

# STAR WARS

# MANDALORIAN

## VÝPRAVY

### PRAVIDLA HRY

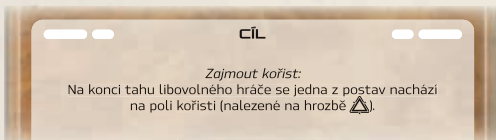
## ÚVOD

Hra *Mandalorian: Výpravy* vás postaví do role legendárního lovce odměn a jeho spojenců a umožní vám prožít s nimi odvážné mise inspirované první řadou seriálu *Mandalorian*.

## ZÁKLADNÍ KONCEPTY

### MISE

V každé partii odehrajete jednu misi uvedenou ve zvláštní knize. Podaří-li se vám splnit požadovaný cíl, vyhrajete.



Cíl první mise

Každá mise má vlastní mapu, po které se budou postavy i nepřátelé pohybovat. Se svou postavou budete provádět akce a útočit na nepřátelské síly, abyste se pokusili splnit zadaný cíl.



Část mapy s žetonem postavy ① a nepřítele ② na sousedících polích.

Každá mapa představuje jiné prostředí. Dobře si tyto mapy prostudujte, protože se k nim později vrátíte jedinečným způsobem.

### VÝUKOVÝ BALÍČEK

Výukový balíček vás bude krok za krokem seznamovat s nejdůležitějšími pravidly a přidávat do hry nové karty.

Balíček obsahuje rozmanité karty, seřazené v pevně daném pořadí.

**Nemíchejte je.** Dojde-li k nechtěnému pomíchání karet, uspořádejte je dle identifikačních čísel vytištěných na jejich okraji.

Před začátkem každé partie a na jejím konci proved'te pokyny vrchní karty výukového balíčku. Dozvíte se v nich, jakou misi odehrát, a jaké nové karty do hry přidat. Karty přidávané díky výukovému balíčku se budou používat ve všech budoucích hrách.

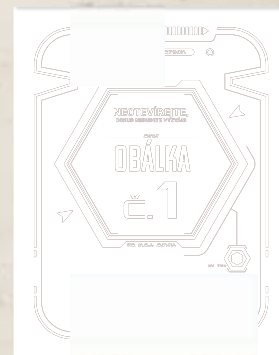
Hra *Mandalorian: Výpravy* obsahuje také komponenty uzavřené v obálkách. Ty přinášejí další herní režimy, přičemž některé z nich využívají mechanismus skrytého zrádce. Neotvírejte je, dokud vás k tomu sama hra nevyzve.



Výukový balíček



Identifikační číslo



Obálka č. 1

## STOP

Pokud se vám nechce pročítat pravidla v tomto sešitu, můžete zhlédnout výukové video na stránce:

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



# PŘÍPRAVA HRY

Než se pustíte do hraní, proved'te následující kroky přípravy. Doprovodná ilustrace ukazuje výsledek přípravy hry pro 2 hráče s obtížností „začátečník“:

## 1/ Příprava:

- Přečtěte si vrchní kartu výukového balíčku a proved'te všechny uvedené pokyny. Poté kartu z balíčku natrvalo odstraňte a přečtěte si následující kartu. Takto pokračujte ve čtení a odhazování karet, dokud nenarazíte na kartu s nápisem STOP.
- Výukový balíček vám řekne, kterou misi hrát. V první partii se pustíte do mise 1. Otevřete knihu misí a přečtěte si komiksový minipříběh, který vás uvede do děje dané mise (číslo mise je vždy uvedené v levém horním rohu dvojstránky).
- Až budete mít mapu vybrané mise nalistovanou, položte knihu misí doprostřed stolu.
- Přečtěte si instrukce k misi (veškerý text nalevo od samotné mapy) a také pravidla mapy. Proved'te všechny pokyny **PŘÍPRAVA** (mise 1 žádné nemá).

**2/ Balíček plánu:** Zamíchejte balíček plánu a položte jej lícem dolů na dosah všech hráčů.




**3/ Balíček událostí:** Zamíchejte všechny karty událostí (bez ohledu na symbol na rubu) a utvořte z nich balíček, položený lícem dolů pod instrukce k misi, poblíž rámečku označeného symbolem „6+“.

