

Pravidla Godforsaken Scavengers

Cíl hry

Abys přežil, musíš překonat několik různých Oblastí a dokončit Finální oblast. Během hry budeš zoufale pátrat po zdrojích a kusu žvance. Pustíš se do hlubin po hlavě abys už netrpěl hladu nebo dáš přednost opatrnosti a vystačíš si s málem. Dobře zvaž svoje šance, ve správnou chvíli si pomoz kartami a využij svých souputníků, aby ses dostal domů živý. V téhle temnotě to bude všechno, jen ne snadné...

Scénáře

Můžeš hrát různými způsoby podle toho, který **Scénář** si zvolíš. Ty se liší délkou, obtížností, úrovní spolupráce a dalšími pravidly.



Na rubové straně každého **Scénáře** je uvedena Oblast pro poslední kolo, kterou se všichni snažíte dokončit. *Pokud v ní není určena podmínka vítězství, stačí k vítězství to, že ji dokončíš živý.*

Všechny **Scénáře** lze hrát ve 2 až 6 hráčích, s výjimkou scénáře **Mad Prophet**, který je určen pro sólovou hru. *Doporučujeme začít se scénáři **Daring Retreat** nebo **Lost Expedition**.*

Typy karet



Dobírací balíček (1., 2. a 3. úroveň)



Oblasti



Traumata



Charaktery

Příprava hry

Sbal si věci a připrav se vyrazit na smrtící výpravu. Cílem je hnízdo a vůdcem ten nejodvážnější z odvážných.

Dobírací balíček vytvoříš smícháním všech karet 1., 2., i 3. stupně dohromady. Balíček Oblastí vytvoříš zamícháním karet **Oblast** a zamícháním karet **Trauma** vytvoříš balíček Traumat

Vytáhni tolik karet **Oblast** kolik ukazuje zvolený **Scénář** a odstraň nepoužité karty **Oblast** ze hry. Jako poslední kartu balíčku Oblastí přidej **Finální oblast**. *K přípravě 3 až 5 oblastí pro **Wicked Few**, nejdříve zamíchej **Finální oblast** se 2 kartami **Oblast** a následně přidej 3 další karty **Oblast** na vrch.*

Rozdej každému hráči tolik karet kolik uvádí zvolený scénář. Pokud nějaká z těchto karet nemá vlevo nahoře číslo, vyber jinou kartu dané úrovně a tu původní zamíchej zpět do balíčku. Zvol začínajícího hráče a dej mu **Prapor**. Tato karta se každé kolo střídá a označuje začínajícího hráče.



Finální Oblast



Prapor

Oblasti

Po probuzení nám zůstaly jen mlhavé útržky vzpomínek. Tušíme kterým směrem se vydat, ale kdo ví, co nás na cestě k naší spáse čeká.

Každé kolo je představováno kartou **Oblast**, kterou musíte překonat. Každá **Oblast** má také pasivní efekt na všechny hráče a cenu (v levém horním rohu). **Oblasti s nižší cenou mají nepříznivé efekty, zatímco ty s vyšší cenou hráčům napomáhají.**

Jakmile je odhalena **Finální oblast** nahradíte ji **Oblastí** na rubu zvoleného **Scénáře**. **Tímto způsobem můžete kdykoli zkontrolovat, co potřebujete na poslední kolo. Finální oblast je vždy posledním kolem hry.**



Přehled hry



Odhazovací balíček



Balík Traumat



Balík Oblastí



Průzkumné hromádky

společná zóna odkud hráči provádí Průzkum



Objevené karty

společná zóna pro karty, které hráči během svého Průzkumu objevili



Osobní zóna

Osobní zóna pro hráčův Prapor, Traumata a sežrané karty

Kolo

1. První hráč ukáže horní **Oblast** a rozdělí dobírací balíček na 3 dočasné průzkumné hromádky o zhruba stejném množství karet.
2. Hráči po směru hodinových ručiček odehrají své tahy začínaje hráčem s **Praporem**.
3. Poté, co každý odehraje svůj tah, následuje Krmení.
4. První hráč zamíchá průzkumné hromádky dohromady s objevenými kartami které zůstaly na stole. Následující hráč převezme **Prapor**.

Karty z ruky lze zahrát kdykoliv. Limit karet na ruce je 5 a platí neustále. Pro sebrání další karty nejprve nějakou odhod' nebo daruj.

