

Píše se rok 2220

Vládní kosmická flotila přepravila velké množství obyvatel Rain City k důlním koloniím, které vytvořily nový koncern moci na vzdáleném Sumerlu, ekonomickém srdci známé galaxie. Zatímco nově příchozí kolonisté nebyli starousedlíky přijati zrovna přátelsky, činnost místních výrobních závodů probíhala relativně poklidně.

A pak náhle všechno utichlo. Jedna ze stanic na Reconu-6, menším důlním měsícem, přestala se Sumerlem komunikovat. Vláda se rozhodla poslat skupinu průzkumníků, aby přišel na to, co způsobilo toto náhlé odmlčení.

Již nikdy se nevrátili.

V rámci posledního pokusu o rozřešení této záhady byla vyslána těžce vycvičená speciální jednotka mariňáků. Každému mariňákovi byl přiřazen nový sofistikovaný typ biomechanického androida, jehož chování bylo podřízeno rozkazům telepaticky předávaným od vojenského týmu.

Jakmile vojáci přistáli, měli být okamžitě odsouzeni k záhubě. Na neznámou formu nepřátelského cizopasníka, který se až doposud ukrýval v temnotě, totiž nemohli být nikým připraveni. Žádný z androidy vypálených projektilů nepronikl skrz tvrdou skořápku těla parazitů. Pak se ale osud nad mariňáky slietoval, to když našli pozůstalou výstroj po předchozím průzkumném týmu, který před tím, než byl zmasakrován, objevil uvnitř průmyslového komplexu hnízdo parazita.

Co ale bylo ještě horší, existovaly stopy po vstupu cizopasníka do těla hostitele, jenž následně přestával mít kontrolu nad svým tělem a změnil se tak v nelidský smrtící přízrak. Z poznámek průzkumného týmu vojáci získali informace o jakémsi druhu parazitovy citlivosti na teplo. Jedinou nadějí na přežití tak skýtal pokus o posbírání termionukleární munice vyvinuté průzkumným týmem na stanici a následný boj s plazícími se tvory...

Čas nemilosrdně ubíhá a jeden z členů týmu byl navíc infikován. Odteď udělá cokoli proto, aby postupně nakazil ostatní vojáky jednoho po druhém, dokud i poslední záblesk naděje nezmlízí v potměných chodbách stanice.

Vítejte na Reconu-6.

Cílem vaší mise je najít paraziti hnízdo a zneškodnit ho.

Vítejte v Panic Station!





Welcome to the Panic Station



46 karet prohledávání
Obsahují předměty, které mohou být během průzkumu najity. Tento balíček zahrnuje rovněž kartu hostitele.



20 karet průzkumu
Přestavují 20 lokací, které mohou být během mise prozkoumány.



12 karet postav
Skládají se ze 2 karet pro každého hráče. Představují postavy, které hráči ovládají.



12 karet kontroly
Používají se během tepelného skenování pro odhalení přítomnosti infikovaného jedince. Skládají se z 6 pozitivních (červené) a 6 negativních (modré) karet.



12 dřevěných žetonů postav
Slouží k vyznačení pozice postavy. 2 v každé barvě: mariňák a android.



10 dřevěných žetonů parazitů
Představují parazity potulující se po základně. Sestávají se z 5 černých (silných) a 5 šedých (běžných) parazitů. Černé žetony jsou oboustranné a mají černou a šedou stranu.



18 karet infekce
Sestávají se z 6 barev po 3 pro každého hráče. Používají se k přenosu parazita do člověka a k následné infekci. Mají identický rub jako karty prohledání.



1 čtyřstěnná kostka
Slouží k určení umístění a pohybu parazitů.



1 deska tepelné kontroly
Používá se k uspořádání 2 balíčků karet během tepelné kontroly.

Přehled hry

Panic Station je paranoidní kooperativní hra ve které hráči ovládají 2 postavy vyhlazovacího týmu vyslaného vládou k odhalení existence ohavných, neznámých forem života. Hráči se opatrně přesouvají se svými androidy a mariňáky po základně, prozkoumávají a shromažďují vybavení, které by jim pomohlo dokončit jejich misi – nalézt a zničit hnízdo parazitů ukryté kdesi uvnitř tohoto bohem zapovězeného objektu.

Hráč, který dostane svého mariňáka do místnosti s hnízdem a zahraje 3 karty s benzínem, aby naplnil svůj plamenomet, vyhrává hru týmu za lidi.

Jeden z hráčů se však stává hostitelem. Svoji identitu musí před ostatními hráči skrývat a musí se pokusit nakazit nebo zabít pokud možno co nejvíce členů vojenského týmu, aby získal spojence a zabránil lidem v dokončení jejich mise. Pouze hráči, kteří budou pečlivě sledovat chování svých týmových kolegů, mají šance proti infikovaným postavám a plázcím se cizopasníkům.

Panic Station je hra zvyšující se paranoie, ve které nemůže nikdo doopravdy věřit nikomu. Dokážete si zachovat čistou hlavu a zničit původce tohoto zla?

Před první hrou

Pečlivě nalepte samolepky příslušné barvy na všechny dřevěné žetony. Je vhodné poznamenat, že na šedé žetony parazitů je potřeba nalepit samolepky pouze z jedné strany. Na černé žetony parazitů se poté nalepí z jedné strany černá a z druhé strany šedá samolepka cizopasnika.

Herní nastavení

Na začátku hry obdrží každý z hráčů:

- 2 žetony postav a 2 karty postav vybrané barvy (lidský voják a android)
- 2 karty kontroly: jednu pozitivní a jednu negativní
- 3 karty Infekce odpovídající barvy

Umístíte místnost s reaktorem do středu stolu. Jedná se o kartu s čísly 1 až 4 po okrajích. Tato karta představuje výchozí lokaci. Kontrolní karty ponechají hráči stranou, až do doby, než je budou potřebovat pro tepelný sken.



Karta hostitele

Poté se utvoří balíček karet prohledávání. Vezměte 1 kartu benzínu za každého hráče a tyto karty pak zamíchejte společně s náhodně taženými kartami z balíčku karet prohledávání (počet těchto karet je roven dvojnásobku počtu hráčů minus jedna karta). Do tohoto malého balíčku zamíchejte rovněž kartu hostitele a pak balíček umístíte navrch balíčku zbývajících karet prohledávání (karty se kladou lícem dolů). Tímto se dosáhne, že pro libovolné množství hráčů bude navrchu balíčku karet prohledávání trojnásobný počet karet, než je počet hráčů. Například, pro 5 hráčů bude navrchu balíčku karet prohledávání 5 karet benzínu, 9 náhodně tažených karet prohledávání (2x 5 - 1) a jedna karta hostitele. V 6 hráčích by to pak bylo 6 karet benzínu, 11 náhodných karet prohledávání a jedna karta hostitele apod.

