



- STRÁŽCI -
Divočiny

Pravidla hry

Do Divočiny přišla válka

Zvíratům z Všelesa se po tisíce let dařilo přečkávat změny v mocenských strukturách a střídání sto let trvajících ročních období, především protože stavěla svoji rozmanitou společnost na dvou základních principech Divočiny: *vše je propojeno a nic netrvá věčně*. Když však Plamenostradámové Řádu předpověděli, že za pouhých 25 let přijde nevidaně dlouhá a ukrutná zima, někteří obyvatelé Všelesa začali pochybovat, zda jim tentokrát k přežití postačí pouhé odevzdání se do rukou prastarých principů. Říká se, že před několika měsíci se v utajeném podzemním bunkru sešla záhadná skupina mocných zvířat. Spiklenci. Prý hledali způsob, jak zkrotit cyklus ročních období. Hluboko pod zemí pracovali na propojení pokročilých technologií a nebezpečné magie, ve snaze vyvinout nový a nevyčerpatelný zdroj tepla a energie – jak pošetila to snaha obejít řád Divočiny. Snaha, která se hrubě vymstila.

Neblahé selhání experimentu mělo skutečně dopad na cyklus ročních období, ale rozhodně ne takový, v jaký Spiklenci doufali. Namísto tepla a energie vypustili do světa armádu smrtících strojů posedlých zkázonosnou magií, která hrozila rozvrátit mír a blahobyt podzimu. Zvířata Všelesa už přežila nemoci, hladomor i války, ale dosud se nesetkala s nepřítelem,

jako je tento. Když tato hrůzostrašná mechanická armáda vypochoďovala z hořících trosk tajného bunkru, Gardisté Rady jim hrdinně vyrazili vstříc, aby v bitvě zastavili jejich postup. Formace stráží ovšem nestačily na ohromnou palebnou sílu strojů. První střetnutí se rychle proměnilo na krveprolití, po kterém zůstal nespočet mrtvých a raněných zvířat. Nyní stroje řadí napříč Všelesem s úmyslem získat pro sebe zdroje tepla a podmanit si každé obydlí, město a vesnici, na které narazí.

Ševelení listů však přináší nadějeplné zvěsti. Napříč bažinami, pláněmi, horami a lesy povstávají skupiny odvážných zvířat, vzdorují okupaci strojů, bojují partyzánskými metodami a za pomoci sabotáží; léčí raněné a tvrdě pracují na zalesňování a obnově oblastí zdevastovaných válkou. Strážci Divočiny, jak si sami říkají, jsou povstalci původem ze všech čtyř zvířecích frakcí, z nichž každá je zvyklá bojovat odlišným způsobem: Řád je pánem ohně, Rada spoléhá na nezlomnost a chléb, Sekta zase na mazané vynálezy a konečně Klan se neobejde bez kouzel a intrik.

Dokáží Strážci spojit síly, uzdravit zemi a přelstít zdánlivě nepřemožitelného nepřítele? Nebo podlehne Všeles neokonečné zimě strojů? O tom rozhodnete vy a vaši druzi.



VŠE JE
PROPOJENO
NIC
NETRVÁ VĚČNĚ



Zvířecí frakce

VŠELESA



ŘÁD

Starodávné společenství učenců, strážců ohně, kartografů a knihovníků. Řád se snaží kultivovat moudrost Divočiny za svitu svíček v klášterech a honosných akademiích ukrytých v lesích. Také jsou (samozvanými) kronikáři světa zvířat, praktikují věštění z plamenů, díky kterému nahlížíjí do minulosti a předpovídají budoucnost. Přísně dodržují tradice a vykonávají rituály, díky kterým nevyhasne jejich Plamen – ten umějí proměnit na smrtící zbraň, když je to nutné.



Domovské prostředí - Lesy



RADA

Rada pevně věří, že cesta k lepší a udržitelnější budoucnosti začíná u společného budování. Je to mocná federace úředníků, strážných, rolníků a pekařů, kteří založili rozsáhlé zemědělské komunity na pláních. Žene je touha po spravedlnosti, solidaritě a řádu (kromě toho jsou obvykle posilněni dostatkem piva a jídla). Byli mezi prvními, kdo čelil strojům. Nyní si kladou za cíl chránit a živit ostatní zvířata, ale také obnovit oblasti zdevastované válkou.



Domovské prostředí - Pláně



KLAN

Milovníci písní, kouzel a lstí. Klan je nestálá aliance čarodějek, bylinkářů, bardů a zbojníků praktikujících léčivou magii Divočiny už po celé generace. Sídlí v bažinách, jimž se nedá vládnout (proto se zde daří zbojníkům a odpadlíkům), jsou mistry v přepadení ze zálohy, znalci v proměňování rostlinných látek na cokoli od hojivého obkladu až po jed. Vždy jsou připraveni zpomalit nepřítele kletbou nebo naopak melodií povzbudit unavenou duši spojence.



Domovské prostředí - Bažiny



SEKTA

Nadšenci do experimentování a zkoušení nových technologií. Sekta je záhadná společnost mechaniků, horníků, matematiků a hackerů, kteří pracují v odlehlých laboratořích hluboko v horách. Sekta je známá pověřivostí, rozlehlými krystalovými doly a geniálními vynálezy (ale mnoho zvířat ji zná i pro silné stimulanty a celonoční podzemní festivaly). Nyní tajně pracují na vytváření kontroverzních zařízení a zbraní, které považují ve válce o přežití všech zvířat za rozhodující.



Domovské prostředí - Hory

Úvod do hry



HRÁČI
1-4



VĚK
14+



ČAS
1-2 hodiny
30 min na hráče

Ve hře *Strážci Divočiny* se hráči stanou vůdci zvířecího povstání těsně před zlomovým okamžikem ve válce proti strojům. Na místě, kde kdysi stála jedna ze zvířecích vesnic, začala výstavba nového jádra a rozlehlého komplexu továren. Mašiny staví zdi, které ohraničují jedno území za druhým, zatímco mechy chrání rostoucí továrny, ze kterých se šíří toxické znečištění.

Vůdci povstání musí zapomenout na dlouhodobé spory mezi frakcemi a spolupracovat, aby pomohli síti spolubojovníků podnikat akce na správných místech a ve správný čas. Jinak nemohou tuto klíčovou bitvu vyhrát. Zbavte se znečištění, bojujte s mechy, zbořte zdi, stavějte tábory a zalesňte místa, kde stojí továrny. To vše dřív, než stroje dokončí jádro a nenávratně obsadí tuto oblast Všelesa.

Vítězství ~ *Strážci Divočiny* jsou plně kooperativní hra. Všichni hráči společně vyhrají nebo prohrají a musí spolupracovat na zničení jádra. Toho dosáhnout tak, že společně dokončí 2 cíle:

- Všechny továrny strojů musí být zalesněny.
- Každý hráč musí postavit všechny své tábory.

Prohra ~ Existují 3 způsoby, jak hráči mohou hru prohrát:

- Pokud už bylo postaveno 5 továren a stroje mají postavit další továrnu, všichni hráči prohrávají.
- Pokud se už rozšířilo všech 6 toxických lokalit a stroje mají šířit další, všichni hráči prohrávají.
- Pokud jsou zabiti 2 Strážci se stejným prostředím, všichni hráči prohrávají.

HERNÍ MATERIÁL



TVŮRCI

Návrh hry ~ Henry Audubon & T.L. Simons

Ilustrace ~ Meg Lemieur & T.L. Simons

Příběh ~ Margaret Killjoy, Patricia Noonan & T.L. Simons

Grafický návrh ~ T.L. Simons

Pravidla ~ Herschel Pecker

Vyrobeno z ekologického papíru a kartonu z bagasy, dřevěného materiálu certifikovaného FSC a barviv na bázi sóji v továrně poháněné ze 70 % solární energií.

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

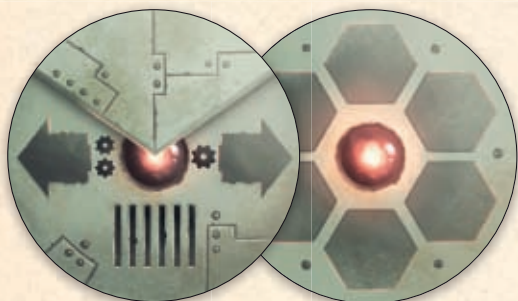
Redakce ~ Miroslav Tlamicha

Překlad ~ Ondřej Polák

Korektury ~ Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Tomáš Tvrď

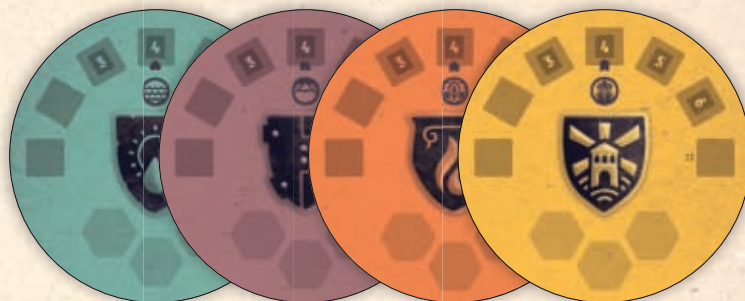
Grafická úprava ~ Michal Hubáček

HERNÍ MATERIÁL – pokračování

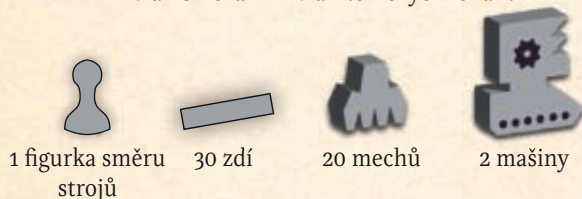


Kruh směru

Kruh toxických lokalit



4 kruhy frakcí (1 pro každou frakci)



1 figurka směru
strojů

30 zdí

20 mečů

2 mašiny



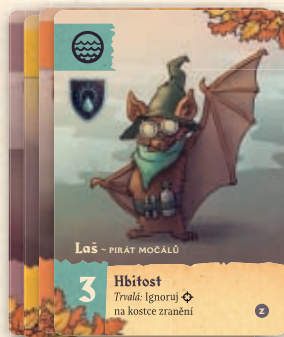
4 figurky podpory
(1 pro každou frakci)



24 táborů
(6 pro každou frakci)



13 karet strojů
(7 základních a 6 náročných)



72 karet Strážců
(18 pro každou frakci)



8 karet vůdců
(2 pro každou frakci)



Vůdci Řádu

Vůdci Rady



Vůdci Klanu

Vůdci Sekty



4 žetony smrti
(1 pro každý druh prostředí)



12 žetonů
průlomu

1 žeton
prvního hráče



4 předměty
Řádu: Mapy



4 předměty
Klanu: Lektvary



4 předměty
Sekty: Rakety



4 předměty
Rady: Jídlo

Bez ilustrace: 4 nápovědy hráčů (1 pro každou frakci)

HERNÍ MATERIÁL – příprava hry



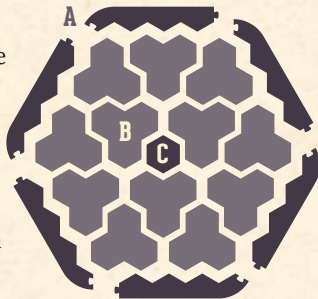
Příprava hry

Číslo kroků přípravy hry odpovídají číslům na nákrese ze strany 6.