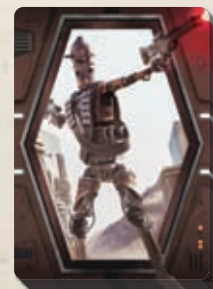
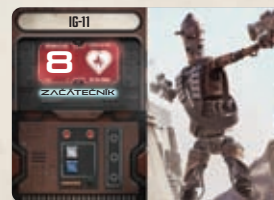
## 4/ Žetony zranění a komplikací:

- Žetony zranění položte poblíž mapy.
- Vyhledejte všech 5 žetonů komplikací s bílou lícovou stranou (tedy s číslem a bílým okrajem), otočte je lícem dolů a promíchejte. Poté pro každou akční pozici u dolního okraje mapy náhodně vyberte jeden z těchto žetonů a položte jej na ni, tentokrát již lícem nahoru.
- Všechny ostatní žetony komplikací – včetně těch, jež zbyly po provedení kroku 4B – promíchejte a nechte ležet lícem (číslem) dolů vedle mapy.

## ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Pro každou partii si můžete zvolit nejvhodnější úroveň obtížnosti. Pro první hru však doporučujeme zvolit úroveň „začátečník“:

-  **Začátečník:** U karet postav použijte stranu označenou slovem „začátečník“ (má vyšší hodnotu zdraví).
-  **Zkušený hráč:** Použijte standardní stranu karet postav (má nižší hodnotu zdraví).
-  **Veterán:** Použijte standardní stranu karet postav a pouze 3 karty dovedností na ruce (namísto 4).



**Lícem dolů**

**Lícem nahoru**

**Posily**



Žeton lícem dolů



Žeton lícem nahoru

**5/ Žetony hrozby:** Shromážděte všechny žetony hrozby označené na rubu číslem aktuální mise. Rozdělte je do hromádek dle vyobrazených tvarů a každou hromádku poté samostatně promíchejte. Následně žetony umístěte na mapu tak, jak udávají symboly na ní vytištěné:

- A. : Na pole označená těmito symboly položte 1 odpovídající žeton **lícem dolů**.
- B. (bez otazníku): Na pole označená těmito symboly položte 1 odpovídající žeton **lícem nahoru**.
- C. Oranžové žetony hrozby nechte ležet lícem dolů vedle mapy. Jde o **posily**, které přijdou ke slovu později.

Všechny ostatní žetony hrozby vraťte do krabice.

**6/ Vyberte si postavy:** Instrukce ke každé misi uvádějí doporučené postavy. Každý hráč si ze seznamu vybere jinou postavu a vezme si níže uvedené komponenty.

Při hře 1, nebo naopak 3 či více hráčů se pravidla lehce mění (viz kapitola „Hra s jiným než doporučeným počtem hráčů“ níže).

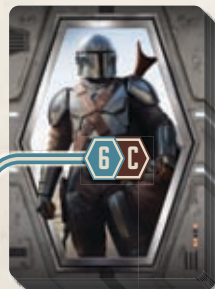
- A. **1 kartu postavy:** Kartu si položte před sebe. Hrajete-li s nejnižší obtížností, použijte stranu pro začátečníky, která má vyšší hodnotu zdraví (viz „Úrovně obtížnosti“ na straně 2).
- B. **1 figurku:** Položte ji na výchozí pole mapy (označené symbolem ).
- C. **12 karet dovednosti:** Zamíchejte je a utvořte z nich balíček položený lícem dolů vedle karty postavy. Poté si z něj **vezměte do ruky 4 karty**. Podívejte se na ně, neukazujte je však ostatním hráčům. (Hrajete-li s úrovní obtížnosti „veterán“, doberte si pouze 3 karty.)
- D. **1 přehledovou kartu:** Tato karta slouží k rychlému připomenutí kroků tahu a některých symbolů.

**7/ Vyberte prvního hráče:** Dohodněte se, kdo provede první tah partie, případně prvního hráče určete losem.

Nyní jste připraveni pustit se do hry.

## HRA S JINÝM NEŽ DOPORUČENÝM POČTEM HRÁČŮ

Pokud se hry účastní více hráčů, než je postav, které mise nabízí, musíte hrát za některé postavy společně, nebo využít sandboxového režimu (viz „Omezení postav“ na straně 13). Chce-li některou misi hrát pouze 1 hráč, ujme se dvou postav (viz strana 13).



