



KRYSY WISTAŘU

PRAVIDLA HRY

Slunce se sotva sunulo nad obzor, ale Flemingová už dávno stála před norou. Čerstvý ranní vánek jí pošimral dlouhé fousky a švitoření ptáků bylo snad ještě hřejivější než příkrývka, kterou nechala rozestlanou na posteli. Z okraje lesa hleděla přes rozlehlou louku a sledovala statek na opačné straně. Představovala si všemožné poklady, které tam s přáteli najde. Nastal onen den, kdy na statek konečně proklouznou. Flemingovou projel rychlý záchvěv nadšení a zanechal za sebou pocit hrdosti. Kdyby jen lidé tušili, jak úžasné vynálezy dokáží krysy vyrobit z předmětů, které ostatní považují za obyčejné, nebo dokonce za odpad.

„Brýtro!“ zahlaholil Hippokratés, když vylezl z nory.

„Již po snídani, zdá se. Jako obvykle,“ doplnil Pasteur, který byl hned v závěsu.

„Ranní ptáče dál doskáče,“ odvětila Flemingová s úsměvem.

„A ranní krysa ještě dál!“ dodala na závěr Sklodowská.

Každé ráno pod velkým dubem začínalo podobnou výměnou žertíků. Ale není tomu tak dlouho, co bylo všechno úplně jinak. Byly doby, kdy krysí kamarádi neznali nic jiného než čtyři sterilně bílé stěny. Jejich domovem byla kostka z plexiskla, odkud se podívali ven pouze tehdy, pokud to lidé uznali za vhodné. Ti samí lidé krysy také pojmenovali a obdařili je nadkrysími schopnostmi. Ale postupem času byly krysy tak inteligentní, že dokonce našly vynalézavé způsoby, jak své vlastnosti před lidmi utajit. A jedné noci Flemingová s přáteli uprchla. Plán útěku byl tak dokonalý, že za sebou nenechali ani sebemenší stopu. Druhý den ráno vědcům na první pohled nic nepřipadalo zvláštní. Alarm byl zapnutý a vše bylo na svém místě, stejně jako předchozího večera. Teprve když jeden z výzkumníků otevřel klec a chtěl jednu z krys vytáhnout, ukázalo se, že tady něco nehraje. Výzkumníková ruka sáhla po kryse, ale nahmatala pouze vzduch. Krysy v kleci byly hologramy. Lidé začali hledat úplně všude a přicházeli s nejrůznějšími teoriemi, kam se krysy poděly. Ani ve snu je ovšem nenapadlo, že za zmizením stojí krysy samotné.

Představa zmatených a bezradných lidí dokázala Flemingovou spolehlivě rozesmát. S přáteli se o záhadném zmizení laboratorních krys dočetla v pohozených novinách a slyšela o něm ve vysílání rádia, které se linulo z oken na statku. Zprávy o honu na inteligentní krysy se ale postupně vytrácely. Nejprve z rádia a novin, pak i z lidského povědomí, až svět na inteligentní krysy dočista zapomněl. Koneckonců, no a co? Co zmůže pár krys na útěku, byť by byly sebechytřejší?

„Pořád má mouchy,“ řekl Pasteur a odložil našťavaně svůj experimentální dalekohled.

„Nehulákej tak! Ohluchnu z tebe,“ protestoval nabručený Hippokratés.

„Ale on nemluví nahlas, to ty sis nevyppnul akustický zesilovač,“ řekla posměšně Sklodowská a vytáhla Hippokratovi z ucha malé zařízení o velikosti zrnka písku.

„Co zmůže pár krys na útěku,“ zamumlala zasněná Flemingová. Zhluboka se nadechla a pomyslela si, že přesně po tomhle v životě toužila. Když krysy utekly z laboratoře, byla jich sotva hrstka. Noru tady pod dubem vyhrabaly, protože okolí bylo bohaté na zásoby. Během pár dní ji vybavily všemožnými nezbytnostmi, nutnostmi a vymoženostmi, o kterých mohou lidé jen snít. Jenomže krysí kolonie se pomalu rozrůstala a bylo potřeba hloubit stále další a další komory, aby se do nich mohly nastěhovat nové příchozí krysy, jejich děti, vnučata, pravnoučata, ale také uprchlé myšky, které původně žily na statku. Krysy se rády podělily o pohodlí s těmi, kteří neměli takové štěstí a nebyli nadpřirozeně inteligentní. Čtveřice přátel byla na kolonii samozřejmě hrdá. Společně vybudovali velkou a pevně semknutou komunitu. Ale také jim dělala starosti, obzvláště poslední dobou. Kolonie potřebovala nový směr do budoucna a hledání té správné cesty dál se stalo předmětem neshod mezi přáteli. Snažili se nedat nesvár najevo, ale bylo jim jasné, že toto napětí ohrožuje budoucnost celé kolonie. Došli k závěru, že pro kolonii bude nejlepší, když najdou jednoho jasného vůdce, který bude společným lídrem všech a povede kolonii jednoznačným směrem.

Ale kdo by se měl stát tímto vůdcem? Nedokázali najít odpověď. A tak se rozhodli vyřešit dilema soutěží: ten, jehož klan během pěti dní splní nejvíce úkolů, se stane hlavou kolonie. Proto dnes nad ránem Flemingová, Pasteur, Hippokratés a Sklodowská stanuli před norou. Soutěž měla začít právě dnes a každý z nich se snažil vymyslet plán, jak co nejlépe prozkoumat statek, najít v něm potřebné materiály a vybudovat nové komory s místem pro další členy kolonie. Každý den představoval novou výzvu, ale také novou příležitost se něco naučit, něco vynalézt, postavit něco dosud nevidaného.

„Svobodné krysy dokáží velké věci,“ řekla zamýšleně Flemingová a prsty přejela po pouzdře své omračovací pistole.

„Ano. Dnes vykonáme velké věci,“ ujistila ji Sklodowská.

„Akorát já jich dokážu rozhodně nejvíc,“ dodal Hippokratés.

„To se uvidí,“ pousmál se Pasteur.

A tak začala soutěž o vládu nad krysí kolonií.

HERNÍ MATERIÁL



1 herní plán



1 disk akcí
+ spojovací čep



10 žetonů dveří



6 sekcí disku
akcí



6 karet úkolů v domě



100 karet základních
projektů



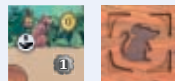
80 karet pokročilých
projektů



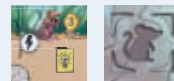
5 karet hrdinů



4 karty úkolů ve sklepe



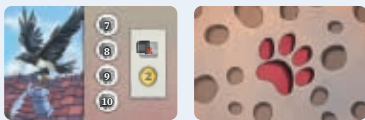
15 destiček myši z domu



10 destiček myši ze sklepa



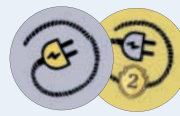
2 destičky sýra



13 karet cílů



20 žetonů pohybu



4 žetony elektrického
proudu



5 žetonů dovedností



12 žetonů všumětství



18 žetonů dřeva



18 žetonů kovu



12 násobičů (4× 5, 8× 3)



12 žetonů použití

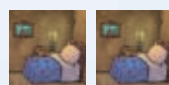
HERNÍ MATERIÁL PRO KAŽDÉHO HRÁČE (ve 4 různých barvách)



1 deska hráče



1 nápověda



6 destiček postelí



6 destiček podzemí



10 kostiček



5 hráčských žetonů



2 stany



9 krys



3 velitelé

PŘEHLED HRY

Ve hře *Krysy z Wistaru* se stanete jednou ze čtyř krys, které zorganizovaly útěk z proslulého Institutu Wistar. Musíte vést svůj krysí klan a prokázat, že budete nejlepším vůdcem celé kolonie. Nejste obyčejné krysy, ale geneticky upravení a hyper-inteligentní jedinci. Díky svým talentům jste schopni úžasných věcí, ale váš cíl je prostý. Prozkoumat statek, najít spižírnu a v ní kýžený sýr. Z věcí, které lidé pohodili v lese, budete vytvářet úžasně nové projekty, budete rozšiřovat kolonii, hloubit nové komory a stavět nové postele pro členy kolonie. Na svých dobrodružstvích potkáte domorodé myši ze statku, ale také můžete navštívit alchymyšku, která vám poskytne další výhody.

Hra trvá 5 kol a vítězné body (VB) získáte za tyto kategorie:

- Postavené postele
- Vyhloubené komory
- Splněné úkoly na statku
- Myši, které se k vám přidaly
- Vyložené karty projektů
- Dosažené cíle

Na konci hry se stane vítězem hráč s nejvyšším počtem VB.

ZÁKLADNÍ POJMY

Osobní prostor hráče

Osobní prostor hráče představují všechny karty, žetony a destičky na desce hráče nebo poblíž ní.

Zdroje

Kdykoli získáte dřevo, kov, žeton pohybu nebo žeton všeučelství, berete je ze společné zásoby a umísťujete je do svého osobního prostoru. Pokud některý ze zmíněných předmětů platíte, berete je ze svého osobního prostoru a vracíte jej do společné zásoby. Pokud ve společné zásobě dojde dřevo nebo železo, použijte odpovídající násobiče.

Vítězné body (VB)

Pokaždé když získáte VB, postoupíte svým žetonem na počítadle VB o odpovídající počet polí. Když ztratíte VB, vrátíte svůj žeton zpět na počítadle o odpovídající počet polí.

Provádění akcí

Když provádíte akci, smíte se rozhodnout provést pouze část z ní (*např. v situaci, kdy nemáte dostatek zdrojů na zaplacení akce v její plné síle*).

POPIS STATKU

Statek má dvě části: dům a sklep.

