



# KRYSY WISTAŘU

## PRAVIDLA SÓLOVÉ HRY

*Kdyby neznalý pozorovatel dnes ráno zahlédl Krysobota, jak nervózně a sporadicky přechází po své komoře, možná by si o něm pomyslel, že se chová jako běžná krysa v kleci. Jenomže Krysobot nebyl běžná krysa a o životě v kleci nevěděl vůbec nic. Narodil se... respektive byl stvořen... v kolonii krys, které uprchly z Institutu Wistar.*

*Od prvního okamžiku své existence Krysobot dýchal čerstvý vzduch lesa a volně pobíhal po travnatém okolí. Prakticky okamžitě se mu podařilo proklouznout na statek a velice rychle se naučil pracovat s lidskými nástroji. Pochopil, které předměty se dají dobře využít, a začal je proměňovat na mnohem zajímavější výtvořky.*

*Ale ty doby už jsou pryč. Krysobot je starší, zkušenější a chce od života víc. Už nehodlá být pouze poskokem a vykonavatelem cizích příkazů. Chce se stát pánem vlastního osudu a rozhodovat se zcela podle vlastní vůle a úsudku. Bude prohledávat statek po svém, už se nebude jen na pár minut vytrácet během nějaké větší akce. Jenomže pravidla kolonie zní jasně. O všem rozhoduje vůdce a ostatní poslouchají. Krysobot tedy neměl na vybranou. Musel plnit příkazy. Je pravda, že se již několikrát pokusil vůdci vzepřít, ale nakonec byl vždy polapen a obviněn z neuposlechnutí přímého příkazu a pokusu o rozvrat kolonie.*

*Jenže po dnešku už Krysobota nebude nikdo přehlížet. Nebude dál snášet posměšky a utlačování od krys, které jej nepovažují za sobě rovného.*

*Pohár Krysobotovy trpělivosti přetekl. Má plné zuby ostudné existence robotické krysy, která musí jen slepě poslouchat příkazy ostatních krys. A ještě k tomu krys, které moc dobře vědí, že Krysobot je chytřejší než ony. Proto se Krysobota bojí. Jistě, Krysobot je mladší než ostatní, ale také je v celé kolonii zdaleka nejnadanější. Inteligentní a silný. Převyšuje nejen své vrstevníky, ale i všechny starší krysy. Už mnohokrát to dokázal. Jako třeba tehdy, když bez jakékoli pomoci postavil posilující oblek. Celá kolonie zůstala stát v tichém údivu. Ale nikdo Krysobota ani slovem nepochválil. Nedostalo se mu ani špetky uznání.*

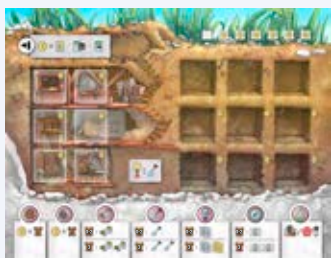
*Proto má Krysobot pocit, že si zaslouží víc než jen plnění zadaných úkolů. Kdyby se k němu přistupovalo jako k ostatním, už by byl dávno hlavou krysího klanu. Proslavy jeho „rodičů“ o tom, že jednoho dne bude jistě uznávaným členem krysího společenství, jsou bezvýznamné. Pořád to samé:*

*„Musíš vydržet.“*

*Ale Krysobot už na tohle nemá trpělivost. Vlastně ji nikdy neměl. Proč taky? Trpělivost je pro ty, kteří nejsou schopni něčeho dosáhnout hned, a Krysobot vždy okamžitě dosáhl všeho, co si usmyslel. Ať si říkají, co chtějí. Krysobot nebude čekat. On sám se rozhodne, kdy a jak změni svůj osud. A právě dnes ráno se mu vloudila do hlavy myšlenka, jak změny dosáhne: stane se vůdcem celé kolonie!*

*Konečně přestane hrát kompars a bude v hlavní roli!*

## HERNÍ MATERIÁL



1 deska Krysobota  
(na rubu libovolné  
desky hráče)



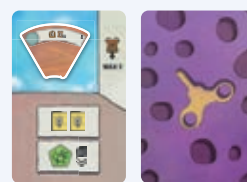
7 karet průzkumu



5 žetonů dovedností



6 karet stupnic



7 karet akcí

## ÚVOD

Krysobot je dodatečný modul umožňující sólovou hru. Vyžaduje znalost pravidel základní hry *Krasy z Wistaru*.

Během sólové hry stanete proti Krysobotovi, který udělá cokoli, aby vám uzmul titul vůdce kolonie. Bude s vámi soupeřit při získávání projektů a průzkumu statku. Stejně jako vy bude plnit úkoly a může dosáhnout cílů. Kromě toho se bude Krysobot během hry zlepšovat a bude vám stále efektivněji znepříjemňovat život.

Obtížnost hry můžete nastavit dle vlastního uvážení od 0 do 9. Obtížnost 0 je nejnižší a porazit tohoto Krysobota by mělo být snadné. Krysobot vám nebude příliš stát v cestě a získá méně vítězných bodů. Naproti tomu úroveň 9 je nejnáročnější. Krysobot do vás půjde vším a výhra bude pěkný

oříšek. Vzhledem k jejich náročnosti doporučujeme vyšší úroveň obtížnosti pouze zkušeným hráčům.

Pokud chcete vyhrát, musíte jednoduše získat více VB než Krysobot.

Obhájíte svůj post vůdce kolonie, nebo si necháte vůdcovství vyfouknout?



## PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte podle pravidel pro 2 hráče s následujícími úpravami:

### Krysobotův prostor

Vyberte barvy materiálu pro sebe a Krysobota. Umístěte destičku Krysobota do jeho prostoru. Poté umístěte následující materiál na vyznačená místa:

- 1 6 destiček postelí.
- 2 6 destiček podzemí.
- 3 7 kostiček.
- 4 Zamíchejte **karty akcí** a utvořte z nich balíček lícem dolů poblíž destičky Krysobota.
- 5 Vezměte kartu průzkumu, která má odlišný rub než všechny ostatní a umístěte ji lícem dolů poblíž balíčku karet akcí. Poté zamíchejte všechny ostatní karty průzkumu a umístěte je lícem dolů na kartu průzkumu s odlišným rubem. Vznikne tak **balíček průzkumu** čítající 7 karet.

6 Zvolte úroveň obtížnosti a s pomocí postupu popsaného níže v sekci „Výběr obtížnosti“ vezměte **3 karty stupnic**. Umístěte tyto 3 karty poblíž destičky Krysobota.

7 Náhodně rozmístěte **5 žetonů dovedností** na vyznačená místa na 3 kartách stupnic.

8 Zbylé **3 kostičky** Krysobotovy barvy umístěte na 3 karty stupnic. Umístěte 1 kostičku na nejvyšší řádek každé karty stupnice.

9 Poblíž destičky Krysobota umístěte **3 velitele, 2 stany, 3 hráčské žetony** a **8 krys** (Krysobot má už na začátku hry k dispozici 8 krys).

10 Poslední Krysobotovu krysu umístěte ke vstupu na statek. Bude jeho **průzkumníkem**.

11 Umístěte 1 Krysobotův **hráčský žeton** na pole 10 na počítadle VB.




12 Umístěte 1 Krysobotův hráčský žeton na první pole stupnice pořadí průběhu hry. V prvním kole hry bude začínat Krysobot.

### VÝBĚR OBTÍŽNOSTI

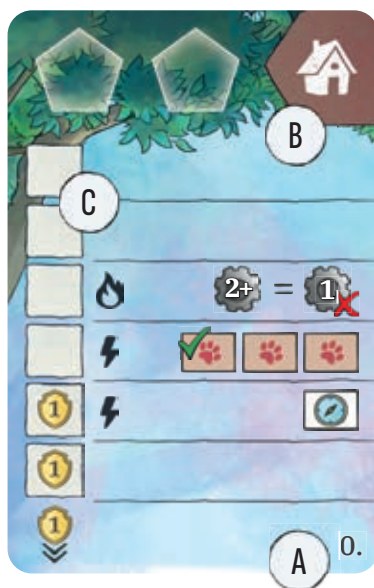
Úroveň obtížnosti hry určují karty stupnic.

Každou kartu stupnice tvoří:

**A.** Ukazatel obtížnosti s rozsahem od 0 (*snadná*) po 3 (*náročná*) v pravém dolním rohu karty.

**B.** Symbol odkazující na druh karet projektů  /  / .

**C.** Stupnice s určitým počtem efektů v závislosti na kartě.



Ve hře je 6 oboustranných karet stupnic. Na obou stranách karty najdete stejný symbol, ale jiný ukazatel obtížnosti a tím pádem i jinou stupnici.

V kroku č. 6 přípravy hry vyberte 1 kartu stupnice od každého druhu symbolu (*budova, nástroj, samohyb*). Nesmíte vybrat 2 karty se stejným symbolem. Karty poté otočte na stranu s požadovaným ukazatelem obtížnosti (*číslem v rohu*). Tím upravujete obtížnost hry. Celková obtížnost je dána součtem ukazatelů obtížnosti na kartách stupnic.

Nejnižší obtížnost je 0 (*všechny 3 karty mají ukazatel obtížnosti 0*).

Nevyšší je 9 (*všechny 3 karty mají ukazatel obtížnosti 3*).

Ale pozor! Nikdy nesmíte vybrat do hry karty stupnic, jejichž rozdíl ukazatelů obtížnosti je 2 a více.

**Příklad:** Nesmíte vybrat karty stupnic, jejichž ukazatele obtížnosti by byly 0, 1 a 2, protože rozdíl mezi kartou 0 a kartou 2 je 2.

## Vyberte si počáteční karty

Zamíchejte karty základních a pokročilých projektů zvláště, jako obvykle, a umístěte oba balíčky lícem dolů poblíž herního plánu. Odhalte 2 karty z každého balíčku a utvořte z nich dvojice (1 pokročilý + 1 základní projekt). Vyberte si jednu dvojici a vezměte si ji do ruky. Poté odhodte zbylou dvojici na odkládací hromádku (*Krysobot začne hru bez karet projektů*).

## OBEČNÁ PRAVIDLA

Krysobot se řídí zjednodušenými pravidly, která popisujeme níže. Detailně popsána jsou na následujících stranách.

### Krysobot nemá žádné zdroje

Krysobot nijak nepracuje se zdroji (*dřevem, kovem, žetony pohybu a všemůžstvím*) a nikdy neplatí za akce.

### Krysobot ignoruje efekty

Krysobot nebude provádět bonusové akce vyobrazené na sekcích disku akcí. Také ignoruje efekty karet projektů a myši. Navíc nezískává bonusy z karet úkolů a cílů ani z dveří. Krysobot nikdy nezíská žeton elektrického proudu.