V tuto chvíli si každý hráč vezme 2 karty shora utvořeného balíčku karet prohledávání. Každý hráč se následně skrytě podívá na svoje karty. Pokud nějaká z karet upozorňuje na parazita, musí vlastník této karty okamžitě umístit šedý žeton cizopasnika do startovní místnosti s reaktorem a následně si vytáhnout novou kartu prohledávání. Všichni hráči by tak na začátku hry měli mít na ruce 5 karet - 3 karty Infekce a 2 náhodné karty z balíčku karet prohledávání. Je možné, že již v tuto chvíli je některý z hráčů infikovaný, tj. že vlastní kartu hostitele!

Dále hráči před sebe umístí svoje 2 karty postav, lícem navrch a stranou se čtyřmi značkami srdcí vzhůru (značky představují plné zdraví). Tyto karty budou sloužit ke sledování zdraví postav, které má vliv na počet akčních bodů (AP), které lze během herního kola využít.

Balíček karet průzkumu je vytvořen následujícím způsobem. Vyměňte karty hnízda (kokon) a otevřené místnosti s terminálem (obsahuje ikonu počítače) z karet průzkumu. Vytvořte přibližně dvě stejné hromádky karet. Zamíchejte kartu místnosti s terminálem do jedné z hromádek a kartu hnízda mezi spodní 3 karty stejné hromádky. Nyní zamíchejte druhou hromádku a umístěte ji na vrch první. Ujistěte se, že všechny karty průzkumu jsou uspořádány stranou s černou ikonou lokace vzhůru. Tato strana karty průzkumu je považována za neprozkoumanou.



Karta hnízda Místnost s terminálem

Losem zvolte začínajícího hráče. Dejte tomuto hráči nějaký zvláštní žeton nebo minci k označení jeho pozice. Tento žeton (mince) se bude odtěď nazývat parazitův ukazatel.

Rozbor karty postavy

Tato ikona představuje typ zbraně, se kterou umí postava zacházet. Androidi vlastní pistole, jež jsou ideální pro držení si parazitů dále od těla. Androidi však nemohou dokončit misi spálením hnízda, protože nemají plamenomety. Úspěšně dokončit misi tak mohou pouze lidé (vojáci), jak je patrné z ikon na jejich kartě postavy.

Ukazatele zdraví (srdce) mají vliv na počet akčních bodů (AP). Postava se 3 nebo 4 ukazateli zdraví má 2 AP (představuje ikona dlaně), kdežto postava s pouze 1 nebo 2 ukazateli zdraví má 1 AP.

Každá z postav začíná hru se 4 ukazateli zdraví. Pokud je postava zraněná, pootočte její kartu postavy proti směru hodinových ručiček. Jeden zásah odpovídá jednomu pootočení karty. Pootočení karty rovněž indikuje počet AP. Pokud postava ztratí veškeré zdraví, je zneškodněna. Odstraňte její žeton a kartu postavy ze hry.



Hráč má pouze jednu ruku karet, které může volně používat jeho voják i android, bez ohledu na to, kdo z nich kartu získal. Dokonce, i když je jedna postava hráče zabita, karty předmětů této postavy zůstávají dále k využití. Jinými slovy, předměty nejsou spojeny s konkrétní postavou. Pokud však hráč přijde o obě postavy, pak jsou karty z jeho ruky trvale odstraněny ze hry.

Popis herního kola

Kolo hry Panic Station se skládá ze dvou fází: parazitův fáze následované fází týmovou.

Parazití fáze

Hráč s parazitním ukazatelem uskutečňuje tuto fázi před zahájením prvního tahu týmové fáze. V parazitní fázi se všichni cizopasníci ve hře pokusí o pohyb a následné napadení postav stojících ve stejné místnosti, v jaké skončí parazit svůj pohyb příp. pokus o pohyb. Hráči nemohou parazity během této fáze napadat. Všechny dveře otevřené díky místnosti s terminálem jsou pro tuto chvíli považovány za zavřené, čímž omezují pohyb cizopasníků. Pro ověření, zda paraziti na hrací ploše (pokud tam nějakí jsou) se budou pohybovat a útočit, hodí začínající hráč K4 a podívá se na směrový kříž na okraji místnosti s reaktorem. Poté posune všechny parazity v určeném směru do sousední místnosti. Pokud se v určeném směru nachází mezi místnostmi zeď nebo zavřené dveře, nebo pokud vedle aktuální místnosti žádná jiná nestojí, pohyb parazita se zkrátka neuskuteční. Parazit zůstane na svém místě (ke škodě všech přítomných postav).

Jakmile je pohyb parazitů ukončen, každý z nich napadne všechny postavy v místnosti s ním. Černí paraziti ušetří 2 zranění každé postavě v místnosti, zatímco šedí paraziti pouze 1 zranění.

Poté je parazitní fáze ukončena a parazitní ukazatel je předán hráči po levici. Další parazitní fáze nastane teprve po kompletním otočení tahů všech hráčů v rámci týmové fáze. Novou parazitní fázi vyhodnocuje hráč s aktuálně získaným parazitním ukazatelem před zahájením svého tahu. Pro příklad uvedeme hru ve 4 hráčích. Poté, co hráč H1 vyhodnotil parazitní fázi a posunul parazitní ukazatel ke hráči H2, odehraje svoje tahy celkem 5 hráčů, než bude zahájena nová parazitní fáze. Svoje tahy odehrají hráči H1, H2, H3, H4 a znovu H1. Pak teprve hráč H2 vyhodnotí parazitní fázi, na jejímž konci předá parazitní ukazatel hráči H3 a následně hráč H2 zahájí nový tah v rámci nové týmové fáze.



V tomto případě padla na K4 dvojka. Směrový kříž v reaktorové místnosti ukazuje, že všichni paraziti plazící se základnou se musí pohnout o jednu místnost směrem doprava. Horní parazit se pohne do místnosti s reaktorem. Pohyb spodního cizopasníka je však blokován stěnou současně s neprozkoumaným okrajem a tak zůstává na svém místě.

Týmová fáze

Počínaje hráčem, který právě předal parazitní ukazatel a pokračující ve směru hodinových ručiček, může každý hráč utratit svůj příjem AP, který v daném tahu aktuálně získal na základě jeho karty postavy. Na začátku prvního kola hry, tedy předtím, než proběhne první tah začínajícího hráče, si tento hráč umístí žetony svých postav do místnosti s reaktorem. Ostatní postavy dalších hráčů jsou umísťovány teprve tehdy, když na hráče dojde řada. Začínající hráč tedy svůj první tah odehraje osamocený!