Dům je tvořený přízemím a prvním patrem.



Na statku je celkem 7 místností oddělených **dveřmi**. V každé místnosti najdete **destičky myši** a/nebo **karty úkolů**. V zadní (*pravé*) místnosti sklepa najdete také kýžený **sýr**.

Do statku lze proniknout 2 dveřmi: jedny jsou v přízemí a druhé jsou v prvním patře (*můžete tam vyšplhat, protože na stěně statku je břečtan*). Na začátku hry čeká váš průzkumník před statkem (*u vstupu*).

Příprava hry

Příprava společného materiálu

1 **Disk akcí** umístěte na herní plán a připevněte jej spojovacím čepem (*plochá strana disku se dotýká herního plánu*). Poté umístěte **herní plán** doprostřed stolu.

2 Náhodně na disk akcí rozmístěte 6 **sekcí disku**. Tři sekce označené symboly (2), (2 3) a (3 4) musíte otočit na stranu odpovídající počtu hráčů ve hře.

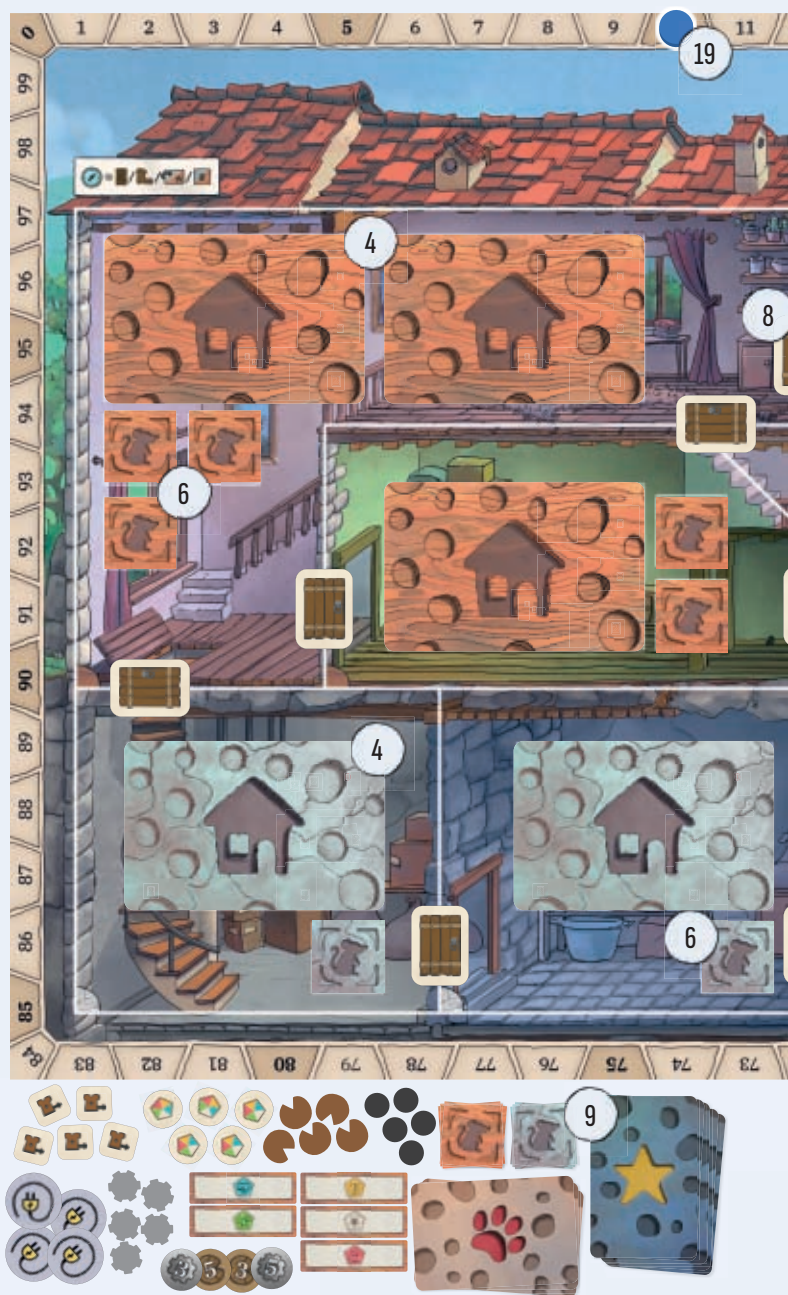
3 Zamíchejte **karty cílů**, 3 z nich náhodně vytáhněte a umístěte je na vyznačená místa na herním plánu. Zbylé karty cílů umístěte lícem dolů poblíž herního plánu (*některé herní efekty je mohou vnést do hry*).

4 Vezměte karty úkolů a roztrďte je podle druhů (*úkoly v domě a úkoly ve sklepě*). Úkoly v domě a ve sklepě zamíchejte zvlášť. Úkoly v domě nyní rozmístěte lícem dolů na odpovídající pole v domě. Poté rozmístěte úkoly ve sklepě lícem dolů na odpovídající pole ve sklepě. Pole se symbolem (3 4) použijete pouze při hře 3 a 4 hráčů, pole se symbolem (4) použijete pouze při hře 4 hráčů. Zbylé karty úkolů vraťte do krabice.

5 Obě **destičky sýra** umístěte do sloupečku na odpovídajícím poli ve sklepě. Destička se 6 VB bude nahoře a destička se 3 VB bude vespod. Destičku sýra se symbolem (3 4) použijete pouze při hře 3 a 4 hráčů. Při hře 2 hráčů ji vraťte do krabice.

6 Vezměte destičky myši a roztrďte je podle druhů (*myši z domu a myši ze sklepa*). Myši z domu a myši ze sklepa zamíchejte zvlášť. Myši z domu nyní rozmístěte lícem dolů na odpovídající pole v domě. Myši ze sklepa poté rozmístěte lícem dolů na odpovídající pole ve sklepě. Pole se symbolem (3 4) použijete pouze při hře 3 a 4 hráčů, pole se symbolem (4) použijete pouze při hře 4 hráčů.

7 Ze zbylých myši náhodně vyberte 3 myši z domu a 2 myši ze sklepa. **Z těchto myši vytvořte sloupeček lícem dolů**, který bude sloužit k počítání kol. Ve sloupečku budou vespod 2 myši ze sklepa a nahoře budou 3 myši z domu. Tento takzvaný „sloupeček kol“ umístěte na vyznačené místo v pravém spodním rohu herního plánu. Vezměte horní destičku ze sloupečku kol, otočte ji lícem vzhůru



a umístěte ji na pole přímo nad sloupečkem kol. Ze zbylých destiček myši utvořte dvě oddělené hromádky (*rozdělené na myši z domu a ze sklepa*). Utvořte z nich společnou zásobu poblíž herního plánu.

8 **Žetony dveří** zamíchejte lícem dolů. Rozmístěte je, stále lícem dolů, na vyznačená pole na herním plánu. Pole se symbolem (3 4) použijete pouze při hře 3 a 4 hráčů, pole se symbolem (4) použijete pouze při hře 4 hráčů. Zbylé žetony vraťte do krabice.

9 Z následujícího herního materiálu utvořte společnou zásobu na dosah všech hráčů: **žetony elektrického proudu** (*ve stejném počtu jako je počet hráčů*), **dřevo**, **kov**, **násobiče**, **žetony použití**, **žetony všemohutství**, **žetony pohybu**. **Karty hrdinů** a **žetony dovedností** umístěte poblíž herního plánu (*lze si je kdykoli prohlédnout*).



Na příkladu výše je vyobrazena připravená hra pro 4 hráče. Pokud se partie účastní méně než 4 hráči, je potřeba překrýt některá pole na kartách úkolů. Řiďte se přesně nákresem napravo. Překryjte pole s odpovídajícím počtem hráčů hráčskými žetony v některé z barev, kterou si nikdo nevybral.




Příprava osobních prostorů hráčů

Každý hráč:

- 10 Dostane **desku hráče** a umístí ji před sebe.
 - 11 Vybere si jednu z barev a vezme si **veškerý materiál v této barvě**: 5 hráčských žetonů, 3 figurky velitelů, 9 figurek krys, 10 kostiček a 2 stany.
- Poté vezme každý hráč následující materiál a rozmístí jej na vyznačená místa na své desce hráče:
- 12 **10 kostiček**
 - 13 **3 figurky velitelů**
 - 14 **6 destiček podzemí** (s hodnotami VB na odpovídající hodnoty VB na desce hráče)
 - 15 **6 postelí** (s hodnotami VB na odpovídající hodnoty VB na desce hráče)
 - 16 **1 figurku krysy** na každou postel. Další **2 krysy** na prostor nad postelemi (vchod do nory).
 - 17 Poslední **1 krysu** na herní plán, ke vstupu na statek. Od této chvíle bude tato krysa známá jako **průzkumník**.

- 18 Každý hráč umístí **2 stany** a **3 hráčské žetony** poblíž své desky hráče.
- 19 Každý hráč umístí **1 hráčský žeton** na pole 10 na počítadle VB.
- 20 Každý hráč si vezme **2 dřeva**, **2 kovy** a **1 pohyb**. Umístí je do své osobní zásoby poblíž desky hráče.
- 21 Každý hráč si vezme **1 náповědu** a umístí ji do svého osobního prostoru.

