v balíčku rekrutů nejsou aktivními členy odboje a obvykle pro vás nejsou dostupní, v průběhu hry je však můžete pomoci některých akcí a účinků karet mezi své aktivní makisty přidat.

Špehové se za makisty nepovažují. Představují členy Francova režimu, kterým se podařilo infiltrovat váš odboj. Karty špehů nelze zahrát a slouží pouze k tomu, aby vám znepríjemňovaly vaši činnost (tzn. zabíraly místo v balíčcích a případně v ruce). Některé akce a účinky karet vám umožní špehy ze hry odstranit, obvykle však budou vašimi balíčky procházet stále dokola.

- 3 Mise:** Všech 20 karet misí rozdělte podle jednotlivých ér do tří balíčků a každý balíček zvlášť zamíchejte. Z první éry odeberte 4 karty, z druhé éry 3 karty a ze třetí éry 3 karty. Takto odebrané karty misí vraťte zpět do krabice, v průběhu hry nebudou použity. Z balíčku první éry otočte 4 karty misí lícem vzhůru a rozložte je do jedné řady, vytvoří tak počáteční nabídku **dotupných misí**. Zbylé 3 karty misí z druhé éry položte na balíček zbylých 3 karet misí ze třetí éry, tím vytvoříte **balíček misí** (karty v něm ponechte otočené lícem dolů). Vpravo ponechte místo pro balíček **splněných misí** (sem budete karty odkládat otočené lícem vzhůru).

**4 Nepřátelé:** Zamíchejte všech 32 karet nepřátel. Ke každé dostupné misi umístěte lícem dolů tolik karet nepřátel, kolik udává hodnota posádky dané mise (karty nepřátel umísťujte nad karty misí dle obrázku níže). Zbývající karty nepřátel ponechte lícem dolů v **balíčku nepřátel**. Vpravo od balíčku nepřátel ponechte místo pro **odhazovací balíček nepřátel** (sem budete karty odhazovat otočené lícem vzhůru).

**5 Civilisté:** Zamíchejte všech 8 karet civilistů a odložte je lícem dolů nad balíček nepřátel – jedná se o **balíček civilistů**. Vpravo od balíčku civilistů ponechte místo pro **hřbitov** (sem budete lícem vzhůru odkládat otočené karty civilistů).

**6 Počáteční karty v ruce:** Do ruky si doberte 5 karet z balíčku utajených makistů. Před sebou ponechte volné místo tvořící herní oblast – sem budete vykládat karty makistů ze své ruky.



# PRŮBĚH HRY

Hra se odehrává v průběhu několika kol. Každé kolo se skládá ze 4 fází:

1. PLÁNOVÁNÍ
2. ÚTOK

3. DŮSLEDKY
4. ODPOČINEK

Každá fáze je dále rozdělena do několika kroků. Všechny fáze a jejich kroky proveďte přesně v pořadí uvedeném níže.

Ve hře pokračujte, dokud se během fáze DŮSLEDKY nerozhodnete odbojovou činností ukončit, nebo dokud nenastane jedna ze tří podmínek prohry:

- \* Neúspěch ve dvou misích (vizte DŮSLEDKY)
- \* Smrt 5 a více civilistů (vizte DŮSLEDKY)
- \* Po dobrání karet máte v ruce pouze karty špehů (vizte ODPOČINEK)



## 1. PLÁNOVÁNÍ



**A) ZAHRAJTE KARTY MAKISTŮ:** Zahrajte z ruky libovolný počet karet makistů (nemusíte zahrát žádného). Pokud chcete, vyhodnoťte u každého právě zahráného makisty akci PLÁNOVÁNÍ (vizte „Zahrání karet makistů a vyhodnocení jejich akcí“ níže). Některé akce PLÁNOVÁNÍ vám například umožní dobrat si další karty nebo otočit karty nepřátel u misí lícem vzhůru dříve, než se rozhodnete, kterou z misí se pokusíte splnit.

**B) ZVOLTE SI MISI:** Zvolte si jednu z dostupných misí, kterou se v tomto kole pokusíte splnit. Pokud se u zvolené mise nachází nějaké karty nepřátel lícem dolů, otočte je nyní lícem vzhůru.

