

# SAPCE STAGE- Pravidla

## Seznam součástí

- 1 Herní plán
- 4 Figurky postav
- 2 šestistranné hrací kostky
- 13 Zelených karet mutací
- 13 Žlutých karet vybavení
- 13 Červených karet příšer
- 30 Zelených žetonů organického materiálu
- 30 Žlutých žetonů kovového šrotu
- 36 Červených žetonů poškození

## Příprava hry

1. Umístěte herní plán do středu stolu (nebo jiné herní plochy). Po zbytek přípravy udržujte nad a pod plánem místo o výšce jedné karty.
2. Figurky umístěte do místnosti ve středu plánu.
3. Promíchejte každý balíček karet.
  - a. Zelený balíček položte lícem dolů na pravý horní roh hrací plochy. Otočte z něj 3 karty a vyložte je podél pravé strany hrací plochy.
  - b. Žlutý balíček položte lícem dolů na levý horní roh hrací plochy. Otočte z něj 3 karty a vyložte je podél levé strany hrací plochy.
  - c. Nechte v libovolném pořadí každého hráče vybrat si jednu z otočených karet. Poté vyložte další, aby na každé straně opět byly 3 otočené karty.
  - d. Červený balíček umístěte lícem dolů na libovolné dostupné místo.
4. Vytvořte zvlášť hromádky žetonů šrotu, organického materiálu a poškození
5. Domluvte se, která kostka bude „horní“ a která „spodní“

## Průběh hry

Počínaje prvním hráčem a následně v pořadí směru hodinových ručiček se hráči střídají ve svých tazích. Jakmile každý hráč provede svůj tah (jedno kolo) proběhne vyhodnocení nových potíží.

### Tah Hráče

Tah hráče se skládá ze tří částí: přebíjení, provedení akcí a vyhodnocení poškození.

#### *Přebíjení*

Přebíjení je první akce, kterou může hráč za svůj tah provést. Při akci přebíjení hráč opět zprovozní dříve použitou kartu předmětu za cenu šrotu, která je na kartě daná vpravo dole. Hráč tuto akci může provést pouze na začátku tahu a pouze s jednou kartou.

### Hlavní akce

Během svého tahu hráč provede jednu nebo dvě různé hlavní akce. Těmi jsou:

#### *Pohyb*

Touto akcí se hráč pohne z jedné místnosti do místnosti vedlejší. Pokud se hráč tímto ocitne v místnosti, ve které se zrovna nenachází příšera, může svůj pohyb prodloužit a pohnout figurkou do další místnosti.

#### *Léčení*

Při léčení hráč doplní sobě, nebo jinému hráči ve stejné místnosti, jeden bod poškození. Počet vyléčených bodů lze zvýšit utracením biologického materiálu (1 bod zdraví za 1 zdroj). Tuto akci mohou hráči provést pouze pokud není rozbitý ani jeden generátor kyslíku.

#### *Útok*

Akci útok může hráč provést je-li v místnosti s příšerou. Při této akci si hráč vybere jednu cílenou příšeru, a používá své předměty a mutace k navýšení poškození. Většina těchto mutací a předmětů uděluje živelné poškození, které se mění podle násobiče na kartě cíle útoku. Výsledné poškození udává o kolik zdraví (zdrojů) příšera přijde. Tyto zdroje si hráč vezme do své zásoby. Pokud příšeře všechno zdraví dojde, je odstraněna ze hry.

#### *Oprava*

Opravu provádí hráči v místnostech s rozbitým generátorem. Cílem je pomocí součtu kostek a bonusu dorovnat nebo překonat číslo 10. Hráč hází dvěma šestistrannými kostkami, k nim přičte 2 za každou další postavu v místnosti, a nakonec může dorovnat za kovový šrot (+1 za každý zdroj). Při úspěšné opravě odstraní žeton poškození.

### Vedlejší akce

Vedlejší akce hráč může provést kdykoli po přebytí, ale před vyhodnocením poškození. Může jich provést libovolný počet.

#### *Výměna zdrojů*

Pokud si hráči vzájemně chtějí předávat zdroje, mohou tak učinit během kdykoli během jednoho z nich. Jejich postavy pro tuto akci ale musí být ve stejné místnosti.

### *Získání mutace nebo vybavení*

Kdykoliv se hráč nachází v laboratoři, může si za cenu napsanou vlevo dole kopit mutace, nebo v dílně předměty. Pro tuto akci nesmí být poškozený generátor elektřiny nacházející se vedle dané místnosti.

### *Vyhodnocení poškození*

Na konci tahu utrpí postava poškození, které se rovná součtu poškození způsobeného použitými mutacemi (na kartě vpravo dole) a poškození příšer, se kterými je postava v místnosti. Dále se přičte ještě jeden bod poškození, pokud jsou rozbité oba generátory kyslíku. Utrpené poškození si hráč počítá pomocí žetonů poškození. Pokud hráč dosáhne 8 bodů, jeho postava začne umírat.