Poslední kroky přípravy

- 22 Náhodně určete pořadí průběhu hry. V tomto pořadí nyní hráči umístí své **poslední hráčské žetony** na stupnici pořadí průběhu hry (zleva doprava, přičemž hráč vlevo bude první na tahu).
- 23 Karty **základních** a **pokročilých projektů** zamíchejte zvlášť a utvořte z nich oddělené balíčky lícem dolů poblíž herního plánu. Pro variantu hry bez přímého škození, můžete vyřadit karty s agresivním efektem . Z balíčku základních projektů otočte tolik karet, kolik se partie účastní hráčů a utvořte z nich řadu. Poté z balíčku pokročilých projektů otočte stejný počet karet a vytvořte náhodné dvojice

základní + pokročilý projekt. V obráceném pořadí průběhu hry (tzn. od posledního hráče) si každý hráč vybere a vezme do ruky 1 z těchto dvojic. Toto jsou počáteční karty hráčů.

- 24 Nakonec utvořte **nabídku** karet projektů. Otočte lícem vzhůru 4 karty základních projektů a vyskládejte je do řady vedle balíčku. To samé proveďte s pokročilými projekty. Vzniknou 2 řady (*nabídky*) karet projektů. Poblíž balíčků ponechte prostor pro odkládací hromádky.

Průběh hry

Hra trvá **5 kol** (představují 5 dní, během nichž se odehrává soutěž krysích klanů).

Každé kolo má **2 fáze**, které provedete v pevně daném pořadí:

1. Fáze přípravy kola
2. Fáze akcí

1. Fáze přípravy kola

V prvním kole tuto fázi přeskočte.


V této fázi proveďte následující kroky v pevně daném pořadí:

- a. **Upravte pořadí** hráčských žetonů na stupnici pořadí **průběhu hry** podle pořadí figurek velitelů na chaloupce alchymyšky (případně upravte pouze relativní pořadí žetonů, pokud nejsou na chaloupce velitelé všech hráčů). Pokud na chaloupce žádní velitelé nejsou, pořadí zůstane stejné. Pokud je na chaloupce více velitelů stejného hráče, platí pouze pořadí prvního velitele daného hráče (tzn. toho více vlevo).



- b. Všichni hráči si **vezmou zpět své velitele** z herního plánu a umístí je ke své desce hráče.
- c. Pokud na herním plánu stále leží myš odhalená ze sloupečku kol v předchozím kole (v pravém dolním rohu herního plánu), odstraňte ji. Poté vždy **otočte lícem vzhůru novou myš ze sloupečku kol**.

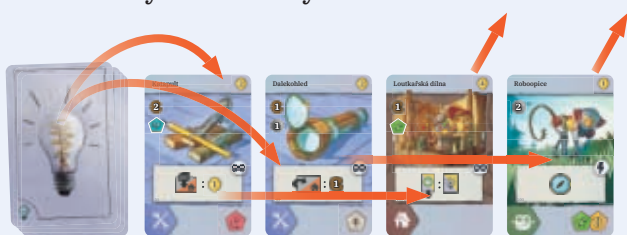
- d. **Pootočte disk akcí o 1 sekci (60°)** po směru hodinových ručiček.

- e. **Získejte příjmy** z karet projektů a destiček na vaší desce hráče, na kterých je symbol . Tento

krok mohou všichni hráči provést současně. Pokud nastane vzácná situace, kdy pořadí hráčů hraje roli, řiďte se pořadím průběhu hry.

f. Odeberte ze svých karet projektů žetony použití a vraťte je do společné zásoby.

g. Z nabídky karet základních projektů odstraňte 2 karty nejvíce vpravo a přesuňte je na odpovídající odkládací hromádku. Zbylé karty v nabídce posuňte doprava na místa odstraněných karet a nabídku doplňte nově odhalenými kartami z odpovídajícího balíčku. To samé proveďte s pokročilými projekty. Pokud je některý balíček prázdný, zamíchejte odpovídající odkládací hromádku a vytvořte nový balíček.



2. Fáze akcí

Během fáze akcí se hráči střídají na tahu v pořadí průběhu hry. Když jste na tahu, umístíte 1 svoji figurku velitele. Poté následuje tah dalšího hráče. Když umísťujete velitele, máte 2 možnosti: umístit jej na disk akcí, nebo na chaloupku alchymyšky. Poté provedete odpovídající akce.

Během svého tahu směte také libovolně provádět 1 nebo více rychlých akcí, které nevyžadují umístění velitele.

Jakmile každý hráč provedl 3 tahy (*tzn. umístil své 3 velitele*) fáze akcí končí a s ní i celé kolo.

2.1 Akce na disku

Pokud chcete provést akce na disku, musíte umístit svého velitele na neobsazené pole na některé ze sekcí disku. Poté provedete hlavní a bonusovou akci v libovolném pořadí. Musíte ovšem zcela vyhodnotit efekty jedné akce, než začnete vyhodnocovat další akci.

Důležité: Nikdy nesmíte umístit více svých velitelů do jedné sekce, (*tzn. v každé sekci smí mít každý hráč pouze 1 velitele*).

HLAVNÍ AKCE

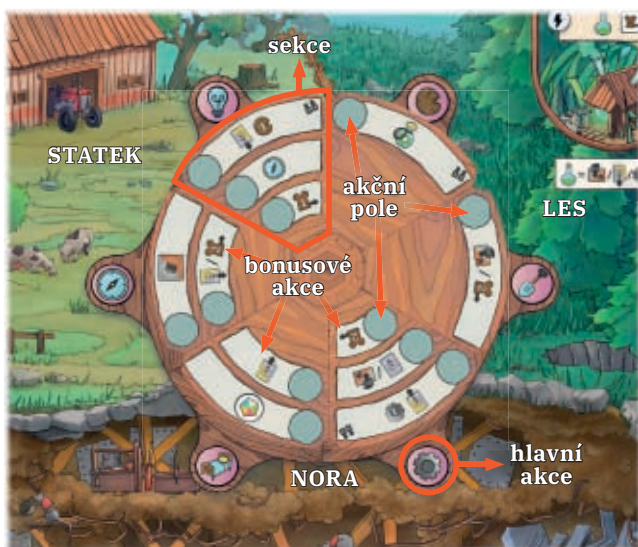
Ve hře je 6 hlavních akcí rozdělených do 3 oblastí:

Oblast lesa 	 – těžba dřeva
	 – hloubení komor
Oblast nory 	 – sběr kovu
	 – stavba postelí
Oblast statku 	 – vývoj projektů
	 – průzkum

Důležité: Síla hlavní akce je rovna počtu vašich krys v dané oblasti.

BLIŽŠÍ POPIS DISKU AKCÍ

Disk akcí má 6 sekcí. Každá sekce má 1 až 3 pole pro umístění velitelů. Každé z těchto polí poskytuje jinou bonusovou akci.



Ke každé sekci také náleží 1 hlavní akce, jejíž symbol je právě u horního okraje sekce.

Určité dvojice sekcí se vždy nacházejí v některé ze 3 oblastí: les, nora a statek (*tzn. fyzicky jsou v dané části ilustrace*). Do těchto oblastí budete v průběhu hry umísťovat krysy.


Pole, na které umísťujete svého velitele, tedy určuje jak bonusovou, tak hlavní akci, kterou provedete.

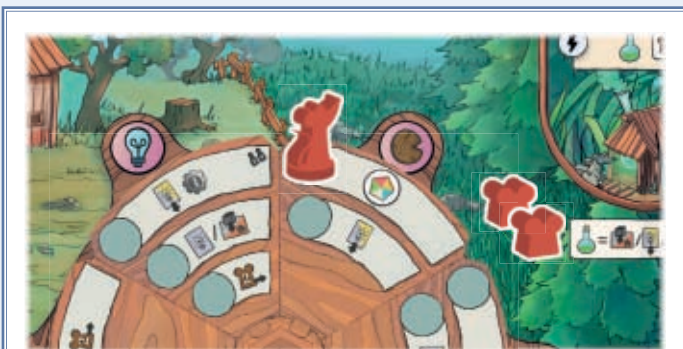
Počet vašich krys v dané oblasti určuje sílu hlavní akce.

Na začátku každého kola se disk akcí pootočí o jednu sekci doprava, takže vznikne nové spojení hlavní akce a sekce.

HLAVNÍ AKCE V OBLASTI LESA


Těžba dřeva

 Vezměte si tolik dřeva ze společné zásoby, kolik činí vaše síla pro tuto akci.



Příklad: Dita (červená) provádí akci těžba dřeva. Její síla činí 2, protože má v lese 2 krysy. Vezme si 2 dřeva ze společné zásoby.

Hloubení komor


 Smíte vyhloubit až tolik komor, kolik činí vaše síla pro tuto akci.

Hloubení každé komory vás stojí 2 kovy. Když vyhloubíte komoru, odstraňte ze své desky hráče tu destičku podzemí, která má aktuálně nejnižší hodnotou VB. Ponechte tuto destičku ve svém osobním prostoru.

Vyhloubené komory můžete použít buďto k umístění postavených postelí, nebo destiček myši zachráněných ze statku. V každé komoře může být maximálně jedna destička (postel nebo myš). Na začátku hry máte už 3 komory k dispozici. Pokud jich chcete víc, musíte odstranit destičky podzemí ze své desky hráče pomocí této akce.

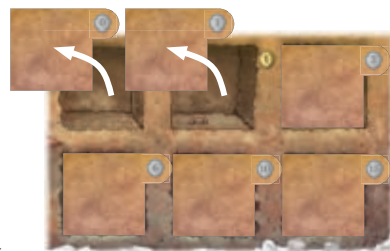
HLAVNÍ AKCE V OBLASTI NORY

Sběr kovu


 Vezměte si tolik kovu ze společné zásoby, kolik činí vaše síla pro tuto akci.