## Zahrání karet makistů a vyhodnocení jejich akcí

Jakmile zahrajete kartu makisty, musíte si zvolit, zda makista zůstane utajený, nebo se prozradí. Prozrazení makisté jsou mnohem silnější než utajení, avšak na konci kola o ně přijdete. Utajené makisty umísťujte do levé poloviny herní oblasti, prozrazené makisty pak do pravé poloviny herní oblasti (vizte obrázek s přípravou hry na předchozí straně).

Jakmile kartu makisty umístíte do zvolené poloviny herní oblasti, můžete vyhodnotit akci uvedenou na odpovídající straně karty. Akci však můžete vyhodnotit, pouze pokud typ akce odpovídá fázi, ve které se právě nacházíte (PLÁNOVÁNÍ nebo ÚTOK). To znamená, že akce PLÁNOVÁNÍ můžete vyhodnotit pouze u karet makistů zahraniých během fáze PLÁNOVÁNÍ a akce ÚTOK můžete vyhodnotit pouze u karet makistů zahraniých během fáze ÚTOK. Akce PLÁNOVÁNÍ/ÚTOK můžete vyhodnotit u karet makistů zahraniých během kterékoli z uvedených fází.

Akce makistů jsou dobrovolné, akci zahraniého makisty tedy nemusíte vyhodnotit. Pokud se však akci makisty rozhodnete vyhodnotit, musíte ji vyhodnotit v plném rozsahu. Například akce prozrazeného Jacinta říká: „Odhod'te z ruky jednu kartu makisty. Poté si doberte dvě karty z balíčku utajených makistů.“ Tuto akci tedy nemůžete vyhodnotit, pokud v ruce nemáte kartu makisty, kterou byste mohli odhodit.

V každém kole vždy musíte zahrát všechny karty makistů, které máte v ruce, a to včetně jakýchkoliv dalších karet makistů, které jste si dobrali v důsledku vyhodnocených akcí. Karty makistů nemůžete dobrovolně odhodit, ani si je ponechat do budoucích kol. Karty špehů v ruce žádným způsobem zahrát nelze (odhazují se na konci kola ve fázi ODPOČINEK).

Další podrobnosti o akcích makistů naleznete v části **Často kladené dotazy** na konci pravidel.

## 2. ÚTOK

**A) VYHODNOŤTE ÚČINKY OBRANY:** V tomto kroku se spustí všechny účinky OBRANY uvedené na kartě zvolené mise a na kartách nepřátel přítomných v této misi (vizte „Účinky misí a nepřátel“ níže).




**B) ZAHRAJTE KARTY MAKISTŮ:** Zahrajte z ruky zbývající karty makistů. Pokud chcete, vyhodnoťte u každého právě zahraniého makisty akci ÚTOK (vizte „Zahrání karet makistů a vyhodnocení jejich akcí“ na předchozí straně).

Nezapomeňte! V každém kole musíte zahrát všechny karty makistů, které máte v ruce, včetně jakýchkoliv karet makistů, které jste si dobrali navíc v důsledku určitých akcí.

### Účinky misí a nepřátel

Účinek mise je aktivní během kola, ve kterém je daná mise zvolena, stejně tak jsou aktivní účinky nepřátel přítomných v dané misi. Účinky ostatních misí a jejich nepřátel aktivní nejsou.

Existují tři typy účinků, které se spouští v různých chvílích během fáze ÚTOK:

- **OBRANA** : Tento účinek se spustí na začátku fáze ÚTOK. Uvedený účinek přestává platit, jakmile je daná karta poražena, odhozena nebo odstraněna.
- **PORÁŽKA** : Tento účinek se spustí, pokud je daná karta poražena během fáze ÚTOK. Účinek se nespustí, pokud je daná karta odhozena nebo odstraněna ze hry jakýmkoliv jiným způsobem.
- **PŘEŽITÍ** : Tento účinek se spustí, pokud během fáze ÚTOK nebyla daná karta poražena.

Pokud má být spuštěno několik účinků OBRANY nebo PŘEŽITÍ ve stejnou chvíli, zvolte si pořadí, ve kterém budou vyhodnoceny.

