

Příručka ŠÍLENÉHO VĚDCE

JAK CHYTIT SMRTELNÍKY



NEHCETE ČÍST PRAVIDLA?
PODÍVEJTE SE NA VIDEONÁVOD!

ÚVOD

Jako šílení vědci potřebujete neustálý přísun smrtelníků pro své experimenty a chytrá příručka vám přijde vhod. Pomocí tohoto šikovného průvodce pochytáte smrtelníky mrknutím oka. Budte ale opatrní, někteří z nich se nevzdají jen tak bez boje! Nemusíte se však bát, že byste se předřeli, protože špinavou práci za vás udělají vaši poslušní nohsledi – příšery. Povolte Teror z temnot, pochtejte drahocenné smrtelníky a staňte se příštím doktorem Frankensteinem!

PRŮBĚH A CÍL HRY

Všichni hráči začínají se stejnými kartami znázorňujícími příšery. V každém kole budou karty tajně vykládat z ruky, aby se pokusili lapit smrtelníky. Hráči vyloží svou kartu příšery lícem dolů. Jakmile tak všichni učiní, vyložené karty otočí lícem nahoru a nastane střet příšer. Pořadí, v jakém si hráči vybírají, kterého smrtelníka chytí, určuje síla a schopnost vyložených příšer. Hráči za chycené smrtelníky získávají body a karty lokací. Cílem hry je získat co nejvíce bodů.

Herní materiál:



1 herní plán

6 karet
lokací



3 karty závěrečných lokací



5 balíčků s příšerami po 10 kartách
(celkem 50 karet)



5 žetonů očí



37 karet
smrtelníků



5 žetonů střetu

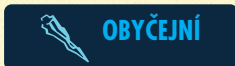
PŘÍPRAVA HRÝ

Umístěte herní plán mezi hráče. Každý si vybere barvu a vezme si odpovídající žeton střetu, žeton oka a balíček příšer. Hráč, který se naposledy díval na film s příšerami, začne a umístí svůj žeton střetu na vrchní část **Sřetoměru** (naleznete ho na herním plánu). Ostatní hráči umístí své žetony střetu pod žeton začínajícího hráče (v pořadí po směru hodinových ručiček). Žetony očí umístěte na pole 0 na herním plánu. Při první hře odstraňte všechny Demogorgony z balíčku příšer.

Příprava balíčku smrtelníků



Existují různé sady smrtelníků označené ikonou vpravo nahoře na kartě. Při přípravě si nejprve rozdělte smrtelníky do příslušné sady. Barvy jejich ikon mohou být různé, ale pokud je daná ikona stejná, tak jsou součástí jedné sady. Pro vytvoření balíčku smrtelníků si nejprve dejte všechny **základní smrtelníky** stranou. Vyberte si sadu nebo sady smrtelníků (podle počtu hráčů) a zamíchejte z ní/nich daný počet náhodných karet mezi základní smrtelníky:



Počet hráčů

2 = 4 karty z 1 sady + 2 pomocníci 3 = 5 karet z každé ze 2 sad + 2 pomocníci
4 = 5 karet z každé ze 3 sad + 3 pomocníci 5 = všechny karty ze 3 sad + 3 pomocníci

Umístěte svůj zamíchaný balíček smrtelníků lícem dolů vedle herního plánu.



POMOCNÍCI jsou speciální typ smrtelníků, kteří jsou vždy ve hře.

Například ve hře pro 3 hráče může vypadat balíček smrtelníků následovně: 5 náhodných **TEENAGERŮ**, 5 náhodných **TECHNIKŮ** a 2 **POMOCNÍCI** a všichni **ZÁKLADNÍ SMRTELNÍCI**.