Příklad: Dita (červená) provádí akci „hloubení komor“ o síle 3, takže může vyhloubit 3 komory. Bohužel nemá dostatek kovu, takže vyhloubí pouze 2 komory a zaplatí 2 kovy za každou nich – celkem 4. Odstraní ze své desky hráče 2 destičky podzemí s nejnižšími hodnotami VB, tj. 0 a 1 VB.



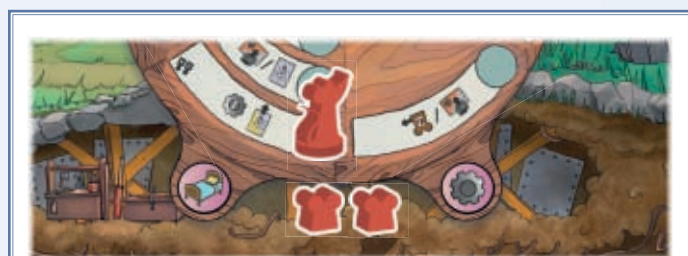
Stavba postelí

 Smíte postavit až tolik postelí, kolik činí vaše síla pro tuto akci.

Stavba každé postele vás stojí 2 dřeva. Když postavíte postel, vezměte z levé části své desky hráče tu destičku postele, která má aktuálně nejnižší hodnotu VB, otočte ji na opačnou stranu a umístěte ji do volné komory na pravé části své desky hráče. Krysu, která stála na právě postavené posteli, umístěte ke vchodu do nory.

Právě získanou krysu budete moci poslat na herní plán pomocí odpovídající rychlé akce (viz *Rychlé akce* na str. 15).

Pokud nemáte volné komory na desce hráče, nemůžete tuto akci provést.



Příklad: Dita (červená) provádí akci „stavba postelí“ o síle 2, takže může postavit 2 postele. Bohužel má pouze 1 volnou komoru, takže postaví pouze 1 postel a zaplatí za ni 2 dřeva. Vezme postel s aktuálně nejnižší hodnotou 2 VB, otočí ji a umístí do volné komory. Krysu z postele přesune ke vchodu do nory.



HLAVNÍ AKCE V OBLASTI STATKU

Vývoj projektů



Díky této akci získáte nové karty projektů a přidáte je do své ruky. Při provádění této akce máte k dispozici tolik bodů projektů (💡), kolik činí vaše síla pro tuto akci.

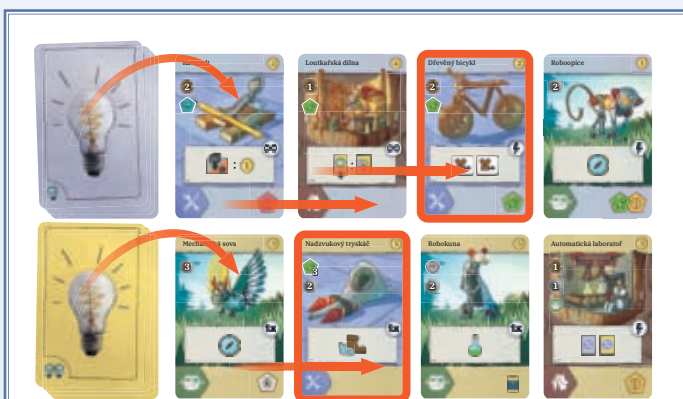
Získání 1 základního projektu stojí 1 bod projektů. Získání 1 pokročilého projektu stojí 2 body projektů.

Když platíte body projektů a získáváte karty, smíte si brát karty z nabídky nebo horní karty z odpovídajících balíčků.

Na konci svého tahu doplňte nabídky karet projektů. Karty v nabídce posuňte doprava tak, aby zaplnily mezery po získaných kartách. Poté doplňte nabídku novými kartami z odpovídajícího balíčku (*podobně jako ve fázi přípravy kola*).

Pokud je některý balíček prázdný, zamíchejte odpovídající odkládací hromádku a vytvořte z ní nový balíček.

Poznámka: Počet karet v ruce není omezen.



Příklad: Dita (červená) provádí akci „vývoj projektů“ o síle 3, takže má k dispozici 3 body projektů. Rozhodne se získat pokročilý projekt „nadzvukový tryskáč“ za 2 body a základní projekt „dřevěný bicykl“ za 1 bod. Tyto karty si vezme do ruky. Na konci tahu posune karty doprava na volná místa a následně doplní nabídky karty z odpovídajících balíčků.

Průzkum



Díky této akci můžete proklouznout na statek a průzkumníkem prohledávat jednotlivé místnosti. Při provádění této akce máte k dispozici tolik bodů průzkumu (🧭), kolik činí vaše síla pro tuto akci.

Za každý bod průzkumu můžete provést 1 z dostupných akcí, které najdete vyznačené v levém horním rohu herního plánu.



Akce smíte libovolně kombinovat a můžete opakovat stejnou akci vícekrát, ale potřebujete dostatek bodů průzkumu a musíte splnit požadavky dané akce.



Otevření dveří: Otevřete dveře, které sousedí s místností, kde se nachází váš průzkumník nebo jeden z vašich stanů (*viz Rychlé akce na str. 15*). Pokud váš průzkumník stojí u vstupu na statek, můžete otevřít buďto dveře v přízemí, nebo dveře v prvním patře. Když otevřete dveře, otočte je na opačnou stranu a okamžitě získáte vyobrazený bonus (*význam bonusů najdete v Dodatku na str. 18*). Poté odeberte tyto dveře z herního plánu a umístěte je, lícem dolů, do svého osobního prostoru. Jakmile jsou dveře otevřené (*a odstraněné z herního plánu*) průchod mezi dvěma sousedícími místnostmi je otevřený až do konce hry a může jím projít jakýkoli průzkumník (*viz Pohyb průzkumníka níže*).



Pohyb průzkumníka: Pohněte svým průzkumníkem z jedné místnosti do sousedící místnosti. Z jedné místnosti do druhé se smíte pohnout pouze tehdy, pokud je otevřený průchod mezi těmito místnostmi (*tzn. dveře mezi těmito místnostmi již byly odstraněny*). V jedné místnosti se smí nacházet libovolný počet průzkumníků.



Odhalení karty úkolu: V místnosti, kde se nachází váš průzkumník nebo jeden z vašich stanů (*viz Rychlé akce na str. 15*) otočte lícem vzhůru kartu úkolu. Okamžitě získáte bonus vyobrazený v levém dolním rohu karty úkolu. Karta úkolu zůstane lícem vzhůru až do konce hry a může ji plnit kterýkoli hráč (*viz Plnění úkolů na str. 13*).



Zisk myši: Z místnosti, kde se nachází váš průzkumník nebo jeden z vašich stanů (viz *Rychlé akce na str. 15*), získáte destičku myši lícem dolů. Otočte destičku lícem vzhůru a umístěte ji do volné komory na své desce hráče.

Pokud nemáte volné komory na desce hráče, nemůžete tuto akci provést (popis symbolů na destičkách najdete v *Dodatku na str. 18*).

Pokud se nacházíte v zadní místnosti sklepa, můžete si namísto myši vzít vrchní destičku sýra a umístit ji do volné komory na své desce hráče. Každý hráč smí mít maximálně 1 destičku sýra.

Pro účel všech herních efektů se destička sýra považuje za destičku myši ze sklepa.

Bližší popis destiček myši

Na všech destičkách myši jsou určité efekty. Mohou to být tyto:

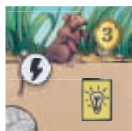
Okamžitý efekt (⚡) vyhodnotíte okamžitě poté, co myš získáte.

Příjem (👉) vyhodnotíte okamžitě poté, co myš získáte, a také v každé další fázi přípravy kola.

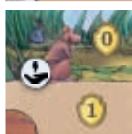
Trvalý efekt (∞) vyhodnotíte pokaždé, když splníte vyobrazenou podmínku.

Na konci hry získáte VB vyobrazené na destičkách myši na vaší desce hráče. Myši mají hodnotu 0–3 VB.

Pro účel všech herních efektů se destička sýra považuje za destičku myši ze sklepa. Nemá žádný efekt, ale na konci hry získáte VB vyobrazené na vaší destičce sýra.



Okamžitě si doberete do ruky horní kartu pokročilého projektu z balíčku. Na konci hry získáte 3 VB.



Ihned, a v každé další fázi přípravy kola, získáte 1 VB. Na konci hry získáte 0 VB.



Pokaždé když vykládáte kartu samohybu, platíte o 1 dřevo či 1 kov méně. Na konci hry získáte 2 VB.



Na konci hry získáte za sýr 6 VB. Každý hráč smí mít maximálně 1 sýr.



Příklad: Agnes (modrá) provádí hlavní akci „průzkum“ se silou 3. Má k dispozici 3 body průzkumu. Za první bod průzkumu otevře dveře do sousedící místnosti. Získá 1 kov vyobrazený na líci dveří. Dveře umístí do svého osobního prostoru. Za druhý bod průzkumu pohne průzkumníkem do sousedící místnosti, která je nyní dostupná. Za poslední bod průzkumu odhalí kartu úkolu v místnosti, kde se nachází. Získá bonus vyobrazený na kartě – 2 dřeva. Kdyby Agnes chtěla, mohla namísto odhalení karty získat destičku myši z této místnosti.

2.2 Bonusové akce

Bonusové akce se nacházejí na jednotlivých sekcích disku akcí a jejich rozložení záleží na počtu hráčů. Jejich popis najdete níže:

Pohyb krys



V závislosti na čísle v symbolu smíte pohnout 1 nebo 2 svými krysami z jedné oblasti do druhé. Pokud pohybujete 2 krysami, můžete jimi pohnout do různých oblastí.

