

# Zombie Country

Martin 'Gaimi' Darai

2013-09-01

Kooperační hra, založená na scénářích. Najděte si svojí cestu zombie apocalypsou.

## 1 Příprava hrací plochy

Celý stůl mějme rozdělený do zón, abychom se lépe vyznali v tom, co kde má být. Tohle nám nahradí komplikovanou herní desku.

- Zóna města \*) Je dlouhá a aspoň 4 karty vysoká zóna přímo uprostřed stolu. Z leva do prava se v ní budou postupně vykládat karty města. Malé, jednoduché město tomu stačí mít jednu ulici s cca 20 kartami. Pro pokročilé hry však tahle zóna může být i celkem velká.
- Zóna karet \*) Je 2 karty vysoká zóna hned nad zónou města. (Je to horní okraj hrací plochy) Bude v ní cca 5 balíčků karet + odkládací prostor na karty už otočené.
- Zóna žetonů \*) By měla být v horní části hrací plochy vedle zóny karet.
- Zóna nepřátel je malá oblast uprostřed spodního okraje herní plochy kde budou 3 vyložené karty nepřátel.
- Zóna pro hráče by měla zabírat celý zbytek spodního okraje a popřípadě levý a pravý okraj herní plochy.

Na začátku hry se připraví balíčky herních karet, připraví se vstup do města, balíček předmětů, nepřátelé a každý hráč si připraví svou postavu.

- Balíček Událostí 1) Zamíchej události Z a umísti je do zóny karet. Pak zamíchej události Y a dej je na ně a pak zamíchej události X a dej je navrch.
- Balíček Událostí 2) Lízni z balíčku událostí prvních (3 \* počet hráčů) karet, zamíchej je a vytvoř z nich Balíček Aktivních Událostí. Ten také umísti do zóny karet.
- Balíček událostí 3) Zamíchej balíček speciálních událostí a umísti ho do zóny karet.
- Karty města 1) Zamíchej balíček budov a umísti ho do zóny karet. Zamíchej a umísti hned vedle balíček přístavků.
- Karty města 2) Z balíčku budov lízni 2 karty budov. To jsou vaše, na začátku hry známé, vstupy do města. Umísti je co nejdříve nalevo do zóny města.
- Balíček předmětů \*) Zamíchej balíček předmětů a umísti ho do zóny karet.

- Definice nepřátel 1) Umístí označovače nepřítele X (bílý), Y (žlutý) a Z (červený) do zóny nepřátel a na X dej kartu Líná Zombice, na Y kartu Zombice a na Z kartu Raubíře.
- Definice nepřátel 2) Umístí do zóny žetonů žetony potřebné ke hře.
- Příprava postavy 1) Každý hráč si vezme kartu postavy a umístí si jí do své části zóny pro hráče. Lízne si tolik karet akcí kolik je na kartě postavy napsáno, přidá k nim speciální karty akcí dle své postavy a celý tenhle balíček akcí položí nad svou kartu postavy.
- Příprava postavy 2) Hráč potřebuje na postavě označit zdraví, staminu a hlasitost. Hlasitost a stamina se označují kostkami. Každý hráč si tedy vezme kostku hlasitosti (k6) a kostku staminy (k10). Kostku hlasitosti pro teď dá mimo svou kartu postavy a tím naznačí že teď žádnou hlasitost nemá. Na kostce staminy nastaví svůj současný maximální stav a dá jí na kartu postavy. Zdraví se bude označovat žetony zranění (červené), takže do začátku nebude mít postava žádné.
- Příprava postavy 3) Každý hráč umístí na svou kartu postavy žeton ticha v barvě své postavy. A ve stejné barvě umístí figurku své postavy na levo na začátek města.
- Příprava postavy 4) Každý hráč dostane kartu kola, aby věděl, co ho každé kolo čeká. Tu si umístí kam potřebuje. Lze mít také pouze jednu pro celý tým, umístěnou vedle Zóny nepřátel.
- Příprava postavy 5) Každý hráč si vyloží skrytě jednu kartu akce nastavenou na pohyb do města jako svou první akci.