**6D**

### KROKY TAHU

1. **Odehrání akcí:** Musíš provést 2 akce. V jednom tahu můžeš sod každou akční pozici vyložit nejvýš 1 kartou dovednosti.
2. **Vyhodnocení události:** Pro každou akční pozici sečti její sílu.
3. **6 a více:** vyhodnoť krizi a poté událost.\*
4. **5:** vyhodnoť událost.\*
- 4 a méně: žádná krize ani událost.
3. **Dobrá karta:** Dobře si do 4 karet dovednosti na ruce (3 pro obtížnost „veterán“).

\* Po té z dané akční pozice odhod všechny karty o žetony. Nemá-li karta události žetony lícem nahoru, žeton posílá na nejbližší pole .



# SEZNAM KOMPONENT



8 karet postav



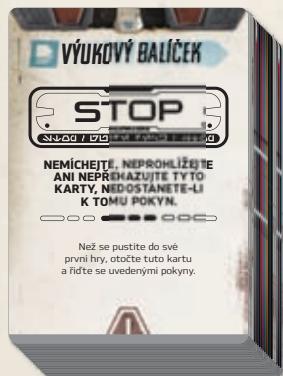
1 kniha misí



96 karet dovedností



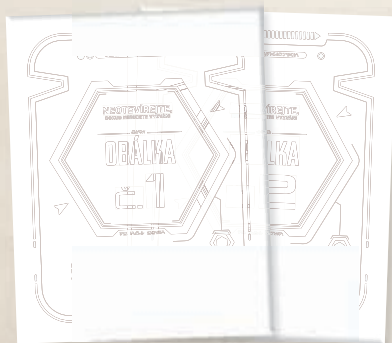
12 karet událostí



71 výukových karet (nemíchejte)



4 přehledové karty



2 obálky



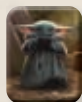
106 žetonů hrozby (14× mise 1, 29× mise 2, 28× mise 3, 25× mise 4)



20 karet plánu



25 žetonů zranění (19× hodnota 1/2; 6× hodnota 3/4)



1 žeton dítěte



10 žetonů komplikace



8 kartonových figurek (s plastovým stojánkem)

# PRŮBĚH HRY

Ve hře *Mandalorian: Výpravy* se jednotliví hráči střídají v tazích, přičemž začíná první hráč následován ostatními ve směru hodinových ručiček.

Základní princip je jednoduchý: Ve svém tahu vyložíš z ruky dvě karty dovedností, vyhodnotíš případné události a nakonec si dobereš karty do ruky. Vše podrobně vysvětlují následující stránky, průběh tahu však lze shrnout do těchto tří kroků:

- 1/ Odehrání akcí:** Proveď právě dvě **různé** akce. Akci provedeš tak, že vyložíš jednu kartu dovednosti z ruky na akční pozici, jejíž schopnost poté vyhodnotíš.
- 2/ Vyhodnocení událostí:** Za **každou** pozici s výslednou silou karet či žetonů 5 či více vyhodnotíš 1 kartu události a poté z pozice odhodíš všechny karty i žetony. (Má-li pozice sílu **více** než 5, vyhodnotíš nejprve krizi.)  
  
Mají-li všechny akční pozice sílu 4 či méně, tento krok přeskočíš.
- 3/ Dobrání karet:** Doberš si karty dovedností ze svého balíčku tak, abys měl na ruce opět 4 karty (případně 3, hraješ-li s obtížností „veterán“). Máš-li ruku plnou, žádné karty si nedobíráš ani neodhazuješ.

Po skončení tahu jednoho hráče přichází na řadu hráč po levici. Hra takto pokračuje po směru hodinových ručiček, dokud nejsou splněny cíle mise, nebo dokud neprohrájet.

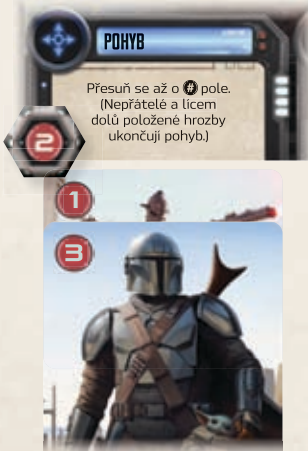
## 1/ ODEHRÁNÍ AKCÍ

Ve svém tahu **musíš** provést dvě **různé** akce spočívající ve vyložení karty dovednosti.