Příprava balíčku lokací

Zamíchejte závěrečné lokace a položte jednu náhodně vybranou kartu lícem dolů na část herního plánu označenou jako lokace (tímto si začnete vytvářet balíček lokací pro tuto hru). Podle počtu hráčů vyberte **2–3 pomocníky** a dejte je lícem dolů na právě umístěnou kartu závěrečné lokace:



pro 2 – 3 hráče



pro 4 – 5 hráčů



Pořadí balíčku

LOKACE



2/3

LOKACE



2/3

ZÁVĚREČNÁ LOKACE

Zamíchejte karty běžných lokací a jednu z nich umístěte lícem dolů na vrch tohoto balíčku. Poté opět přidejte 2–3 pomocníky (dle počtu hráčů) lícem dolů na vrch balíčku. Balíček lokací dokončete umístěním další náhodné karty běžné lokace na vrch balíčku, tuto kartu však položte **lícem nahoru**. Je to lokace pro vaše první kolo.

Poznámka: Lokace Kemp v ponurém lese by měla být použita pouze v případě, že máte ve hře teenagery.

Všechny nepoužité balíčky příšer, žetony střetu, žetony očí, karty smrtelníků a lokací vraťte zpět do krabice. Můžete začít hrát!

POPIS KARET PŘÍŠER

Příšery jsou srdcem hry. Každý hráč začíná se stejnými příšerami (0–8), proto je důležité umět odhadnout, kterou příšeru ostatní hráči zahrájí. Podívejme se, z čeho se karta příšery skládá:

JMÉNO A SCHOPNOST •

Schopnosti příšer jsou vysvětleny podrobněji na straně 8.

HRÁČOVA IKONA •

Odpovídá vašemu balíčku a žetonům.





SÍLA • Síla příšery se pohybuje od 0 do 8 a určuje pořadí, v jakém se budou rozdělovat smrtelníci mezi hráče. Slabší příšery mají obvykle silnější schopnosti.

AKTIVACE • Díky této ikoně poznáte, kdy se aktivuje schopnost příšery.


POPIS KARET SMRTELNÍKŮ

Body za smrtelníky můžete získat za samostatné karty nebo vytvářením sad.




 **ZÁKLADNÍ SMRTELNÍKÍ** a  **OBYČEJNÍ** • Číslo na kartě určuje hodnotu těchto smrtelníků. Ta se pohybuje od **-3 do 6 bodů**. Čím má smrtelník vyšší hodnotu, tím vzácnější je v sadě.




 **TEENAGERŮ** • Jednotliví teenageři nemají žádnou hodnotu, ale pokud jich budete mít na konci kola nejvíc, získáte celkem **7 bodů**. Hráč, který bude mít jako druhý nejvíce, získá **body 4**. Počet teenagerů na kartě se pohybuje od jednoho do tří. Sřetoměr zabrání remízám.



 **TECHNICI** • Fialové karty s techniky mohou být dobré, ale i špatné. Body, které za ně získáte, záleží na tom, kolik jich budete mít. Pokud máte lichý počet techniků, tak **za každého ztratíte 2 body**, ale pokud jich máte sudý počet, tak **za každého 3 body získáte**.



 **POMOCNÍKÍ** • Pomocníci jsou speciální smrtelníci, což můžete poznat podle jejich černobílého vzhledu. Získáváte za ně body na konci **každého kola**, je to jediný typ smrtelníka, který u hráčů zůstává po celou hru. Čím více jich chytíte, tím budou silnější. Za jednoho pomocníka získáváte **1 bod, za dva získáte 3 body, za tři pomocníky 6 bodů a tak dále**.

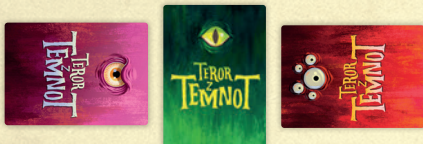
Poznámka: *Pomocníci jsou ohledně své práce velmi citliví – pokud nejsou chyceni, tak už se do hry nevrací. To znamená, že pokud má být pomocník z jakéhokoliv důvodu odhozen, musí být umístěn zpět do krabice.*



IKONY LOKACÍ NA SMRTELNÍCÍCH • Ikony lokací se nachází v levém horním rohu karty některých smrtelníků. Nezáleží, jakou má tato ikona barvu, jedna ikona se počítá jako jedna lokace a dvě ikony se počítají jako lokace dvě. Hráč, který jich nasbírá nejvíce, získá na konci kola kartu lokace z vrchu balíčku lokací.