## 2 Vlastnosti postavy

Každá postava má pár parametrů které určují v čem je o něco lepší než ostatní a v čem je horší

- Zdraví \*) Říká kolik postava vydrží zásahů, než umře.
- Počet akcí \*) Říká kolik má postava k dispozici karet univerzálních akcí, jak moc je verza-tilní.
- Speciální akce \*) Říká jaké další karty do svého balíčku akcí postava má k dispozici.
- Síla \*) Říká jak dobrá je postava v boji beze zbraně.
- Rychlost \*) Říká jak rychlý je útok beze zbraně postavy.
- Stamina \*) Říká jak často je postava schopná se přepínat a dělat hrdinské kousky bez odpočinku.

## 3 Limit Nepřátel

Noví nepřátelé se na políčko města můžou dostat dvěma způsoby.

- Můžou přijít z jiné karty (Migration)
- Můžou se objevit z popudu události (Objevení)

V případě Objevení platí Limit počtu nepřátel na kartě. Na kartě se už noví nepřátelé neobjevují pokud jich tam je alespoň 2x tolik, kolik je hráčů ve hře. V takovém případě se pouze nahrazují případní už přítomní slabší nepřátelé novými, pokud jsou ti silnější.

## 4 Princip utajení

Tahle hra se snaží propagovat schopnost hráčů odhadnout co plánují ostatní. Pokud hráč dokáže udržet svou zvědavost na uzdě a neprobírat během herního kola strategii se svými kolegy, je takzvaně tichý. To znamená že může poslouchat co říkají a může s nimi i mluvit tak dlouho dokud se zdrží komentářů o plánech nebo tom co má na ruce či co ví. Dokud je hráč tichý, dává to najevo tím, že má na kartě své postavy žeton ticha. Jakmile se prořekne, ať už úmyslně či omylem, žeton odstraní a po zbytek kola si už může říkat co chce, tichý už není. Každý hráč má jednu kostku říkající jaká je jeho současná hlasitost. Každé kolo kdy je hráč tichý, jeho hlasitost se snižuje každé kolo o jedna. Je vícero věcí které naopak hlasitost zvyšují:

- Pokud má používaná zbraň nějakou hlasitost, pak zvyšuje hlasitost každé kolo kdy střílí.
- Každý zásah od nepřítele zvedá hlasitost o 1.
- Pokud na kartě kde je hráč bojuje toto kolo (dává akci útok, nebo provádí protiútok) víc jak polovina všech hráčů zvyšuje se všem na políčku hlasitost o 1.

A k čemu hlasitost slouží? Některé dovednosti jsou podmíněné tím že je hráč tichý. Navíc pokud je hráč hlasitý, pak provokuje nepřátele v okolí, viz 2. fáze kola - Migrace nepřátel.

## 5 Karty města

Město se skládá z karet budov a karet přístavků. Každá budova se čte odleva do prava. Nejvíc nalevo je karta budovy, která mimo jiné říká kolik přístavků má budova mít. Karta budovy je také jediná karta na které se dá jít do/z budovy a pro účely určování kde hráči jsou, pokud jsou v budově, jsou na této kartě. Pokud hráč jde kolem budovy, musí samozřejmě jít zvlášť přes každou kartu přístavku co u budovy je. A pokud chce do budovy vejít, musí nejprve dojít ke kartě budovy, přístavkem do budovy vstoupit nejde.

## 6 Věci a majetek

Každá postava vlastní, tahá sebou a nebo někde shraňuje různé haraburdí o kterém si myslí že je užitečné. Z hlediska znalostí jsou předměty které:

- Má postava u sebe - jsou skryté, podléhají omezení nosnosti a postava se může kdykoliv podívat co mezi nimi je.
- Jsou známé - leží někde ve městě ale už je někdy někdo našel. Takové předměty může kterýkoliv postava prohrabat, pokud na tom samém místě dá příslušnou akci Inventáře.
- Jsou neznámé - leží někde ve městě a ještě je nikdo neodhalil. Takových může být kdekoliv na plánu libovolné množství. Než si je někdo bude moci prohlédnout, musí je nejdřív někdo najít příslušnou akci Inventáře.
- Jsou obecně známé - Některé předměty, hlavně stavby a vozidla, jsou tak velké, že je nemá smysl schovávat. Jsou tedy obecně známé a už od oběvení na mapě jsou všem známé a dá se s nimi operovat.
- Jsou mimo město - Některé předměty postava vlastní ale netahá je sebou do města. Ty si hráč shraňuje u sebe u/pod kartou postavy a snaží se aby mu nezasahovali do hry.