### Krysobot získává bonusy ze stupnic

Krysobot provádí speciální akce a získává VB postupem po stupnicích na kartách stupnic.

### Když Krysobot nemá volnou komoru, vyhloubí komoru

Pokud má Krysobot získat myš nebo postavit postel, ale nemá na destičce volnou komoru pro danou destičku, pak namísto zisku dané destičky vyhloubí komoru. Přípomínku najdete přímo na destičce Krysobota.



**Příklad:** Pokud Krysobot staví postele pomocí akce se silou 2, ale nemá volné komory. Nejprve tedy vyhloubí 1 komoru a poté (protože už má volnou komoru) postaví 1 postel.

## PRŮBĚH HRY

### 1. Fáze přípravy kola

Provedte všechny kroky popsané v základních pravidlech s následujícími úpravami.

Při kroku **g.** vezměte 3 Krysobotovy velitele a umístěte je do jeho prostoru.

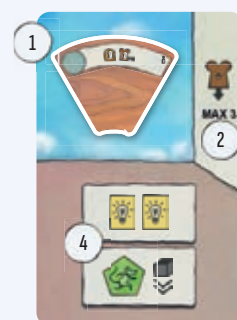
Poté vyhodnoťte ještě následující krok:

**h.** Vezměte všech 7 Krysobotových karet akcí, zamíchejte je a utvořte nový balíček karet akcí lícem dolů. Umístěte jej poblíž destičky Krysobota.

### 2. Fáze akcí: Krysobotův tah

Když je Krysobot na tahu, otočte horní kartu z jeho balíčku karet akcí. Krysobot provede to, co je vyznačeno na kartě, v následujícím pořadí:

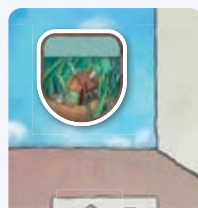
- 1 Umístění velitele
- 2 Umístění krysy (pokud mu to karta přikazuje)
- 3 Provedení akce
- 4 Zisk bonusů



#### 1. Umístění velitele

Umístěte jednoho z Krysobotových velitelů na volné pole na té sekci disku, která je vyznačena na kartě.

Pokud je na sekci více volných polí, Krysobot umístí svého velitele na pole co nejbliž vnějšímu okraji disku. Pokud nelze umístit velitele do vyznačené sekce, umístí Krysobot velitele do nejbližší sekce s volným polem po směru hodinových ručiček (opět co nejbliž k vnějšímu okraji). Krysobot provede akci až později, ne ihned po umístění velitele (viz *Provedení akce na str. 5*).



**Poznámka:** Na jedné z Krysobotových karet je symbol značící umístění velitele na chaloupku alchymyšky namísto sekce disku. V tomto případě se řiďte obvyklými pravidly pro umístění velitele na chaloupku alchymyšky.

## 2. Umístění krysy

Pokud je na kartě vyznačeno umístění krysy, Krysobot přidá svoji krysu do oblasti, ve které je sektor, kam v předchozím kroku umístil velitele. Na začátku hry jsou všechny Krysobotovy krysy v Krysobotově prostoru (*Krysobot nemusí stavět postele, aby odemkl své krysy*). Jakmile jsou Krysobotovy krysy na herním plánu, nepohybují se ani se nedají odstranit.

Krysobot smí mít v každé oblasti **maximálně 3 krysy**. Pokud by měl Krysobot umístit krysu do oblasti, kde již má 3 krysy, pak tento krok ignorujte.

## 3. Provedení akce

Pokud Krysobot umístil velitele na chaloupku alchymyšky, provede akci u alchymyšky (*viz dále*).

Pokud umístil velitele na disk akcí, provede Krysobot hlavní akci spojenou s danou sekcí disku.

Krysobot provádí akce jinak než lidský hráč. Všechny změny při provádění akcí jsou popsány zde. Shrnutí akcí najdete také na destičce Krysobota.

**Pamatujte:** Síla Krysobotovy akce je rovna počtu jeho krys v dané oblasti.



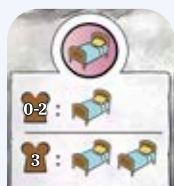
### Těžba dřeva

Krysobot získá tolik VB, kolik činí síla této akce.



### Sběr kovu

Krysobot získá tolik VB, kolik činí síla této akce.



### Stavba postelí

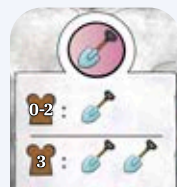
V závislosti na síle akce postaví Krysobot určitý počet postelí:

- Pokud je síla akce 0, 1 nebo 2, postaví 1 postel (*tu s co nejnižší hodnotou VB*).
- Pokud je síla akce 3, postaví 2 postele (*ty s co nejnižší hodnotou VB*).

Pokaždé když Krysobot postaví postel, vezměte její destičku, otočte ji na opačnou stranu a umístěte na volnou komoru na destičce Krysobota.

**Poznámka:** Pokud nemá Krysobot volnou komoru, pak namísto stavby postele vyhloubí komoru.

**Příklad:** Krysobot provádí hlavní akci stavba postelí. Síla akce je 3. Může postavit 2 postele. Nemá však ani jednu volnou komoru. Proto Krysobot nejprve namísto první postele vyhloubí 1 komoru. Poté – protože už má volnou komoru – postaví druhou postel. Vezme postel s nejnižší hodnotou VB, otočí ji na opačnou stranu a umístí ji do právě vyhloubené komory.