PRŮBĚH KOLA

1. ODHALTE SMRTELNÍKY — Kolo začnete tím, že odhalíte tolik karet z balíčku smrtelníků, kolik je hráčů. V tomto příkladu jsou ve hře tři hráči, takže jsou odhaleni tři smrtelníci.



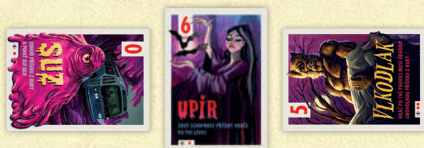
2. VYBERTE SI PŘÍŠERU — Hráči si vyberou kartu z ruky a umístí ji lícem dolů před sebe.

3. ODHALTE A AKTIVUJTE PŘÍŠERY S „●“

— Jakmile má každý hráč vyloženou svou kartu příšery, otočte všechny lícem nahoru.

Příšery, které mají ● v levém dolním

rohu karty, v tuto chvíli aktivují své schopnosti v pořadí podle jejich síly od nejvyšší po nejnižší. V tomto příkladu se Upírova schopnost aktivuje jako první a vyruší schopnost Slizu. Slizova schopnost by se aktivovala jako druhá, ale byla vysáta mazaným Upírem!




4. CHYCENÍ SMRTELNÍKŮ A AKTIVACE PŘÍŠER S „●●“ — Nyní si hráč s nejvyšší silou příšery vybere, kterého smrtelníka chytí jako prvního. Hráč s druhou nejvyšší silou vybírá jako druhý a tak dále. **Schopnosti příšer s ●● se aktivují po chycení smrtelníka.** V tomto příkladu si Upír se silou 6 vybírá první a vezme si kartu dvou teenagerů s ikonou lokace. Jako druhý si vybírá Vlkodlak se silou 5 kartu kosmonauta, a protože má ●●, aktivuje se jeho schopnost, která přinutí hráče po jeho pravici odhodit příšeru z ruky. S bídnou silou 0 si Sliz jako poslední příšera musí vzít lovce.

Karty chycených smrtelníků a použitých příšer si hráči nechávají před sebou ve dvou oddělených balíčcích lícem vzhůru. Tyto karty zůstávají viditelné pro ostatní hráče (jedná se o veřejně dostupnou informaci). Nyní z balíčku smrtelníků odhalte další karty (opět je množství odhalených karet shodné s počtem hráčů).

Varianta pro cvičení paměti • Všechny bytosti jsou při vyřazení umístěny lícem dolů.

KONEC KOLA

1. POSLEDNÍ VŽDY UNIKNE • Pokud by měl být odhalen pouze jeden smrtelník, kolo končí. Nezapomeňte se podívat, kdo utekl! Uprchlé smrtelníky pokládejte na odhazovací balíček, jestliže to byl ale pomocník, vraťte ho krabice (vyřadte jej ze hry).

2. KARTA LOKACE • Sečtěte si počet ikon lokací  na kartách chycených smrtelníků. Ten, kdo má těchto ikon nejvíc, získává kartu lokace a odměnu s ní spojenou. Případné remízy jsou rozhodnuty Šřetoměrem.

3. BODOVÁNÍ • Sečtěte si své teenagery (pokud jsou ve hře), abyste zjistili, kdo jich získal nejvíce a kdo je na druhém místě. Poté získáte body za všechny smrtelníky a body z karty Zvířete, pokud ji máte stále v ruce. Nezapomeňte si každé kolo přičíst body za chycené pomocníky. Posuňte svůj žeton oka na počítadle na herním plánu podle toho, kolik jste získali bodů.