## 7 Nosnost postav

Každá postava má nějak omezenou nosnost (cca 6) jak uvádí karta postavy. Každý předmět má napsáno, kolik váží. Pokud v součtu všechny předměty, které má postava u sebe nepřekračují nosnost postavy, je postava v pořádku. Pokud předměty nosnost postavy překračují (nejde o víc jak o 1) je postava přetížena. To má pár důsledků.

- Taková postava už nemůže sbírat žádné další předměty.
- Taková postava ztratí jednu staminu na začátku každé fáze hraní akcí.

## 8 Prohledávání města

Různé lokace ve městě jdou prohledávat. V základu jsou prohledávat všechny budovy, kromě Parků. To znamená že postava musí být v budově, nebo na políčku se vstupem do budovy (a budova nesmí mít zablokované dveře) a musí dát akci Inventář a hrát jí jako Inventář - Prohledávání. Pak se při provádění akce přesune do budovy a něco najde. Každá taková budova jde prohledávat pořád dokola, dokud na ní není položený žeton Prázdná. Dokonce, pokud se má toto kolo už na budovu položit žeton Prázdná, pořád jde v budově ještě naposled něco najít každou akci prohledávání kterou postavy mají naplánovanou. Jedno hledání se dělá hodem kostkou. K hodu se přičte bonus (odečte postih) na prohledávání, který je napsaný na budově nebo na předmětech či dovednostech které postava má (baterka). Výsledek se porovná s kartou prohledávání. Číslo na kartě znamená kolik karet věcí se má táhnout a kolik si jich z toho má postava nechat (zbytek zahodit). Tedy 4/1 znamená že táhne 4 karty a jednu z nich si nechá.

### 8.1 Kdy je budova Prázdná

Vykřičníky na kartě prohledávání naznačují kdy se má budova prohlásit za Prázdnou.

- Pokud je celkový výsledek hodu + bonusy menší než 3.
- Pokud je samotný hod 1.

### 8.2 Když je v budově předmět

V některých budovách je napsáno, že tam je určitě nějaký předmět. V takovém případě po prvním prohledávání najdete v balíčku předmětů první takový který odpovídá popisku a přidejte ho k nalezeným věcem. Pokud tedy hráč najde 4/1 a má navíc najít Materiál, táhne si 4 karty předmětů, z toho si 1 nechá a ještě si najde a nechá první další předmět - materiál, který v balíčku předmětů najde.

### 8.3 Balíček předmětů

Zjevně se spousta předmětů dostane do odhazovacího balíčku, aniž by je kdykoliv kdokoliv našel. Ty se všechny vrátí do hry, když se balíček předmětů dolíže, zamíchá a obnoví.

### 8.4 Klasifikace předmětů

Pro různé účely, například pro specifikaci, který předmět se má speciálně navíc najít v budově jsou předměty rozděleny do 2x4 kategorií. Malá (j) a velká (JJ) jídla, malé (v) a velké (VV) vybavení, malé (z) a velké (ZZ) zbraně a malý (m) a velký (MM) materiál. Všechny předměty tvoří jednu hromádku a pokud se táhne předmět náhodně tak je náhoda a jedno co se vytáhne.

## 9 Jedno kolo hry

Každé kolo se skládá z několika atomických kroků z nichž většinu hrají hráči dohromady. Jediný krok který hráči musí vyhodnotit postupně je hraní akcí, aby bylo jasné jak moc si navzájem překáží či ne.

- Úprava hlasitosti \*) Každý hráč si sníží hlasitost o 1 nebo vrátí žeton ticha zpět na kartu hráče.
- Migrace nepřátel \*) Nepřátelé kteří jsou dál než 3 karty města od hráče se odstraní z plánu. Všichni ostatní si zkontrolují, zda hráči nemají dostatečnou hlasitost. Pokud ano, posunou se o 1 kartu směrem k hráči.
- Událost \*) Postupně každý hráč táhne kartu události a udělá co je na ní napsáno.
- Plánování \*) Hráči otočí svou kartu naplánované akce a na její místo, tajně a bez řečí připraví novou.
- Provedení akce \*) Postupně každý hráč provede akci, kterou měl naplánovanou z minulého kola.
- Protiútok \*) Pokud jsou u hráčů nějakí živí nepřátelé, každý provede útok na hráče. Hráči si bez větší domluvy rozebírají kdo se postará o koho.