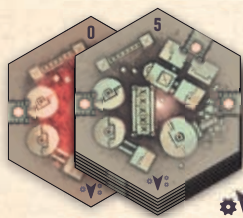
1. Sestavte herní plán

(A) Spojte všech šest desek okrajů herního plánu a vytvořte šestiúhelníkový okraj plánu.


(B) Vezměte všech 12 desek s hexy prostředí a vyskládejte je náhodně mezi okraje plánu podle nákrese vpravo. Desky s hexy prostředí smíte otočit na libovolnou stranu, ale ujistěte se, že šípky **A** ve středu všech desek směřují stejným směrem. (C) Umístěte desku centrální základny do mezery, která vznikne přímo uprostřed herního plánu.



2. Vytvořte jádro strojů – Vytvořte sloupeček desek továrny. Desky musí být ve sloupečku seřazené podle čísel. Deska 0 bude vespod a deska 5 nahoře. Ujistěte se, že tmavší „zalesněné“ strany desek továrny jsou otočené dolů. Desky továrny zkuste před vyskládáním různě a náhodně pootočit, aby šípky na jednotlivých deskách směřovaly náhodnými směry. Sloupeček desek továrny ale nemíchejte! Číselné pořadí musí být zachováno. Sloupek desek továrny umístěte na desku centrální základny, čímž vytvoříte jádro strojů.




Náhodně pootoče směry desek továrny ve sloupečku.

3. Připravte kruhy strojů – Kruh směru a kruh toxických lokalit umístěte k jednomu z okrajů herního plánu. Všech 6 žetonů toxických lokalit vyskládejte na kruh toxických lokalit. Směr strojů nastavte na „vpravo“: umístěte figurku směru strojů, na šípku ukazující vpravo (označenou symbolem 1 ).


4. Rozmístěte mašiny a zdi – (A) Na pomezí dvou hexů u jádra strojů, na které ukazuje šípka na vrchní desce továrny, umístěte 1 zeď. (B) Umístěte druhou zeď na navazující pomezí dvou hexů, vpravo od původní zdi. (C) Umístěte mašinu na navazující pomezí dvou hexů vpravo od druhé zdi. (D) Proces zopakujte na opačné straně jádra strojů.

Umístěte dvě zdi a mašinu k protějšímu okraji jádra strojů. Zopakujte kroky A, B a C, ale zrcadlově je převratte. Ujistěte se, že figurky mašin stojí a směřují zubatými stranami pryč od zdí, které mají za sebou. Zbylé zdi umístěte do společné zásoby u okraje herního plánu, na dosah všech hráčů.



5. Rozmístěte mechy – Umístěte 2 mechy na jádro stroje. Umístěte 1 mecha na každý hex u okraje herního plánu, u kterého je vyobrazený symbol . Zbylé mechy umístěte do společné zásoby u okraje herního plánu, na dosah všech hráčů.

6. Rozšířte znečištění

Umístěte 1 žeton znečištění na každý hex se symbolem . Zbylé žetony znečištění umístěte do společné zásoby u okraje herního plánu, na dosah všech hráčů.



7. Zvolte si frakce – Přidělte každému hráči 1 ze 4 frakcí. Každému hráči dejte odpovídající kruh frakce, vůdce, karty vůdců, tábory, figurku podpory, karty Strážců, nápovědu hráče a 3 žetony zranění. Herní materiál frakcí, které nejsou ve hře, vraťte do krabice.

PŘÍPRAVA HRY – pokračování

8. Připravte kruh frakce a tábory

Platí pro každého hráče: Svůj kruh frakce umístěte před sebe na stůl a umístěte 1 svůj tábor ke kruhu. Bude to váš počáteční tábor. Očíslovaná stupnice u horní poloviny vašeho kruhu se nazývá stupnice podpory.

- **4 hráči:** Použijte stranu se 4 malými tečkami u posledního pole stupnice podpory. Umístěte 1 tábor na pole „4“ stupnice podpory a umístěte 1 tábor na každé pole napravo od pole 4. Na stupnici podpory tedy budete mít 4 tábory. Zbylý tábor vraťte do krabice.
- **3 hráči:** Použijte stranu se 3 malými tečkami u pole „6“ stupnice podpory. Umístěte 1 tábor na pole „4“ stupnice podpory a umístěte 1 tábor na každé pole napravo od pole 4, kromě posledního pole se dvěma tečkami. Na stupnici podpory tedy budete mít 4 tábory. Zbylý tábor vraťte do krabice.
- **2 hráči:** Použijte stranu se 2 malými tečkami u posledního pole stupnice podpory. Umístěte 1 tábor na pole „4“ stupnice podpory a umístěte 1 tábor na každé pole napravo od pole 4. Na stupnici podpory tedy budete mít 5 táborů.
 - **1 hráč:** Řiďte se kroky přípravy pro 2 hráče a přečtěte si o módu pro 1 hráče na straně 23.

Platí pro každého hráče: Svoji figurku podpory umístěte na první pole stupnice podpory v levé části vašeho kruhu frakce.

9. Vyberte vůdce – *Platí pro každého hráče:* Prohlédněte si karty vůdců vaší frakce a vyložte jednu z nich, která bude představovat vašeho vůdce. Figurku tohoto vůdce umístěte ke kruhu frakce, poblíž počátečního tábora. Vezměte 12 karet Strážců vyznačených na kartě vašeho vůdce. Kartu vůdce poté zasuňte pod horní část vašeho kruhu frakce. Ilustrace vůdce by měla být vidět. Kartu nevybraného vůdce, jeho figurku a zbylé karty Strážců vraťte do krabice.

10. Připravte svůj balíček Strážců – *Platí pro každého hráče:* Zamíchejte svých 12 karet Strážců a umístěte je lícem dolů nalevo od kruhu frakce. Toto bude váš balíček Strážců. Napravo od kruhu frakce ponechte místo pro odkládací hromádku. Vezměte si do ruky 3 vrchní karty z balíčku Strážců. Ostatním hráčům je neukazujte.

PŘÍPRAVA HRY – pokračování

11. Rozdělte žetony průlomu – Žetony průlomu rozdělte spravedlivě mezi hráče.

• **2 hráči:** každý 6 • **3 hráči:** každý 4 • **4 hráči:** každý 3

12. Rozdělte předměty – *Platí pro každého hráče:* Vezměte si 1 žeton předmětu od každé frakce, která je ve hře. Tyto žetony předmětů umístěte poblíž svého kruhu frakce, otočené tmavší stranou nahoru.

13. Připravte žetony smrti – Všechny 4 žetony smrti vyskládejte do řady poblíž herního plánu.

14. Připravte balíček strojů a nastavte obtížnost Během prvních partií hrajte s balíčkem 7 základních karet strojů a zbylých 6 karet, označených jako náročné, vraťte do krabice. Pokud chcete zvýšit obtížnost hry, náhodně vyberte určitý počet náročných karet strojů:

- **Pokročilá:** 1–2 náročné karty
- **Expertní:** 3–4 náročné karty
- **Extrémní:** 5–6 náročných karet

Z balíčku odeberte stejný počet základních karet stejného druhu (např. mechy vyměňte za náročné mechy apod). Náročné karty přimíchejte ke zbylým základním kartám v balíčku. Vždy tedy skončíte s balíčkem sedmi karet strojů. Zbylé základní a náročné karty vraťte do krabice.

Zamíchejte balíček 7 karet strojů a umístěte jej lícem dolů na dosah všech hráčů. Poblíž ponechte prostor pro odkládací hromádku.

15. Umístěte počáteční tábory – *Platí pro každého hráče:* Vyberte jeden hex s domovským prostředím vaší frakce u okraje herního plánu. Umístěte na něj svůj počáteční tábor (který máte stranou od kroku 8, nejedná se o tábor z kruhu frakce). Na stejný hex umístěte také figurku svého vůdce.

- Pokud u okraje herního plánu není ani jeden hex s domovským prostředím vaší frakce, smíte si vybrat hex s domovským prostředím, který je vzdálený o 1 hex dále od okraje.

16. Náhodně vyberte začínajícího hráče Dejte tomuto hráči žeton prvního hráče.

Fáze kola

Strážci Divočiny probíhají po jednotlivých kolech. Každé kolo má dvě fáze: „vedení“ a „akce“. Každá fáze má 2 kroky:

Fáze 1: Vedení – Všichni hráči vyhodnotí kroky A a B společně.

A ~ Každý hráč tajně a v tichosti vybere aktivního Strážce z ruky

B ~ Všichni hráči odhalí vybrané aktivní Strážce a zahájí diskuzi

Fáze 2: Akce – Kroky A a B provede každý hráč zvlášť, když je na tahu.

A ~ Provedte akce pomocí aktivního Strážce

B ~ Otočte a vyhodnoťte 1 kartu strojů

Jakmile každý hráč odehrál fázi akcí, začnete s fází vedení dalšího kola.