Balíček každé postavy obsahuje karty dovedností označené čísly 1 až 4. Číslo udává sílu karty a představuje tak rozsah akce. Pokud tedy na akci pohybu vyložíš například kartu se silou 3, můžeš se přesunout až o 3 pole.

Akci provedeš tak, že pod libovolnou akční pozici (vytištěnou u dolního okraje mapy) vyložíš ze své ruky jednu kartu dovednosti. Pokud se pod danou pozici již jedna či více karet nachází, položíš na ně svou kartu tak, aby zůstala čísla všech předchozích karet viditelná.

Poté už stačí jen vyhodnotit schopnost dané akce (popsanou stručně přímo na dané pozici a podrobně vysvětlenou na následujících stránkách).



Vyložení karty se silou 3 pod akci pohybu

Pod každou akční pozici můžeš v rámci jednoho tahu vyložit nanejvýš jednu kartu.

**Poznámka:** Můžeš vyložit kartu pod akční pozici a rozhodnout se, že schopnost dané akce nevyhodnotíš. Síla použité karty se však během kroku vyhodnocení událostí (viz dále) i tak započítá.

Hra nabízí čtyři základní akce – **pohyb**, **útok**, **průzkum** a **plán**, které rozebereme na následujících stránkách.

## AKCE POHYB

Přesuň svou postavu až o tolik polí, kolik uvádí síla dané karty dovednosti. Pokud tedy například vyložíš kartu se silou 2, můžeš se přesunout o 0, 1 či 2 pole.

Přesunuj se z jednoho pole na pole sousedící a dodržuj při tom pravidla určující, skrz které objekty je či není možné procházet (viz rámeček „Terén“ na straně 6).

Vstoupíš-li na pole s nepřítelem či lícem dolů položeným žetonem hrozby, **musíš** zde pohyb ukončit. Jiné postavy a **lícem nahoru** položené žetony zvláštních prvků (viz dále) pohyb nezastavují. Na poli se může nacházet neomezený počet postav, nepřátel a jiných žetonů hrozby.

Z pole s nepřítelem, na němž zahájíš pohyb, se můžeš přesunout bez omezení.

**Důležité:** Kdykoli se na jednom poli ocitne postava a žeton hrozby ležící lícem dolů, musí postava daný **žeton odhalit** (otočit lícem nahoru).

Pravidla v tomto oddíle se vztahují na všechny přesuny postav, včetně těch, které nevyvolala akce pohybu.



Mandalorian provede akci pohybu se silou 3. Může se tak přesunout na kterékoli ze zvýrazněných polí na mapě.

Na pole 1 se však přesunout **nemůže**, protože by šlo o pohyb skrz nepřítele.

## TERÉN



- 1/ Pole:** Postavy, nepřátelé a hrozby se vždy nacházejí na polích. Jejich počet na libovolném poli není nijak omezený. Pole oddělená tenkou čarou se považují za sousedící.
- 2/ Zed:** Silné, šedé čáry označují zdi. Pole oddělená zdí se nepovažují za sousedící. Postavy a nepřátelé se nemohou přesunovat skrz zdi a nemohou skrze ně počítat dosah (viz dále).
- 3/ Zamčené dveře:** Postavy a nepřátelé se nemohou přesunovat ani počítat dosah skrz uzamčené dveře, dokud je neodemknou. Postup odemčení popisují pravidla mapy.
- 4/ Vyvýšení:** Přerušovaná čára ohraničuje vyvýšená místa, jako jsou například střechy. Pole oddělená takovou čarou se **nepovažují** za sousedící, můžete skrze ně však počítat dosah. Postavy a nepřátelé se tedy přes vyvýšení nemohou přesunovat, mohou přes ně však útočit a používat efekty.
- 5/ Pole s hvězdou:** Některá pole jsou označena . Často slouží k nasazování posil (viz dále). Některé mise využívají hvězd v různých barvách, jejichž efekt určí až konkrétní instrukce – při vyhodnocování efektů taková pole považujte za běžná pole s hvězdou.
- 6/ Zakázaná oblast:** Místa ohraničená červenými pruhy se nepovažují za pole. Nelze na ně vstoupit ani skrze ně počítat dosah.

## AKCE ÚTOK

Akce útoku slouží především k poražení nepřátel.

Při vyhodnocení této akce způsobíš nepříteli v dosahu 1 (na svém poli nebo o 1 pole dál) zranění odpovídající síle dané karty dovednosti. Polož na nepřitele žeton zranění příslušné hodnoty. Zranění nepříteli zůstávají až do jeho porážky.