### 9.1 Úprava hlasitosti

Pokud má hráč žeton ticha mimo svou kartu postavy, znamená to, že minulé kolo byl hlasitý a tudíž si nemůže snížit hlasitost. Pokud hlasitý nebyl, vždy si sníží hlasitost o 1, pouze vrátit tento žeton zpátky na kartu. Pokud ale už žeton na kartě má, znamená to že byl potichu a může si snížit hlasitost o 1. Více bylo popsáno v Principu utajení.

### 9.2 Migrace nepřátel

Má dvě fáze.

- Odchod nepřátel, co jsou příliš pozadu a vzdali to.
- Posunutí nepřátel, co jsou dost blízko a jste na ně moc hlasití.

Všechny karty budov, které jsou od vás daleko o víc jak o 3 vyprázdněte. Ve smyslu, odstráňte všechny nepřátele na ulici před těmito kartami. Všichni ostatní nepřátelé vás mohou slyšet, pokud:

- Jste max 3 karty od nich.
- Vaše hlasitost je alespoň taková jako jejich práh vnímání.

Pokud obě podmínky splňujete, posunou se nepřátelé o jednu kartu směrem k vám. Takto se mohou nepřátelé i nakupit a může jich být na jednom políčku i mnohonásobně víc než je Limit Nepřátel. Pokud je nějaký nepřítel táhnutý více směry, je nerozodný a zůstane stát.

### 9.3 Událost

Z balíčku Aktivních Událostí táhne každý hráč jednu kartu. Pokud tam karty dojdou, zamíchá se balíček a jede se znovu. Na kartě události mohou být různé věci, co se mají stát, často jich je tam i vícero najednou.

- Táhni kartu události \*) V takovém případě kromě tažení karty přidej do odhazovacího balíčku i jednu novou kartu z balíčku událostí.
- Zamíchej balíček \*) Vezmi všechny karty Aktivního balíčku, včetně těch už tažených, zamíchej je a obnov tak balíček.
- Přidej kartu předmětu \*) Na popsaném políčku, před budovou před/u/za hráčem se na ulici objevila nová karta předmětu. Pro začátek skrytá, otočená lícem dolů.
- Objevení X/Y/Z nepřítele \*) Na popsaném políčku, před budovou před/u/za hráčem se objevila skupina X/Y/Z nepřátel. Počet určuje Intenzita Nepřátel na kartě budovy. Dodrž pravidlo o Limitu Nepřátel.
- Speciální událost \*) Kromě této karty táhni i kartu události z balíčku speciálních událostí. Udělej co je na ní napsáno a poté jí odhod' do odhazovacího balíčku speciálních událostí.
- Útok nepřátel do domu \*) Tato událost na jedno kolo ovlivňuje chování nepřátel na políčku kde v momentu otočení kartý stojí hráč. Nepřátelé i hráči jednají, jako by mimo a v budově bylo jedno místo. Hráči mohou prohledávat i útočit venku i vevnitř a v protiútoky nepřátel budou útočit na hráče všechny obludy nezávisle kde na začátku byly. Po útoku nepřátel si každý hráč vybere kde chce nakonci zůstat, jestli venku nebo vevnitř. Nepřátelé zůstanou, kde byli na začátku.

### 9.4 Plánování akce

V tenhle moment každý hráč otočí co naplánoval minulé kolo, že bude dělat tak, aby to každý viděl a začne plánovat, co udělá příští kolo. Snaží se přitom dodržet Princip utajení. Na konci bude mít každý hráč kromě odkrytých karet kací na toto kolo nově připravené zatím skryté akce na kolo příští. Hráč nemusí naplánovat žádnou akci, pokud nechce. Může jich také naplánovat víc než jednu. Za každou akci 1 ale musí už při plánování zaplatit jednu staminu. Možnosti mají následující omezení.