Je důležité poznamenat, že hráči mohou svoje AP libovolně kombinovat a dle uvážení rozdělovat mezi svoje postavy. Pokud má hráčův android například 2 AP a voják 1 AP, pak hráč může mezi ně libovolně rozdělit až 3 AP. Všechny AP mohou být přiděleny jedné postavě (bez ohledu na to, která postava AP získala), stejně jako mohou být AP rovnoměrně rozděleny. Hráč nemusí během svého tahu využít všechny dostupné AP. Hráči si mohou vybírat mezi níže uvedenými akcemi (všechny stojí 1 AP). Jednotlivé akce mohou být prováděny vícekrát za tah.

1. Průzkum

Průzkumem dochází k rozšiřování herního prostoru tvořeného kartami průzkumu (místnost). Všichni hráči svůj první tah začínají s oběma postavami v místnosti s reaktorem. Jakmile se nějaká další místnost objeví ve hře, hráči do ní mohou libovolně vstupovat. Za průzkum postava utratí 1 AP, přičemž si hráč postavy vezme vrchní kartu z balíčku karet průzkumu a umístí jí vedle místnosti, ve které aktuálně stojí. Přitom se vždy musí ujistit, že karta s místností bude umístěna stranou s černou ikonou uprostřed karty vzhůru (pokud tedy nějaká ikona existuje). Tato ikona signalizuje, že místnost ještě nebyla prohledávána. Hráč se snaží novou místnost připojit ke stávající tak, aby pokud možno žádný vchod (ať již otevřený nebo zavřený) nebyl blokován stěnou.

Hráč si může zvolit orientaci místnosti s tím omezením, že karta průzkumu zůstane ležet na vislo a černou ikonou místnosti vzhůru. Kartu průzkumu je možné umístit rovněž na druhou stranu za zabezpečené (zavřené) dveře. Tuto situaci lze představit jako nakukování postavy skrz malé okénko v bezpečnostních dveřích do prozkoumávané místnosti. K prozkoumání dalších prostor za touto místností budou hráči

samořejmě muset získat nejprve přístup na druhou stranu bezpečnostních dveří.



V tomto případě jsou v sousedství místnosti s reaktorem umístěny 3 další místnosti. Pouze místnost nalevo je však umístěna správně. Karta vpravo je umístěna špatně, protože dveře vedoucí z reaktorové místnosti končí přímo ve zdi. Karta dole není umístěna vertikálně.

Hráči nemohou k sobě připojit místnosti sousedící skrz dvojce bezpečnostní dveře.

Pokud hráč nemá možnost správně připojit kartu průzkumu k místnosti, ve které se aktuálně nachází jeho aktivní postava a současně kdekoli na plánu by nová místnost mohla být legálně umístěná, pak v tomto okamžiku postava zkrátka neprozkoumává. Pokud se však žádné takové místo pro správné umístění karty průzkumu již na herním plánu nevyskytuje, hráč může taženou kartu místností odstranit (uložit ji na spodek balíčku karet průzkumu) a namísto ní si vzít kartu novou. Tato akce ho nestojí žádné dodatečné AP (hráč za akci průzkumu již AP zaplatil). Toto lze však udělat pouze jednou za tah hráče. Jestliže i druhá nově tažená karta nelze ze současné pozice hráčovi postavy zahrát, bude se hráč muset pokusit udělat jinou akci, případně svůj tah ukončit.

V okamžiku umístění hnízda se hra krátce pozastaví, aby bylo možné provést automatický tepelný sken. Podrobná pravidla vztahující se k tepelnému skenování jsou uvedena v kapitole 5 těchto pravidel. V závislosti na míře infikovaných postav již může dojít k ukončení hry!

Ve zcela vzácných situacích, kdy je hnízdo nezměnitelně umístěno správně svisle, je mimořádně dovoleno umístit kartu hnízda vodorovně. Pokud ani toto nelze vykonat, je tažena jiná karta průzkumu. Tato nová karta již musí být umístěna v souladu s běžnými pravidly. Místnost s hnízdem je následně vrácena navrch balíčku karet průzkumu k pozdějšímu využití. Pokud karta hnízda, která nelze žádným způsobem umístit, je zároveň kartou poslední, hra okamžitě končí vítězstvím vojenské jednotky. Pokud po umístění hnízda zůstaly ještě nějaké karty v balíčku karet průzkumu, je možné v dalších tazích stále prozkoumávat až do úplného vyčerpání balíčku karet průzkumu.

V rámci akce průzkumu nemohou postavy volně vstupovat do nově prozkoumaných lokací. Hráči musí zaplatit za akci pohybu, chtějí-li vstoupit do jiných místností.

2. Pohyb

Hráči za pohyb jejich postavy skrze otevřené dveře do sousední místnosti zaplatí 1 AP. Některé lokace jsou uzamčeny prostřednictvím bezpečnostních dveří, jejichž otevření je možné pouze díky vstupní kartě nalezené při prohledávání místností, nebo pomocí akce Aktivace počítačového terminálu během týmové fáze. Pověsíme si, že některé karty průzkumu se skládají ze dvou místností. Pohyb mezi jednotlivými místnostmi stojí vždy 1 AP. Pokaždé, když hráč vstoupí se svojí jednou nebo více postavami do místnosti, kde se nachází postava jiného hráče, je přinucen si s tímto hráčem vyměnit 1 kartu ze své ruky, pokud tedy nemusí bojovat (viz kapitola Výměna karet mezi hráči).

3. Palba

Pouze androidi, pokud mají náboje, mohou za cenu 1 AP střilet po parazitech nebo jiných členech týmu. Karty munice mohou být nalezeny během prohledávání. Obdobně jako karty postav se také používají ke sledování aktuálního počtu zdraví. Karty munice se rovněž otáčejí v závislosti na zbývajících munici. Nezapomeňte otáčet karty postav, které byly při palbě zasaženy! Androidi mohou střilet pouze na cíle v rámci místnosti, ve které sami stojí. Toto může být upraveno nějakou kartou předmětu, jako například kartou Zaměřovač. V případě, že karta dovolí androidovi střilet do sousední místnosti, střelba nesmí procházet přes zavřené bezpečnostní dveře, ledaže by hráč postavy vlastnil vstupní kartu, případně že byla ve stejném kole před palbou zahrána možnost Otevření všech bezpečnostních dveří v rámci akce Aktivace počítačového terminálu. Pokud nalezená karta předmětu umožňuje androidovi střilet na vzdálenost více než jedné místnosti (týká se promo předmětů a předmětů z rozšíření), musí být mezi střelcem a cílem přímá cesta. Střelba za roh není povolena!