VEDENÍ

A – Na začátku každého kola musí hráči přestat mluvit a v tichosti vybrat kartu aktivního Strážce z ruky. Vybranou kartu Strážce z ruky umístíte lícem dolů na svoji odkládací hromádku napravo od kruhu frakce.

- Pokud nemáte v ruce karty Strážců, vezměte horní kartu z balíčku Strážců a umístíte ji lícem dolů na odkládací hromádku. Toto bude váš aktivní Strážce.

B – Jakmile mají všichni vybráno (tzn. dokončili krok

A a na odkládací hromádce mají lícem dolů kartu aktivního Strážce), všichni hráči naráz odhalí své aktivní Strážce lícem vzhůru. V tuto chvíli mají hráči prostor komunikovat, vymýšlet strategii a sdělovat detaily toho, jak aktivní Strážci pomohou ostatním hráčům. Na některých kartách Strážců jsou schopnosti označené „odhalení“ a takovéto efekty je potřeba vyhodnotit ještě před jakýmkoli dalším postupem.

- Pokud je odhalen Strážce se schopností „soutupník“, hráč s žetonem prvního hráče předá tento žeton dalšímu hráči po směru hodinových ručiček. Pokud je odhaleno více Strážců se schopností soutupník, žeton začínajícího hráče se posune o jednoho hráče doleva za každého odhaleného soutupníka.



AKCE

Během této fáze provede první tah ten hráč, který vlastní žeton začínajícího hráče. Poté se hráči střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Když jste na tahu, provedete akce pomocí aktivního Strážce a pak otočíte a vyhodnotíte kartu strojů.

A – Když jste na tahu (jste takzvaně aktivní hráč), smíte provést tolik akcí, kolik činí počet akčních bodů vyznačených v levé spodní části karty vašeho aktivního Strážce. Každý Strážce může provést libovolné akce vyznačené na nápovědě hráče a popsané detailně na str. 13. Některé karty Strážců mají zvláštní schopnosti označené jako „trvalé“. Ty mohou mít vliv na váš tah, ale i na tahy spoluhráčů. Jakmile využijete všechny akční body vašeho aktivního Strážce, smíte k aktivnímu Strážci přidat do týmu další Strážce z ruky, pokud je na nich stejné prostředí jako na aktivním Strážci. Tím můžete provést akce navíc (viz str. 11).

B – Jakmile provedete akce, otočte a vyhodnoťte 1 kartu strojů. Každá karta strojů nasadí, pohne nebo jinak ovlivní konkrétní herní materiál strojů.

Hra probíhá po směru hodinových ručiček. Jakmile dokončíte tah, stane se aktivním hráčem hráč sedící po vaší levici a provede svoji vlastní fázi akcí. Jakmile všichni hráči postupně provedli fázi akcí, ponechají aktivní Strážce na odkládacích hromádkách. Tito Strážci se již nepovažují za aktivní. Hráči znovu přestanou mluvit a vyberou nové aktivní Strážce do dalšího kola.



Omezení komunikace

Během partie *Strážců Divočiny* je potřeba dodržovat 2 důležité pravidla omezující komunikaci mezi hráči:

- Během kroku A fáze vedení nesmíte vůbec mluvit ani jinak komunikovat a vyberete aktivního Strážce tajně a v tichosti. Komunikace a diskuze jsou povoleny až po společném odhalení karet Strážců.
- Během hry není dovoleno odhalovat ostatním hráčům karty, které máte v ruce, ani o nich nesmíte sdělovat žádné konkrétní informace. Prozradit smíte pouze prostředí Strážců (viz str. 11). Jakkmile všichni hráči odhalili aktivní Strážce, smíte komunikovat s ostatními hráči a vymýšlet strategie. Smíte říkat věci jako „S tím můžu v příštím kole něco udělat,“ nebo „Nemám v ruce žádné lesní Strážce,“ ale nikdy nesmíte říct nic detailního o kartách v ruce. Jakkmile odhalíte aktivního Strážce, smíte o něm vy i ostatní hráči mluvit a prohlížet si jeho kartu.

Herní plán

Na herním plánu je na začátku hry 36 hexů prostředí, které obklopují hex s jádrem strojů. Každý hex má 6 okrajů, které se dotýkají okolních hexů nebo okrajů herního plánu.

Ve hře jsou 4 druhy hexů prostředí: lesy, pláně, bažiny a hory. Každá z frakcí ve hře má určité domovské prostředí, kde smí stavět tábory: Rada má ráda pláně, Sekta preferuje hory, Klan holduje bažinám a Řád obývá lesy. Polovina Strážců ve vašem balíčku Strážců na sobě má domovské prostředí vaší frakce.

V průběhu hry budou hráči vyhodnocovat karty z balíčku strojů. Tyto karty budou mimo jiné přikazovat mašinám postupovat dál a stavět zdi u okrajů hexů. Hráči nemají žádný způsob, jak zastavit postup mašin a zabránit stavbě zdí. Jakkmile jsou zdi u všech 6 okrajů hexu, hrozí, že se z tohoto hexu stane továrna.

Desky továrny začínají hru vyskládané do sloupečku jako jádro strojů a na hexy obklopené zdi se dostanou, když je otočena a vyhodnocena karta strojů „továrny“ (viz str. 19). Hráči nesmí vstoupit na hex s jádrem strojů. Jediný způsob, jak zničit jádro strojů a vyhrát, je zalesnit všechny továrny, které stroje postaví, a postavit všechny vaše tábory.

Když hráči zalesní továrnu (viz str. 16), stane se z ní hex, který se považuje za hex libovolného prostředí, tzn. za domovské prostředí libovolné frakce a prostředí každého Strážce.



Hex plání
domov
RADY



Hex bažin
domov
KLANU



Hex hor
domov
SEKTY



Hex lesa
domov
ŘÁDU



Hex továrny



Zalesněný hex továrny
**LIBOVOLNÉ DOMÁCÍ
PROSTŘEDÍ**



Balíček karet Strážců

Když jste na tahu jako aktivní hráč, budete na herním plánu hýbat figurkou vůdce a provádět akce pomocí akčních bodů a schopností na kartě Strážce.



POPIS KARET STRÁŽCŮ

A. Iniciala vůdce –

Když sestavujete balíček Strážců, řiďte se iniciálou vašeho vůdce. Tu najdete v pravém dolním rohu karty strážce. Balíček sestavte ze šesti karet s iniciálou vašeho vůdce a ze šesti základních karet, které žádnou iniciálu nemají. Tak vznikne váš balíček 12 karet.

B. Akční body – Když jste na tahu, budete k provádění akcí používat akční body vyobrazené v levém dolním rohu vašeho aktivního strážce. Každá akce z výběru akcí (viz str. 13) stojí 1 akční bod. Jakýkoli Strážce smí provést kteroukoli z akcí dle výběru. Akce ale smíte provádět pouze na hexech, kde se nachází váš vůdce, ledaže by toto pravidlo měnila zvláštní schopnost aktivního Strážce.

C. Zvláštní schopnost – Každý Strážce má u spodního okraje popsanou zvláštní schopnost. O vlastnostech a vyhodnocení zvláštních schopností se dozvíte více na str. 24.

D. Prostředí – Každý Strážce má v levém horním rohu vyznačené určité prostředí. Polovina Strážců ve vašem balíčku bude mít stejné prostředí, jako je domovské prostředí vaší frakce. Druhá polovina karet ve vašem balíčku bude mít ostatní prostředí. Propojené stezky hexů s prostředím, které mají stejný druh jako váš aktivní Strážce, vám umožní rychlejší pohyb (viz str. 13–14).

TÝM

Jakmile utratíte všechny akční body vašeho aktivního Strážce, smíte také přidat další Strážce z ruky do týmu s aktivním Strážcem a provést tak další akce. Strážci v týmu musí mít na kartě stejný druh prostředí jako váš aktivní strážce.

POPIS KARET STRÁŽCŮ – pokračování

Každý Strážce, kterého přidáte do týmu k aktivnímu Strážci, vám přidá 1 akční bod navíc. Zvláštní schopnosti a akční body na kartě přidané do týmu ignorujte.

Pokud chcete přidat do týmu více Strážců, nejprve přidejte jednoho, použijte jeho akční bod a teprve poté přidejte dalšího Strážce. Strážce přidané do týmu skládejte pod vašeho aktivního Strážce na odkládací hromádku.



Příklad týmu: Popel je ze stejného prostředí jako Flika, kterou zahrál hráč hrající za Řád jako aktivního Strážce. Jakmile hráč použil všechny 3 akční body na Flice, zahraje Popela do týmu k Flice a získá tak 1 akční bod navíc.

ZAMÍCHÁNÍ BALÍČKU

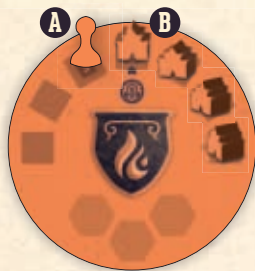
Pokud je váš balíček Strážců kdykoliv prázdný, vezměte a zamíchejte všechny karty na odkládací hromádce – kromě právě aktivního Strážce a Strážců, kteří jsou s ním v týmu. Takto zamíchané karty umístěte lícem dolů nalevo od kruhu frakce, čímž utvoříte nový balíček Strážců.

Podpora a tábory

Pokud chcete vyhrát, musí všichni hráči postavit všechny tábory a zároveň zalesnit všechny továrny, které stroje postaví. Kromě toho, že tábory jsou podmínka vítězství, jedná se také o způsob, kterým si dobíráte karty z balíčku Strážců do ruky. Každý tábor také představuje novou dostupnou lokaci pro přeskupení (viz str. 15) a získání předmětu (viz str. 16).

Pokud chcete stavět tábory, potřebujete podporu zvířecích obyvatel Všelesa. Vaši úroveň podpory představuje stupnice podpory u horního okraje vašeho kruhu frakce. Na stupnici podpory vyskládáte tábory při přípravě hry.