Zisk žetonu všemětelství



Veźmte si 1 žeton všemětelství ze společné zásoby a umístěte jej do své osobní zásoby. Při vykládání karty projektu (viz *Vyložení karty projektu na str. 11*) nebo plnění úkolu (viz *Plnění úkolů na str. 13*) můžete zaplatit žetony všemětelství. Za každý zaplacený žeton všemětelství nahradíte jeden z těchto symbolů:



Žeton všemětelství nelze zaplatit při dosažení cíle (viz *Rychlé akce – Dosažení cíle na str. 16*).

Zisk karty základního projektu



Vezměte si do ruky horní kartu z balíčku základních projektů.

Zisk kovu



Získejte 1 kov.

Zisk dřeva



Získejte 1 dřevo.

Jeden bod průzkumu



Získejte 1 bod průzkumu k okamžitému použití.

Lektvar od alchymyšky



Získejte lektvar od alchymyšky. Velitele nemusíte v tomto případě umísťovat na chaloupku alchymyšky.

Zisky myši pro probíhající kolo



Vezměte si destičku myši, která je otočená lícem vzhůru u sloupečku kol (vpravo dole na herním plánu) a umístěte ji do volné komory na vaší desce hráče. Dané pole s bonusovou akcí smíte využít i v případě, že nemáte na desce hráče volnou komoru. V tomto případě ponechte destičku myši na herním plánu. Bude odstraněna na konci kola.

V každém kole je takto dostupná pouze jedna myš.

Vyložení karty projektu



Smíte z ruky vyložit 1 kartu projektu (základní nebo pokročilou), pokud splňujete její požadavky. Vyloženou kartu umístěte lícem vzhůru do svého osobního prostoru (viz „Vyložení karty projektu“ napravo).

Splnění úkolu

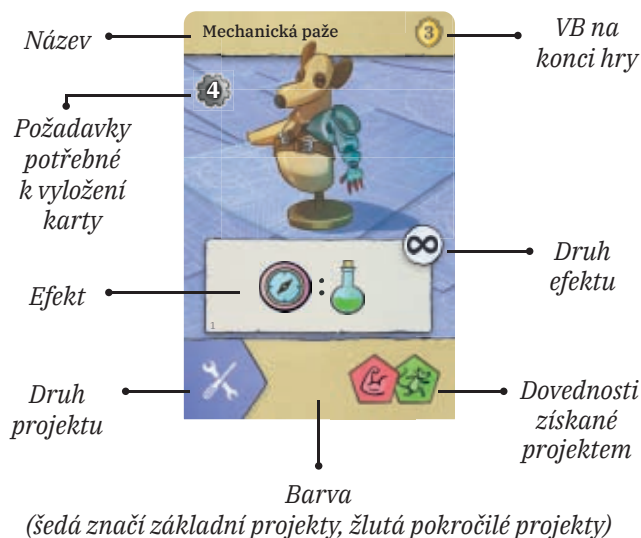


Pokud splňujete požadavky vyznačené na některém z řádků karty úkolů, smíte vzít kostičku ze své desky hráče a umístit ji na tento řádek. Okamžitě získáte vyznačený bonus (viz *Plnění úkolů* na str. 13).

Vyložení karty projektu

POPIS KARTY PROJEKTU

Všechny karty projektů mají tuto strukturu:




Pokud chcete vyložit kartu projektu, musíte splnit požadavky vyznačené na kartě. Tyto požadavky mohou být následující:

- Musíte zaplatit dřevo anebo kov.
- Musíte zaplatit žetony pohybu.
- Musíte mít vyložený určitý druh projektu.
- Musíte mít určité symboly (na kartách ve vašem osobním prostoru nebo na žetonech dovednosti).
- Musíte mít žeton elektrického proudu, slabého nebo silného (viz *Elektrický proud* na str. 13).
- Musíte mít na své desce hráče destičku myši.
- Musíte mít vyhloubený určitý počet komor.


Dřevo, kov a žetony pohybu platíte (tzn. musíte je ze své osobní zásoby vrátit do společné zásoby), ale u všech ostatních předmětů stačí, že je máte ve svém osobním prostoru (karty a žetony s potřebnými symboly, karty potřebného druhu, žeton elektrického proudu, destičky myši). Nemusíte je odstraňovat ani platit.


Pokud splníte požadavky karty, vyložte ji z ruky do svého osobního prostoru lícem vzhůru.


Od této chvíle je daná karta aktivní a bude mít určitý efekt. Ve hře je několik druhů efektů:


 **Okamžitý:** Tento efekt vyhodnotíte ihned poté, co vyložíte danou kartu.


Poznámka: Tento efekt je jednorázový a po zbytek hry jej již nikdy nevyhodnotíte. Karty s tímto efektem můžete skládat na sebe, ale vždy tak, aby byly vidět symboly u spodního okraje těchto karet.

 **Jednou za kolo:** Tento efekt smíte vyhodnotit jako rychlou akci (viz *Rychlé akce na str. 15*) jedenkrát za kolo.

 **Příjem:** Tento efekt vyhodnotíte ve chvíli, kdy danou kartu vyložíte, a v každé další fázi přípravy kola.

 **Závěrečné bodování:** Tento efekt vyhodnotíte na konci hry.

 **Trvalý:** Tento efekt vyhodnotíte pokaždé, když splníte vyznačenou podmínku.


 **Agresivní:** Tento efekt vyhodnotíte ihned poté, co vyložíte danou kartu. Protivníci, kteří splňují podmínku na kartě, budou postiženi ztrátou VB nebo budou jinak poškozeni.



Tajná služba (4)

2 dřeva

Agnes zaplatí 2 dřeva, aby vyložila projekt „Tajná služba“. Každý hráč, který má v danou chvíli ve svém osobním prostoru více dveří než Agnes, ztratí 2 VB. Agnes i Dita mají v osobních prostorech po 1 dveřích, ale Cyril má 2. Cyril tedy ztratí 2 VB a Dita nic. Až do konce hry poskytuje tento projekt Agnes 1 . Na konci hry za projekt získá 4 VB.

Příklad: Agnes zaplatí 2 dřeva, aby vyložila projekt „Tajná služba“. Každý hráč, který má v danou chvíli ve svém osobním prostoru více dveří než Agnes, ztratí 2 VB. Agnes i Dita mají v osobních prostorech po 1 dveřích, ale Cyril má 2. Cyril tedy ztratí 2 VB a Dita nic. Až do konce hry poskytuje tento projekt Agnes 1 . Na konci hry za projekt získá 4 VB.

Nezávisle na efektu se karty projektů dělí na 3 druhy:



Budova



Nástroj



Samohyb

Napravo od symbolu druhu karty mohou být určité symboly dovedností. Ve hře je 5 druhů symbolů (*představují dovednosti, které krysy získají nebo posílí díky danému projektu*):



Síla



Hbitost



Bystrost



Intelligence



Výdrž



Kromě těchto symbolů se může na kartě také objevit symbol energie.

Jakmile vyložíte kartu projektu, symboly ve spodní části karty jsou vám k dispozici až do konce hry. Můžete je použít k plnění požadavků a už o ně nepřijdete. Nikam je neplatíte, vždy stačí symbol pouze vlastnit.

Každá karta vám také nějak přispěje k bodování na konci hry, ať už kladně nebo záporně.

Raketa země-kočka (3)



2 energie

21

Robokůň (3)

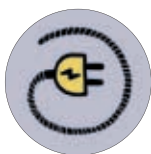


2 energie

83

Příklad: Dita má v osobním prostoru žeton elektrického proudu a projekt „Raketa země-kočka“. Díky nim splňuje požadavky symbolů na kartě projektu „Robokůň“. Po zaplacení 2 kovů může Dita vyložit tento projekt z ruky. Karta má okamžitý efekt: získá 1 žeton pohybu a 1 VB za každou svoji kostičku, která je na kartách úkolů.

ELEKTRICKÝ PROUD



Elektrický proud



Silný elektrický proud

K vyložení určitých karet pokročilých projektů budete potřebovat žeton elektrického proudu. Tento žeton můžete získat rychlou akcí (viz *Rychlé akce na str. 15*), kartami projektů či jinými bonusy. Pokud požadavek vyžaduje žeton slabého elektrického proudu (šedý) může být žeton otočený na libovolnou stranu. Pokud požadavek vyžaduje žeton silného elektrického proudu (žlutý), musíte mít žeton elektrického proudu otočený na odpovídající žlutou stranu.

Když poprvé získáte žeton elektrického proudu, vezměte si jej ze společné zásoby (ve hře je jeden pro každého hráče) a umístěte jej do svého osobního prostoru otočený na slabou (šedou) stranu. Když máte žeton elektrického proudu získat podruhé, otočte svůj stávající žeton na silnou (žlutou) stranu. Další efekty poskytující žeton elektrického proudu jsou pro vás již bez efektu.

Na konci hry získáte 2 VB, pokud máte žeton silného elektrického proudu.

Plnění úkolů

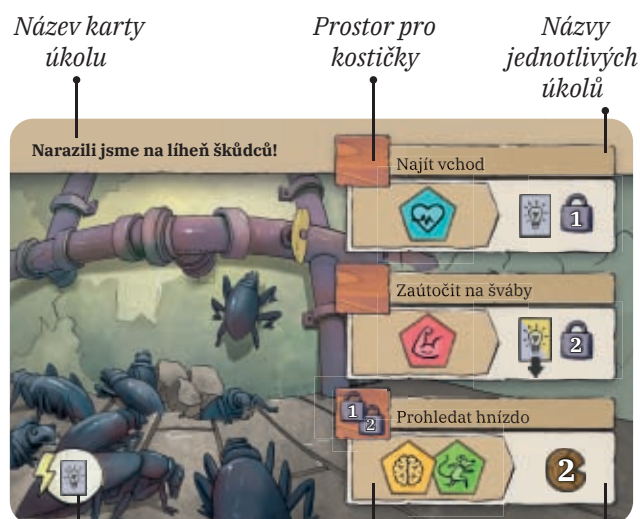
Karty úkolů najdete v místnostech statku.