Jakmile počet zranění nepřitele dosáhne hodnoty jeho zdraví nebo ji překoná, je nepřítel poražen (viz kapitola „Žetony hrozby: Nepřátelé a zvláštní prvky“ na straně 7). Odstraňte jeho žeton z mapy a odložte ho lícem nahoru na hromádku.



*Mandalorian provede akci útoku se silou 3 a způsobí 3 zranění nepříteli na sousedícím poli. Jelikož tento protivník disponuje zdravím s hodnotou 4, není ještě poražen. Získá ale žeton se 3 zraněními.*

*Strategický tip:* Možná tě napadne, že by bylo nejvýhodnější využít všechny akce k pohybu a útokům. Taková taktika však může vést k nevladatelnému náporu nepřátel. Buď tedy trpělivý a využijvej chytře všechny své akce. Akce plánu ti mohou zachránit život a průzkum ti zase pomůže vyhnout se pastem a schopnostem nepřátel.

## ÚTOK NA HROZBY LEŽÍCÍ LÍCEM DOLŮ

Akce útoku umožňuje způsobit zranění libovolné hrozbě (nejen nepřátelům). Můžeš tedy zaútočit na žeton hrozby ležící lícem dolů v naději, že jde o nepřitele. Jakmile uděláš veškerá rozhodnutí spojená s útokem, žeton hrozby odhal. Jde-li o nepřitele, polož na něj obvyklým způsobem zranění. Pokud žeton **nepředstavuje** nepřitele, ponech jej odhalený, aniž bys na něj nějaká zranění pokládal.

Nepřátelé a zvláštní prvky podrobně popisuje kapitola „Žetony hrozby: nepřátelé a zvláštní prvky“ na straně 7.

## AKCE PRŮZKUM

Akce průzkumu ti umožňuje skrytě nahlédnout na hrozbu ležící lícem dolů, nebo přesunout nepřítele.



## PROHLÉDNUTÍ HROZBY

Nahlédnutí na spodní stranu žetonu hrozby ti umožní zjistit, zda se jedná o nepřítele, či zvláštní prvek: Vyber si jeden z žetonů hrozby ležící lícem dolů v dosahu síly tvé karty dovednosti. Vyložíš-li například kartu se silou 3, můžeš si vybrat hrozbu ležící až 3 pole od tebe.

Vybraný žeton si prohlédni (neukazuj jej však ostatním hráčům) a poté polož **lícem dolů** zpět na původní pole. To, co ses dozvěděl, můžeš následně se spoluhráči probrat.

## PŘESUN NEPŘÍTELE

Místo prohlédnutí žetonu hrozby se můžeš rozhodnout přesunout nepřítele v dosahu síly své karty dovednosti: Vyber si jednoho z nepřátel ležících **lícem nahoru** (nikoli hrozbu ležící lícem dolů) v dosahu a přesuň jej o jedno pole. Tím se například můžeš vyhnout efektům schopností nepřátel, jako je hlídka (viz dále).

Akce průzkumu **nelze** používat skrze zdi, zamčené dveře ani zakázané oblasti (jak stanovují obvyklá pravidla počítání dosahu na straně 8).

## AKCE PLÁN

Díky akci plánu můžeš získat silné karty pro pozdější použití. Tyto karty ti dokážou pomoci v obtížných situacích.



Rozhodneš-li se provést akci plán, dober si z balíčku plánu tolik karet, kolik činí síla tvé karty dovednosti. Dobrané karty neukazuj spoluhráčům, můžeš o nich ale mluvit.

Jednu z dobraných karet si můžeš ponechat a položit **lícem nahoru** pod kartu své postavy. Karty „smůla“ (nemající žádný efekt) si ponechat nemůžeš. Zároveň nikdy **nemůžeš** vlastnit více než jednu kopii dané karty.



Jednu z dobraných karet můžeš také **vrátit** navrch balíčku plánu. Tím si ji můžeš připravit pro další akce plánu.

Všechny zbývající dobrané karty odhod' lícem nahoru na odhazovací hromádku vedle balíčku plánu.

Každá karta plánu uvádí popis svého efektu a okamžik jeho využití.