Získání podpory – 1 podporu získáte pokaždé, když zničíte mecha, prolomíte zeď, vyčistíte hex od znečištění nebo zalesníte továrnu (viz str. 15–16). Pokaždé když získáte podporu, pohněte figurkou podpory o 1 pole dál po stupnici podpory. Jakmile se vaše figurka podpory nachází nalevo od tábora na stupnici, dosahujete maximální podpory. Dokud dosahujete maximální podpory, nemůžete získat další podporu, dokud nepostavíte tábor a neresetujete stupnici (viz dále). Akce, které vám dávají podporu, smíte provádět i tehdy, pokud nedokážete podporu získat, protože jste na maximu, přitom ale žádnou podporu nezískáte. Když postavíte tábor, vaše figurka podpory se vrátí na počáteční pole na stupnici.



Příklad podpory: (A) Hráč Řádu provedl 2 akce, které mu přinesly podporu. Posunul svoji figurku podpory o 2 pole dál na stupnici, aby vyznačil aktuální úroveň podpory. (B) Stupnice podpory je na maximu. Hráč může nyní provést akci stavba, aby postavil další tábor ze stupnice a zvýšil tak maximální kapacitu stupnice.

Stavba táborů a dobírání Strážců –

Jakmile postavíte tábor a resetujete figurku podpory, dobírejte si do ruky karty Strážců z balíčku Strážců, dokud nemáte v ruce tolik karet, kolik činí nově odhalené maximum na stupnici podpory.

Váš poslední tábor – Jakmile postavíte poslední tábor, úkol vaší frakce končí a vy vystoupíte ze hry. Svoji figurku podpory posuňte na poslední pole stupnice podpory a svého vůdce umístěte doprostřed kruhu frakce. Smíte se účastnit diskuzí a plánování s ostatními až do konce hry, ale vaše frakce se už dalších kol hry přímo účastnit nebude.

- Poslední hráč ve hře nemůže po postavení posledního tábora vystoupit ze hry, pokud jsou na herním plánu dosud postavené nezalesněné továrny.
- Pokud hra ještě neskončila, musíte i v tahu, ve kterém postavíte poslední tábor, otočit a vyhodnotit 1 kartu strojů.

Zranění a smrt

Provádění akcí poblíž mečů je jedna z hlavních příčin zranění. Zranění také můžete utrpět pokaždé, když vyčistíte toxickou lokaci. Když utrpíte zranění, umístěte určitý počet žetonů zranění na váš kruh frakce, pod erb frakce.

Mechové – Mechové jsou smrtící bojové stroje. Mech stojící na hexu továrny se považuje za odstřelovače. Mech na ostatních hexech se považuje za lovce.



Mech odstřelovač
na továrně



Mech lovec na
hexu prostředí

Hod na zranění – Pokud provádíte akci a váš vůdce tuto akci začíná na stejném hexu jako mech nebo na hexu sousedícím s odstřelovačem, musíte jednou hodit kostkou zranění. Ta určí, zda a případně kolik zranění utrpíte. Kostkou hodíte pouze jednou za akci, nezávisle na tom, kolik mečů vás aktuálně ohrožuje. Na kostce zranění jsou strany s 1 zraněním, 2 zraněním, ale i bez zranění.



1 zranění





2 zranění




Bez zranění



Žeton zranění

Zranění na blízko – Pokud provádíte akci a váš vůdce tuto akci začíná na stejném hexu jako jeden či více mečů (ať už lovců nebo odstřelovačů), mohou vám zranění způsobit jak výsledky hodu , tak  výsledky.

Zranění na dálku – Pokud provádíte akci a váš vůdce tuto akci začíná na hexu bez mečů, ale na jednom či více sousedících hexů se nachází odstřelovači, zranění vám způsobí pouze výsledky hodu . Pokud provádíte akci a váš vůdce tuto akci začíná na hexu s mechy a zároveň jsou na sousedícím hexu odstřelovači, bude se počítat zranění na blízko.

Toxické lokality – Jedno zranění utrpíte pokaždé, když vyčistíte toxickou lokalitu, ať pomocí akce „čištění znečištění“ (viz str. 15), použitím lektvaru (viz str. 17) nebo pomocí zvláštní schopnosti Strážce (viz str. 24).





Příklady hodů o zranění: (A) Hráčka Klanu hodí 1 kostkou, protože provádí akci na hexu sousedícím s odstřelovačem, protože padl platný výsledek (1 zranění), utrpí jedno zranění, které umístí na kruh frakce. (B) Při podobné situaci hodila hráčka 2 zranění. To ovšem není platný výsledek pro odstřelovače, takže žádné zranění neutrpí. (C) Při další akci prováděné na hexu s lovcem padne hráčce 1 zranění, takže utrpí jedno zranění, které umístí na kruh frakce. (D) V tomto případě se sice jedná o odstřelovače, ale hráčka se nachází přímo na hexu s ním, takže platí zranění na blízko. Protože padla 2 zranění, hráčka utrpí 2 zranění a umístí je na svůj kruh frakce.



Smrt Strážce – Maximální počet zranění, která smíte utrpět, jsou 3. Pokud již máte 3 zranění a máte utrpět další (tzn. pokud máte překročit maximum 3 zranění), musí některý spolehráč náhodně vytáhnout kartu Strážce z vaší ruky. Tento Strážce byl zabít. Umístěte jej na stůl licem vzhůru a překryjte jej žetonem smrti se stejným symbolem prostředí, jako je na právě zabitém Strážci. Kdykoliv takto zemře jeden z vašich Strážců, odstraňte všechny žetony zranění z vašeho kruhu frakce.

- Pokud hod kostkou způsobí, že překročíte maximum 3 žetonů zranění, ale zároveň nemáte kartu Strážce v ruce, otočte vrchní kartu Strážce z balíčku. Tento strážce bude zabít.
- Pokud již je mrtvý Strážce s určitým druhem prostředí a má zemřít další Strážce se stejným druhem prostředí, hra ihned končí a všichni hráči prohrávají.

Výběr možných akcí

AKCE: POHYB

Tato akce vám umožní pohnout vůdcem na sousedící neblokovaný hex nebo přes více hexů tvořících stezku se stejným druhem prostředí, jako má váš aktivní Strážce. Pokud ukončíte akci pohyb na hexu s táborem, můžete také získat předměty (viz str. 16). Na stejném hexu smí být libovolný počet vůdců.

Blokování pohybu:

- Zdi blokují pohyb na sousedící hexy. Přes zdi se nemůžete pohnout, pokud daná zeď není prolomená (viz str. 15).
- Továrny a zalesněné továrny mají zdi na všech 6 okrajích. Ani přes tyto zdi se nemůžete pohnout, pokud daná zeď není prolomená.
- Nemůžete se pohnout přes mašiny.
- Nesmíte vstoupit na jádro strojů.
- Nesmíte se pohnout na okraj herního plánu.

Pohyb na sousedící hex – Pokud provádíte akci pohyb, zaplatíte 1 akční bod a přesunete vůdce na sousedící neblokovaný hex.



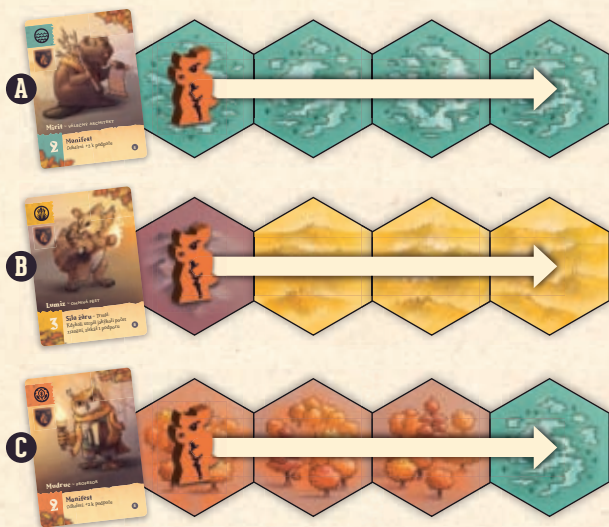
Příklad pohybu: Hráč Řádu provedl akci pohyb a přesouvá vůdce z jednoho hexu na sousedící hex, který nic neblokuje.

Pohyb po stezce prostředí – Stezka prostředí je propojená řada (nemusí být rovná) hexů se stejným prostředím. Pomocí jednoho pohybu (tzn. zaplacením jednoho akčního bodu) se smíte pohnout přes libovolný počet neblokovaných hexů na stezce, ale pouze tehdy, pokud se prostředí dané stezky shoduje s prostředím vašeho aktivního Strážce. Pokud provádíte pohyb po stezce prostředí, musí váš vůdce začít anebo ukončit tento pohyb na této stezce.

- Pokud provádíte akci pohyb, kterou začínáte na stezce, která má stejné prostředí jako váš aktivní Strážce, smíte svého vůdce přesunout na libovolný hex na této stezce nebo na hex sousedící s touto stezkou. Hexy, na/přes které se pohybujete, musí být neblokované.

AKCE: POHYB – pokračování

- Pokud provádíte akci pohyb, kterou začínáte na hexu, který sousedí se stezkou se stejným prostředím jako má váš aktivní Strážce, smíte svého vůdce přesunout na libovolný hex na této stezce. Hexy, na/přes které se pohybujete, musí být neblokované.
- Smíte se pohnout přes zalesněné továrny, které jsou součástí stezky, pokud jsou potřebné zdi na stezce prolomeny.
- Pokud provádíte akci pohyb po stezce, nesmíte se jako součást této akce pohnout přes hexy s mechy.



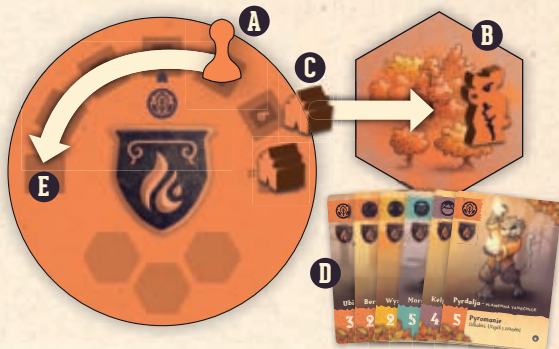
Příklady pohybu po stezkách: (A) Hráč Řádu provede 1 akci pohyb po stezce. Jeho aktivní Strážce je z bažin, takže smí vůdce přesunout na libovolný hex na této stezce. (B) Aktivní Strážce hráče Řádu je z plání. Hráčův vůdce začíná pohyb na hexu sousedícím se stezkou plání. Hráč provede 1 akci pohyb a smí vůdce přesunout na libovolný hex na této stezce. (C) Aktivní Strážce hráče je z lesů. Provede 1 akci pohyb a přesune vůdce na hex sousedící se stezkou lesů.