Další podrobnosti o účincích misí a nepřátel naleznete v části **Často kladené dotazy** na konci pravidel.

**C) PORAZTE CÍLE:** Nyní využijte hodnotu útoku na svých kartách makistů a splňte misi a/nebo porazte libovolnou kombinaci v misi přítomných nepřátel (dále bude splnění mise a poražení nepřátel pro jednoduchost označováno jako „poražení cílů“).

\* Sečtete sílu útoku všech makistů, které jste v tomto kole zahráli během fází PLÁNOVÁNÍ a ÚTOK. U prozrazených makistů započítejte sílu prozrazeného útoku a u utajených makistů započítejte sílu utajeného útoku. Součet síly útoku všech karet makistů použitých v tomto kole se nazývá **útočná síla**.

\* Využijte svoji útočnou sílu a v libovolném pořadí jeden po druhém porazte cíle. Cíl porazíte, pokud je vaše zbývající útočná síla rovna hodnotě obrany cíle nebo větší. Po poražení cíle snižte útočnou sílu o hodnotu obrany cíle.

\* Karty poražených nepřátel odhazujte lícem vzhůru na odhazovací balíček nepřátel a karty splněných misí odkládejte lícem vzhůru na balíček splněných misí. Pokud má poražený cíl uveden účinek PORÁŽKA, okamžitě jej vyhodnoťte. Jakmile porazíte cíl s účinkem OBRANA, uvedený účinek okamžitě přestává působit.

\* Jakmile se vám podaří porazit všechny cíle, nebo pokud vám nezbyvá dostatečná útočná síla k poražení dalších cílů, případná zbylá útočná síla je ztracena, do dalšího kola ji převést nemůžete.

\* Nakonec vyhodnoťte účinky PŘEŽITÍ na kartách neporažených nepřátel a pak zbylé karty nepřátel odhodte na odhazovací balíček nepřátel.

Může se stát, že nebudete mít dostatečně vysokou útočnou sílu na to, abyste splnili zvolenou misi a zároveň porazili všechny přítomné nepřátele. Musíte si zkrátka zvolit, které cíle jsou pro vás momentálně klíčové!

### 3. DŮSLEDKY

**A) ZKONTROLUJTE CIVILNÍ ZTRÁTY:** Účinky některých misí a nepřátel říkají, že máte otočit karty z balíčku civilistů a odložit je lícem vzhůru na hřbitov. Na každé kartě civilistů jsou znázorněni buď 0, 1, 2, nebo 3 civilisté. **Pokud se v tomto kroku na hřbitově nachází 5 nebo více civilistů, okamžitě prohráváte** (přejděte na **Konec hry** na str. 10).

**B) VYHODNOŤTE MISI:** Nyní vyhodnoťte misi, kterou jste si v tomto kole zvolili. Mise může být buď úspěšná, či neúspěšná:

\* **ÚSPĚCH:** Pokud jste misi splnili, doberte horní kartu z balíčku misí a umístěte ji lícem vzhůru na místo právě splněné mise. Pokud se v balíčku misí už žádné karty nenachází, tento krok přeskočte. Poté doberte tolik karet z balíčku nepřátel, kolik udává hodnota posádky na kartě nové mise, a lícem dolů je umístěte nad tuto misi. Pokud se v balíčku nepřátel nenachází žádné karty, zamíchejte odhazovací balíček nepřátel a vytvořte nový balíček nepřátel, poté v dobírání karet pokračujte.



❖ **NEÚSPĚCH:** Pokud jste misi nesplnili (tzn. nepoužili útočnou sílu k jejímu poražení), otočte tuto kartu mise lícem dolů (považuje se za neúspěšnou misi). Další kartu mise nedobírejte. Po zbytek hry budete mít v nabídce dostupných misí o jednu misi méně. ***Pokud se jedná o druhou misi, ve které jste neuspěli, okamžitě prohráváte*** (přejděte na **Konec hry** na str. 10).

**C) UKONČÍTE ODBOJOVOU ČINNOST?** Nyní se musíte rozhodnout, zda ve hře chcete pokračovat, nebo odbojovou činnost ukončíte. Pokud již nemáte žádné dostupné mise, musíte odbojovou činnost ukončit.

