

# CYBORG MUTANT ZOMBIE CIRCUS

## PRAVIDLA v3.6

Vítejte v meziplanetární reality show Cyborg Mutant Zombie Circus! V kůži uměle vyrobené bytosti zvané Animatron je vaším úkolem přežít v bláznivém labyrintu plném pastí a nástrah, které vymyslel šílený doktor Morbid Bolíto. Cílem hry je úspěšně překonávat překážky, které v labyrintu potkáte, a získat tak přízeň milionů fanoušku soutěže Cyborg Mutant Zombie Circus. S tím vám může pomoci spousta vylepšení, na která v labyrintu narazíte - od biologických implantátů, přes širokou paletu vražedných zbraní až po bláznivé Voodoo rituály. První hráč, který získá dostatečnou přízeň fanoušků, bude osvobozen z labyrintu a stane se plnoprávným člověkem, který může volit a platit daně. A to chce každý!

## HRA OBSAHUJE

- Tyto pravidla
- 6 speciálních CMZC kostek
- 6 hracích desek Animatronů
- 45 karet úkolů
- 72 karet vylepšení a 72 Voodoo karet
- 24 karet základních končetin

## ZAČÁTEK HRY

Oddělte vylepšení a Voodoo karty do samostatných balíčků. Zamíchejte balíčky karet vylepšení, Voodoo karet a úkolů. Z obou balíčků vylepšení a Voodoo karet otočte vrchní kartu a položte ji vedle balíčku lícem nahoru, čímž vzniknou příslušné odhazovací balíčky. Z balíčku úkolů vyložte na stůl vrchní 3 karty. Každý hráč obdrží ke své kartě Animatrona 2 ruce, 2 nohy, 2 náhodné karty vylepšení a 2 Voodoo karty z vrchu balíčků. Vykládat Voodoo karty můžete **kdykoliv** (i v kolech protihráčů), ale vykládat vylepšení zle lze pouze během vašeho kola. Některé karty vyžadují kost, dlaň či chodidlo – pokud nemáte žádné volné k dispozici, můžete odhodit libovolný počet karet ze hry, abyste je uvolnili. Na začátku hry má každý hráč 4 kosti poskytované Animatronem obsazené dvěma rukama (poskytují 2 dlaně) a 2 nohama (poskytují 2 chodidla).

## PRŮBĚH TAHU HRÁČE

První fáze tahu je **vylepšení**, v kterém může hráč vyložit jednu nebo dvě karty vylepšení. Pokud nevyložíte žádnou kartu vylepšení, je možné v místo toho odhodit libovolný počet karet z ruky do odhazovacího balíčku (tzv. **recyklace**).

Po použití akce následuje fáze **plnění úkolu**. Hráč si musí vybrat buďto jeden z vyložených nesplněných úkolů nebo může zkusit nový náhodný úkol z vrchu balíčku. Kdykoliv dojde ke splnění posledního úkolu k dispozici, otočte nové 3 úkoly z vrchu balíčku.

Po vyhodnocení úkolů následuje fáze **dobrání karet**, v které si každý hráč na konci svého kola dobere do ruky karty do počtu svého limitu karet (na začátku hry se dobírá do 4 karet, některé splněné úkoly to mohou zvyšovat). Karty si lze přibírat z vrchu balíčku vylepšení a Voodoo karet v libovolné kombinaci. Horní limit karet v ruce není omezen.

## VYHODNOCOVÁNÍ ÚKOLŮ

Každý úkol vyžaduje pro své splnění úspěšné otestování jedné ze tří dovedností, kterými oplývá každý Animatron. Těmito dovednostmi jsou síla, rychlost a inteligence. Hodnotu příslušné dovednosti u každého Animatrona získáte sečtením příslušných symbolů této dovednosti na vyložených kartách hráče. Na začátku hry každému Animatronovi poskytují jeho ruce sílu 2, jeho nohy rychlost 2 a jeho karta Animatrona inteligenci 1.



síla



rychlost



inteligence

Hráč se nemůže pokoušet o splnění vyloženého úkolu v případě, že požadovaná vlastnost je v jeho případě nulová.

Při pokusu o plnění úkolu hodí hráč toliko kostkami, kolik je jeho úroveň testované dovednosti. Po hodu kostkami může kterýkoliv hráč ovlivnit výsledek vykládáním Voodoo karet nebo použitím vyložených TECH a BIO karet. **Karty, které lze použít jednou za kolo, lze znovu použít až po začátku příštího tahu jejich vlastníka.**

V případě, že se daný úkol již někdo pokoušel neúspěšně splnit a nachází se na něm tudíž žeton popularity (viz Neúspěch níže), lze tento žeton vyřadit a přehodit tak jednu z kostek.

Doba, po kterou je možné ovlivnit výsledek testu se určí na počátku hry podle zvolené obtížnosti: Pro začátečníky – 10 vteřin, střední obtížnost – 5 vteřin a pro experty – 3 vteřiny (záleží na domluvě).