AKCE: STAVBA TÁBORA

Postavení všech táborů je jednou z podmínek vítězství hry. Navíc vám tábory umožní dobrat si do ruky další Strážce. Každý tábor také představuje novou lokaci pro přeskupení a léčení (viz str. 15), ale také pro získání předmětu (viz str. 16).

Pokud chcete provést akci stavba tábora, musí být vaše stupnice podpory na maximum. Zaplatte 1 akční bod, vezměte tábor nejvíc vlevo na stupnici podpory a u umístěte jej na hex s vaším vůdcem. Figurku podpory vraťte zpět do počáteční pozice na stupnici podpory. Dobírejte si karty Strážců do ruky, dokud nemáte v ruce tolik karet, kolik činí nové maximum odhalené na stupnici podpory.

- Na každém hexu smí stát maximálně 1 tábor.
- Tábor smíte stavět pouze na domovském prostředí vaší frakce nebo na zalesněných továrnách.
- Když postavíte poslední tábor, vystoupíte ze hry. Pohněte figurkou podpory na poslední pole stupnice podpory a umístěte svého vůdce doprostřed kruhu frakce.



Příklad stavby tábora: (A) Hráč Řádu má podporu na maximum. (B) Jeho vůdce je na hexu lesa, což je domácí prostředí Řádu. (C) Hráč provede 1 akci stavba tábora, zaplatí akční bod a odhalí číslo 6 na stupnici podpory. Zároveň umístí figurku tábora na hex lesa se svým vůdcem. (D) Hráč si dobírá karty Strážců, dokud jich nemá v ruce 6. (E) Nakonec vrátí figurku podpory na počáteční pozici stupnice.

AKCE: PŘESKUPENÍ

Přeskupení vám umožní přesunout vašeho vůdce na kterýkoli z vašich táborů kdekoli na herním plánu. Pokud chcete provést akci přeskupení, zaplatte 1 akční bod a přesuňte vůdce přímo na hex, kde se nachází některý z vašich táborů. Na rozdíl od akce pohyb nemá akce přeskupení žádné omezení na vzdálenost ani blokování, ale také nemůžete touto akcí získat předmět.



Příklad přeskupení: Hráč Řádu provede 1 akci přeskupení. Přesune vůdce na hex, kde se nachází jeho tábor.

AKCE: ČIŠTĚNÍ ZNEČIŠTĚNÍ +1 podpora

Tato akce vám umožní z hexu odstranit všechny žetony znečištění, případně toxickou lokaci. Také vám přinese 1 podporu. Pokud chcete provést tuto akci, zaplatte 1 akční bod a odstraňte z hexu s vaším vůdcem všechny žetony znečištění nebo toxickou lokaci. Pokud odstraníte toxickou lokaci, utrpíte 1 zranění.

Odstraněné žetony znečištění vraťte zpět do zásoby těchto žetonů. Odstraněnou toxickou lokaci vraťte zpět na kruh toxických lokací. Pokud vaše stupnice podpory není na maximu, posuňte svoji figurku podpory o 1 pole dál po stupnici.



Příklady čištění znečištění:

(A) Hráč Rady provedl 1 akci čištění znečištění a odstraní 2 žetony znečištění z hexu s vůdcem.

(B) Hráč Rady provedl 1 akci čištění znečištění a odstraní 1 toxickou lokaci z hexu s vůdcem. Toto odstranění mu způsobí 1 zranění.

AKCE: LÉČENÍ

Akce léčení vám umožní odstranit všechny žetony zranění z vašeho kruhu frakce, takže klesne pravděpodobnost, že některý z vašich Strážců zemře. Pokud chcete provést tuto akci, musí se váš vůdce nacházet na hexu s táborem libovolné frakce. Zaplatte 1 akční bod a odstraňte všechny žetony zranění z vašeho kruhu frakce.

- Pokud provádění této akce vyžaduje hod kostkou zranění, nejprve odstraňte všechny žetony zranění a až pak hod'te kostkou zranění.



Příklad léčení: Hráč Sekty má vůdce na hexu s táborem. Tento hráč provede 1 akci léčení a odstraní 2 žetony zranění ze svého kruhu frakce.

AKCE: ZNIČENÍ MECHA +1 podpora

Zničení mecha vám umožní odstranit mecha z herního plánu. Také vám přinese podporu. Pokud chcete provést tuto akci, zaplatte 1 akční bod a odstraňte 1 mecha z hexu, kde stojí váš vůdce. Zničené mechy vraťte zpět do zásoby mechů. Pokud vaše stupnice podpory není na maximu, posuňte svoji figurku podpory o 1 pole dál po stupnici.



Příklad zničení: Hráč Sekty provedl akci zničení mecha a odstraní 1 mecha z hexu.

AKCE: PROLOMENÍ ZDI +1 podpora

Prolomení zdi nebo zdi továrny vám i ostatním hráčům umožní pohyb přes prolomenou zeď. Také vám přinese podporu. Pokud chcete provést tuto akci, zaplatte 1 akční bod, a umístěte žeton průlomu ke zdi, která je na pomezí hexu, kde se nachází váš vůdce. Pokud vaše stupnice podpory není na maximu, posuňte svoji figurku podpory o 1 pole dál po stupnici. Pokud jsou všechny vaše žetony průlomu na herním plánu, nesmíte tuto akci provést.

AKCE: PROLOMENÍ ZDI – pokračování

Žetony průlomu zůstanou na herním plánu, i pokud je na místě původní zdi postavena továrna a zeď je nahrazena deskou továrny (viz str. 19). Zůstanou na místě i tehdy, pokud je továrna zalesněna. Každou zeď lze prolomit pouze jednou.



Příklady průlomu zdi:

Hráč Rady provádí 1 akci průlom. Umístí žeton průlomu ke zdi továrny. (B) Hráč Rady provádí 1 akci průlom. Umístí žeton průlomu ke zdi.

AKCE: ZALESNĚNÍ TOVÁRNÝ +1 podpora

Zalesnění továrny vám umožní otočit desku továrny na zalesněnou stranu. Také vám přinese podporu. Pokud chcete vyhrát, musíte zalesnit všechny továrny, které stroje postavily. Zalesněné továrny nešíří znečištění, ale i nadále mají 6 zdí, jednu u každého okraje. Na zalesněné továrně smí postavit tábor libovolná frakce. Hráči se mohou pohnout přes zalesněnou továrnu, která je součástí stezky, ale pouze tehdy, pokud jsou prolomeny zdi potřebné k pohybu přes továrnu.

Pokud chcete továrnu zalesnit, musíte nejprve z továrny odstranit všechno znečištění a zničit všechny mechy na továrně. Pokud chcete provést tuto akci, zaplatíte 1 akční bod a otočíte desku továrny, kde se nachází váš vůdce, na zalesněnou stranu. Šipka na zalesněné továrně musí směřovat stejným směrem. Pokud vaše stupnice podpory není na maximu, posuňte svoji figurku podpory o 1 pole dál po stupnici.

- Na jádro strojů nemohou hráči vstoupit a nelze je zalesnit.



Příklad zalesnění:

Hráč Rady odstranil z továrny mechy a znečištění. Nyní hráč zaplatí 1 akční bod za zalesnění továrny. Otočí desku továrny na zalesněnou stranu, ale směr šipky na desce zůstane nezměněný.

Předměty

ZÍSKÁNÍ A POUŽITÍ PŘEDMĚTŮ

Získání – Každá frakce poskytuje jedinečný předmět (viz str. 17). Předmět frakce získáte, pokud se pohnete na tábor dané frakce. Na začátku hry umístíte předměty poblíž svého kruhu frakce, všechny otočené na použitou (tmavou) stranu. Pokud chcete získat předmět některé frakce, musíte ukončit akci pohyb vůdcem na hexu s táborem dané frakce. Když získáte předmět, otočte jeho žeton na opačnou stranu (tzn. na barevnou, aktivní stranu). Od této chvíle je vám předmět k dispozici.

- Pokud se váš vůdce již nachází na hexu s táborem, smíte zaplatit 1 akční bod a získat předmět, který daná frakce poskytuje.
- Pozor, předměty získáváte po akci pohyb. Ukončení akce přeskupení na hexu s táborem vám předmět nepřinese.



Příklad získání předmětu:

Hráč Řádu provedl akci pohyb a přesunul vůdce na hex s táborem Rady. Hráč Řádu získá jídlo. Otočí tedy žeton jídla na aktivní stranu.

Použití – Získaný předmět smíte použít kdykoliv během svého tahu ještě před otočením a vyhodnocením karty strojů. Použití předmětu nevyžaduje zaplacení akčního bodu. Když použijete předmět a vyhodnotíte jeho efekt, otočte jej na tmavou, *použitou* stranu nahoru.



Získaný
a aktivní
předmět



Použitý
předmět

PŘEDMĚTY – pokračování



PŘEDMĚT RADY: **JÍDLO**

Pokud použijete jídlo, získáte 1 akční bod navíc, který smíte použít na libovolnou akci.



PŘEDMĚT KLANU: **LEKTVARY**

Pokud použijete lektvary, smíte odstranit 1 svůj žeton zranění z kruhu frakce, nebo smíte vyčistit znečištění bez zaplacení akčního bodu.



PŘEDMĚT SEKTY: **RAKETY**

Pokud použijete rakety, smíte zničit mecha nebo prolomit zeď bez zaplacení akčního bodu.



PŘEDMĚT ŘÁDU: **MAPA**

Pokud použijete mapu, smíte se pohnout nebo přeskupit bez zaplacení akčního bodu.

Karty strojů

Jakmile ve svém tahu provedete všechny akce, otočte a vyhodnoťte 1 kartu strojů. Jakmile tak učiníte, umístěte vyhodnocenou kartu strojů na odkládací hromádku karet strojů. Jakmile je na odkládací hromádce všech 7 karet strojů, zamíchejte odkládací hromádku a umístěte ji lícem dolů na stůl, čímž vytvoříte nový balíček strojů.