4. PŘIPRAVTE NOVÉ KOLO • Zamíchejte dohromady odhozené i chycené smrtelníky, kromě pomocníků, kteří byli chyceni hráči, nebo těch, kteří uprchli. Do balíčku smrtelníků zamíchejte 2–3 pomocníky (podle počtu hráčů), kteří jsou nyní navrchu balíčku lokací, a otočte vrchní kartu lokace lícem nahoru. Vezměte si zpět všechny své karty přišer do ruky a začněte nové kolo.

KONEC HRY

Jakmile se vyhodnotí závěrečné třetí kolo, hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává! Pokud nastane remíza, vyhrává hráč, který je výše na Šřetoměru.

VARIANTA VÝHERNÍCH KOL • Při nižším počtu hráčů můžete hrát bez počítání bodů. Místo posouvání žetonů oči po počítadle použijte žetony nevyužitých barev pro zaznamenání výhry v daném kole. Vítězí hráč, který jako první získá dva žetony (pro delší hru tři žetony). Pokud dojde k remíze, pro určení vítěze právě proběhlého kola použijte Šřetoměr.

STŘETOMĚŘ

Váš šikovný rozhodčí při remízách.

Když dva nebo více hráčů vyloží příšeru se stejnou silou, NASTANE STŘET!

V případě remízy pořadí žetonů střetu na herním plánu určuje, kdo jako první aktivuje své schopnosti nebo kdo chytí jako první smrtelníka. Pokud hráči remizují, tak hráč, který je výše na Střetoměru, dostane prioritu. Což znamená, že se jeho příšera aktivuje nebo chytá smrtelníka dříve než stejně silné příšery vyložené protihráči. Poté pokračuje hráč s žetonem pod ním a tak dále.



V tomto případě zahrál růžový, zelený a fialový hráč Vlkodlaka se silou **5** a červený hráč zahrál Kaiju se silou **8**. Červený hráč se silou **8** se do střetu nedostává, protože má nejvyšší sílu. Nyní nastal střet mezi třemi hráči, jelikož mají všichni sílu **5**. Protože je růžový hráč výše na Střetoměru, chytá či aktivuje svou příšeru jako první z nich, jako druhý je zelený hráč a fialový poslední.

Jakmile se střet rozhodne a smrtelníci jdou ke svým vlastníkům, mění se pořadí na Střetoměru. Hráč, který měl ve střetu prioritu a byl mezi ostatními remizujícími hráči nejvýše, se přesouvá na Střetoměru úplně dolů. A to i když se střetnou dva i více hráčů nebo pokud došlo ke dvěma různým střetům, pouze ten hráč, který jako první chytil smrtelníka mezi ostatními remizujícími, se přesune úplně dolů. V našem příkladu by se růžový posunul dolů, zatímco červený, zelený a fialový by se posunuli nahoru, aby zaplnili prázdné místo.



Na spodní část Střetoměru se po rozdělení smrtelníků přesune vždy pouze jeden hráč, a to ten, který mezi remizujícími hráči ve střetu zvítězil.

ŘEŠENÍ JINÝCH REMÍZ • Použijte Sřetoměr k vyřešení remíz se smrtelníky a lokacemi. Nezapomeňte pak prohodit pořadí na Sřetoměru. Například pokud má červený a zelený hráč stejný počet teenagerů, tak se body o první místo nedělí. Protože je červený hráč výše, získává body za nejvyšší počet a zelený získává body za druhé místo. Hráč, který vyhraje remízu — v tomto případě červený, by se měl přesunout na spodní část Sřetoměru.

PODROBNOSTI O SCHOPNOSTECH PŘÍŠER

0 SLIZ • Příšera, kterou odhodíte z ruky (na odhazovací balíček), je pohlcena Slizem a Sliz tak získává její sílu — ne však schopnost. **Ke střetu dojde, když jsou zahráni dva nebo více Slizů, i kdyby měli nakonec každý jinou sílu.** Použijte Sřetoměr, abyste rozhodli, v jakém pořadí se schopnost Slizů vyhodnotí, případně můžete hrát zábavnou variantu, kde všichni hráči, kteří vyložili Slizy, vyberou druhou příšeru a dají ji lícem dolů před sebe a pak ji odhalí všichni najednou.