❖ Pokud se rozhodnete ve hře pokračovat, přejděte na fázi **ODPOČINEK**.

❖ Pokud se rozhodnete odbojovou činnost ukončit, přejděte na **Konec hry** na str. 10.

**Bud'te opatrní!** Pokud se rozhodnete ve hře pokračovat, můžete splnit další misi a zvýšit tak počet získaných vítězných bodů, zároveň ale můžete hru naopak prohrát. Výhry dosáhnete jedině tak, že v určitý moment odbojovou činnost ukončíte.

## 4. ODPOČINEK

**A) ODHOĎTE ZAHŘANÉ KARTY MAKISTŮ:** Všechny karty prozrazených makistů, které jste v tomto kole zahráli, odhod'te lícem vzhůru na odhazovací balíček prozrazených makistů. Poté odhod'te všechny zahranié karty utajených makistů a karty špehů z ruky lícem vzhůru na odhazovací balíček utajených makistů.

**B) DOBERTE SI KARTY:** Doberte si do ruky 5 karet z balíčku utajených makistů. Pokud je tento balíček prázdný a vy si potřebujete dobrat další kartu, zamíchejte odhazovací balíček utajených makistů, a vytvořte tak nový balíček utajených makistů, poté pokračujte v dobírání. Pokud je prázdný i odhazovací balíček utajených makistů, žádnou kartu si nedoberete. Při delších partiích hry se může stát, že si v pozdějších kolech nebudete moci dobrat všech 5 karet.

**C) ZKONTROLUJTE PROHRU KVŮLI ŠPEHŮM:** Jak bude hra pokračovat, budete některé své makisty hrát jako prozrazené a váš balíček utajených makistů se bude stále více ztenčovat. Zároveň můžete získat další karty špehů. ***Pokud jste si v předchozím kroku do ruky dobrali pouze karty špehů, okamžitě prohráváte*** (přejděte na **Konec hry** na str. 10). V opačném případě zahajte nové kolo.



# KONEC HRY

Hra může skončit jedním ze dvou způsobů:

- ✦ Pokud se rozhodnete ukončit odbojovou činnost, sečtete bodové hodnoty na kartách misí z balíčku splněných misí a výsledek své odbojové snahy porovnejte s tabulkou níže.
- ✦ Pokud jste selhali ve dvou misích, zemřelo 5 nebo více civilistů, nebo jste si během fáze ODPOČINEK dobrali do ruky pouze karty špehů, váš vzdor nebyl úspěšný a ve hře prohráváte. V takovém případě vítězné body u splněných misí nepočítejte.

Vítězné body	Výsledek
Splněno všech 10 misí	<b>Epické vítězství:</b> Makisté přemohli Francova vojska, svrhli diktátora a osvobodili Španělsko.
22+	<b>Významné vítězství:</b> Makisté dosáhli vítězství díky na sebe navazujícím zásadním úspěchům napříč Španělskem, čímž donutili Franca zasednout k vyjednávacímu stolu. Francova diktatura nad Španělskem tak záhy skončila.
19–21	<b>Vítězství:</b> Dosažená vítězství proti Francovým vojskům inspirovala partyzánská hnutí napříč celým Španělskem. Makistům se nakonec sice nepodařilo osvobodit Španělsko, v bitvách proti Francovi však dosáhli významných úspěchů.
15–18	<b>Nevalné vítězství:</b> Makistům se podařilo osvobodit některé vesnice a města a vyvěsit v nich vlajku Španělské republiky. Odboj byl však následně neúspěšně potlačen Francovými vojsky.
1–14	<b>Remíza:</b> Makisté bojovali statečně, v bojích s Francovými vojsky se jim však nepodařilo dosáhnout žádného zásadního vítězství.

## PŘÍKLAD HRY

Následuje příklad prvního kola hry:

Hru zahájíte tak, že si doberete pět karet z balíčku utajených makistů.