- Kartu strojů vždy vyhodnocujte ve správném pořadí a krok za krokem.

Karty strojů: Mašiny

Karty mašin budou pohybovat mašinami po okrajích hexů, kde budou stavět zdi.

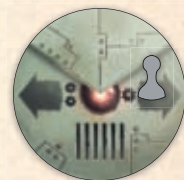
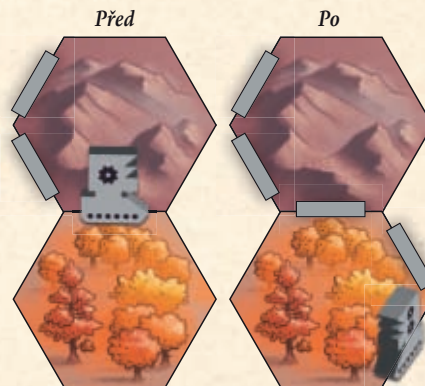
MAŠINY KROK 1: Dvakrát pohněte mašinami

Mašiny se vždy nacházejí na pomezí dvou hexů. Jeden hex mají na pravé straně (která je na figurce označena symbolem ⚙️) a jeden hex na levé straně (označené na figurce symbolem ⚙️). Před mašiny je zubatá, zatímco zád je plochá. Mašiny se vždy pohybují vpřed, nikdy vzad.



MAŠINY KROK 1 – pokračování

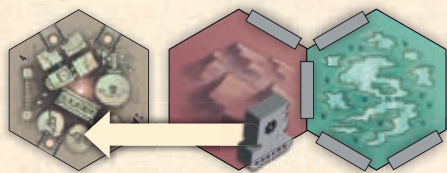
Podívejte se na kruh směrů strojů a rozhodněte, zda se budou mašiny pohybovat kolem hexu napravo ⚙️ nebo kolem hexu nalevo ⚙️. Za každý krok posuňte mašinu o 1 stranu hexu náležitým směrem. Když se mašina pohne, nechá za sebou nově postavenou zeď. Obě mašiny posouvejte zároveň, jeden krok za druhým. Celkem pohnete každou mašinou dvakrát.



Příklad pohybu mašiny: Směr strojů je nastaven vpravo ⚙️. Mašina se pohne dvakrát kolem hexu napravo a po každém pohybu za sebou nechá 1 zeď.

MAŠINY KROK 1 – pokračování

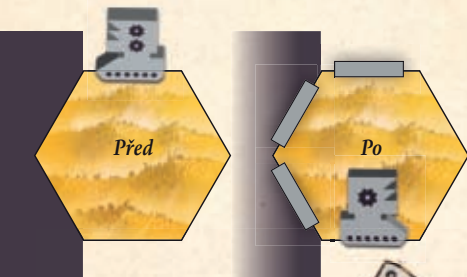
Slepé uličky a reset – Pokud se má mašina pohnout na okraj hexu, kde již stojí zeď, továrna nebo další mašina, tato mašina se resetuje. Zvedněte mašinu a umístěte ji na jádro strojů. Na okraj, odkud mašinu zvednete, umístěte 1 zeď.




Příklad resetování mašiny:

Mašina se má pohnout na okraj hexu, kde se již nachází zeď. Proto se resetuje na jádro strojů. Zanechá za sebou 1 zeď.

Pohyb u okraje herního plánu – U okraje hexu, který sousedí s okrajem herního plánu, se mašina nikdy nezastaví. Pokud se má mašina pohnout na okraj sousedící s okrajem herního plánu, bude pokračovat dál stejným směrem a provede tolik kroků navíc, kolik je potřeba, aby skončila u nejbližšího okraje hexu, který nesousedí s okrajem herního plánu. Nezávisle na tom, jak daleko podél okraje herního plánu se mašina pohne, tento pohyb se počítá pouze jako 1 ze 2 dostupných kroků mašiny.



Příklad pohybu u okraje herního plánu:

Směr strojů je nastaven vlevo , takže mašina se musí pohnout na okraj hexu sousedící s okrajem herního plánu. Protože u okraje herního plánu se mašina nesmí zastavit, bude pokračovat dál a bude také stavět další zdi, dokud se nezastaví u prvního okraje hexu, který nesousedí s okrajem herního plánu. Přestože postavila mašina 3 zdi, počítá se toto jen jako 1 ze 2 jejích pohybů.

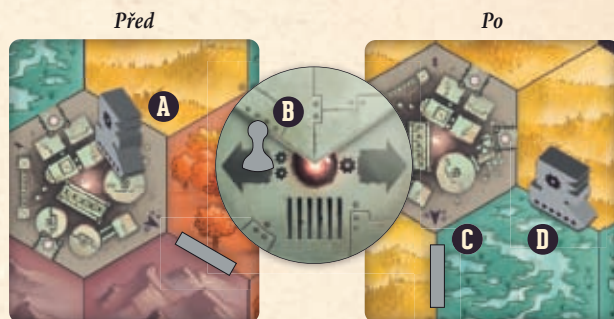



MAŠINY KROK 2: Nasazení resetovaných mašin z továrny s nejvyšším číslem

Během druhého kroku karty mašin nasadíte na herní plán ty mašiny, které se resetovaly během předchozího kroku. Stroje se resetované mašiny vždy pokusí nasadit na některý ze 6 okrajů hexů, které směřují jako „paprsek“ pryč od továrny s nejvyšším číslem (nebo zalesněné továrny) na herním plánu. Na který „paprsek“ bude resetovaná mašina nasazena, určité následovně: na továrně s nejvyšším číslem najdete šipku. Pokud je volný okraj (paprsek), na který míří šipka, umístěte mašinu na tento okraj. Pokud již je na tomto okraji zeď, zeď továrny či druhá mašina, umístěte mašinu na nejbližší volný okraj u této továrny, přičemž postupujte ve směru strojů (podle kruhu směru).

Pokud u továrny s nejvyšším číslem není ani jeden volný okraj, přejděte k druhé nejvyšší továrně na herním plánu a zopakujte postup popsany výše, čímž určíte, kam bude mašina nasazena.

- Pokud stroje dosud nepostavily žádnou továrnu, pak se za továrnu s nejvyšším číslem považuje horní deska továrny na jádru strojů.
- Mašiny vždy umísťujete zádi k továrně a přídí směrem od továrny.
- Pokud jsou na jádru strojů resetovány obě mašiny, nasadte je jednu po druhé.



Příklad nasazení mašiny: (A) Resetovaná mašina stojí na jádru strojů. (B) Směr strojů je nastavený doleva . (C) Šipka na továrně s nejvyšším číslem (5) směřuje k okraji, kde už stojí zeď. (D) Mašina tedy bude nasazena na nejbližší volný okraj nalevo (protože to je směr strojů) směřující jako „paprsek“ od továrny.

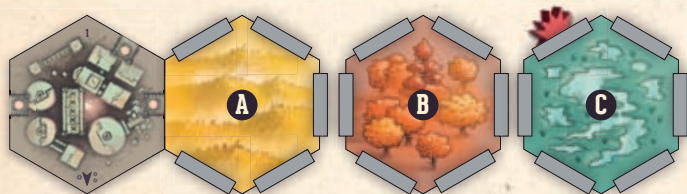
Karty strojů: Továrny

Karty továren vybudují továrny na ohraničených hexech nebo rozšíří znečištění z továren.

TOVÁRNÝ KROK 1: Pokud je některý hex prostředí ohraničený, stroje postaví 1 továrnu

Zkontrolujte, zda je nějaký hex na herním plánu ohraničený. Ohraničený hex je takový, který má u všech 6 okrajů zdi. Nezapomeňte, že továrny a zalesněné továrny mají zdi u všech 6 okrajů. I tyto zdi se mohou počítat do ohraničení okolních hexů. Pokud na herním plánu není ani jeden ohraničený hex, přejděte rovnou ke kroku 2.

- Proloměné zdi a zdi zalesněných továren se i nadále počítají jako zdi, a mohou tedy přispět k ohraničení hexů.
- Mašiny se nepovažují za zdi a nemohou přispět k ohraničení hexů.



Příklady ohraničených hexů: (A) U tohoto hexu jsou zdi na 5 okrajích a u šestého okraje je postavená továrna. Tento hex je ohraničený. (B) Zde jsou u všech okrajů hexu zdi. Tento hex je ohraničený. (C) Zde jsou u všech okrajů hexu zdi. Přestože jedna zeď je proloměná, tento hex je ohraničený.

Stavba továrny – Odstraňte všechny zdi postavené u okrajů hexu. Vezměte horní továrnu z jádra strojů a přesuňte ji na cílový hex. Desku továrny přesouvejte spolu se všemi žetony znečištění, toxickými lokalitami či mechy, kteří se na desce nacházejí. Desku továrny umístěte na cílový hex tak, aby její šipka směřovala stejným směrem, jako směřovala na jádru stroje.

Umístěte na jádro stroje 2 odstřelovače

Jakmile postavíte novou továrnu, umístěte 2 odstřelovače na horní desku na jádru strojů.



TOVÁRNÝ KROK 1 – pokračování



Příklad stavby továrny: Tento hex pláni je jako jediný ohraničený, když je otočena karta továren. Zdi kolem hexu jsou všechny odstraněny. Na hex se přesune horní deska továrny z jádra strojů, spolu se 2 odstřelovači, kteří se na desce nacházeli. Žeton znečištění, který ležel na ohraničeném hexu se přesune na nově postavenou továrnu. Žeton prolomení zůstane na místě.