- Unikátnost \*) Každá akce (Útok/Hledání/Krok vpřed) může být každé kolo naplánovaná jen jedna. Nelze tedy v základu udělat v jednom kole dva kroky vpřed.
- Dispozice \*) Hráč může zahrát jen tolik akcí, kolik má karet akce na ruce. Když má celkem 3 karty akce a dvě už má naplánované na minulé kolo, zbývá mu jen jedna a to je jeho limit.
- Speciály \*) Speciální akce dělají často totéž jako normální akce, ale jinak se jmenují, mohou být tedy zahrány spolu s těmi normálními. Za speciální i normální akce 1 se platí staminou dohromady. Tedy za 2 normální akce a jednu speciální se zaplatí 2 staminou.
- Cena \*) Pokud staminy není dost, nejde další akci ani naplánovat, ani provést.

### 9.4.1 Základní akce k dispozici

Hráč má v základu k dispozici karty univerzálních akcí. Ty je potřeba na stůl dávat tak, aby bylo jasné, která hrana karty je ta platná = ta vybraná. Dobrý zvyk je například považovat za vybranou vždy tu horní hranu karty (tu nejdál od hráče) a při otáčení karty dbát na to že karty otáčíme do boku aby se hrana co je nahoře nezměnila. Následující základní akce jsou k dispozici

- Pohyb vpřed \*) Figurka hráče udělá jeden krok z políčka kde je na políčko následující. Pokud je v budově může zdarma z budovy vyjít ven před kartu budovy a popojít o tu kýženou kartu vpřed. Pokud je hráč či budova na křižovatce, jde takto jít i do odbočující ulice. Je-li hráč u průchodu jde projít průchodem do sousední ulice.
- Pohyb vzad \*) Funguje jako pohyb vpřed s tím rozdílem, že se hráč pohybuje směrem ven z města. Nejde jít do odbočující ulice, ale do sousední ano. A jde se takto z odbočující ulice vrátit, jsme-li v ní na první kartě.
- Útok - Na Blízko 1) Hráč vezme jednu ze svých nabitých zbraní na blízko (nebo pěst) a zaútočí na libovolného nepřítele, dle pravidel boj. Jde takto útočit pouze na nepřátele na stejném políčku a pokud hráč pak nemá jinou akci, která ho přemístí tak po útoku zůstane na místě kde na obludu zaútočil. Nejde tedy například takto útočit na zombíka před budovou a zase se stáhnout zpátky do budovy. Pokud ale hráč přidá druhou akci, třeba akci inventář, tak to už se stáhnout zpět do budovy může a inventář prohrabávat tam.
- Útok - Na Dálku 2) Hráč vezme jednu ze svých nabitých zbraní na dálku a zaútočí na libovolného nepřítele na svém nebo sousedním políčku, vše podle pravidel pro boj. Pokud byl před útokem na kartě budovy a ne přístavku, může si po útoku vybrat zda chce být uvnitř nebo venku.
- Inventář 0) Akce Inventáře je univerzální a hráč si sám vybírá při provádění akce, co tím vlastně myslí a co chce udělat. Obecně platí že pokud je na kartě kde je vchod do budovy, může se pro provedení akce přesunout do/z budovy, ale po provedení akce už zůstane, kde je.
- Inventář - Koordinace 1) Při koordinaci postava může bez postihu volně mluvit s ostatními postavami. Všichni, kteří jsou toto kolo na stejném místě si můžou žeton ticha vrátit zpátky na kartu postavy. Při koordinaci si postava odpočine. Doplní si staminu na maximum. Při koordinaci si postava může volně vyměňovat předměty s ostatními postavami na místě a také věci odkládat a sbírat ze země. Vyjímkou jsou předměty na zemi, které ještě nejsou otočené, s těmi manipulovat nemůže. Také může udělat jednu malou výrobu.
- Inventář - Velká výroba 2) Pokud dělá postava velkou výrobu, věnuje se naplno tomuhle úkolu a nemá žádné z výhod odpočinku. Další možnost je udělat až 3 malé výroby místo jedné velké.
- Inventář - Prohledávání 3) Pokud postava prohledává, odkryje všechny zatím neodkryté předměty na místě. Také, pokud je v budově, bude se řídit podle pravidla o prohledávání. Taková postava stále může zvedat a pokládat věci, ale nemůže je předávat ostatním postavám, ani nemá žádnou jinou výhodu akce Inventář - Koordinace.