Jeden výstřel zabije běžného šedého parazita. Ten je následně vrácen zpět do zásoby. Pro zabití silného černého parazita je zapotřebí dvou výstřelů. Pokud je černý cizopasník zasažen, je vyměněn za šedého parazita. Pokud v zásobě žádný šedý parazit již není, otočí se žeton silného parazita šedou stranou navrch.

Vojáci jsou vybaveni plamenometem, který může být použitý pouze ke zničení hnízda parazitů. Lidé se proto musí spoléhat pouze na své biomechanické parťáky, svojí mazanost, stejně tak jako na dobrou taktiku přežití. Vojáci u sebe mohou mít nůž, který naleznou při prohledávání místností.

4. Prohledávání místností

Lokace, jež mají na středu karty libovolnou ikonu, mohou být prohledávány. K signalizaci toho, že místnost již byla prohledána, se karta lokace otočí červenou ikonou vzhůru. Již jednou otočená karta nemůže být nikdy otočená znovu.

Karty průzkumu obsahující dvě místnosti a ikonu na kartě může být prohledána z kterékoli místnosti. Karta je poté vždy otočena červenou ikonou nahoru, bez ohledu na to, která místnost byla prohledána. Když postava utratí nějaké AP za prohledávání, vezme si hráč do své ruky horní kartu z balíčku karet prohledávání. Výjimku tvoří karty, které upozorňují na cizopasníka. Taková karta musí být okamžitě odhalena a pro její odstranění je potřeba hodit K4 a následně umístit parazita v souladu s pravidly popsanými v kapitole Typy místností. Karta upozorňující na cizopasníka není nahrazena novou kartou.

Prohledávání místností s červenými ikonami způsobuje blízký výskyt parazita! Hodí se K4 a hod je vyhodnocen stejným způsobem jako v případě výše. Tento hod musí být uskutečněn předtím, než si hráč vezme novou kartu z balíčku karet prohledávání a činí další případné akce. Pokud jsou k dispozici běžní šedí paraziti, používají se přednostně před silnými černými parazity. Silní paraziti vstupují do hry vždy černou stranou navrch. Jakmile jsou všichni paraziti ve hře, nové nasazení bude provedeno přesunem jednoho parazita na nově určenou pozici. Aktivní hráč si může vybrat, se kterým cizopasníkem bude hýbáno. Pokud jsou paraziti zabiti, jsou uloženi do zásoby a jsou připraveni k novému nasazení.

V průběhu prvního kola hry musí všichni hráči uskutečnit minimálně jednu akci Prohledávání místností, pokud je to možné.

5. Aktivace počítačového terminálu

Počítačový terminál lze využít třemi různými způsoby, ale každý hráč ve svém tahu může použít pouze jeden z nich a to dokonce i v případech, kdy jsou na herním plánu terminály dva. Vybraná funkce terminálu stojí 1 AP. Použití počítačového terminálu způsobí otočení karty terminálu červenou ikonou vzhůru. Opakované použití počítačového terminálu způsobí objevení cizopasníka v souladu s těmito pravidly.



Provedení tepelného skenu

Hráči mohou zaplatit 1 AP k provedení tepelného skenu celé základny, aby odhalili infikované členy týmu. Teplotní sken jednoduše odhalí, kolik lidí ve hře je infikováno a kolik nikoli. Kontrolní karty hráčů budou tajně sesbírány. Počet pozitivních karet odhalí počet nakažených.

Pokud je sken proveden, utvoří se dvě hromádky karet kontroly – 1 hromádka se umístí nalevo desky tepelné kontroly (zelené plus) a bude obsahovat karty skutečné identity všech hráčů. Balíček tvořený kartami falešné identity se umístí vpravo na desce tepelné kontroly (červené mínus).

Nejprve si každý hráč od sebe vezme kartu kontroly platnou pro jeho aktuální status (červená = nakažený, modrá = bez infekce).

Poté všichni hráči umístí kartu kontroly jejich skutečné identity lícem dolů na zelenou část desky tepelné kontroly. Následně všichni hráči umístí zbývající kartu kontroly (falešná identita) lícem dolů na červenou část desky tepelné kontroly. Žádnou z karet nesmí při jejich pokládání spatřit jiný hráč. V této fázi se rovněž nesmí za žádnou cenu podvádět, nicméně o sobě hráči samozřejmě mohou před ostatními vyklíkovat, že nakažení nejsou!

Zamíchejte karty na každé straně desky tepelné kontroly. Dejte si pozor, ať omylem nesmícháte oba balíčky dohromady. Poté se odhalí karty na zelené straně desky tepelné kontroly. Je důležité, aby tyto karty všichni viděli. Hráči budou od nyníška vědět, kolik jejich bývalých parťáků je infikováno, ale nebudou schopni je konkrétně identifikovat. Teď je ten správný okamžik na obviňování se jeden druhého!

Nakonec jsou karty kontroly vráceny všem hráčům tak, aby každý měl jednu pozitivní a jednu negativní kartu. Tak budou hráči připraveni pro případné další tepelné skenování.

Otevření všech bezpečnostních dveří

Za 1 AP může postava otevřít všechny zabezpečené dveře, které by jinak šli otevřít pouze pomocí vstupní karty z balíčku karet prohledávání. Dveře zůstávají otevřeny až do následující parazitní fáze, kdy jsou před pohybem parazitů znovu zavřeny. Kolektivní činnost týmu je základním předpokladem pro otevření dveří ve správný okamžik tak, aby postavy ostatních hráčů mohly skrz dveře volně procházet.

Odkrytí lokace

Postava zapne systém bezpečnostních kamer, čímž odhalí skryté pozice. Za 1 AP může aktivní hráč přidat novou kartu průzkumu vedle libovolné existující místnosti. Při umísťování se respektují pravidla popsaná dříve. Toto je výjimka z pravidla, že nové lokace mohou být umísťovány pouze do sousedství s místností, ve které se postava právě nachází. Tato akce může být vykonána pouze jednou za kolo celého týmu.

6. Léčení na ošetřovně

V takto označených místnostech si mohou hráči za 1 AP vyléčit až 2 zranění za tah. Pokud jsou na ošetřovně dvě postavy stejného hráče, může si v případě zájmu každá vyléčit jedno zranění. Pokud tak již nebylo učiněno dříve, po použití se místnost otočí červenou ikonou vzhůru. Od této chvíle vyvolá léčení na ošetřovně nového parazita. Uzdravená postava nemůže získat až do následujícího kola žádné AP navíc, které pobyt na ošetřovně mohl způsobit.

7. Užití předmětu

Užití některých předmětů stojí 1 AP, což je vyznačeno přímo na kartě předmětu (například tepelný sken nebo bojový nůž). Pamatujte na to, že pouze androidi jsou schopni využívat vylepšené střelné zbraně, protože jsou jedinými postavami ve hře schopnými obsluhovat střelné zbraně obecně.