Podmínky staveb továren

- Pokud během stavby továrny odstraníte proloměnou zeď, žeton prolomení zůstane na místě.
- Pokud postavíte továrnu na hexu s táborem, tábor umístíte na nově postavenou továrnu. Tábor se i nadále považuje za postavený, ale už nefunguje jako lokace pro přeskupení, léčení a získávání předmětů. Jakmile je továrna zalesněna, funkce tábora jsou navráceny.
- Pokud postavíte továrnu na hexu s jedním či více vůdci, umístěte tyto vůdce na nově postavenou továrnu.
- Pokud postavíte továrnu na hexu s žetonem znečištění, umístěte toto znečištění na nově postavenou továrnu. Pokud se na továrně nachází 3 a více žetonů znečištění, odstraňte tyto žetony a nahraďte je toxickou lokalitou. Pokud již na továrně je toxická lokalita, pouze odstraňte žetony znečištění.
- Pokud postavíte továrnu na hexu s mechy-lovci, umístěte tyto mechy na nově postavenou továrnu. Tito mechové se považují za odstřelovače.

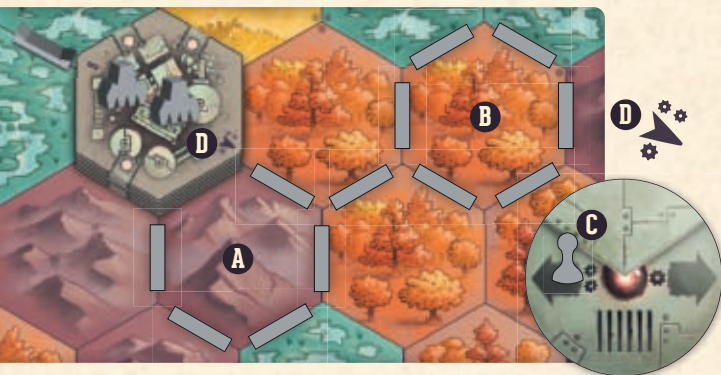
Pokud je ohraničeno více hexů najednou

Stroje postaví pouze 1 továrnu, když vyhodnocují kartu továren. Pokud je více ohraničených hexů, musíte vybrat pouze jeden z nich, a to následujícím způsobem: nejprve zkontrolujte směr strojů. Poté na horní desce továrny na jádru strojů najdete šipku. Od této šipky si představte pomyslnou čáru směřující k okraji herního plánu, podobně jako přímkou na radaru. Tuto radarovou přímkou poté pomyslně posouvejte ve směru strojů.

TOVÁRNÝ KROK 1 – pokračování

Pokračujte, dokud „radar“ nenarazí na první ohraničený hex. Továrnu postavte na tomto hexu.

- Pokud radar narazí na více hexů naráz, postavte továrnu na hexu, který je blíž k jádru strojů.



Příklad více ohraničených hexů (výše): Byla otočena karta továren a hexy (A) i (B) jsou ohraničené. (C) Směr strojů je nastavený vlevo. (D) Představte si pomyslnou čáru vedoucí od šipky na horní desce továrny až k okraji herního plánu. Tato pomyslná čára se bude otáčet kolem jádra strojů ve směru doleva od šipky. Jako první narazí na hex (B). Proto bude továrna postavena na hexu (B).



TOVÁRNÝ KROK 2: Továrny šíří znečištění

Výpust
znečištění



Pokud byla během kroku 1 postavena továrna, přeskočte krok 2. Pokud postavena nebyla, bude se šířit znečištění. Na každé postavené továrně a na horní desce jádra strojů najdete 3 výpusti znečištění. Od každé této výpusti se rozšíří 1 žeton znečištění na sousedící hex ve směru výpusti.

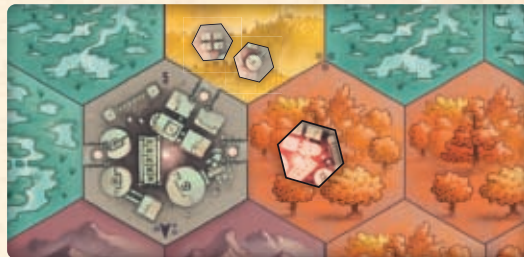


Toxické lokality – Pokud se kdykoliv na některém hexu nachází 3 a více žetonů znečištění, vznikne toxická lokalita. Odstraňte z daného hexu všechny žetony znečištění a nahraďte je toxickou lokalitou z kruhu toxických lokalit.

TOVÁRNÝ KROK 2 – pokračování

- Při šíření znečištění začněte od továrny s nejvyšším číslem a pokračujte dál v pořadí od nejvyššího čísla po nejnižší, dokud se od všech továren nerozšířilo znečištění.
- Žetony znečištění přeskočí hexy, na kterých se již nachází toxické lokality, a posunou se na nejbližší dostupný hex ve stejném směru. Ignorují zdi a mašiny.
- Pokud na jeden hex směřuje více výpustí znečištění, na hex umístíte 1 žeton znečištění za každou výpust, která na hex směřuje.
- Výpusti šíří znečištění i na sousedící továrny a na jádro strojů, jako kdyby se jednalo o běžný hex prostředí.
- Žetony znečištění se nikdy nešíří na okraj herního plánu.

Před



Po



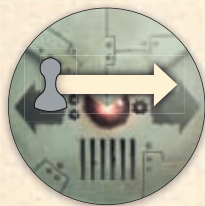
Příklad šíření znečištění: Byla otočena karta továren a na hexy sousedící s výpustěmi se bude šířit znečištění. (A) 1 znečištění se rozšíří na hex bez znečištění. (B) 1 znečištění se také rozšíří na hex se dvěma žetony znečištění. Sem ani není nutno žeton znečištění přidávat, protože 3 žetony znečištění se ihned promění na toxickou lokalitu. (C) Žeton znečištění přeskočí hex s toxickou lokalitou a rozšíří se na další hex prostředí v řadě a ve stejném směru.



Karty strojů: Restart

Karta restart je stejná jako karty továrny, ale navíc změní směr strojů.

RESTART KROK 1: Změna směru strojů

Změňte směr strojů. Přesuňte figurku směru strojů na opačný směr na kruhu směru.



Příklad změny směru: Byla otočena karta restart a figurka směru strojů se přesune z pole vlevo (se symbolem ) na pole vpravo (se symbolem ).

RESTART KROK 2 A 3: Pokud je některý hex prostředí ohraničený, stroje postaví 1 továrnu, nebo Továrny šíří znečištění

Po změně směru strojů následují stejné kroky jako na běžné kartě továren (viz str. 19 a 20).

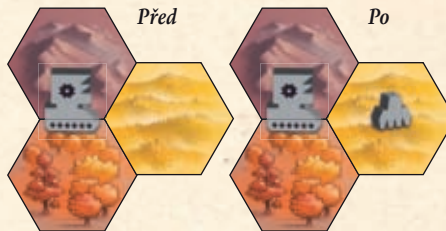


Karty strojů: Mechové

Karty mečů nasadí nové mechy-lovce a stávající lovci začnou lovit hráče.

MECHOVÉ KROK 1: Každá mašina nasadí 1 lovce

Určete hex, na který směřuje před mašiny. Na tento hex umístíte 1 nového mecha-lovce. To samé provedte i s druhou mašinou. Pokud před mašiny směřuje na okraj herního plánu, továrnu nebo zalesněnou továrnu, umístíte mecha na nejbližší hex prostředí napravo nebo nalevo, v závislosti na aktuálním směru strojů.



Příklad nasazení lovce: Mašina nasadí 1 lovce na hex prostředí, kam směřuje její před.

MECHOVÉ KROK 2: Lovci pronásledují aktivního hráče o 2 hexy prostředí a ostatní o 1

Lovci se primárně pokusí pronásledovat aktivního hráče a pak se pokusí pronásledovat ostatní hráče, jednoho po druhém, ve směru hodinových ručiček od aktivního hráče. Když lovec pronásleduje hráče, pokusí se pohnout ze svého aktuálního hexu na hex prostředí, kde se nachází vůdce pronásledovaného hráče. Pokud lovec nemůže za pomoci dovolených pohybů (viz níže) dojít na hex s vůdcem žádného hráče, zůstane na svém aktuálním hexu.

- Lovci nemohou pronásledovat skrz zdi (včetně prolomených zdí) a nikdy nepronásledují na továrny nebo zalesněné továrny.
- Lovci, kteří se již nacházejí na hexech prostředí s vůdci, zůstanou na svých aktuálních hexech.

MECHOVÉ KROK 2 – pokračování

Pronásledování aktivního hráče – Lovci pronásledují aktivního hráče až do vzdálenosti 2 hexy. Pokud se někteří lovci nacházejí ve vzdálenosti do 2 hexů od vůdce aktivního hráče, přesuňte tyto lovce na hex s vůdcem aktivního hráče.



Příklad pronásledování aktivního hráče: (A) Hráč Řádu je aktivním hráčem a otočil kartu mechů. (B) 2 mechové-lovci jsou aktuálně do vzdálenosti 2 hexů od vůdce aktivního hráče. Oba budou pronásledovat tohoto hráče a přesunou se na hex s jeho vůdcem. (C) Odstřelovač pronásledovat nebude.

Pronásledování ostatních hráčů – Lovci budou pronásledovat ostatní hráče, jen pokud nemohou pronásledovat aktivního hráče a pouze do vzdálenosti 1 hexu. V pořadí po směru hodinových ručiček od aktivního hráče postupně zkontrolujte, zda se někteří lovci nacházejí ve vzdálenosti 1 hexu od vůdců ostatních hráčů. Pokud ano, přesuňte lovce na hex s vůdcem daného hráče.



Příklad pronásledování ostatních hráčů: (A) Hráč Sekty není aktivním hráčem, ale aktivní hráč otočil kartu mechů. (B) 2 mechové-lovci jsou aktuálně do vzdálenosti 1 hexu od vůdce hráče Sekty a zároveň nedosáhnou na aktivního hráče. (C) Jednoho z těchto mechů ovšem blokuje zeď. (D) Na hex s vůdcem hráče Sekty se tedy přesune pouze tento mech. (E) Třetí mech je mimo dosah a zůstane na aktuálním hexu.