## 9.5 Hraní akcí

Každý hráč nyní odehraje všechny své naplánované akce.

### 9.5.1 Pořadí

Ve hře je žeton začínajícího hráče, který se posune o jednoho hráče na začátku každého kola. Pro účely koordinace je lepší akce postav odehrát postupně od začínajícího hráče vždy každý hráč jednu akci. Není důležité v jakém pořadí byly akce naplánované, odehraje si je každý hráč v jakém pořadí chce.

### 9.5.2 Změna plánů

Pokud nějakou akci nechce odehrát, může v tuhle chvíli zaplatit 2 body staminy a naplánovanou akci zrušit. Jinak je odehrání akce povinné. Pokud hráč zjistí že hrozně moc chce zahrát nějakou akci, ale nemá jí naplánovanou, také může ale bude ho to stát dodatečné 3 body staminy.

## 9.6 Protiútok nepřítele

Pokud jsou v tenhle moment nějakí hráči v dosahu/dostřelu nepřátel, provedou tito nepřátelé protiútok. Na každé kartě nepřítele je napsáno, kolik útoků každý má a jaké je jeho útočné a obranné číslo, stejně jako pro hráče. Nepřátelé postupně útočí od začínajícího hráče poctivě každému po jednom útoku dokud mají z čeho brát. Víc k tomu v kapitole Pravidla boje.

### 9.6.1 Obraha postav

Nezapomeňte, že postavy nejsou bezbranné a pokud mají rychlost útoku stejnou nebo rychlejší než útočící nepřítel, můžou do něj v zoufalství ještě jednou praštit, říznout nebo střelit. Pokud má tedy nepřítel (Vlk) rychlost + musí hráč mít rychlost také + nebo ++.

### 9.6.2 Zvětšený dosah nepřítele

Některí nepřátelé mají napsáno že útočí na dálku. V takovém případě se do boje zapojí i když jsou na jiném políčku než postavy.

### 9.6.3 Útok v domě

Pokud jsou postavy v domě a ještě neporazili všechny nepřátele, zabývající nepřátele na ně také zaútočí. V domě se v základu vždy bojuje s nepřáteli X.

### 9.6.4 Útok do domu

Ve speciálním případě (událost) mohou nepřátelé před domem zaútočit i do domu. V takovém případě se chovej, jako by pro protiútok nepřátel bylo před domem a v domě jen jedna lokace.

## 10 Pravidla boje

Pokud nepřítel útočí na hráče jsou pravidla jiná než když hráč útočí na nepřítele. V první řadě je potřeba tyto dvě situace rozlišit.

### 10.1 Když postava útočí

Postava útočí buď cíleně, nebo obranně. Cíleně útočí pokaždé když hráč zahraje nějakou kartu útoku. Nezávisí na tom, jestli má postava na koho, nebo čím útočit. Obranně postava útočí (tenkrát pouze pokud hráč chce) je když na jeho polohu útočí nějaký nepřítel. To je ale podmíněno.



- Postava může v základu obranně zaútočit jen jednou za kolo.
- Postava musí použít zbraň, která je alespoň tak rychlá jako nepřítel.
- Nepřítel musí útočit z/na políčko, kde postava stojí.

#### 10.1.1 Jediná zbraň

Každé kolo si postava rozhodne, kterou zbraní bude bojovat. Tou a žádnou jinou. Pokud postavě ve zbraní dojde v půlce kola munice, dokončí útoky beze zbraně (pěstí).

#### 10.1.2 Munice

Munice je nezbytnou podmínkou fungování zbraně. I zbraně na blízko mají někdy municí (Motořová pila). Zbraně bez munice to na sobě mají jasně napsáno (Hůl). Některé zbraně mají municí, ale ta je zadarmo (Prak). Zbraně s municí má postava vyložené veřejně a má na nich žetony naznačeno kolik má zrovna munice. Maximum je na každé zbraní napsané.