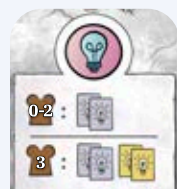


### Hloubení komor

V závislosti na síle akce vyhloubí Krysobot určitý počet komor:

- Pokud je síla akce 0, 1 nebo 2, vyhloubí 1 komoru.
- Pokud je síla akce 3, vyhloubí 2 komory.

Při hloubení odebírejte z destičky Krysobota destičky podzemí s co nejnižší hodnotou VB.



### Vývoj projektů

V závislosti na síle akce sebere Krysobot určité karty z nabídky:

- Pokud je síla akce 0, 1 nebo 2, sebere 2 karty základních projektů.
- Pokud je síla akce 3, sebere 2 karty základních a 2 karty pokročilých projektů.

Když Krysobot bere karty, bere vždy ty nejvíce vlevo, jak z řady základních projektů, tak z řady pokročilých projektů. Sebrané karty ponechá Krysobot na jedné hromádce lícem dolů ve svém prostoru. Na konci Krysobotova tahu doplňte nabídku jako obvykle.



### Průzkum


V závislosti na síle akce vyhodnotí Krysobot určitý počet karet průzkumu:

- Pokud je síla akce 0, 1 nebo 2, vyhodnotí 1 kartu průzkumu.
- Pokud je síla akce 3, vyhodnotí 2 karty průzkumu.

Detailní popis fungování karet průzkumu najdete na str. 7 v kapitole Karty průzkumu.



#### Akce na chaloupce alchymyšky


Pokud je to možné, Krysobot splní úkol (viz *Plnění úkolů na str. 8*). V opačném případě posune o 1 pole níž kostičku na kartě stupnice s žetonem dovednosti  a vyhodnotí případný efekt (viz *Postup po kartách stupnic na str. 9*).

#### 4. Zisk bonusů

Na rozdíl od vás, Krysobot nikdy neprovádí bonusové akce na disku akcí. Namísto toho vždy získá bonusy vyobrazené na vyhodnocované kartě akce (v pořadí odshora dolů). Popis jednotlivých bonusů najdete níže.



Krysobot sebere 2 první karty zleva z nabídky pokročilých projektů. Sebrané karty ponechá Krysobot na jedné hromádce lícem dolů ve svém prostoru. Na konci Krysobotova tahu doplníte nabídku jako obvykle.


Poté Krysobot posune o 1 pole níž kostičku na kartě stupnice s žetonem dovednosti  a vyhodnotí případný efekt (viz *postup po kartách stupnic na str. 9*).




Krysobot si vezme destičku myši odhalené v tomto kole ze sloupečku kol (je lícem vzhůru v pravém dolním rohu herního plánu). Pokud tam myš není, vezme si ze společné zásoby

destičku myši ze sklepa. Získanou myš umístí do volné komory na své destičce.


**Pamatujte:** Pokud nemá Krysobot volnou komoru, tak namísto zisku destičky vyhloubí komoru.

Poté Krysobot posune o 1 pole níž kostičku na kartě stupnice s žetonem dovednosti  a vyhodnotí případný efekt (viz *Postup po kartách stupnic na str. 9*).



Krysobot posune o 1 pole níž kostičku na kartě stupnice s žetonem dovednosti  a vyhodnotí případný efekt (viz *Postup po kartách stupnic na str. 9*).



Pokud je to možné, Krysobot splní úkol (viz *Plnění úkolů na str. 8*). V opačném případě posune o 1 pole níž kostičku na kartě stupnice s žetonem dovednosti  a vyhodnotí


případný efekt (viz *Postup po kartách stupnic na str. 9*).




Pokud se Krysobotův průzkumník nachází v místnosti s destičkou sýra (a sýr je stále dostupný), Krysobot si vezme destičku sýra. V opačném případě si vezme destičku myši

z místnosti, kde se nachází jeho průzkumník. Získanou destičku umístí Krysobot do volné komory na své destičce.

**Pamatujte:** Pokud nemá Krysobot volnou komoru, tak namísto zisku destičky vyhloubí komoru.

Pokud v místnosti s průzkumníkem Krysobota nejsou žádné destičky, které by mohl získat, pak namísto toho posune o 1 pole níž kostičku na kartě stupnice s žetonem dovednosti  a vyhodnotí případný efekt (viz *Postup po kartách stupnic na str. 9*).



Krysobot posune o 1 pole níž kostičku na kartě stupnice s žetonem dovednosti  a vyhodnotí případný efekt (viz *Postup po kartách stupnic na str. 9*).



## KARTY PRŮZKUMU

Krysobot provádí akci průzkum za pomoci karet průzkumu. V závislosti na síle akce (0 až 2, nebo 3) vyhodnotí buďto 1, nebo 2 karty průzkumu.

Na líci každé karty průzkumu je 7 řádků. Každý řádek má své **písmeno** (A–G). Řádek A odkazuje na vstup do statku, kde se Krysobotův průzkumník nachází na začátku hry. Ostatní řádky (B–G) odkazují na zbylé místnosti na statku, kde se průzkumník může nacházet. Nákres těchto místností i s písmeny najdete na rubu každé karty průzkumu. U každého řádku jsou vyznačeny různé efekty.

Když má Krysobot vyhodnotit kartu průzkumu, otočte lícem vzhůru kartu průzkumu z balíčku. Podívejte se, kde na statku se nachází Krysobotův průzkumník, a vyhodnoťte řádek s odpovídajícím písmenem. Akce vyznačené na řádku proveďte v pořadí zleva doprava.