Tah

1. Průzkum

Průzkum začni volbou jedné z hromádek. Objev vrchní kartu tak, že ji vyložíš na stůl lícem vzhůru. Objevovat můžeš opakovaně tak dlouho, než se rozhodneš karty Posbírat nebo než následkem Nebezpečí získáš Trauma.

2. Sběr

Během fáze sběru si můžeš vzít všechny objevené karty na ruku. Pokud na stole nějaké objevené karty zbydou, zůstávají tam až do konce kola pro další hráče.

Během obou fází tahu jsi aktivním hráčem.

Důležité poznámky: Není-li uvedeno jinak, nemůžeš používat ani odhazovat objevené karty - nejprve je musíš posbírat. Karty s instrukcemi "Objev" a "Vezmi" ignorují fáze tahu, stejně jako omezení Oblastí a Traumat, tak toho využij ve svůj prospěch!

Příklad: Tim začne svůj tah. Jelikož 2 ze 3 hromádek jsou 3. úrovně, rozhodne se zahrát Obhlídku aby otočil vrchní karty všech hromádek.

*Následně při Průzkumu objeví **Lov (Hunt)**, následovaný **Odpočinkem (Rest)**. Ted' už by se dokázal nakrmit, ale nadšen ze svého úspěchu pokračuje v Průzkumu jen aby objevil Nebezpečí. Neschopen se vyhnout Traumat, Tim alespoň zachraňuje objevené karty zahráním **Schování (Hide)**. Trauma bohužel ukončilo Timův Průzkum.*

*Tim posbírá objevené karty co zachránil a ještě zahraje **Lov (Hunt)**, doufaje že uloví něco lepšího. Podívá se na 5 vrchních karet a s radostí objevuje **Šestý Smysl (Instinct)**. Jelikož stále může sbírat objevené karty, bere si **Šestý Smysl** a končí svůj tah.*

Krmení

Přátelé. Zdravý rozum. Naše duše. Tím vším den za dnem platíme za mrzké kusy hnijícího masa. Nekonečný boj ze kterého není úniku.

Na konci kola se každý z hráčů buď nakrmí, nebo hladoví. Pro nakrmení sežer (odhod') dost karet tak, aby jejich hodnoty v součtu daly alespoň cenu aktuální **Oblasti**. Při hladovění si vezmi **Trauma** a odhod' jednu ze svých karet, zbytek si nech.

Případný přebytek jídla můžeš volně sdílet s ostatními a dokonce je tak můžeš zcela sám nakrmit.

Pokud instrukce říkají abys sežral karty před samotným Krmením, dej si tyto karty do své Osobní zóny a připočítej si je při příštím Krmení. Pak je odhod'.

Někdy je dokonce lepší hladovět a nechat si karty do příštího kola, než sežrat všechny svoje karty a v dalším kole nemít jak reagovat na situaci.



Karty



Zadní strana každé karty v Dobíracím balíčku ukazuje hlavu s 1 až 3 oštěpy, což odpovídá úrovni karty. Čím vyšší úroveň karty, tím vyšší její hodnota, ale i větší riziko.

Po objevení se karty dále dělí do tří skupin podle symbolu vlevo nahoře:

- Lebka značí **Nebezpečí** (viz. níže)
- Měsíc značí **Příležitost** (viz níže)
- Číslo značí **Akci**

Akce mají 2 využití. Buď je můžeš zahrát a vyhodnotit jejich efekt, nebo je sežrat během krmení. Jelikož obě využití kartu odhodí, dobře si rozmysli co se vyplatí.

*Jedině karty **Akcí** si můžeš vzít na ruku, není-li uvedeno jinak (např. **Dire Hound** nebo **Pathfinder**).*



Nebezpečí

Červi, Pasti, Démoni, a spousta dalších možností jak zařvat. Jen jedna možnost jak přežít. Utíkej!



Nebezpečí v Hlubinách číhá na každém rohu. Když je objeveno, **Nebezpečí** vždy odhodí všechny ostatní objevené karty (i když je poraženo nebo hráč ochráněn), a následně se svým efektem pokouší aktivnímu hráči navodit **Trauma**.