1 BAŽINÁČ • Právě chyceného smrtelníka předejte libovolnému protihráči.

2 NEVIDITELNÝ MUŽ • Na odhazovací balíček můžete odhodit jednoho z chycených smrtelníků, a to i toho, kterého jste chytili právě Neviditelným mužem.

3 MUMIE • Mumie chytá okamžitě, ještě před všemi ostatními příšerami, ale

jen v případě, že jiný hráč vyloží Kaiju. Kaiju zahrany pomocí schopnosti Slizu se nepočítá jako vyložený. Pokud Mumie chytí smrtelníka ve fázi vyložení, tak už podruhé nechytá.

4 MIMOZEMŠŤAN • Pokud jsou k dispozici dva nebo více smrtelníků, musíte vždy chytil dva. Pokud je k dispozici jen jeden, chytilíte pouze jednoho.

5 VLKODLAK • Hráč po vaší pravici musí odhodit příšeru z ruky na odhazovací balíček. Příšeru, kterou odhodí, si sám vybere.

6 UPÍR • Schopnost příšery po levé straně je sice zrušena, ale její síla zůstává stejná. Ruší se i schopnost Mumie.

7 ZVÍŘE • Pokud máte Zvíře na ruce při sčítání bodů, přičtete si 3 body.

8 KAIJU • Král příšer nepotřebuje žádnou schopnost.

DEMOGORGON • Funguje jako mini rozšíření, které mírně mění hratelnost. Pokud chcete mít hru trochu napínavější a riskantnější, vyměňte **2 NEVIDITELNÉHO MUŽE** za **2 DEMOGORGONA** ve všech balíčcích příšer. Smrtník chycený Demogorgonem je umístěn na spodek balíčku smrtníků. Hráč se pak podívá na vrchní kartu v balíčku smrtníků a vezme si ji lícem dolů, takže pouze on ví, kterého smrtníka má, a čeká na konec kola, kdy jej odhalí ostatním hráčům.

ODMĚNY ZA LOKACE

Lokace vám mohou získat více bodů nebo s nimi získáte výhodu v příštích kolech.

KEMP V PONURÉM LESE • Ikona smrtníka v pravém horním rohu vám připomíná, že by měla být ve hře jen tehdy, pokud jsou teenageři součástí balíčku smrtníků. Pokud vlastníte tuto lokaci, získáváte dva teenagery navíc do počítání na konci kola, kdy se rozhoduje, kdo má nejvíce teenagerů.

HŘBITOV • Hřbitov můžete kdykoliv odhodit a oživit libovolnou příšeru. Tím se vám vrátí z odhazovacího balíčku na ruku.

MĚSÍČNÍ ZÁKLADNA LZ-R •

Odhozením této lokace z ruky před odhalením příšer můžete oslabit jiného hráče a snížit sílu jeho příšery **o 2**. Dokud jsou příšery lícem dolů, tak si oslabený hráč může vybrat jinou příšeru.

METROPOLE • Získáním Metropole vystoupáte na vrch Střetoměru a získáte 2 body navíc. Dokonce i pokud bylo ve střetu o tuto lokaci remizováno, hráč, který tuto kartu získal, vystoupá navrch Střetoměru.

TAJEMNÝ PORTÁL • Pomocí této karty můžete vyměnit jednoho chyceného smrtníka za jednoho z odhazovacího balíčku. Pomocí Tajemného portálu si můžete dokončit sadu nebo chytit toho mizerného smrtníka, který vždy uteče!

TAJNÁ LABORATOŘ • Tajnou laboratoř počítá hráč, který ji získal, jako chyceného pomocníka až do konce hry.



Ikona ušknuté ruky na kartě lokace značí, že po získání této karty ji můžete v budoucnu odhodit a tím ji aktivovat. Jakmile je aktivována, vraťte kartu do krabice.