Používané předměty jsou odkryté položeny před hráče na stůl a jsou za ně zaplaceny příslušné AP (pokud použití předmětu něco stojí). Jednorázové předměty jsou po prvním použití odstraněny. Opakované použitelné předměty zůstávají dále na stole, přičemž ale jejich další použití může vyžadovat zaplacení 1 AP.

Pamatujte, že samotná střelba ze zbraně (akce) stojí androidy 1 AP. Vylepšené zbraně nesou označení „1 AP“ jako připomínku této ceny. Jinak řečeno, těmito novými zbraněmi mohou androidi nahradit své původní zbraně, aniž by museli platit nějaké dodatečné AP za jejich užití, vyjma obvyklého 1 AP za akci Palba.





Tato ikona indikuje jednorázové použití předmětu, který musí být poté odstraněn. Také další karty, jejichž užití je rozprostřeno v průběhu času, jako například munice nebo neprůstřelná vesta, se vyřadí na odhazovací balíček až poté, co jsou vyčerpány. Pokud v průběhu hry dojde k vyřazení karet, vytvoří se nový balíček vytvořený z karet zamíchaného odhazovacího balíčku.

Pokud je na kartě znázorněna tato ikona, za použití předmětu se platí 1 AP. V tomto případě nahrazuje těžký kulomet androidovu původní zbraň. Palba z této zbraně je považována za akci a stojí 1 AP.

Jestliže se na kartě vyskytuje tato značka, hráč může nechat tento předmět ležet na stole před sebou a opakovaně ho používat. Používá-li tento předmět poprvé, vyloží kartu na stůl, kde pak zůstává.

DŮLEŽITÉ: Po celou dobu hry musí mít hráč minimálně 5 karet na ruce. Nemůže mít nikdy méně, což má za následek to, že pokud má na ruce právě 5 karet, nemůže vyložit kartu s předmětem volně na stůl. Aby mohl tento předmět použít, musí si nejprve do ruky dobrat z balíčku karet prohledávání alespoň jednu kartu.

Typy místností

Běží

Vstup do této místnosti umožní postavě volný pohyb zdarma v libovolném směru. Pohyb musí být povolený a musí končit v sousední již existující místnosti. Volný pohyb je možný pouze tehdy, nevyskytuje-li se v místnosti s touto značkou žádná postava jiného hráče.

Přítomnost druhé postavy aktivního hráče v takové místnosti není z hlediska volného pohybu omezující. Pokud se však postava rozhodne místností proběhnout, nemůže zde prohledávat (pádí jako o život a nad nicím se nepozastavuje).

Upozornění na cizopasníka

Vstoupí-li postava do této místnosti, je okamžitě upozorněna na blízkou přítomnost cizopasníka. Aktivní hráč musí hodit K4 a dle směrového kříže v místnosti s reaktorem umístit do sousední místnosti (brána ve vztahu k současné pozici jeho aktivní postavy) žeton parazita. Umístění je v pořádku i tehdy, nejsou-li spolu místnosti propojené dveřmi.

Nenachází-li se v určeném směru žádná místnost, parazit se objeví přímo v lokaci, kde stojí aktivní postava. Ostatní paraziti uvnitř základny se v tuto chvíli nepohybují a ani nebojují s postavami (obojí se děje pouze v parazitů fázi). Paraziti mohou být umístěni za bezpečností dveře. Tento typ místností je extrémně nebezpečný v případě, že místnost byla již prohledávána a postava se rozhodne ji prohledat znovu. V takovém případě budou nasazení dokonce 2 cizopasníci! Vždy je nejprve vyřešeno nasazení nových parazitů před prohledáváním místností a dalšími akcemi v místnosti.

Skladiště

Skladiště jsou od počátku vybaveny neobvyklým množstvím materiálu povalujícího se všude kolem. Při prvním prohledávání smí hráč vzít až 3 karty prohledávání namísto 1. Pokud dojde k upozornění na cizopasníka, cizopasník musí vstoupit okamžitě do hry. Jako obvykle nejsou tyto varující karty nahrazovány novými. Od chvíle, kdy dojde k otočení lokace na stranu s červenou ikonou, produkuje tato místnost při prohledávání pouze jednu kartu prohledávání, což je znázorněno příslušnou ikonou na kartě lokace.



Týmové prohledávání

Takto označené lokace mohou být prohledávány sólo postavou jako obvykle, ale také dvěma postavami různých hráčů společně, přičemž pouze aktivní hráč platí AP za akci. Podmínkou však je, aby obě postavy stály ve stejné místnosti. V případě, že se v místnosti nachází více než dvě postavy, aktivní hráč vybere, komu umožní volně prohledání. Postava aktivního hráče však musí pokaždé prohledávat také, nelze tedy zvolit současně postavy dvou jiných hráčů místo sebe. Bez ohledu na celkový počet hráčů v místnosti nelze nikdy vzít více než 2 karty prohledávání. Karty prohledávání jsou mezi hráče rozděleny skrytě. Pokud některý z hráčů vytáhl kartu upozorňující na cizopasníka, musí být tato karta okamžitě ukázána ostatním a vyhodnocena. Pokud hráč ve svém tahu napadl jiného hráče v této místnosti, pak nemůže týmové prohledávání učinit (viz kapitola Pořadí akcí).



Výměna karet mezi hráči

Pokaždé, když postava vstoupí na lokaci, kde již nějaké postavy jiných hráčů stojí (neplatí pro místnost s reaktorem), musí buď nějakou postavu jiného hráče napadnout, nebo s hráčem skrytě vyměnit 1 kartu prohledávání, pokud tak již během tahu v této místnosti neučinil. Pokud jsou v místnosti postavy více hráčů, aktivní hráč si vybere, s kým výměnu uskuteční. Při výměně vybere každý z hráčů ze své ruky 1 kartu a tu pak položí skrytě před druhého hráče tak, aby nikdo jiný kartu neviděl. Oba si pak vyměněné karty opatrně prohlédnou. Hráči se mohou pokusit nakazit svého protivníka darováním karty infekce, namísto karty s předmětem. Ale pozor, pokus o infikování může být překážen, jak je vysvětleno níže. I když se hráči povede úspěšně pokusu o nakažení vyhnout, drží kartu infekce nadále ve své ruce, třebaže je ve skutečnosti v pořádku. Pokud hráč není nakažený, nemůže během výměny karet pochopitelně předat jinému hráči kartu nákazy. Bez ohledu na aktuální pozici obou vašich postav, je v případě úspěšného nakažení jedné z nich, automaticky nakažena také druhá. To znamená, že je-li například nakažený modrý android, je okamžitě nakažený také modrý mariňák, třebaže jsou oba postaveni v úplně jiných částech základny. Od tohoto okamžiku může také modrý mariňák zahrávat karty infekce.