Úkol můžete splnit pouze tehdy, pokud:

- Daná karta úkolu již byla odhalena (je jedno, který hráč ji odhalil).
- Daná karta úkolu se nachází ve stejné místnosti jako váš průzkumník nebo stan (viz *Rychlé akce na str. 15*).

POPIS KARTY ÚKOLŮ

Všechny karty úkolů mají stejnou strukturu popsanou níže:



Bonus pro hráče, který kartu odhalil

Požadavky ke splnění úkolu

Odměna pro hráče, který daný úkol splní

Na každé kartě úkolů jsou **3 úkoly**, každý na vlastním **řádku**. Na každém řádku najdete požadavky potřebné ke splnění úkolu tohoto řádku. Tyto požadavky jsou stejné jako požadavky pro vyložení karet projektů (viz *Vyložení karty projektu na str. 11*). Pokud je splníte, získáte odměnu z daného řádku.



Příklad: Pokud chcete na kartě splnit úkol „Odemkni zámek“ musíte zaplatit v libovolné kombinaci

2 kusy dřeva, kovu nebo karet projektů odhozené z ruky na odpovídající odkládací hromádku. Navíc musíte mít v osobním prostoru 3 symboly hbitosti.

Postup při plnění úkolu je následující: na odhalené kartě v místnosti s vaším průzkumníkem nebo stanem vyberte řádek, kde se dosud nenachází žádná kostička (tzn. úkol dosud nebyl splněn). Musíte splňovat požadavky tohoto řádku. Pokud splňujete požadavky, vezměte kostičku ze své desky hráče (viz *Schopnosti na desce hráče na str. 14*) a umístěte ji na řádek právě splněného úkolu. Okamžitě získáte vyznačenou odměnu. Pokud vám herní efekt umožňuje splnit úkol, smíte splnit maximálně jeden úkol (tzn. jeden řádek). Ke splnění dalšího úkolu potřebujete další efekt. Nelze splnit více úkolů naráz. Jak již bylo řečeno, na každém řádku smí být pouze 1 kostička. Stejný hráč smí v průběhu hry splnit více úkolů na stejné kartě.

U úkolu může být na poli pro kostičku vyobrazen symbol zámku s číslem (1/2). V takovém případě smíte daný úkol splnit až poté, co bude na stejné kartě splněný úkol na odpovídajícím řádku (např. pokud je v zámku číslo 1, musí být dříve splněný úkol na prvním řádku). Je jedno, kdo potřebný úkol splnil.

Poznámka: Pokud na řádcích nejsou zámky, smíte je plnit v libovolném pořadí.



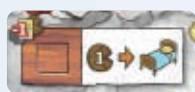
Příklad: Dita smí jako bonusovou akci splnit úkol. Agnes (modrá) už dříve splnila úkol na prvním řádku této karty, takže Dita nemůže splnit stejný úkol. Rozhodne se splnit úkol na třetím řádku, aby získala žeton elektrického proudu. Zaplatí 2 kovy a umístí na tento řádek kostičku ze své desky hráče. Dita mohla potenciálně splnit také úkol na druhém řádku. Nic by jí v tom nebránilo, protože úkol na prvním řádku byl již splněn, takže zámek byl „odemčen“.

Schopnosti na desce hráče

Na vaší desce hráče je 10 polí se schopnostmi. Na začátku hry na tato pole rozmístíte své kostičky. Schopnosti odemknete ve chvíli, kdy z daného pole přesunete kostičku na kartu úkolu (viz *Plnění úkolů na str. 13*).

Kostičky z hnědých polí (celkem 6) smíte umístit na libovolné karty úkolů. Kostičky z šedých polí (celkem 4) smíte umístit **pouze** na karty úkolů ve sklepě.

Jednotlivé schopnosti jsou tyto:



Až do konce hry platíte za každou postavenou postel pouze 1 dřevo namísto obvyklých 2. Ale pozor, pokud chcete kostičku z této schopnosti přesunout na kartu úkolu, musíte navíc zaplatit 1 dřevo nebo 1 kov nebo odhodit 1 kartu projektu z ruky.



Až do konce hry platíte za každou vyhloubenou komoru pouze 1 kov namísto obvyklých 2. Ale pozor, pokud chcete kostičku z této schopnosti přesunout na kartu úkolu, musíte navíc zaplatit 1 dřevo nebo 1 kov nebo odhodit 1 kartu projektu z ruky.



Až do konce hry máte k dispozici komoru (přístavek) navíc. Na konci hry získáte 2 VB.



Až do konce hry smíte za každý použitý žeton pohybu (viz *Rychlé akce na str. 15*) pohnout 2 krysy namísto 1. Na konci hry získáte 1 VB.



Vyberte si 1 žeton dovednosti ze společné zásoby a umístěte jej do svého osobního prostoru. Až do konce hry máte tento symbol dovednosti navíc. Na konci hry získáte 2 VB.



Příklad:
1 symbol dovednosti.

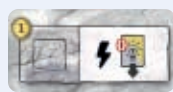


Na konci hry získáte 3 VB.



Na konci hry získáte 6 VB.

Pokud odeberete kostičky z obou těchto schopností, získáte ještě další 2 VB navíc.



Okamžitě smíte vyložit kartu projektu z ruky zcela zdarma. Nemusíte splňovat žádné požadavky na kartě (viz *Vyložení karty projektu na str. 11*). Na konci hry získáte 1 VB.



Okamžitě smíte provést libovolnou hlavní akci (viz *Hlavní akce na str. 7*). Při vyhodnocování akce se řídte svojí aktuální silou dané akce jako obvykle. Na konci hry získáte 2 VB.





Okamžitě si vyberte dostupnou kartu hrdiny ze společné zásoby a vyložte ji do svého osobního prostoru. V okamžiku, kdy vyložíte kartu hrdiny, získáte ihned 1 VB za každý symbol dovednosti určitého druhu, který máte ve vašem osobním prostoru (včetně symbolů u spodního okraje karty hrdiny). Navíc vám bude hrdina poskytovat své symboly (u spodního okraje karty) až do konce hry.



Příklad: Agnes si vybrala Vědátora Gwira. V osobním prostoru má už 3 symboly inteligence a na kartě Gwira jsou 2 další. Získá tedy okamžitě $3 + 2 = 5$ VB. Symboly inteligence na Gwirově kartě bude mít Agnes k dispozici až do konce hry.

2.3 Akce na chaloupce alchymyšky

Na chaloupce alchymyšky – na rozdíl od ostatních polí s akcemi – může být libovolný počet velitelů, včetně velitelů stejného hráče.

Když umísťujete velitele na chaloupku alchymyšky, umístěte je napravo od všech velitelů, kteří se na chaloupce již nacházejí (*aby se dodrželo jejich pořadí*). Poté okamžitě získáte **1 žeton pohybu**  a **1 lektvar alchymyšky** .

Důležité: Pořadí velitelů na chaloupce alchymyšky určuje pořadí průběhu hry pro další kolo. Pokud umístíte na chaloupku více svých velitelů, hraje roli pouze váš velitel, který je nejvíce vlevo.

Prostřednictvím lektvaru alchymyšky proveďte ihned jednu z následujících akcí (*lektvar není skutečný žeton, jedná se pouze o zástupný symbol pro tyto akce*):



Vyložte 1 kartu projektu z ruky
(viz *Vyložení karty projektu* na str. 11)



Splňte 1 úkol
(viz *Plnění úkolu* na str. 13)



1 Získejte 1 kov



1 Získejte 1 dřevo

2.4 Rychlé akce








Ve svém tahu můžete před nebo po hlavní či bonusové akci provádět rychlé akce. Smíte provést libovolný počet rychlých akcí v libovolné kombinaci, včetně provedení stejné akce vícekrát.

Všechny rychlé akce jsou popsány níže (*najdete je také vyobrazené na nápovědě hráče*):

Nákup žetonu všemětelství



Zaplaťte 3 dřeva, kov či karty projektů z ruky v libovolné kombinaci. Poté ihned získáte 1 žeton všemětelství ze společné zásoby a umístěte jej do své osobní oblasti.

Pamatujte: Zaplacením žetonu všemětelství můžete nahradit libovolný symbol dovednosti (    ) při vykládání karty projektu (viz *Vyložení karty projektu* na str. 11) nebo při plnění úkolu (viz *Plnění úkolu* na str. 13).

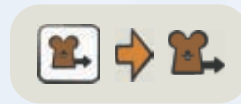
Nákup žetonu elektrického proudu



Zaplaťte 4 dřeva, kovy či karty projektů z ruky v libovolné kombinaci. Poté ihned získáte žeton elektrického proudu ze společné zásoby a umístěte jej do svého osobního prostoru otočený na slabou (*šedou*) stranu. Pokud již máte žeton elektrického proudu, otočte jej na silnou (*žlutou*) stranu.

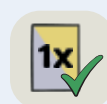
Pamatujte: Pokud máte žeton silného proudu (*žlutý*), už vám další zisk žetonu elektrického proudu nic nepřinese.

Zaplacení žetonu pohybu



Odhodte 1 žeton pohybu do společné zásoby a pohněte 1 svojí krysou z jedné oblasti na herním plánu do jiné.