Pokud **nelze provést** některou akci vyznačenou na řádku, jednoduše ji **ignorujte**. Jakmile vyhodnotíte celý řádek, odeberte danou kartu průzkumu ze hry (po zbytek partie už nebude vyhodnocena).

Pokud má Krysobot vyhodnotit 2 karty průzkumu, vyhodnoťte nejprve zcela první kartu průzkumu a teprve poté začnete vyhodnocovat druhou kartu průzkumu.

**Poznámka:** Čísla na rubech karet průzkumů slouží Krysobotovi k odhalování karet úkolů a jejich plnění (viz Plnění úkolů na str. 8).

Akce na kartách průzkumu mohou být tyto:



Krysobotův průzkumník se přesune ze své aktuální místnosti (popř. od vstupu) do místnosti vyznačené u této akce (na příkladu vlevo by se přesunul do místnosti D). Pokud stojí Krysobotovu průzkumníkovi v cestě dveře, Krysobot dveře jednoduše odstraní z herního plánu a umístí je do svého prostoru lícem dolů. Krysobot nezískává bonusy ze dveří.

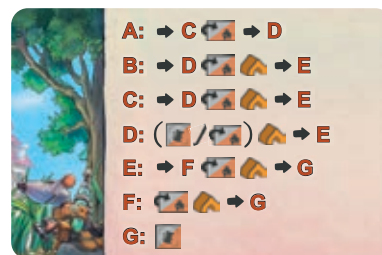


Pokud je to možné, Krysobot odhalí lícem vzhůru kartu úkolu v místnosti, kde se nachází jeho průzkumník. Krysobot nezíská okamžitý bonus za odhalení karty (viz Plnění úkolů na str. 8). Pokud jsou v místnosti 2 neodhalené karty úkolů, podívejte se na nákres na rubu vrchní karty průzkumu v balíčku. Krysobot odhalí z daných 2 karet tu, která má na nákresu nižší číslo (tzv. vyšší prioritu).

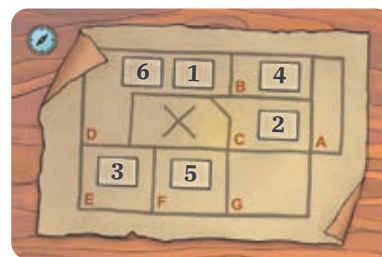


Krysobot umístí stan do místnosti, kde se nachází jeho průzkumník. Krysobot může umístit maximálně 2 stany do různých místností, stejně jako vy.

líc



rub



Pokud je to možné, Krysobot získá destičku myši z místnosti, kde se nachází jeho průzkumník. Pokud v dané místnosti nemůže získat destičku myši, získá destičku myši z místnosti, kde se nachází jeho stan (v případě, že jsou oba stany na statku, vyberete vy, odkud destičku myši získá). Získanou destičku myši umístí Krysobot do volné komory na své destičce.

**Pamatujte:** Pokud nemá Krysobot volnou komoru, tak namísto zisku destičky vyhloubí komoru.



Pokud se Krysobotův průzkumník nachází v místnosti se sýrem a sýr je stále dostupný, Krysobot získá destičku sýra z této místnosti. Destičku sýra umístí do volné komory na své destičce.

**Pamatujte:** Pokud nemá Krysobot volnou komoru, tak namísto zisku destičky vyhloubí komoru.

**Pamatujte:** Pro účel herních efektů se destička sýra považuje za destičku myši ze sklepa.



před

po

**Příklad:** Krysobot provádí akci průzkum. Má vyhodnotit 1 kartu. Odhalí kartu vyznačenou níže (na vrchu balíčku je vidět rub poslední karty balíčku). Krysobotův průzkumník se nachází v místnosti D. Na odhalené kartě najdete řádek D a vyhodnotíte jeho akce. Nejprve odhalí kartu úkolů v místnosti, kde se nachází. Protože v místnosti D jsou 2 karty úkolů, podívá se na nákres na rubu vrchní karty balíčku. Otočí kartu vpravo, protože má „vyšší prioritu“ (nižší číslo). Bonus za odhalení nezíská. Poté umístí stan do místnosti D. Nakonec se průzkumník přesune do místnosti E. Cestou odstraní z herního plánu dveře dělicí místnosti D a E. Krysobot si tyto dveře ponechá lícem dolů ve svém prostoru, bonus z nich nezíská.



Poslední karta průzkumu v balíčku je jiná než ostatní. Poté, co vyhodnotíte tuto kartu, neodstraňujte ji ze hry. Při vyhodnocení této karty (a až do konce hry) bude Krysobot provádět akci vyznačenou v levém spodním rohu této karty (vzít destičku sýra / vzít destičku myši / přesun do místnosti G). Stejně tak bude Krysobot až do konce hry při plnění úkolů používat čísla na této kartě (viz Plnění úkolů níže).



## PLNĚNÍ ÚKOLŮ

Stejně jako vy, Krysobot může splnit úkol, pouze pokud:

- Daná karta úkolů je odhalena (nezávisle na tom, kdo ji odhalil).
- Karta úkolů je ve stejné místnosti jako Krysobotův průzkumník nebo stan.

Kdykoli má Krysobot nějakým efektem splnit úkol, musí nejprve splňovat podmínky popsané výše. Pokud je splňuje, vezměte kostičku co nejvíce vlevo na destičce Krysobota a umístěte ji na danou kartu úkolů na první volný řádek odshora.