Schéma zobrazuje 2 možné scénáře. V prvním případě vyměňuje nakažený červený hráč kartu infekce. Jeho nic netušící kolega mu nezištně poskytne granát. Následkem této výměny je oběť infikována a od této chvíle bojuje za stranu vetřelců.

Ve druhém scénáři protihráč svému kolegovi nevěří. Zahraje kartu benzínu, která mu umožní vyhnout se pokusu o infikování. Zatímco právě přišel o cenný kanystř benzínu, přinejmenším se pro tuto chvíli zachránil a navíc získal cennou informaci o identitě nakaženého. Pamatuje, že během výměny jsou karty pro nezainteresované hráče skryté. Také si povšimnete, že předměty na jedno použití nemohou být nikdy před výměnou použity.

Při výměně karet mezi hráči nemohou účastníci výměny používat karty Infekce v jiné, než svojí hráčské barvě, ledaže by hráči již neměli žádnou kartu předmětu k výměně. V takovém vzácném případě platí výjimka, že hráči mohou namísto chybějících předmětů vyměňovat také karty Infekce jiných hráčů (jiné barvy). Tato karta však nemůže příjemce karty nakazit.

Hráči nemohou nikdy vyměňovat karty Infekce své vlastní barvy, pokud oni sami nejsou nakaženi. Pouze karty Infekce ve vlastní hráčské barvě mohou infikovat jiného hráče během výměny karet. Pro příjemce karty Infekce je důležité přesvědčit se, zda přijímaná karta Infekce odpovídá barvě hráče, který mu kartu podstrčil. Pokud barva karty Infekce odpovídá a příjemce nepodstrčil protihráči kartu s benzínem, je příjemce nakažený. Pokud se karta Infekce neshoduje s barvou hráče, který ji vyměnil, příjemce není nakažený bez ohledu na to, jakou kartu podstrčil protihráči on (samozřejmě za předpokladu, že zmíněný hráč již nebyl nakažený dříve!).

Zapamatujte si, že každá z vašich postav může během tahu skutečně pouze jednu výměnu karet s jiným hráčem na místnost. Pokud si budete přát vyměňovat karty v jedné místnosti dvakrát za tah, budete muset poslat do místnosti také vaši druhou postavu. Buďte opatrní, jak to budete provádět, aby si ostatní nezačali myslet, že jste nakažený!

Přežití a prozrazení

Hráči mohou své role hrát podle toho, jak se jim to hodí. Musí pozorně sledovat podezřelé chování ostatních, které by mohlo indikovat, že je sledovaný hráč nakažený. Nakažení hráči musí být důvtipní, získávat důvěru ostatních a pokoušet se je ve správný okamžik nakazit. Pamatuje si, že neúspěšný pokus o infikování obvykle povede k veřejnému obvinění „Je to hostitel!“ O nákazu se proto pokoušejte v průběhu hry pouze v kritických okamžicích.

Hráči mohou v průběhu hry libovolně obviňovat jeden druhého a to dokonce, i když tato obvinění jsou záměrně falešná, vyřknutá za účelem odvedení pozornosti od doopravdy infikované postavy. Infikovaný hráč ani hostitel však nikdy nesmějí odhalit svojí identitu, dokonce ani po trefném obvinění od druhého hráče.

Pamatuje si, že vždy existuje alespoň jeden aktivní hostitel. A může to být kdokoli! Dokonce to může být i člen jednotky, který ostatním pomáhá zabíjet parazity! Ve hře Panic Station se nehraje na žádný kodex cti. Můžete zaútočit na jiného kolegu, kterého podezíráte, že je infikovaný nebo na hráče, který si to stejně myslí o vás. Neexistuje žádný nástroj, který by zabránil hostiteli nakazit členy týmu dříve, než některý z nich objeví jeho identitu.

Stejně jako paraziti, také váš android může zaútočit na jiného člena týmu stojícího v dostřelu jeho zbraně. Jeden výstřel způsobí zásah a ztrátu 1 bodu zdraví napadeného člena týmu (a z toho vyplývající možné omezení příjmu AP). Ihned po napadení může bránící hráč zahrát kartu neprůstřelné vesty, čímž se dokáže vyhnout zranění od projektilu. Každá neprůstřelná vesta však chrání svého uživatele pouze proti jednému výstřelu. Stejná pravidla se použijí také pro napadení bojovým nožem. Jakmile přijdete o vaši zásobu neprůstřelných vest, budíž vám samo nebe milostivo.

Pořadí akcí

Pokud postava vstoupí do nové místnosti, musí vykonat svojí první akci v následujícím specifickém pořadí. Předtím než hráč může se svojí postavou prozkoumávat, prohledávat nebo využívat speciální akce místnosti, musí se rozhodnout, zda zaútočí na postavu jiného hráče, pokud je přítomna. Pokud se rozhodne zaútočit, žádná výměna karet mezi hráči se zatím neprovádí. Pokud útočit nechce, musí se uskutečnit výměna karet mezi hráči. Po této výměně však ještě může stejný hráč zaútočit se svojí druhou postavou (za cenu dodatečného AP). Poté již hráč může vykonávat také ostatní akce, jestli mu ještě zbyly nějaké AP.

Podmínky vítězství

Jen co všichni hráči provedou svoje akce, začíná parazitní fáze nové kolo hry. Hra končí tehdy, je-li splněna některá z následujících podmínek:

Vítězství lidí

Vítězství nelnfikovaných lidí může být dosaženo, stojí-li nenakažený člen vojenské jednotky uvnitř hnízda a následně zahraje 3 karty s benzínem (naplní si svůj plamenomet a zapálí kokon). Spálení hnízda, tj. zahrání všech 3 karet s benzínem a následný zážeh plamenometu, stojí 1 AP. Pro zapálení kokonu nemusí hráč dodržet pravidlo o 5 kartách na ruce. Této procedury se může zúčastnit pouze přeživší zdravá postava člověka (nikoli tedy android).

Vítězství parazitů

Na základě tepelného skenu základny je zjištěno, že jsou všichni členové týmu nakaženi. Toto má za následek vítězství hostitele a jeho infikovaných pomocníků, kteří jsou hostitelem drženi záměrně při životě, aby mohli dále rozšiřovat infekci mezi členy vojenského týmu. Poslední infikovaný hráč však není považován za vítěze! Z toho důvodu není rozumné, snažit se jako poslední hráč nechat si infikovat svoje postavy. Vzácnými případy, jež mohou nastat, jsou situace, kdy hostitel vyhraje, aniž by nakazil jedinou postavu, nebo případně když byla poslední infikovaná postava zabita dříve, než došlo k jejímu odhalení.