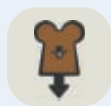
Použití efektu na kartě projektu



Umístěte 1 žeton použití na symbol **1x** na jedné své kartě s efektem použitelným jednou za kolo. Okamžitě vyhodnoťte efekt této karty. Pokud již na kartě leží žeton použití, nemůžete efekt vyhodnotit znovu.

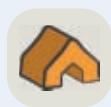
Poznámka: Během fáze přípravy kola odstraníte všechny žetony použití z karet.

Přesun krys na herní plán



Přesuňte 1 svoji krysu od vchodu do nory na 1 ze 3 oblastí na herním plánu (*les, nora nebo statek*).

Umístění stanu



Umístěte 1 svůj stan do místnosti, kde stojí váš průzkumník. Stan vám umožní provádět akce v dané místnosti, i když se tam nenachází váš průzkumník (*viz Hlavní akce průzkum na str. 9*). V jedné místnosti mohou být i stany více hráčů.

K dispozici máte 2 stany, které smíte umístit do různých místností. Jakmile umístíte stan, již jej nelze nijak přesunout ani odstranit. Jakmile jsou oba vaše stany na herním plánu, tato akce je pro vás zcela bez efektu.

Dosažení cíle



Vezměte 1 svůj hráčský žeton (*disk*) ze své osobní zásoby a umístěte jej na volné pole co nejvýš na některé kartě cíle. Na pole smíte svůj hráčský žeton umístit pouze tehdy, pokud splňujete požadavky vyobrazené na tomto poli.

Důležité: K dosažení cíle nelze použít žeton všemůžnosti.

Jakmile leží na poli cíle žeton hráče, je až do konce hry zabrané. Na každém poli smí být max. 1 žeton. Pokud chce protivráč dosáhnout cíle na té samé kartě, musí splnit požadavky dalšího pole v pořadí. Pozor! Na každé kartě cílů smí mít každý hráč maximálně 1 svůj žeton.

Pamatujte: Při hře méně než 4 hráčů jsou některá pole překrytá žetony nepoužitých barev.



Příklad:
Dita (červená) už vyhloubila 3 komory a může tedy dosáhnout tohoto cíle. Umístí svůj žeton na pole . Okamžitě získá vyznačený bonus (vezme si horní kartu pokročilého vynálezu z balíčku a získá 4 VB). Příští hráč, který bude chtít dosáhnout toho samého cíle, bude potřebovat 4 vyhloubené místnosti.

KONEC KOLA

Jakmile každý hráč odehrál 3 tahy (*tzv. umístil 3 velitele*), končí fáze akcí a s ní i celé kolo. Pokud jsou ještě destičky myši ve sloupečku kol, nastane další kolo. Pokud je sloupeček kol v tuto chvíli prázdný, hra končí.

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hra končí na konci 5. kola (*když je sloupeček kol prázdný*).

Upravte pořadí žetonů hráčů na stupnici pořadí průběhu hry dle pořadí velitelů na chaloupce alchymyšky, stejně jako na začátku nového kola.

Poté spočítejte své závěrečné skóre. K získaným VB během hry přičtete VB za tyto kategorie:

- VB vyobrazené u **schopností**, ze kterých se vám během hry podařilo odebrat kostičky.
- VB vyobrazené na **nejhodnotnějším poli**, ze kterého se vám podařilo odstranit **destičku postele** (*tzv. ne za všechna pole, ale pouze za pole s největší vyobrazenou hodnotou VB*).
- VB vyobrazené na **nejhodnotnější komoře**, ze které se vám podařilo odstranit destičku podzemí (*tzv. ne za všechna pole, ale pouze za komoru s největší vyobrazenou hodnotou VB*). Nezáleží na tom, zda je daná komora prázdná nebo zda je v ní další destička.
- VB vyobrazené na **destičkách myši** na vaší desce hráče, včetně případné **destičky syra**.
- VB vyobrazené na **kartách projektů** ve vašem osobním prostoru.
- VB z karet projektů ve vašem osobním prostoru, které mají **efekt závěrečného bodování**.
- 2 VB, pokud vlastníte žeton **silného elektrického proudu**.
- 1 VB, za každých 5 kusů **dřeva, kovu** a **žetonů pohybu** ve vašem osobním prostoru a **karet projektů** ve vaší ruce, to vše v libovolné kombinaci.
- 1 VB za každé 2 **žetony všemůžnosti** ve vašem osobním prostoru.

Hráč s největším počtem VB se stává vítězem. Pokud nastane shoda, vyhrává ten hráč ve shodě, který je dřív na tahu podle pořadí průběhu hry.



Agnes získala 22 VB během hry.

Na konci hry přičte:

- 14 VB za **pole schopnosti** $3 + 6 + 2 + 1 + 2 + 0$
- 7 VB za **nejhodnotnější pole s postelí**.
- 10 VB za **nejhodnotnější komoru**.
- 4 VB za **destičky myši**.
- 14 VB za **karty projektů**.
- 12 VB za **efekty závěrečného bodování**
na kartách projektů 3 VB za $1 \times$ + 4 VB za $1 \times$ + 5 VB za $1 \times$



- 2 VB za žeton **silného elektrického proudu**.
- 1 VB za zbylé zdroje, **žetony a karty** v ruce
 $2 \text{ dřeva} + 1 \text{ kov} + 1 \text{ žeton pohybu} + 4 \text{ karty v ruce} = 8$
- 0 VB za **žetony všemůdelství** (v osobním prostoru má pouze 1).

Agnes získá celkem 86 VB.

TVŮRCI

Návrh hry: Danilo Sabia, Simone Luciani

Ilustrace: Candida Corsi, Sara Valentino

Výprava a grafická úprava: Arianna Santini

Pravidla a příběh: Stefania Niccolini

Redakce: Giuliano Acquati

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková,
Tomáš Tvrďý

Grafická úprava: Michal Hubáček



Cranio Creations S.r.l.
Via E. Romagnoli 1
20146, Milano – Italy
www.craniocreations.it

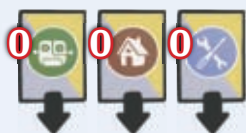
© 2023, Cranio Creations s.r.l.
Všechna práva vyhrazena.



DODATEK

Zde najdete seznam všech symbolů ve hře:

 Libovolná hlavní akce	 Lektvar od alchymyšky	 Jeden předmět, buďto kov, dřevo, nebo karta projektu	 Hlavní akce: stavba postelí
 Hlavní akce: sběr kovu	 Hlavní akce: těžba dřeva	 Hlavní akce: vývoj projektů	 Tebou postavená postel
 Určitý počet kovu (zde 1)	 Určitý počet dřeva (zde 1)	 1 bod projektů	 Odstraň 1 svoji postel
 Sleva 1 kov	 Sleva 1 dřevo	 Hlavní akce: průzkum	 Postav 1 postel
 Odhoď 1 kov	 Odhoď 1 dřevo	 1 bod průzkumu	 Postav 1 postel zdarma
 Přesuň 1 krysu od vchodu na tvé desce hráče na jednu z oblastí na herním plánu	 Získej 1 destičku myši (šedou nebo hnědou)	 Hlavně akce: hloubení komor	 Karta cíle
 Pohni vyznačeným počtem krys z jedné oblasti do jiné	 Odhoď 1 destičku myši (šedou nebo hnědou)	 Destička podzemí odebraná z tvé desky hráče	 Dosažený cíl
 Žeton pohybu	 1 destička myši z domu (hnědá)	 Vyhlub 1 komoru	 Vyber dostupnou kartu hrdiny a ihned ji vylož
 Odhoď 1 žeton pohybu	 1 destička myši ze sklepa (šedá)	 Vyhlub 1 komoru zdarma	 Vylož 1 kartu projektu (základní nebo pokročilou)
 Odhal 1 kartu úkolu	 Karta projektu druhu budova	 Určitý počet VB (zde 1)	 Vylož 1 kartu základního projektu
 Kostičky tvé barvy na kartách úkolů	 Karta projektu druhu samohyb	 Ztrať určitý počet VB (zde 1)	 Vylož 1 kartu pokročilého projektu
 Splň úkol	 Karta projektu druhu nástroj	 Karta projektu s efektem příjmu	 Vylož 1 kartu projektu (základní nebo pokročilou) zcela zdarma (bez splnění požadavků)
 Karty projektů (základní a pokročilé)	 Karta projektu s efektem závěrečného bodování	 Karta projektu s trvalým efektem	 Vylož 1 kartu základního projektu zcela zdarma (bez splnění požadavků)
 Základní karty projektů	 Karta projektu s efektem jednou za kolo	 Karta projektu s okamžitým efektem	 Vylož 1 kartu pokročilého projektu zcela zdarma (bez splnění požadavků)
 Pokročilé karty projektů		 Karta projektu s agresivním efektem	



Vylož zdarma 1 kartu projektu vyznačeného druhu (bez splnění požadavků)



Odhoď z ruky 1 kartu základního projektu



Odhoď z ruky 1 kartu pokročilého projektu



Odhal horní kartu základního projektu z balíčku



Odhal horní kartu pokročilého projektu z balíčku



Dober si 3 karty základních projektů z balíčku. Vyber 1 z nich a zdarma ji vylož. Zbylé 2 odhoď na odkládací hromádku



Symbol hbitosti



Symbol síly



Symbol inteligence



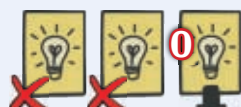
Symbol výdrže



Symbol bystrosti



Symbol energie



Dober si 3 karty pokročilých projektů z balíčku. Vyber 1 z nich a zdarma ji vylož. Zbylé 2 odhoď na odkládací hromádku



Pokud vyložíš symbol určitého druhu



Žeton slabého elektrického proudu



Žeton silného elektrického proudu



Pokud vyložíš symbol energie



Pohni průzkumníkem



Žeton všumělství



Odhoď 1 žeton všumělství



Sleva 1 symbol dovednosti



Žeton dveří



Otevři 1 dveře



Postav stan

DRUHY EFEKTŮ



Příjem: tento efekt vyhodnot ve chvíli, kdy kartu vyložíš, a v každé fázi přípravy kola.