#### 10.1.3 Hlasitost

Když postava útočí, zvyšuje se jí hlasitost. A to podle použité zbraně a také podle intenzity boje. Hlasitost zbraně říká o kolik se zvedne hlasitost postavy pokud toto kolo zbraň použije. Nezávisle na tom kolikrát jí použije, pokud alespoň jednou, ihned se jí zvedne hlasitost o danou hodnotu. Navíc platí pravidlo o Intenzitě boje. Pokud víc jak polovina postav co jsou ve hře je na stejném políčku (ať už venku nebo vevnitř) a útočí, všichni si zvednou hlasitost o další 1.

#### 10.1.4 Kdy zraňuje

V základu má každá zbraň nějakou přesnost. (To záporné číslo před rychlostí zbraně -4 ++ znamená přesnost 4) Každá postava může mít dovednosti, které pak přesnost s jednotlivými zbraněmi ještě zlepšuje. Pokud hráč bojuje beze zbraně použije přesnost jakou má na své kartě postavy (opět to záporné číslo). Každý nepřítel pak má nějakou obranu (kladné číslo vedle štítu). Výsledek boje se určí tak, že se sečte útočné číslo útočícího (hráče) a obranné číslo nepřítele a přičte se hod 1k6 kostkou.

- Pokud je výsledek méně jak nula, postava minula.
- Pokud je alespoň nula, postava trefila a zranila nepřítele za 1.
- Pokud je 3 a víc, postava zranila ne za 1 ale za 2.

#### 10.1.5 Zdraví nepřítele

Každý nepřítel má nějaké zdraví. To říká kolik zranění vydrží. Pokud je v nějakém kole nepřítel jen zraněný, ne však zabítý, tak se mezi koly uzdraví. Vyjímkou je jedno zranění které se položí na kartu nepřítele. Ten znamená že první útok na jakéhokoliv nepřítele tohoto typu bude v příštím kole dávat o jedna silnější zranění. Ale jen ten první. Pak se žeton zase odstraní.

#### 10.1.6 Útok na všechny

Některé zbraně, například granáty, útočí na vícero nepřátel najednou. V takovém případě si hodte na obranu u každého nepřítele zvlášť.

## 10.2 Když nepřítel útočí

Nepřítel útočí ve fázi kola Protiútok nepřítele, kdykoliv jsou postavy v jeho dosahu/dostřelu. Někteří nepřátelé útočí víckrát než jednou. V takovém případě to jsou dva samostatné útoky, klidně i na dva jiné hráče. Útok nepřítele probíhá stejně jako útok hráče, až na to, že útočné číslo se bere od nepřítele a obranné od hráče. Zase se sečtou, přičte se 1k6 a porovnává se s nulou.

### 10.2.1 Rozkládání zranění

Když mají nepřátelé víc cílů, postupně útočí od začínajícího hráče, po směru hry, na každého v dosahu, dokud mají volné útoky.

## 11 Vítězství v základní hře

Cíl postav v základní hře je najít jedno velké jídlo (nebo 3 malé) pro každou postavu a najít a zprovoznit dopravní prostředek(y) pro všechny postavy. Pokud tedy na konci kola budou všechny postavy u nějakého zprovozněného dopravního prostředku a bude v něm pro ně místo a na políčku kde stojí bude dostatek jídla, automaticky vyhrávají.

### 11.1 Stažení se z akce

V základní hře žádná postava nesmí umřít. Pokud je nějaká postava mrtvá, prohráli jste. Pro účely kampaní ale hráči musí být schopni misi přežít, i pokud jim někdo umře, nebo pokud neuvidí možnost jak hru vyhrát. Pro takové případy se mohou pokusit z města stáhnout. Získat cosi jako remízu. Podmínkou remízy je, aby měli alespoň 2 jídla na každého přeživšího hráče a aby všichni opustili plán města.

### 11.2 Podmínky prohry

Základní hra má dvě podmínky prohry. Bud' některý z hráčů umře a nebo pokud nastane soumrak a hráči uvíznou ve městě.

#### 11.2.1 Soumrak

Podle obtížnosti se do hry dostává jedna, dvě nebo tři karty soumraku. První a druhá se zamíchávají do balíčku Událostí Z, třetí do balíčku Událostí Y. Pokud je kterákoliv z nich tažená, toto kolo se posune počítadlo soumraku. Žádné kolo se počítadlo neposouvá o víc jak o jedna. Pokud počítadlo dojde na konec. Hráči uvíznou ve městě na noc.