## 1. PLÁNOVÁNÍ



Kolo zahájíte fází PLÁNOVÁNÍ. V této fázi můžete z ruky zahrát libovolné karty makistů a případně vyhodnotit jejich akce PLÁNOVÁNÍ. Rozhodnete se zahrát kartu Paquita, a protože chcete, aby zůstala utajená, umístíte ji na levou stranu herní oblasti, aby se vám nepletla s makisty, které možná později zahrajete jako prozrazené 1. Využijete utajenou akci PLÁNOVÁNÍ na levé polovině karty 2 a otočíte lícem vzhůru všechny karty nepřátel přítomné u mise *Zničte železniční most* 3.

Rozhodnete se v této fázi nehrát další karty makistů (v tomto kole tedy nevyhodnotíte žádnou další akci PLÁNOVÁNÍ) a nyní si musíte zvolit misi. I přesto, že jste použili akci makisty na misi *Zničte železniční most* a otočili přítomné nepřátele lícem vzhůru, nemusíte si tuto misi zvolit. Jelikož ale nyní vidíte, s jakými nepřáteli se v dané misi budete muset vypořádat, rozhodnete se zvolit právě ji 4.



Utajená

## 2. ÚTOK



Jakmile si zvolíte misi, nastává fáze ÚTOK. Nejdříve se spustí účinky OBRANA na kartách Pěšák 1 a Strážný 1. Poté musíte zahrát všechny své zbývající karty makistů a případně vyhodnotit jejich akce ÚTOK.

Zahrajete kartu Consuelo jako prozrazenou a vyhodnotíte její akci ÚTOK 2, díky které na odhazovací balíček nepřátel odhodíte Pěšáka a Consuelo získá sílu útoku 1. Kartu umístíte na pravou stranu herní oblasti, čímž naznačíte, že byla prozrazena 3.



Utajená

3 Prozrazená



Utajení

Nakonec zahrajete kartu Roberto. Ačkoliv Roberto nemá při prozrazení žádnou akci ÚTOK, zahrajete jej jako prozrazeného, aby přispěl svou silou útoku 4.



Prozrazení

Jediná karta, která vám v ruce zbývá, je špeh (toho zahrát nemůžete). Nyní tedy nadešel čas porazit vaše cíle. Nejdřív určíte svoji útočnou sílu, ta je v tomto případě 9 – karty Paquita a Abel mají obě sílu utajeného útoku 1, Roberto má sílu prozrazeného útoku 4, Consuelo má sílu prozrazeného útoku 1 (kvůli odhozenému Pěšákovi). Utajená akce ÚTOK karty Abel navíc oběma prozrazeným makistům zvýší sílu útoku o 1.

Nyní můžete svoji útočnou sílu o hodnotě 9 využít k poražení jednotlivých cílů (splnění mise a/nebo poražení nepřátel).



Utajení



Prozrazení

Nejprve musíte porazit Strážného, protože jeho účinek OBRANA říká, že jej musíte porazit dříve než samotnou misi. Jakmile Strážného porazíte, okamžitě jej odhodte, jeho účinek už dále není aktivní.

Nyní můžete využít zbývající útočnou sílu o hodnotě 8 ke splnění mise. Mise má účinek PORÁŽKA 1, což znamená, že se tento účinek spustí okamžitě, jakmile je mise poražena (tedy splněna). Účinek této mise vám umožňuje odhodit jednu kartu nepřítele z jedné libovolné jiné mise, což provedete. Poté vezměte kartu splněné mise a lícem vzhůru ji odložte na místo, kde bude tvořit balíček splněných misí. Splnění této mise vám přineslo 2 vítězné body.

Protože jste neporazili Vojína, spustí se jeho účinek PŘEŽITÍ 2. Zamícháte tedy obě karty utajených makistů (Paquita a Abel) a náhodně vytáhnete kartu Abel, kterou musíte odstranit ze hry (karty vraťte zpět do krabice). Poté Vojína odhodíte na odhazovací balíček nepřátel. Žádné z nepřátelských účinků nijak neovlivnily civilisty, nemusíte proto otáčet karty z balíčku civilistů.