Podmínky vítězství parazitů:

- Ve hře zůstal pouze jeden člověk (na základě výsledků tepelného skenu) a je vyloučena možnost, že by mohl získat 3 kanystry benzínu (na jeho ruce, ani v balíčku karet prohledávání jich není dostatek). Takový výsledek vede k vítězství hostitele a jeho infikovaných kumpánů.

- Všichni vojaři byli eliminováni. Poněvadž pouze lidé mohou zapálit hnízdo, není již nikdo, kdo by mohl parazity zničit.

Důležité je poznamenat, že hra smrtí hostitele nekončí. Jednotka stále ještě musí najít a zneškodnit hnízdo parazitů. Ve všech případech vítězství závisí na tom, zda jsou udrženi zdraví lidé. Jejich smrt nebo nakažení znamená porážku pro tým.

Obecné poznámky

Hráči nesmějí nikdy ukazovat karty na své ruce, vyjma karet potřebných k tepelnému skenování. Mohou však o svých kartách hlasitě hovořit s ostatními (a nemusí říkat pravdu).

Hostitel a jeho kumpáni mohou zvítězit jednoduše tak, že vyvraždí všechny lidské postavy ve hře. Tento způsob může být efektivní v případě, že hostitel nechce s nikým sdílet pocitu vítězství. Nejlepší pro hostitele nebo nakaženého hráče může být snaha přesvědčit ostatní, že střílí po jiných postavách v obavě, že právě tyto cíle jsou hostitelé.

Jakmile jednou před sebe veřejně vyložíte kartu s předmětem, tato karta již nikdy nemůže být vzata nazpět. Pochopitelně je nutné ji po použití (vyčerpání) odstranit, je-li to vyžadováno.

Jestliže si vytáhnete při počátečním herním nastavování parazita, nemusíte si od něho přidělovat zranění až do první parazitní fáze.

Cizopasníci se pohybují a napadají pouze v jejich fázi. Parazit se sice mohou objevit během hraní prohledávacích akcí týmu, ale i tak útočí pouze v jejich fázi.

Pokud postava stojí na kartě se dvěma místnostmi a je nasazován nový parazit, je možné, že K4 určitě umístění cizopasníka do vedlejší místnosti na stejné kartě průzkumu. Toto je legální nasazení.

Strategické tipy

- Ze začátku hry je dobré častěji prohledávat. Brzké vytvoření dostatečné zásoby karet na ruce může být rozhodující při obraně před agresivním a silným protivníkem. Rozhodně nelze považovat za přepych, když vlastníte nějakou kartu s benzínem navíc, pro případnou obranu před infekcí. Rovněž je více než žádoucí mít dostatečný počet karet pro případ vyložení nějakého předmětu na stůl. Pamatujte, že 5 karet je pro hru absolutní minimum.
- Nezapomeňte na to, že se výměně karet mezi hráči můžete vyhnout za předpokladu, že při vstupu do místnosti ihned zaútočíte na postavu jiného hráče. Tato taktika může samozřejmě selhat, nicméně je to vhodný způsob, jak se vyhnout nebezpečí vyplývajících z možné infekce, když nevládníte žádný kanystr s benzínem.
- Nebojte se používat počítačový terminál k umístění hnízda do bezpečné oblasti, tak daleko od nakažených, jak jen je možné. Tato možnost skýtá pro lidi velké výhody.
- Nejlepší zbraní proti soupeři je zmatek. Pro lidi je nejlepší udělat na infikované dojem, jako kdyby sami byli infikováni. Hostitel zase musí věnovat dostatek času pro získání důvěry ostatních členů týmu. Měl by s nimi vyměňovat cenné předměty nebo jim pomáhat v nebezpečných situacích a udeřit ve vhodný okamžik, když opadne jejich ostražitost. Rovněž lhaní může být v této hře silným spojencem.
- Jako člověk musíte najít přinejmenším jednoho dalšího člověka, kterému můžete věřit. Můžete zvítězit jako jednotlivec, ale dva spolupracující lidé mají větší šanci uspět před šířícím se zlem. Nevyužívejte osobní tepelný sken pouze jako prostředek k nalezení nakažených postav, nýbrž i jako dobrou příležitost pro určení spojence, kterému budete moci důvěřovat a společně s ním se pokusit o splnění mise.
- Pečlivě zvažujte orientaci každé z umísťovaných místností a jejich celkovou pozici ve vztahu k okolnímu prostředí. Otočení místnosti o 180 stupňů může způsobit velké rozdíly. Lidé potřebují vytvořit optimální cestu s minimem problematických míst, vedoucí napříč stancí. Infikovaní se mohou zaměřit na přesný opak – vytvořit pro lidi náročnou trasu s množstvím rizik a s mnoha překážkami podél.
- Pamatujte, že nasazování parazitů pro vás mohou být prospěšní. Vědomým nasazováním cizopasníků lze vytvořit nebezpečná hejna, která vás budou chránit před protivníkovým přiblížením.
- Hrajete-li za člověka, ujistěte se, jak jste svoje postavy rozmístili po herní ploše. Chytrý hostitel umístí své dvě postavy blízko sebe, aby v jednom tahu mohl na jiného hráče provádět dvojitý pokus o infikování, čímž značně oslabí jeho schopnost se bránit.
- Jako hostitel berte v úvahu, že lze záměrně vytvářet situace, při kterých donutíte jiné hráče, aby si s vámi vyměňovali karty. Tuto možnost skýtá především pečlivé plánování a umísťování nových místností do úzkých průchodů, které lidi zavedou do místností, v níž bude umístěna vaše postava.
- Pokaždé mějte na paměti, v jaké místnosti ukončíte svůj pohyb. Může to významně ovlivnit šance na napadení parazity. Místnost se 3-4 vstupy a s parazitem je bezpečnější (existuje velká šance, že cizopasník během parazitní fáze místnost opustí), než místnost bez cizopasnika uvnitř, avšak obklopená jinými, kteří se mohou během své fáze potenciálně připlazit.

Změna obtížnosti

Hra Panic Statlon je poměrně náročná při hře začínajících hráčů za lidi. Pro zvýhodnění lidi před nakaženými se na začátku hry může rozdat každému z hráčů o jednu kartu infekce méně.

Hráči, kteří jsou úplnými nováčky, mohou získat zkušenosti při hraní za hostitele dle následujícího pravidla:

Jestliže již hostitel nemá žádné karty infekce z důvodu tří neúspěšných pokusů o infikování, může použít svojí hostitelskou kartu. Původní hostitel zůstal nadále infikovaný, zatímco nový vlastník karty hostitele je nyní považován za nového hostitele.