Při plnění úkolů **Krysobot nemusí splňovat podmínky a nezískává žádné bonusy a odměny.** Také ignoruje zamčené zámky na úkolech.

Pokud může Krysobot vybírat z více karet úkolů, bude se Krysobot řídit **nákresem** na rubu vrchní karty balíčku karet průzkumu (popř. *nákresem na poslední kartě průzkumu, pokud je balíček prázdný*). Podívejte se na nákres a z dostupných karet vyberte tu s nejvyšší prioritou (nejnižším číslem). Krysobot splní úkol na této kartě.



**Příklad:** Krysobot má splnit úkol. Může vybírat ze dvou karet úkolů. Jedna je v místnosti B, kde se nachází jeho stan. Druhá je v místnosti D, kde stojí jeho průzkumník


(karta vlevo v místnosti D nebyla zatím odhalena). V tomto případě je potřeba zkontrolovat nákres na rubu horní karty balíčku karet průzkumu. Na tomto nákresu má vyšší prioritu (tzn. nižší číslo, 1) karta v místnosti D. Krysobot vezme kostičku nejvíce vlevo ze své destičky a umístí je na první volný řádek na kartě úkolů v místnosti D, počínaje horním řádkem.





## Postup po kartách stupnic

Na každé kartě stupnice bude 1 nebo 2 žetony dovedností (na příkladu níže jsou  a ).

Pokaždé když je u efektu symbol dovednosti a symbol , Krysobot posune o 1 pole níž kostičku na té kartě stupnice, na které se nachází daný symbol dovednosti.

Poté ihned vyhodnotí efekt napravo od pole, kam se kostička posunula (pokud tam efekt je, efekty se závěrečným bodováním jsou od té chvíle aktivní, ale vyhodnoceny budou až na konci hry).

Efekty mohou být okamžité, agresivní, nebo mohou mít vliv na závěrečné bodování.



Pokud se kostička posune na pole se symbolem VB, Krysobot tyto body nezíská ihned. Získá je až na konci hry (viz Závěrečné bodování na str. 10). Pokud již je kostička na posledním poli stupnice, pak už se dále neposouvá. Pokud by měl nějaký efekt posunout tuto

kostičku, Krysobot namísto toho ihned získá VB vyznačené pod posledním polem (na příkladu vlevo by za každé takové posunutí získal 1 VB).

## Okamžité efekty na stupnicích



Krysobot ihned umístí jeden svůj žeton na vyznačenou kartu cíle (zaškrtnutou zeleně), na volné pole co nejvíc nahoře. Když tak učiní, nemusí splňovat požadavky cíle. Okamžitě získá patřičné VB, ale ignoruje ostatní bonusy.

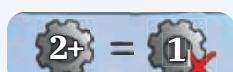


Krysobot ihned vyhodnotí 1 kartu průzkumu (viz Karty průzkumu na str. 7).

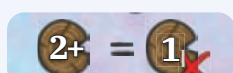


Krysobot ihned splní 1 úkol, pokud je to možné (viz Plnění úkolů na str. 8).

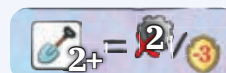
## Agresivní efekty na stupnicích



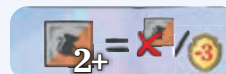
Pokud máte v osobní zásobě 2 a více kovů, musíte ihned 1 kov odhodit.



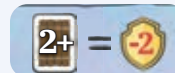
Pokud máte v osobní zásobě 2 a více dřev, musíte ihned 1 dřevo odhodit.



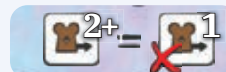
Pokud máte ve svém osobním prostoru 2 a více destiček podzemí, musíte ihned odhodit 2 kovy nebo ztratit 3 VB.



Pokud máte na své destičce hráče 2 a více destiček myši, musíte ihned 1 z nich odhodit nebo ztratit 3 VB.



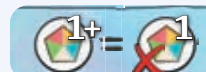
Pokud máte ve svém osobním prostoru 2 a více žetonů dveří, musíte ihned ztratit 2 VB.



Pokud máte v osobní zásobě 2 a více žetonů pohybu, musíte ihned 1 z nich odhodit.

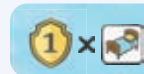


Pokud máte v ruce 3 nebo více karet projektů, musíte ihned 1 z nich odhodit.

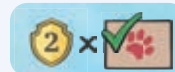


Pokud máte v osobní zásobě alespoň 1 žeton všumětelsství, musíte ihned 1 z nich odhodit.

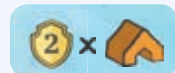
## Efekty závěrečného bodování na stupnicích



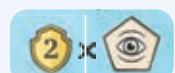
Krysobot získá 1 VB za každou postel, kterou postavil.




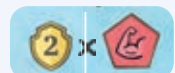
Krysobot získá 2 VB za každý cíl, kterého dosáhl.




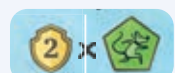
Krysobot získá 2 VB za každý jeho stan, který je na statku.




Krysobot získá 2 VB za každé pole, o které se posunul na stupnici s žetonem dovednosti .



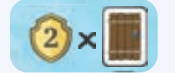
Krysobot získá 2 VB za každé pole, o které se posunul na stupnici s žetonem dovednosti .



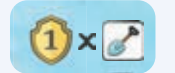
Krysobot získá 2 VB za každé pole, o které se posunul na stupnici s žetonem dovednosti .



Krysobot získá 2 VB za každou destičku myši z domu (hnědou), která je na jeho destičce.