ZÁVĚREČNÉ LOKACE

V posledním kole se vždy stane něco šiléného! Tyto lokace poskytují způsoby, kterými můžou hráči získat hodně bodů a otočit celou hru ve svůj prospěch.

STAROBYLÝ CHRÁM • Získáním tohoto chrámu zdvojnásobíte počet bodů, které v posledním kole získáte za archeology.

PARALELNÍ SVĚT • Kladné body se počítají jako obvykle, ale smrtelník, který by vám body odečítal, je nyní přičítá. Takže, z **-3 lovce se stane +3 lovec**. Díky této lokaci už nejsou technici risk, protože získáte 2 body za každého, i když jich budete mít lichý počet. Nezapomeňte, že tuto lokaci musíte získat, abyste dostali tuto odměnu.

NEZMAPOVANÝ OSTROV • Díky této lokaci získáte body dle té nejsilnější příšery, která vám zůstane v ruce na konci kola. Za příšery se silou **0–3** získáte **3 body**, za sílu **4–7** získáte **4 body**. Síla **8** vám utrhne **5 bodů!**

Poznámka: Zvíře získává kromě těchto bodů ještě body za svou schopnost. Udržíte si Zvíře nebo Kaiju a získáte Nezmapovaný ostrov?

OTÁZKY VĚDÁTORŮ

Mohu si vyměnit vybranou kartu příšery?

Dokud není příšera odhalena, mohou ji hráči vyměňovat, jak chtějí.

Mění se pořadí na Střetoměru v průběhu střetu?

Ne. Pokud dojde ke střetu, tak se těmito žetony hýbe pouze na jeho konci a vždy se dolů posouvá pouze jeden žeton.

Použije se moje ●● schopnost, pokud nechytím žádného smrtelníka?

Ne, schopnosti příšery s ●● lze aktivovat, pouze když se jim podaří chytit smrtelníka.

Proč jsou červení smrtelníci dobří a modří špatní?

Jsme tak trochu zlouni... a k tomu i šilení vědci, a tak jsme tyto barvy obrátili naopak, než jste zvyklí.

PRAVIDLA PRO RYCHLÝ START

1 Vyberte si barvu a přišery + připravte Střetoměr

2 Nachystejte balíček smrtelníků

Podle počtu hráčů přidejte náhodné karty z různých sad mezi základní smrtelníky.



TEENAGEŘI



OBYČEJNÍ



TECHNICI

2 = 4 karty z 1 sady + 2 pomocníci

3 = 5 karet z každé ze 2 sad + 2 pomocníci

4 = 5 karet z každé ze 3 sad + 3 pomocníci

5 = všechny karty ze 3 sad + 3 pomocníci



Pořadí balíčku

LOKACE



2/3

LOKACE



2/3

ZÁVĚREČNÁ LOKACE

3 Připravte balíček lokací

Připravte lokace a pomocníky v tomto pořadí a dospodu balíčku dejte závěrečnou lokaci lícem dolů.

Začněte tím, že z balíčku smrtelníků odhalíte tolik karet, kolik je hráčů. Každý si vybere přišeru a odhalíte je najednou.



pro 2 – 3 hráče



pro 4 – 5 hráčů

- Aktivuje se po odhalení
- Aktivuje se po chycení

Zapamatujte si:

STŘETOMĚR ROZHODNE REMÍZY.

LOKACI ZÍSKÁTE, POKUD MÁTE NEJVÍCE

ODHOZENÍ POMOCNÍCI SE VRACÍ DO KRABICE.

Albi

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!



Autoři a poděkování • Design hry: Mattox Shuler • Grafika a ilustrace: Josh Emrich • Podpora vývoje: Mario Radmilovic • Český překlad: Martin Válek • Vedoucí lokalizace projektu: Marek Vejborný • DTP: Petra Hochmannová • Vydavatelství Keymaster Games, druhá edice • Poděkování si zaslouží naše rodiny, Jen Graham-Macht, Rook & Pawn, naši sponzoři z Kickstarteru a všichni ostatní, kteří nám pomohli přivést TEROR Z TEMNOT.