### 3. DŮSLEDKY

Následuje fáze DŮSLEDKY, ve které zkontrolujete, kolik civilistů celkem přišlo o život, určíte výsledek mise a poté se rozhodnete, zda budete pokračovat v odbojové činnosti, nebo ji ukončíte. Zatím jste nepřišli o žádného civilistu. Úspěšně jste splnili misi, takže doberete kartu z balíčku misí a umístíte ji lícem vzhůru vedle ostatních karet dostupných misí na místo právě splněné mise. Z balíčku nepřátel doberete počet karet odpovídající uvedené hodnotě posádky u nové mise a umístíte je lícem dolů nad tuto misi. Jelikož jste teprve zahájili hru, rozhodnete se v odbojové činnosti pokračovat.

### 4. ODPOČINEK

Kolo zakončíte fází ODPOČINEK. Karty prozrazených makistů (Roberto a Consuelo) odhodíte lícem vzhůru na odhazovací balíček prozrazených makistů. Kartu utajeného makisty (Paquita) a kartu špeha odhodíte lícem vzhůru na odhazovací balíček utajených makistů. Doberete si do ruky 5 karet z balíčku utajených makistů. Jelikož právě dobrané karty v ruce tvoří pouze karty špehů, zahájíte nové kolo hry.

# ČASTO KLADENÉ DOTAZY

## Co se stane, pokud v balíčku dojdou karty?

Pokud vám nějaký herní účinek řekne, abyste si „dobrali“ nebo si „prohlédli“ kartu z určitého balíčku a v daném balíčku není dostatečný počet karet, vezměte si zbývající karty v balíčku, následně zamíchejte odpovídající odhazovací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček, poté pokračujte v dobírání nebo prohlášení karet. Pokud se nenachází žádná karta už ani v odhazovacím balíčku, doberte/prohlédněte si pouze tolik karet, kolik je aktuálně možné.

## Co se stane, pokud mi herní účinek řekne, abych odhodil kartu?

Pokud vám nějaký herní účinek řekne, abyste odhodili kartu makisty nebo kartu špeha, odhod'te kartu lícem vzhůru na odhazovací balíček utajených makistů. Pokud vám účinek řekne, abyste odhodili kartu nepřítele, odhod'te ji lícem vzhůru na odhazovací balíček nepřátel. „Odhození“ nepřítele není to stejné jako jeho „poražení“. Pokud kartu nepřítele odhazujete, nevyhodnocujte uvedený účinek PORÁŽKA. Pomocí herního účinku můžete odhodit i karty nepřátel, které před poražením chrání jiný herní účinek (například účinek nepřítele Pěšák).

## Co se stane, pokud mi herní účinek řekne, abych kartu odstranil ze hry?

Pokud vám nějaký herní účinek řekne, abyste kartu odstranili ze hry, vraťte ji zpět do krabice. Neodhazujte ji na žádný z odhazovacích balíčků.

## Co to znamená, když herní účinek mluví o kartách makistů v „herní oblasti“?

Herní oblast je prostor před vámi, kam hrajete karty makistů ve fázích PLÁNOVÁNÍ a/nebo ÚTOK. Kartu do herní oblasti umísťujete lícem vzhůru, a to buď do levé poloviny (utajený makista), nebo do pravé poloviny (prozrazený makista). Karty makistů obvykle opustí herní oblast v kroku „Odhod'te zahranié karty makistů“ během fáze ODPOČINEK. Karty makistů ve vaší ruce, v dobíracích balíčcích, ani v odhazovacích balíčcích se za karty makistů v herní oblasti nepovažují.

## Co to znamená, když herní účinek zmiňuje „utajené“ nebo „prozrazené“ makisty?

Každý makista v herní oblasti se považuje buď za „utajeného“, nebo „prozrazeného“ – záleží to na vaší volbě při zahrání karty. Karty makistů ve vaší ruce, v dobíracích balíčcích, ani v odhazovacích balíčcích se za „utajené“ ani „prozrazené“ nepovažují.

## Pokud si kvůli hernímu účinku doberu kartu makisty, musím ji zahrát ve stejném kole?

Ano, kartu musíte zahrát v daném kole. Nemůžete si karty makistů ponechat v ruce, ani si je přenést do následujícího kola.