Pokud chtějí hráči za lidi ztížit hru, mohou zavést pravidlo o 4 kartách benzínu potřebných ke spalení hnízda a úspěšném dokončení mise.

Varianata Vyvolený & Služebník

V této variantě vyhraje hostitel hry, pokud dosáhne jakékoli z podmínek popsaných výše v pravidlech, ale jeho kumpáni s ním nevyhrávají automaticky, nýbrž musí prokázat loajalitu vůči svému vyvolenému. Aby nakažený hráč mohl sdílet vítězství s hostitelem, musí splnit jednu z těchto podmínek:

Nakažený a nenakažený člen týmu

Tato podmínka je kontrolována po dohrání, kdy hráči mohou jak ústně tak pomocí karet infekce jiných hráčů v jejich ruce stanovit, zda byla podmínka splněna.

Eliminace zbývajících přeživších postav hráče

Splnění této podmínky je opět prokazováno až po dohrání pomocí jednoduchého postupu. Jakmile nakažený zajistí eliminaci poslední postavy některého hráče, hráč, jemuž postava patřila, podá útočnickovi kartu kontroly, jež zobrazuje skutečnou identitu poraženého končícího hráče. Nikdo tuto skutečnou identitu nesmí prozatím spatřit. Karta je u útočníka tajně držena až do konce hry, kdy je odkryta a na jejím základě je provedena kontrola, zda se útočnickovi povedlo zničit neinfikovaného hráče. Nakažený hráč může přirozeně zneškodnit libovolný počet zbývajících postav ve hře. Ale pouze v případě, že vlastní minimálně jednu negativní kartu kontroly, ho lze považovat za dalšího vítěze hry, spolu s hostitelem.

Dosáhnout této podmínky je často obtížnější, protože v některých případech bude nucen infikovaný hráč zabít obě postavy určitého hráče.



Vstupní karta

S pomocí tohoto předmětu může hráč, který kartu vlastní, pohybovat svými postavami skrze všechny bezpečnostní vstupy ve hře. Hráč se vstupní kartou ale nemůže otevřít dveře jinému hráči.



Tepelný skener

Hráč může skener využít ke kontrole identity jiné postavy stojící ve stejné místnosti jako postava aktivního hráče. Zahráním této karty je skenovaný hráč donucen ukázat všechny karty na své ruce aktivnímu hráči. To může vést k odhalení, že kontrolovaný hráč je nakažený nebo dokonce hostitel. Pro příklad, hráč se 2 nebo méně kartami infekce je patrně infikovaný. Hráč s kartami infekcí jiných hráčů přirozeně odhalí identitu dalších nakažených, kteří již zaútočili.



Granát

Postava může hodit granát do sousední místnosti. Tento granát následně způsobí 1 zranění všem cizopasníkům a postavám zde přítomným. Granát nemůže být hozen do stejné místnosti s aktivní postavou. Poznamenejme ještě, že použití granátu pomůže aktivnímu hráči vyhnout se výměně karet s jiným hráčem, pokud tedy v rámci stejného tahu vstoupí do místnosti, kam předtím granát hodil.



Kanystr s benzínem

Tento předmět má pro hru zásadní význam. Může posloužit k odražení pokusu o nakažení provedeného hostitelem nebo jiným infikovaným hráčem v rámci výměny karet mezi hráči. Také může posloužit ke zničení hnízda parazitů, čímž by lidé vyhráli hru. Pamatujte, že pouze mariňáci mohou svými plamenomety hnízdo spálit.



Lókárnička

Postava může předmět použít k ošetření sebe nebo jiného člena vojenského týmu stojícího ve stejné místnosti. Ošetřená postava si může obnovit až 2 zdraví. Předmět může být rovněž použit pro vyléčení 1 zdravé postavy aktivního hráče a 1 zdravé postavy jiného hráče nebo po 1 zdravé u dvou postav jiných hráčů.



Zaměřovač

Předmět může využít pouze android. Normálně může android střelit po jiných postavách nacházejících se ve stejné místnosti s androidem. Zaměřovač upraví běžnou nebo těžkou zbraň pro použití k útoku až na vzdálenost jedné místnosti. Sniper využít zaměřovač nemůže.



Bojový nůž

Tato zbraň může být použita pro napadení parazitů nebo jiných členů týmu jak androidem, tak i mariňákem. Hodí se K4 – při výsledku 3+ utrpí napadený 1 zranění. Oběť může také útok odrazit zahráním karty neprůstřelné vesty.



Těžký kulomet

Tuto automatickou zbraň může použít pouze android a nahradit jí svojí běžnou zbraň. Za běžnou cenu palby 1 AP zbraň dvakrát vystřelí (způsobí dvě zranění). Tyto střely mohou být rozděleny mezi různé cíle. Při kombinaci se zaměřovačem lze střilet až na vzdálenost jedné místnosti (tj. do sousední místnosti). Poznamenejme, že tímto způsobem je za cenu 1 AP možné okamžitě zabít silného cizopasníka.



Neprůstřelná vesta

Tento předmět nositele ochrání před 1 zraněním způsobeným střelnou zbraní, bojovým nožem nebo parazitem. Po jednom použití je neprůstřelná vesta přesunuta na odhazovací balíček. Tuto kartu lze zahrát i v případě, že hráč není aktivní (mimo jeho tahu), jako reakce na útok. V případě, že obě postavy napadeného hráče jsou ve stejné místnosti, předmět ochrání oba současně.



Munice

Náboje jsou používány androidem k znovunabytí jeho střelné zbraně. Bez munice je jakákoli střelná zbraň nepoužitelná. Kartu munice si hráč vyloží na stůl před sebe. S každým výstřelem z odpovídající zbraně se karta munice pootočí proti směru hodinových ručiček, aby byl neustále sledován aktuální počet nábojů. Po vybití munice je tato karta odhozena na odhazovací balíček.



Energetický nápoj

Předmět, který dočasně navyšuje energii postavy a povoluje mu utratit v jednom tahu až 2 AP navíc. Vícenásobné užití nápojů je v jednom tahu povoleno.



Upozornění na cizopasníka

Tato karta musí být okamžitě vyřešena, hned jak je tažena. Aktivní hráč hodí K4 a umístí parazita do stanovené lokace, v souladu s pravidly na str. 9. Poté odstraní tuto kartu.

Credits

Game design and graphics: David Ausloos
Rules editing: Kevin Nesbitt & Christine Blancheria
Editorial: Bart Nijssen
Project manager: Jonny de Vries
Pro Zatrolené hry přeložil: salwer



www.whitegoblingames.com
© 2011 White Goblin Games