*Některá **Nebezpečí** mohou být poražena odhozením konkrétní karty a dokonce tak ještě můžeš získat odměnu!*

Nebezpečí se vyhodnocuje okamžitě a pouze karty s klíčovým slovem **Reakce** (zelené) do toho mohou zasáhnout. Po vyhodnocení **Nebezpečí** odhod'

*Tvůj Průzkum končí pouze pokud v důsledku **Nebezpečí** dostaneš **Trauma**!*

Trauma

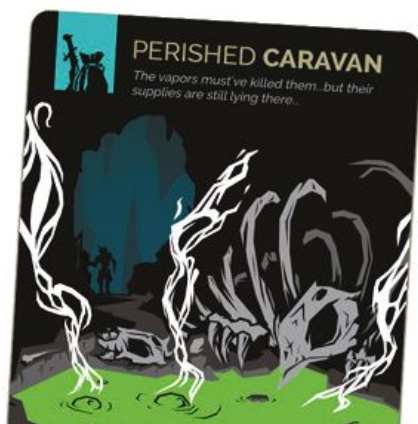
I ti, kdož se dostanou ven jsou na věky poznamenáni. Ti méně šťastní končí jako ponurá hostina.

Trauma představuje zranění i narůstající nepřítelnost a ihned spouští negativní efekt. Nech si je v Osobní zóně.

Není-li ve scénáři uvedeno jinak, kdykoliv máš 3 **Traumata**, prohráš a umíráš. Mrtvý hráč odhodí všechny své karty a zamíchá svá **Traumata** zpět do jejich balíčku.

Je-li **Trauma** uzdraveno, zamíchej jej zpět do balíčku **Traumat**. Pokud je **Trauma** lícem dolů, efekt se ignoruje, ale **Trauma** se stále počítá.





Příležitost

Zbyla v téhle bohapusté díře ještě vůbec nějaké naděje?

Dokud je **Příležitost** objevená, může se aktivní hráč rozhodnout splnit její podmínky a okamžitě vyhodnotit její efekt. Po splnění je **Příležitost** odhozena.

Anomálie

Čas jako kdyby se zastavil, vědomí slábne a vzduch se třese...

Hráč kteý objeví nebo odhodí **Anomálii** si okamžitě zvolí hromádku do které následně zamíchá celý odhazovací balíček. **Anomálie** se pak dá dospodu této hromádky.

Karty v průzkumné hromádce mohou dojít. V takovém případě nejsou ani doplněny, ani nemá hráč automaticky možnost pokračovat v Průzkumu jinde. Efekty nemohou s prázdnou hromádkou interagovat.



Karavana

V množství je síla. Proto jsme se spojili s cizí skupinou. Jsou schopní a jejich společnost nám nejednou pomohla, ale ze způsobu, jakým se na nás dívají, mi běhá mráz po zádech.

Karavana je volitelné pravidlo fungující se všemi Scénáři a přestože dělá hru trochu obtížnější, umožňuje hráčům snazší přístup ke kartám které hledají, což se hodí obzvlášť při hře 2 hráčů. Pokud se rozhodnete hrát s Karavanou, umístěte ji na stůl vedle balíčku Oblastí.

Když je odhalena nová **Oblast**, polož pod **Karavanu** tolik karet z dobíracího balíčku, kolik je cena odhalené **Oblasti**. Kterýkoli hráč kdykoli během kola může **Karavanu** nakrmit (stojí to stejně jako kdyby krmil sám sebe) a okamžitě si tak vzít všechny karty **Akcí** pod ní - ostatní karty se odhodí.

Hráč který karty získá je může libovolně předat jiným hráčům ještě než si je vezme na ruku.

*Žádné jídlo se při krmení **Karavany** nevrací ani nezachová.*

Karavana musí být nakrmena každé kolo, jinak všichni hráči prohrávají!

*Pokud chce více hráčů nakrmit **Karavanu** v tutéž chvíli, přednost má hráč nesoucí **Prapor** nebo zájemce nejbližší k němu (po směru hodinových ručiček)*





Charaktery



Probuzení bylo drsné. Nikdo jsme netušili kdo vlastně jsme. Což bylo možná dobře...

Charaktery jsou volitelné rozšíření hry, kterou tak dělají mnohem osobnější a variabilnější. Během přípravy hry si každý hráč vytáhne 2 **Charaktery** ze kterých si zvolí jednoho, nebo si tématicky vytáhne jednoho náhodně. **Charaktery** pak vyložíte do své Osobní zóny lícem dolů, tzn stranou **Přeživší (Survivor)** vzhůru.