Krysobot získá 2 VB za každý žeton dveří, který má ve svém prostoru.



Krysobot získá 1 VB za každou destičku podzemí, kterou má ve svém prostoru.

## Agresivní efekty na kartách projektů



Na některých kartách projektů jsou agresivní efekty, které způsobují protivníkům škody nebo ztrátu VB.

Tyto efekty lze použít i proti Krysobotovi, ale musíte mít na paměti, že některé efekty nebudou fungovat, protože Krysobot nemá žádné zdroje.



**Příklad:** Karta základního projektu Bolas způsobí ztrátu 1 žetonu pohybu každému protihráči, který má více žetonů pohybu než vy. Pokud zahrajete tuto kartu, získáte její VB, ale efekt nebude mít na Krysobota žádný vliv, protože Krysobot nemá žetony pohybu.

Pokud vyložíte kartu, jejíž efekt dává možnost výběru mezi ztrátou zdrojů nebo ztrátou VB, pak Krysobot ztratí VB (samozřejmě pouze tehdy, pokud splňuje podmínku na kartě).



**Příklad:** Vyložíte Robokrtka. Protože Krysobot má v prostoru více destiček podzemí než vy, ztratí 3 VB. Stejně tak platí, že pokud vyložíte Líheň termitů a Krysobot postavil více postelí než vy, pak ztratí 3 VB.

Pokud vyložíte kartu s agresivním efektem, který příkazuje Krysobotovi odhodit destičku myši, pak vždy odhodí destičku myši s co nejnižší hodnotou VB (pokud se rozhoduje mezi myšmi se stejnou hodnotou VB, ale z různých částí statku, pak přednostně odhodí tu ze sklepa).



**Příklad:** Vyložíte Stroj času. Krysobot má více destiček myši než vy. Ze 4 destiček myši, které má na destičce, vybere tu s nejnižší hodnotou VB a odhodí ji.

## KONEC KOLA

Jakmile vy i Krysobot provedete 3 tahy (*umístíte 3 velitele*), kolo končí, stejně jako obvykle.

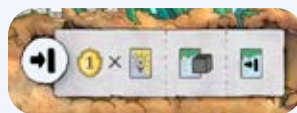
Pokud dosud nebyl vyprázdněn sloupeček kol (v pravém spodním rohu herního plánu), začněte nové kolo. Pokud je sloupeček v tuto chvíli vyprázdněn, hra končí.

## KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hra končí na konci 5. kola (*sloupeček kol v pravém spodním rohu herního plánu je prázdný*).

Sečtete své VB jako obvykle. Krysobotovo závěrečné bodování provedte způsobem popsáním níže.

Ke Krysobotovým VB získaným během hry přičtete ještě následující VB:



• 1 VB za každou **kartu projektu**, kterou má ve svém prostoru.

- VB vyobrazené na polích, na kterých se nacházejí Krysobotovy **kostičky na kartách stupnic**.
  - VB za **efekty závěrečného bodování**, které Krysobot aktivoval na kartách stupnic (*tzv. kostička jich dosáhla nebo je překročila*).
  - VB vyobrazené na **nejhodnotnějším poli**, ze kterého se Krysobotovi podařilo odstranit kostičku (*vpravo nahoře na destičce*).
  - VB vyobrazené na **nejhodnotnějším poli**, ze kterého se Krysobotovi podařilo odstranit destičku postele.
  - VB vyobrazené na **nejhodnotnější komoře**, ze kterého se Krysobotovi podařilo odstranit destičku podzemí. Stejně jako vy, Krysobot získá tyto VB nezávisle na tom, zda jsou komory plné nebo ne.
  - VB vyobrazené na **destičkách myši** na destičce Krysobota, včetně případné **destičky syra**.
- Pokud máte více VB než Krysobot, gratulujeme! Krysobot je poražen a podařilo se Vám obhájit post vůdce kolonie.
- Pokud ovšem máte stejně nebo méně VB než Krysobot, prohráváte. Mladý Krysobot vás svrhl z trůnu a podařilo se mu uzmout vládu nad kolonií.



### Příklad bodování Krysobota:

Krysobot získal 32 VB během hry. K nim přičte ještě:

- 8 VB za karty projektů, které sebral během hry.
- 8 VB za efekty závěrečného bodování na kartách stupnic a (2 VB za 1 destičku myši z domu a 6 VB za 3 žetony dveří). Za kartu stupnice nezíská žádné VB (neumístil žádný stan).
- 8 VB za pole, kterých dosáhly kostičky na kartách stupnic (3 VB za stupnici , + 5 VB za stupnici + 0 VB za stupnici ).

- 4 VB za pole pro kostičku s nejvyšší viditelnou hodnotou VB (v pravém horním rohu destičky).
- 2 VB pole pro postel s nejvyšší viditelnou hodnotou VB.
- 3 VB za vyhloubenou komoru s nejvyšší hodnotou VB.
- 4 VB za destičky myši na destičce Krysobota.
- 6 VB za destičku sýra na destičce Krysobota.

Krysobot získal celkem 75 VB.

## TVŮRCI

**Návrh hry:** Danilo Sabia, Simone Luciani

**Ilustrace:** Candida Corsi, Sara Valentino

**Výprava a grafická úprava:** Arianna Santini

**Pravidla a příběh:** Stefania Niccolini

**Redakce:** Giuliano Acquati



Cranio Creations S.r.l.  
Via E. Romagnoli 1  
20146, Milano – Italy  
[www.craniocreations.it](http://www.craniocreations.it)

© 2023, Cranio Creations s.r.l.  
Všechna práva vyhrazena.