Na kostkách mohou padnout tyto výsledky:

- **Epický úspěch** - navzájem se vyruší s jedním tragickým neúspěchem, jinak přebíjí všechny neúspěchy
- **Dvojitý úspěch** - počítá se jako dva běžné úspěchy
- **Úspěch** - navzájem se vyruší s jedním běžným neúspěchem
- **Nuda** - neutrální výsledek
- **Neúspěch** - navzájem se vyruší s jedním běžným úspěchem



- **Tragický neúspěch** – navzájem se vyruší s jedním epickým úspěchem, jinak přebíjí všechny úspěchy (i dvojité, protože ty se počítají jako dva běžné)



V případě, že žádný z hráčů nechce nebo nemůže ovlivnit konečný výsledek, nastane jedna z těchto situací:

## ÚSPĚCH

Gratulujeme! Výzvu se podařilo splnit! Kartu úkolů si vyložíte vedle svého Animatrona a získáváte za něj body popularity, zvýšení limitu karet v ruce nebo rovnou obojí, podle toho, co je na kartě vytištěno pro případ úspěchu.

## NEÚSPĚCH

A jéje! To jsem se bála! Úkol zůstává vyložený a v dalších kolech se jej pokusit splnit někdo další. Odměna za splnění úkolu se navíc zvyšuje: položte na úkol žeton +1 popularity. Vy teď musíte za trest odhodit ze svých vyložených karet do odhazovacího balíčku alespoň tolik karet, aby počet životů poskytovaných odhozenými kartami odpovídal ztrátě na kartě úkolu v případě neúspěchu. Pozor, můžete se takto stát trupíkem!



život

## REMÍZA

Pokud se kostky navzájem vyrušily nebo vám padl prázdný výsledek, nic se nestalo. Úkol jste nesplnili, ale ani jste nepřišli o žádnou část těla, což nemusí být až tak špatné. Remíza nastává automaticky i v případě, že je hodnota vaší testované vlastnosti nula (pokud jste úkol otáčeli z vrchu balíčku).

## SMRT ANIMATRONA

V případě, že přijdete o všechny vaše životy, nezoufejte, dr. Morbid Bolíto z vás pomocí své Voodoo magie vyrobí Zombii! Váš tah končí, odhodte všechny karty ze své ruky, v tomto tahu už si žádné nedobírejte a otočte hrací desku Animatrona na druhou stranu. Zombie má automaticky o 2 body popularity méně a nemá žádnou inteligenci! Místo vykládání vylepšení si však může nechat znovu narůst ruku nebo nohu. Pokud Zombie má ztratit více životů, než má k dispozici, místo toho už jen opět odhodí všechny karty ze své ruky, její tah končí a na konci tahu si nedobere žádné karty. V případě hry dvou hráčů si však karty při opětovné smrti normálně přiberte.

## SYMBOLY NA KARTÁCH



vyžaduje volnou kost ruku nebo nohu



poskytuje kost, ruku nebo nohu



Lze použít pouze pro test na sílu, rychlost nebo inteligenci



Lze použít v testu na sílu nebo rychlost



Lze použít v testu na sílu nebo inteligenci



jednou za kolo můžeš přehodit jednu, až dvě nebo až tři kostky ve svém testu (podle počtu kostek uvnitř šipek)



v případě červených šipek, můžeš přehazovat kostku i v soupeřově testu přetoč (ručně nastav) hodnotu na kostce



vyřad' jednu kostku



libovolný výsledek



zvýšení síly, rychlosti nebo inteligence (přidá jednu kostku ve tvém testu)

Karty rozlišují mezi symboly obecných úspěchů/neúspěchů a těch pouze na kostkách (ohrazeny rámečkem).



přidá epický úspěch k výsledku testu - nelze přetočit, ale lze zrušit např. pomoci:



## KONEC HRY

Hra končí okamžitě v případě, kdy se některému hráči podaří dosáhnout 10 bodů reputace. V případě hry 4 a více hráčů stačí k vítězství pouze 7 bodů reputace. V takovém případě srdečně gratulujeme!!! Budete vypuštěn(a) z labyrintu a v příštích dílech soutěže budeme diváky informovat o vašich pokusech o zařazení do běžné lidské populace.

## VARIANTY HRY

Lze libovolně kombinovat (na vlastní nebezpečí):

- **TACTIC:** lze vykládat pouze 1 kartu vylepšení během tahu
- **CHAOTIC:** zamíchejte balíčky vylepšení a voodoo karet dohromady
- **HARDCORE:** žetony popularity nelze používat k přehazování kostek jejich vyřazením
- **TÝMOVÁ HRA:** doporučujeme pro hru ve 4 nebo 6 hráčích, dvojice protisedících hráčů hrají spolu na společné skóre popularity 13