Trvalý: tento efekt vyhodnot pokaždé, když splníš vyznačenou podmínku.



Závěrečné bodování: tento efekt vyhodnot na konci hry.



Okamžitý: tento efekt vyhodnot ihned poté, co vyložíš kartu.



Efekt jednou za kolo: tento efekt vyhodnot jako rychlou akci jedenkrát za kolo.



Agresivní: tento efekt vyhodnot ihned poté, co vyložíš kartu.

SYMBOLY NA KARTÁCH PROJEKTŮ

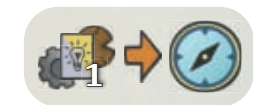
Pokaždé když provedeš věc nalevo...



... získáš, co je napravo.

Příklad: Biomechanické rukavice – Pokaždé když odhalíš kartu úkolu, získáš 1 kov a 1 VB.

Zaplat / odhoď věci nalevo...



... a získej, co je napravo.

Příklad: Lucerna – Odhoď buďto 1 dřevo, 1 kov, nebo 1 kartu z ruky. Získej 1 bod průzkumu k okamžitému použití.

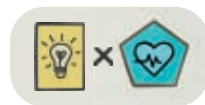
Pokud splňuješ podmínku nalevo...



... získáš předmět napravo.

Příklad: Elektrická svítidla – Pokud vlastníš žeton elektrického proudu, získáš 1 bod průzkumu k okamžitému použití.

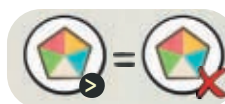
Předmět nalevo získej tolikrát...



... kolikrát máš předmět napravo.

Příklad: Dřevěná zbroj – Získej tolik karet pokročilých projektů z balíčku, kolik máš ve svém osobním prostoru symbolů výdrže.

Všichni hráči, kteří mají více předmětů nalevo než ty...



... musí odhodit předmět napravo.

Příklad: Kamufláž – Pokud máš více žetonů všumělství než hráč, který právě vyložil tuto kartu, odhoď jeden žeton všumělství.

VYSVĚTLENÍ NĚKTERÝCH KARET PROJEKTŮ

12 – Paklič

65 – Časovaná nálož

Vezmi žeton dveří odkudkoli na statku, otoč jej lícem vzhůru, vyhodnoť jeho efekt stejně, jako kdyby se jednalo o akci průzkum.

15 – Akuvrtačka

Za každý symbol energie, který máš v osobním prostoru, vyhlub 1 komoru zdarma.

18 – Energočepel

Pokud máš žeton elektrického proudu, získej 1 žeton všemětelsství.

22 – Raketový batoh

27 – Nadzvukový tryskáč

Přesuň svého průzkumníka do libovolné dostupné místnosti na statku. Dostupná místnost je v tomto případě taková, do které se lze z průzkumníkovy aktuální místnosti dostat otevřenými dveřmi (*tzv. v cestě mu nestojí žeton dveří*).

25 – Stroj času

Každý hráč, který má více destiček myši než ty, se musí rozhodnout: buďto jednu z těchto myší odhodí, nebo ztratí 3 VB.

30 – Pozitronový šroubovák

Pokaždé když vykládáš kartu projektu, máš slevu 1 dřevo nebo 1 kov.

38 – Horkovzdušný balon

Z balíčku karet cílů poblíž herního plánu si dober 2 karty. Vyber 1 z nich a umístí ji lícem vzhůru do svého osobního prostoru. Toto je nový cíl, kterého můžeš dosáhnout pouze ty. Druhou kartu odhod.

40 – Kladivo

116 – Garáž

Vylož kartu projektu. Máš slevu 1 dřevo nebo 1 kov.

44 – Vrhací hvězdice

Každý hráč, který má více karet projektů v ruce než ty, musí 1 z nich odhodit (*vybere ji hráč sám*).

50 – Táborový stan

Umístí stan do libovolné dostupné místnosti. Dostupná místnost je v tomto případě taková, do které se lze z průzkumníkovy aktuální místnosti dostat otevřenými dveřmi (*tzv. v cestě mu nestojí žeton dveří*). Pokud máš oba stany na herním plánu, můžeš 1 z nich přesunout za dodržení stejného pravidla.

51 – Encyklopedie

Pokaždé když získáš kartu pokročilého projektu – z nabídky nebo z balíčku – získáš také 1 žeton pohybu.

53 – Magnetický kompas

Pokaždé když přidáš do svého osobního prostoru symbol inteligence, získáš 1 bod průzkumu k okamžitému použití.

55 – Pozemní plachetnice

Odeber ze své desky hráče 1 kostičku pole z hnědé schopnosti (*pokud má pole další poplatek, musíš jej zaplatit*).

59 – Elektrická svítlna

Pokud máš žeton elektrického proudu, získej 1 bod průzkumu k okamžitému použití.

61 – Elektrická koloběžka

Pokud máš žeton elektrického proudu, získej 1 žeton pohybu.

69 – Mechanická kalkulačka

Vylož 1 kartu projektu druhu samohyby zcela zdarma. Nemusíš splňovat požadavky na kartě.

73 – Robošnek

Na této kartě je k dispozici další komora. Smíš sem později umístit postel nebo myš.

75 – Robomyš

114 – Laboratoř genetiky

165 – Hostinec

Vezmi si vyznačenou destičku myši ze společné zásoby.

77 – Mechanický chameleon

Vyhodnoť efekt „jednou za kolo“ libovolné jiné karty. Může jít o tvoji kartu nebo kartu protihráče.

78 – Robotygr

Pokaždé když přidáš do svého osobního prostoru symbol síly, smíš zahrát kartu projektu, která neposkytuje symbol síly, se slevou 1 dřevo nebo 1 kov.

87 – Robokrtek

Každý hráč, který má v osobním prostoru víc destiček podzemí než ty, se musí rozhodnout: buďto zaplatí 2 kovy, nebo ztratí 3 VB.

91 – Dřevěný dikobraz

Získej 1 VB za každou destičku podzemí, kterou máš v osobním prostoru.

94 – Mechanická kráva

Vylož 1 kartu projektu. Máš na ni slevu 1 kov nebo 1 dřevo.

95 – Robopes

Až do konce hry ignoruj všechny efekty agresivních karet zahranych protihráči (*nebo z karet stupnic při sólové hře*).

97 – Robogepard

Pokud máš žeton elektrického proudu, získáš lektvar alchymyšky.

110 – Elektrická pila

Kdykoli získáváš jakýkoli počet dřeva (*akcí nebo efektem*), získáš 1 dřevo navíc a 1 VB.

112 – Těžební šachta

Kdykoli získáváš jakýkoli počet kovu (*akcí nebo efektem*), získáš 1 kov navíc a 1 VB.

118 – Průmyslové tesařství

Odhod 1 kov nebo 1 dřevo nebo 1 kartu projektu z ruky a postav 1 postel zdarma.

124 – Radar

Okamžitě splň 1 úkol. Smíš při jeho plnění ignorovat požadavek 1 symbolu dovednosti.

125 – Observatoř

Pokaždé když vykládáš kartu projektu, smíš ignorovat 1 symbol dovednosti v jejím požadavku.

130 – Cvičiště

Pokaždé když získáš žeton všemětelsství, získej 1 VB.

131 – Velín

Pokaždé když dosáhneš cíle, zahraj 1 kartu projektu zcela zdarma.

134 – Superpočítač

Zaplať v libovolné kombinaci 2 kusy dřeva, kovu nebo karet projektů. Dober si z balíčku 3 karty základních projektů, 1 z nich zahraj zdarma, zbylé odhod.

136 – Ústředna

Získej 2 VB za každou kostičku, kterou se ti podařilo odebrat ze šedých polí schopností na desce hráče.

137 – Automatická laboratoř

Získej 2 karty projektů druhu nástroj (*1 základní a 1 pokročilý*). Smíš je brát z nabídky, pokud v nabídce karty jsou. V opačném případě odhaluj karty z odpovídajícího balíčku, dokud na nástroje nenarazíš. Vezmi si tento nástroj a odhalené karty odhod na odkládací hromádku.

141 – Hostel

Odhod 1 postavenou postel ze své destičky hráče a získej 2 dřeva.

143 – Institut kartografie

Získej 2 VB za každou kostičku, kterou se ti podařilo odebrat z hnědých polí schopností na desce hráče.

144 – Studovna

Odhál vrchní kartu z balíčku pokročilých projektů. Pokud je to nástroj, vezmi si danou kartu do ruky. Pokud ne, odhod ji na odkládací hromádku.

148 – Plánovací místnost

Odhál vrchní kartu z balíčku základních projektů. Pokud je to budova, vezmi si danou kartu do ruky. Pokud ne, odhod ji na odkládací hromádku.

150 – Herna

Kdykoli získáš jakýkoli počet VB, získej 1 VB navíc.

156 – Archiv

Vyber si 1 kartu z odkládací hromádky základních či pokročilých projektů a vezmi si ji do ruky.

164 – Stavební jeřáb

Pokaždé když vykládáš kartu projektu druhu budova, máš slevu 1 dřevo nebo 1 kov.

176 – Sklad kovů

Na konci hry získáš 1 VB za každý kov ve svém osobním prostoru.

177 – Obchod

Odhod 1 předmět a získej 1 jiný předmět.