## ČESKÁ VERZE HRY

**TLAMA games – Miroslav Tlamicha**

Praha, Česká republika

[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

**Redakce:** Miroslav Tlamicha

**Překlad:** Ondřej Polák

**Korektury:** Marcel Ondrák, Daniela Vacíková,  
Tomáš Tvrđý, Pavel Skalický

**Grafická úprava:** Michal Hubáček

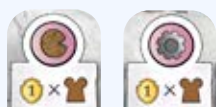


# RYCHLÝ PŘEHLED

## Krysobotův tah

- Umístí velitele** na volné pole sekci disku, která je vyznačená na kartě akce. Velitele umístíte na pole co nejbliž vnějšímu okraji disku. Pokud nelze umístit velitele do vyznačené sekce, umístí Krysobot velitele do nejbližší sekce s volným polem po směru hodinových ručiček.
- Umístí krysu** (pokud je vyznačena na kartě akce) do oblasti se sekci, kam Krysobot v předchozím kroku umístil velitele. Maximálně 3 krysy v oblasti.
- Provede akci** spojenou se sekci disku, kam v kroku 1 umístil velitele (popř. akci na chaloupce alchymyšky).
- Získá bonusy** vyznačené na kartě akce.

## Krysobotovy hlavní akce



### Těžba dřeva / sběr kovu

Získá tolik VB, kolik činí síla akce.



### Stavba postelí

Postaví 1 postel, pokud je síla akce 0 až 2.  
Postaví 2 postele, pokud je síla akce 3.



### Hloubení komor

Vyhloubí 1 komoru, pokud je síla akce 0 až 2.  
Vyhloubí 2 komory, pokud je síla akce 3.



### Vývoj projektů

Sebere 2 základní projekty, pokud je síla akce 0 až 2.  
Sebere 2 základní a 2 pokročilé projekty, pokud je síla akce 3.



### Průzkum

Vyhodnotí 1 karty průzkumu, pokud je síla akce 0 až 2.  
Vyhodnotí 2 karty průzkumu, pokud je síla akce 3.



### Akce na chaloupce alchymyšky

Splní úkol, pokud je to možné. Jinak posune o 1 pole níž kostičku na kartě stupnice s vyznačeným žetonem dovednosti.



**Pamatujte:** Pokud by měl Krysobot postavit postel nebo získat destičku myši (popř. sýra), ale nemá volnou komoru, pak namísto toho vyhloubí komoru.

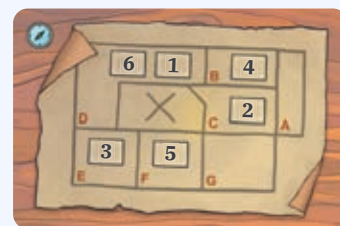


## Plnění úkolu

Krysobot smí plnit úkoly pouze v místnostech, kde se nachází jeho průzkumník nebo stan. Vezme kostičku nejvíce vlevo z řady kostiček na své destičce a umístí ji na kartu úkolu, který plní, na první volný řádek odshora. Podmínky splňovat nemusí. Ignoruje zámky. Nezíská odměny.

Pokud má na výběr ze 2 či více úkolů, řídí se prioritami na nákresu, který je na rubu horní karty průzkumu v balíčku (nižší číslo = vyšší priorita). Popř. se řídí nákresem na lici poslední karty balíčku, pokud byl již balíček vyprázdněn.

## Průzkum



Krysobotův průzkumník se přesune ze své aktuální místnosti (popř. od vstupu) do vyznačené místnosti. Případné dveře mezi místnostmi odstraní z herního plánu a dá do svého prostoru.



Krysobot odhalí lícem vzhůru kartu úkolů v místnosti, kde se nachází jeho průzkumník.



Krysobot získá destičku myši z místnosti, kde se nachází jeho průzkumník nebo stan.



Krysobot umístí stan do místnosti, kde se právě nachází jeho průzkumník.



Pokud se Krysobotův průzkumník nachází v místnosti se sýrem, získá destičku sýra.

## Zisk bonusů



Krysobot sebere z nabídky pokročilých projektů 2 první karty zleva.



Krysobot si vezme destičku myši odhalenou v tomto kole ze sloupečku kol, případně si vezme ze společné zásoby destičku myši ze sklepa.



Krysobot posune o 1 pole níž kostičku na kartě stupnice s vyznačeným žetonem dovednosti a vyhodnotí případný efekt.



Pokud je to možné, Krysobot splní úkol, případně posune o 1 pole níž kostičku na kartě stupnice s vyznačeným žetonem dovednosti a vyhodnotí případný efekt.



Pokud se Krysobotův průzkumník nachází v místnosti s destičkou sýra, získá destičku sýra. Případně získá destičku myši z místnosti, kde se nachází jeho průzkumník. Pokud ani to nelze, posune o 1 pole níž kostičku na kartě stupnice s vyznačeným žetonem dovednosti a vyhodnotí případný efekt.



## Postup po kartách stupnic

Vyhodnoťte okamžitý nebo agresivní efekt napravo od pole, kam se kostička posunula.

Pokud je kostička na posledním poli a má se pohnout, nepohne se a Krysobot získá vyznačené VB.

VB vyznačené na poli, kde se kostička nachází, získá Krysobot až na konci hry, spolu s případnými efekty závěrečného bodování.