Náročné karty strojů

Když připravujete hru, můžete zvýšit obtížnost hry tím, že náhodně přidáte do hry určitý počet náročných karet strojů (1 až 6 náročných karet):

- **Pokročilá:** 1–2 náročné karty
- **Expertní:** 3–4 náročné karty
- **Extrémní:** 5–6 náročných karet

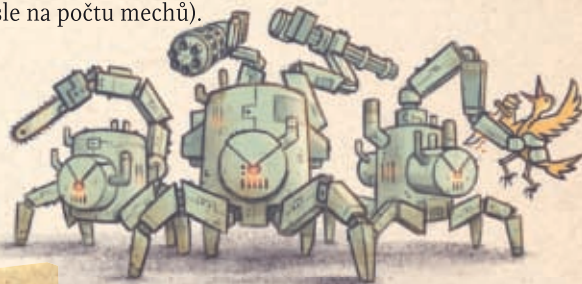
Z balíčku odeberte stejný počet základních karet stejného druhu (např. mechy vyměňte za náročné mechy apod). Náročné karty přimíchejte ke zbylým základním kartám v balíčku. Vždy tedy skončíte s balíčkem sedmi karet strojů. Zbylé základní a náročné karty vraťte do krabice.

DETAILNÍ POPIS NÁROČNÝCH KARET

Náročné mašiny – Krok 1 náročných karet mašin přikazuje jedné mašině pohyb třikrát. Krok 2 přikazuje druhé mašině pohyb dvakrát. To, která mašina se pohne třikrát, určíte následovně: Nejprve zkontrolujte směr strojů. Poté na horní desce továrny na jádru strojů najdete šipku. Od této šipky si představte pomyslnou čáru směřující k okraji herního plánu, podobně jako přímkou na radaru. Tuto radarovou přímkou poté pomyslně posouvejte ve směru strojů. Pokračujte, dokud „radar“ nenarazí na první mašinu. Tato mašina se pohne třikrát, druhá se pohne dvakrát.

Náročné továrny – Během kroku 2 se vždy rozšíří znečištění z továren, nezávisle na tom, zda byla během kroku 1 postavena továrna.

Nároční mechové – Na kartách náročných mechů najdete nový krok 3. Všichni hráči, jejichž vůdci se během tohoto kroku nacházejí na hexech s mechy, utrpí 1 zranění (nezávisle na počtu mechů).



Konec hry

VÝHRA

Pokud chcete zničit jádro strojů, zvítězit v této klíčové bitvě a vyhrát hru, musí všichni hráči postavit všechny tábory a zároveň zalesnit všechny továrny, které stroje dosud postavily. Pokud kdykoliv během tahu kteréhokoliv hráče nastane situace, kdy jsou všechny tábory všech hráčů na herním plánu a na plánu jsou zalesněné všechny dosud postavené továrny, hra okamžitě končí a hráči vyhrávají. Z herního plánu odstraňte jádro strojů a umístěte na centrální tábor všechny vůdce, aby mohli vítězství společně oslavit.

Zvěsti o vašem vítězství se šíří jako malé jiskry do celého Všelesa a zažehávají nové ohně naděje a spolupráce. Někteří Strážci zůstanou v této oblasti a stávající tábory použijí jako síť stanic při dlouhém a náročném procesu obnovy a ozdravení zničené země. Ostatní půjdou dál, aby předali své zkušenosti a znalosti dalším bojovníkům na mnoha frontách přetrvávající války proti strojům.

Vše je propojeno! Nic netrvá věčně!

PROHRA

Existují 3 způsoby, jak hráči mohou prohrát:

Dokončení stavby jádra –

Pokud už bylo postaveno 5 továren a stroje mají kvůli kartě továrny nebo restart postavit další továrnu, všichni hráči prohrávají.

Toxická katastrofa – Pokud je už na herním plánu umístěno všech 6 toxických lokalit a stroje mají kvůli kartě továrny nebo restart umístit další, všichni hráči prohrávají.

Masakr – Pokud jsou zabiti 2 Strážci se stejným prostředím, všichni hráči prohrávají.



Mód pro 1 hráče

Strážci Divočiny jsou primárně hrou pro více hráčů, můžete si ale zahrát v jednom, za použití následujících pravidel:

Hrajete ze 2 frakce, ale s 1 rukou karet Strážců

Řiďte se přípravou hry pro 2 hráče s následujícími úpravami:

- Vaše počáteční ruka 3 karet se smí skládat z libovolné kombinace karet tažených z balíčků obou frakcí.
- Žeton začínajícího hráče vraťte do krabice.

Změny průběhu hry

Ignorujte pravidla určující omezení komunikace. V každém kole si vyberete libovolného Strážce z ruky jako aktivního Strážce, nezávisle na jeho frakci. Aktivního Strážce umístěte na odkládací hromádku u kruhu frakce, ke které Strážce patří. Tento tah provedete s herním materiálem frakce, ke které Strážce patří. Nezapomeňte po dokončení každého tahu otočit a vyhodnotit kartu strojů.

- Pokud v ruce nemáte žádné karty některé frakce, ale chcete odehrát tah za tuto frakci, smíte otočit vrchní kartu z balíčku dané frakce a použít ji jako aktivního Strážce.
- Pokud vyberete Strážce se zvláštní schopností „odhalení“, vyhodnotíte tuto schopnost okamžitě.
- Schopnosti označené jako „trvalé“ mají vliv na hru do té doby, dokud jsou viditelné na odkládací hromádce dané frakce.
- Zvláštní schopnost Strážce má vliv pouze na jeho frakci, pokud není řečeno, že schopnost má vliv na ostatní hráče.
- K aktivnímu Strážci smíte přidat do týmu pouze Strážce ze stejné frakce.
- Pokud provádíte akci stavba tábora, dobírejte karty z balíčku frakce, ke které patří aktivní Strážce.
- Pokud jedna z vašich frakcí utrpí 3 a více zranění, zamíchejte karty v ruce a náhodně vyberte jednu z nich. Tento Strážce je zabit.
- Když postavíte poslední tábor jedné z frakcí, umístěte všechny Strážce této frakce z ruky na odkládací hromádku. Frakce ve hře končí. Pokračujte ve hře za druhou frakci.

Zvláštní schopnosti strážců

Schopnosti odhalení se vyhodnocují během fáze vedení a nikdy nevyžadují hod kostkou zranění. Získejte 1 podporu za každého zničeného mecha, prolomenou zeď a hex vyčištěný od znečištění. Pokud je odhaleno více takovýchto schopností, hráči je smějí vyhodnotit v libovolném pořadí.

Trvalé schopnosti modifikují akce během tahů hráčů. Všechna pravidla dané akce, včetně hodu kostkou zranění a získávání podpory, zůstávají stejná. Jediné změny jsou ty popsané přímo v popisu zvláštní schopnosti.

- Vyhodnocení zvláštní schopnosti je vždy povinné.
- Zvláštní schopnosti mají vliv pouze na vás, pokud není přímo v textu řečeno jinak.
- Pokud vyhodnocujete zvláštní schopnost zahrnující sousedící hexy, ignorujte blokování.



ŘÁD

- **Souputník Řádu** – *Odhalení:* Žeton začínajícího hráče se posune po směru hodinových ručiček
- **Archivy** – *Odhalení:* Získáš mapu
- **Tisk almanachu** – *Odhalení:* Všichni hráči získají mapu
- **Řízený požár** – *Odhalení:* Vyčisti znečištění na všech sousedících hexech
- **Síla žáru** – *Trvalá:* Kdykoli utrpíš jakýkoli počet zranění, získáš 1 podporu
- **Pyromanie** – *Odhalení:* Utrpíš 1 zranění
- **Manifest** – *Odhalení:* +2 k podpoře
- **Putovní knihovna** – *Odhalení:* Přemísti 1 svůj tábor na herním plánu na libovolný hex lesa
- **Útočiště** – *Trvalá:* Všichni hráči se mohou přeskupit na tábory libovolných hráčů, bez utrpění zranění



RADA

- **Souputník Rady** – *Odhalení:* Žeton začínajícího hráče se posune po směru hodinových ručiček
- **Polní kuchyně** – *Odhalení:* Získáš jídlo
- **Lámání chleba** – *Odhalení:* Všichni hráči získají jídlo
- **Obživa** – *Trvalá:* +1 podpora poté, co libovolný hráč postaví tábor
- **Bohatá sklizeň** – *Odhalení:* Dober si 2 karty Strážců
- **Karavana** – *Trvalá:* Všichni hráči se mohou pohybovat přes libovolný druh stezek prostředí
- **Odolnost** – *Trvalá:* Ignoruj na kostce zranění
- **Ostrostřelec** – *Odhalení:* Znič 1 mecha na sousedícím hexu
- **Polní špitál** – *Odhalení:* Všichni hráči odstraní 1 zranění



KLAN

- **Souputník Klanu** – *Odhalení:* Žeton začínajícího hráče se posune po směru hodinových ručiček
- **Bublající odvar** – *Odhalení:* Získáš lektvary
- **Apotéka** – *Odhalení:* Všichni hráči získají lektvary
- **Hbitost** – *Trvalá:* Ignoruj na kostce zranění
- **Přepadení** – *Odhalení:* Znič 1 mecha na tvé aktuální lokaci
- **Tajné stezky** – *Odhalení:* Všichni hráči se mohou přesunout na hex sousedící s jejich aktuální lokací
- **Přátelské podhoubí** – *Trvalá:* Pohyb na hex automaticky vyčisti znečištění na daném hexu
- **Žiravý déšť** – *Odhalení:* Na libovolném hexu bez toxické lokality vyměň 1 mecha za 1 znečištění
- **Léčivé bylinky** – *Odhalení:* Vyber libovolného hráče. Tento hráč odstraní všechna svá zranění



SEKTA

- **Souputník Sekty** – *Odhalení:* Žeton začínajícího hráče se posune po směru hodinových ručiček
- **Arzenál** – *Odhalení:* Získáš rakety
- **Festival ohňostrojí** – *Odhalení:* Všichni hráči získají rakety
- **Hackování** – V tomto kole neotočíš a nevyhodnotíš kartu strojů
- **Užitečné trosky** – *Trvalá:* Když zničíš mecha, získáš 1 podporu navíc
- **Dočasný výpadek** – *Trvalá:* Všichni hráči se mohou pohybovat přes zdi
- **Tunely** – *Odhalení:* Přesuň se na libovolný hex hor
- **Balistika** – *Trvalá:* Smíš používat rakety ke zničení mechů na sousedícím hexu
- **Demolice** – *Odhalení:* Prolom libovolnou zeď