Dokud je Charakter lícem dolů, jeho schopnost je nedostupná a dokonce hráče oslabuje! Otočit lícem vzhůru se dá charakter při zahrání karty **Záchrana (Salvation)** nebo pokud je hráč cílem jedné z karet **Odpočinek (Rest)** nebo **Úleva (Relief)**.

Jakmile je **Charakter** lícem vzhůru, můžeš použít jeho schopnost. Ta může být buď pasivní (taková platí neustále), nebo aktivní (jednorázově se aktivuje). Některé opravdu silné aktivní schopnosti dokonce vyžadují, abys před použitím otočil svůj **Charakter** zpět lícem dolů. *Dej pozor! Ve hře jsou dvě kopie karty **Černá Mlha (Black Mist)**, což je **Nebezpečí**, které může otočit **Charaktery** VŠECH hráčů dolů.*

Scénář Poslední Lov (*Last Hunt*)



V tomto Scénáři hrají všichni hráči najednou v nelítostném časovém limitu. Pokud čas vyprší, dané kolo okamžitě končí a začíná Krmení.

Průzkumné hromádky jsou jako obvykle sdíleny všemi hráči. Více hráčů může klidně Prozkoumávat stejnou hromádku ve stejnou chvíli, dokud jejich osobní Průzkumy neskončí.

Narozdíl od průzkumných hromádek si ale každý hráč dává svoje objevené karty před sebe zvlášť,

tedy nikoliv na společné místo - Ostatní hráči tak nemohou interagovat s objevenými kartami jiného hráče. Karty **Přesun (Move)**, **Úleva (Relief)** a **Spěch (Rush)** mohou být zahrány na kteréhokoli hráče, jelikož jsou všichni aktivním hráčem.

Objevené **Nebezpečí** přeruší Průzkum všech hráčů a musí se vyhodnotit, než může Průzkum opět pokračovat.

Dohody

V dálce znějí výkřiky. Druzi, které jsem měl zachránit. Ale tohle místo mi umožnilo prožít - oni za to nestojí. Jediné, na čem záleží, je moje přežití.

Hráči mohou kdykoliv uzavřít závaznou dohodu nebo si vyměnit či předat karty z ruky. Pokud ovšem porušíš svoji část dohody, může se druhá strana rozhodnout ti okamžitě udělit Trauma. Bez výjimek.

*Při vyhodnocování **Nebezpečí** nemůžeš předat žádné své karty ostatním, ale oni mohou předávat karty tobě (ideálně takové, které ti pomůžou přežít).*

Tipy

- *Zahraj si hru nejprve párkrát v základu, než zkusíš volitelná pravidla a Kampaň.*
- *Problémům se v téhle hře nevyhneš. Zkus se na ně připravit a omezit ztráty.*
- *V kartách vyšších úrovní je nejen víc Nebezpečí, jsou taky horší!*
- *Čím více Nebezpečí se odhodilo, tím bezpečnější je Průzkum. A naopak.*
- *Nesežer všechny karty - používej jejich efekty abys získal víc.*
- *Chytré dohody ti můžou vydělat, ale i zachránit kůži!*
- *Někdy je lepší vzít si Trauma, než odhodit karty na ochranu před ním.*
- *V balíčku Traumat je jedno, které se hned odhodí.*
- *Když objevuješ hodně karet, dobře zvaž riziko a možný zisk.*
- *Efekty karet často obsahují jméno karty samotné.*
- *Zkus si pročíst i příběhy karet nebo se chovat, jako bys byl v Hlubinách ty sám.*
- *Sleduj tahy ostatních hráčů. Nezapomeň, že karty můžeš hrát kdykoliv.*
- *Nenech se odradit obtížností. Nakonec se naučíš jak přežít.*
- *Je hra moc obtížná? Nebo snad jednoduchá? Zkus upravit počet Oblastí.*

Poděkování

Autor: Tomáš Bachtík

Spolu-autor: Tomáš Felcman

Ilustrátor: Jan Černý

Speciální poděkování: Jaroslav Hor, Petr Kubíček, Petr Štefan, Radim Zeifart, Jan Vaněček, Štěpán Štefaník, Katka Glasslová, Jason McReynolds, Kevin Foresman, Andrew Duncan, Pavel Kolář, Mikolaj Dworakowski, Markus Dunkel, všem našim úžasným backerům a trpělivým playtesterům. Díky, že jste nám umožnili se na tuhle cestu vydat.

Se všemi otázkami a náměty se obraťte na náš email info@drawblack.com