### *Umírající postava*

Pokud hráči umírá postava, nemůže provádět žádné akce, dokud jej nějaký jiný hráč nevyléčí. Během svého tahu hodí umírající hráč kostkou. V prvním kole umírání tento hod nemá žádný efekt. Ve dalších se hod porovnává s hodem z minulého kola:

- Pokud je výsledek nižší než v minulém kole, postava je mrtvá, její figurka, veškeré zdroje a vybavení jsou odstraněny ze hry a hra pro hráče končí.
- Pokud je vyšší, hráčova postava dále umírá, hraje další hráč.
- Pokud je stejný, hráč si vyléčí 1 bod zranění a jeho postava je opět naživu.

### *Vybavení a mutace*

Kromě svých akcí mají hráči přístup k vybavení a mutacím, které si během hry opatří. Každou kartu lze použít pouze jednou za kolo a jeho použití má svou cenu (symbol vpravo dole). U mutací se cena projeví jako poškození po použití. Karty vybavení se po použití otočí o 90° a jsou považovány za vybité. Cena určuje, kolik bude hráče stát přebití předmětu v budoucím tahu.

### *Útočné vybavení a mutace*

Karty se symbolem fialového blesku, modré vločky či oranžového ohně přidávají při útoku živelné poškození. Toto poškození se mění podle násobičky na kartě příšery (stejná barva a symbol). Např. hráč s kartou Plamenomet (4, oheň) udělí Plevelu (1.5 oheň) celkem 6 bodů poškození ( $4 * 1.5 = 6$ ).

U mutací se dvěma druhy živelného poškození si hráč může vybrat ten výhodnější podle příšery na kterou útočí.

Karty Brokovnice a Granát udělují poškození bez jakéhokoliv násobení.

### *Náradí, Lékárnička a Regenerace*

Tyto karty dávají jednoduchý bonus k provádění daných hlavních akcí, podobně jako utrácení zdrojů (až na to že jsou mnohem výhodnější).

### *Zbroj, Arxkyneze a Iluze*

Tyto karty snižují poškození, které hráč na konci tahu utrpí. Poškození z rozbitých generátorů kyslíku se tímto vyhnout nelze.

### *Vortex*

Karty Vortex umožňují při prvním použití vzít jednu příšeru z místnosti kde se hráč nachází a umístit ji i se zbylým zdravím mimo hrací plochu. Při dalším použití hráč vymění tuto odloženou příšeru za jinou. Odložená příšera nemusí být poražena pro dohrání hry.

### *Klobouk*

Karta Klobouk umožňuje hráči používat veškeré své mutace, aniž by za jejich použití utrpěl nějaké poškození.

### *Telepatie*

Telepatii hráč provede jednu hlavní akci za jinou postavu, i bez svolení hráče kterému postava patří.

### *Teleportace*

Hráč pohne svou postavou do libovolné místnosti. Hráč má pořád přístup k hlavní akci Pohyb.

### *Vivifikace*

Po použití Vivifikace může hráč během svého tahu přeměňovat šrot na biologický materiál a obráceně.

## Nové potíže

Po dokončení kola se objeví nové potíže. Hráči hodí dvěma šestistrannými kostkami. Horní kostka určuje potíž na horní straně desky, dolní na dolní. Hození 1 způsobí rozbití generátoru nad/pod dílnou, 6 způsobí stejnou poruchu nad/pod laboratoří. Čísla 2-5 přidávají do hry novou příšeru odpovídající slot (červené lichoběžníky na hranách herního lánu, číslováno zleva doprava). Poškozené generátory označte žetonem poškození. Novou příšeru přiložte na dané místo na hracímu a položte na ni počet zdraví (zdrojů) daného na kartě. Pokud je kostkou určený generátor již rozbitý, nebo slot zabraný, žádná nová potíž se neobjeví.

## Konec hry

Cílem hráčů je porazit všechny příšery z balíčku a přežít. V moment, co zabijí poslední příšeru, hra končí úspěchem. Pokud všichni zemřou, hra logiky končí neúspěchem.

## Variace:

Pokud jste hru již hráli a hledáte zajímavější zážitek, nebojte se upravit si pravidla pro zajímavější zážitek. Zde je několik příkladů těchto pozměněných pravidel.

### Hardcore

Jednoduchá variace, hráči umírají už na sedmi bodech poškození. Tato na první pohled malá změna drasticky mění, jak hráči musí přistupovat k příšerám a dělá hru mnohem napínavější.

### Dva hráči

V této variaci hrají dva hráči, každý z nich má přístup ke dvěma postavám a třem hlavním akcím za kolo. Každá postava má pořad své vlastní zdroje, zdraví, mutace a vybavení. Jak hráč své hlavní akce rozdělí mezi postavy je na něm. Může je rozdělit mezi postavy, nebo všechny využít pouze na jedné.

### Station Master

Při této variaci se do hry přidává nový hráč, který nahrazuje fázi Nové potíže a jehož cílem je zabránit ostatním ve výhře. Tento hráč během svého tahu provede 2 ze čtyř akcí (může i jednu dvakrát):

- Nová příšera: lízne kartu příšery a umístí ji na volný slot
- Rozbitý generátor: rozbije jeden z generátorů
- Infarkt: udělí jednomu hráči 2 body poškození
- Posílení: hráč si vybere jednu příšeru která bude v následujícím kole posílena. Uděluje o 2 větší poškození a její živelné násobiče se všechny snižují o 0.5. Tento efekt končí na konci kola.