### **Jak získám karty makistů z balíčku rekrutů?**

Ve hře existuje pouze několik způsobů, jak toho dosáhnout: musíte porazit Žalářníka/Žalářnici, splnit misi „Pomozte makistům utéct z vězení“, nebo vyhodnotit akce prozrazených makistů Antonia či Ramony. Ve hře se také nachází několik akcí a účinků, které vám umožní získat zpět karty z odhazovacího balíčku prozrazených makistů.

### **Musím porazit všechny nepřátele v dané misi, abych mohl splnit misi?**

Ne, nemusíte. Ve skutečnosti obvykle nebudete schopni zároveň splnit misi i porazit všechny přítomné nepřátele. Budete si muset zvolit, co je pro vás v dané situaci důležitější!

### **Mám během fáze ÚTOK sečíst celkovou sílu útoku na všech kartách makistů, nebo tyto hodnoty přiděluji za každou kartu zvlášť?**

V kroku „Porazte cíle“ sečtete sílu útoku všech makistů, které jste v tomto kole zahráli. Sčítáte sílu útoku všech makistů, tedy i těch, které jste zahráli během fáze PLÁNOVÁNÍ (u utajených makistů přičítáte sílu utajeného útoku, u prozrazených makistů sílu prozrazeného útoku). Výsledná síla útoku se nazývá **útočná síla**. Tuto útočnou sílu pak spotřebováváte na jednotlivé cíle (tedy misi a/nebo přítomné nepřátele) kartu po kartě.

### **Existuje limit počtu nepřátel přítomných v jedné misi?**

Limit počtu přítomných nepřátel neexistuje. Nejvyšší hodnota posádky mise je 5, některé akce a účinky vám však umožňují ke kartám misí přidat nové karty nepřátel, případně je mezi jednotlivými misemi přemísťovat.

### **Když vyhodnocuji časování účinků nepřítele Ženista (+1 k hodnotě obrany) a akce prozrazeného makisty Benigna (-1 k hodnotě obrany), který účinek má přednost?**

Účinek Ženisty se vyhodnotí jako první, protože účinek OBRANA nastává v prvním kroku fáze ÚTOK. Benignova akce ÚTOK je vyhodnocena až v druhém kroku, poté co jej zahrajete ze své ruky.

### **Můžu použít utajenou akci makistů Antonia nebo Celie, pokud nemám v ruce kartu špeha?**

Ne, abyste mohli vyhodnotit akci makisty, musíte být schopni vyhodnotit ji v plném rozsahu. Jediná výjimka je, pokud vám dojdou karty k dobírání (vizte první otázku **Často kladených dotazů** na předchozí straně).

# PŘEHLED KOLA

## 1. PLÁNOVÁNÍ



- A) Zahrajte karty makistů (pokud chcete, vyhodnoťte akce PLÁNOVÁNÍ)
- B) Zvolte si misi (přítomné nepřátele otočte lícem vzhůru)

## 2. ÚTOK



- A) Vyhodnoťte účinky OBRANY
- B) Zahrajte karty makistů (pokud chcete, vyhodnoťte akce ÚTOK)
- C) Porazte cíle (vyhodnoťte účinky PORÁŽKA a PŘEŽITÍ)

## 3. DŮSLEDKY

- A) Zkontrolujte civilní ztráty (5 nebo více civilistů na hřbitově = prohra)
- B) Vyhodnoťte misi (nahradte splněnou misi, 2 neúspěšné mise = prohra)
- C) Ukončíte odbojovou činnost?

## 4. ODPOČINEK

- A) Odhod'te zahranié karty makistů (na příslušné odhazovací balíčky)
- B) Doberte si karty (5 karet, v případě potřeby zamíchejte balíček)
- C) Zkontrolujte prohru kvůli špehům (pouze karty špehů = prohra)

# PODĚKOVÁNÍ

**Autoři hry:** Trevor Benjamin, Roger Tankersley & David Thompson

**Ilustrace:** Albert Monteys

**Grafický návrh:** Meeple Foundry

**Vydavatel:** Salt & Pepper Games

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

**Překlad:** Mario Šafárik

**Redakce:** Ondřej Kurka, Petr Pospíšil

**Korektury:** Eliška Pospíšilová

**Grafické úpravy a sazba:** David Hanáček