*Karty plánu si ukládej pro pozdější použití lícem nahoru pod kartu postavy.*

## ŽETONY HROZBY: NEPŘÁTELÉ A ZVLÁŠTNÍ PRVKY

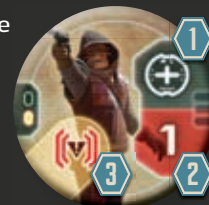
Žetony hrozby představují lidi, předměty a cíle, s nimiž můžeš na mapě interagovat. Některé z nich vstupují do hry položené lícem dolů, jiné lícem nahoru. Žetony hrozby zůstávají na mapě, dokud nejsou poraženy nebo odhozeny.

Hra obsahuje dva druhy hrozeb: nepřátele a zvláštní prvky. Pokud nějaká schopnost odkazuje na hrozby, myslí se tím všechny hrozby, nehladě na jejich druh či okolnost, zda leží lícem nahoru či dolů. Odkazuje-li se nějaký efekt na nepřítele, týká se pouze nepřátel ležících **lícem nahoru**.

### NEPŘÁTELÉ

Nepřítele poznáte podle ilustrace a následujících informací:

- 1/ Třída:** odstřelovač (+), bojovník (M) nebo blaster (B). Tento symbol nemá sám o sobě efekt, odkazují na něj však karty. Může se tedy například stát, že karta události přesune všechny nepřátele třídy (B).



Žeton hrozby - nepřítel

- 2/ Zdraví:** Počet zranění nutný k poražení tohoto nepřítele.
- 3/ Schopnost:** Někteří nepřátelé mají schopnosti označené symbolem, jako například hlídka (V). Jejich podrobný popis najdete na stranách 12 a 14.

### ZVLÁŠTNÍ PRVKY

Zvláštní prvek poznáte podle velkého symbolu. Představují zvláštní cíle či předměty, které můžete objevit. Často mají efekt, vysvětlený v pravidlech mapy nebo instrukcích k misi.



Žeton hrozby - zvláštní prvek

Žeton zvláštního prvku na svém poli můžete využít kdykoli během svého kroku odehrání akcí, dokonce i během přesunu přes pole se zvláštním prvkem nebo před vyhodnocením schopností nepřátel (např. hlídky).

Jakmile je zvláštní prvek lícem nahoru, nezastavuje pohyb.

*Strategický tip:* Během mise nebudeš mít mnoho příležitostí k ošetření zranění. Proto je karta plánu „obrana“ tak důležitá. Při svém odhození totiž dokáže zabránit (předejít) 1 zranění, které může někdy rozhodnout o výsledku tvé mise.

## ZVLÁŠTNÍ KARTY DOVEDNOSTÍ

Některé karty dovedností nabízejí své vlastní schopnosti nebo bonusové symboly, popsané na následujících řádcích:

### BONUSOVÝ SYMBOL

Některé karty dovedností mají pod číslem své síly vytištěný symbol plus. Vyložíš-li tuto kartu pod akční pozici, která má stejný symbol jako je ten vytištěný na kartě, bude síla karty o 1 větší. (Při počítání během kroku vyhodnocení události se však bere v potaz pouze původní číslo síly.) Vyložíš-li tuto kartu pod jinou akční pozici, nemá bonusový symbol žádný efekt.



*Tato karta má při vyložení pod akci útoku sílu 2.*

### SCHOPNOSTI NA KARTÁCH DOVEDNOSTÍ

Některé karty dovedností obsahují také text schopnosti. Tuto schopnost můžeš využít, pokud kartu vyložíš pod akční pozici **uvedenou na kartě** (například „pohyb:“).



*Tuto schopnost můžeš využít, vyložíš-li kartu pod akci pohybu .*

Schopnost na kartě dovednosti můžeš vyhodnotit **navíc** k obvyklé schopnosti akce. Pokud text schopnosti karty neupřesňuje okamžik použití, můžeš se ji rozhodnout použít před využitím schopnosti akce nebo po něm. Nemůžeš ji však použít uprostřed vyhodnocování schopnosti akce, pokud to text vysloveně nepovoluje. (Během akce pohybu tak například nemůžeš přerušit svůj přesun, abys vykonal schopnost na kartě dovednosti.)

Pokud symbol u schopnosti karty **neodpovídá** symbolu akční pozice, nemůžeš schopnost karty využít. Stále máš však možnost využít schopnost samotné akce (použiješ sílu karty jako obvykle).

Použití schopnosti na kartě dovednosti je **volitelné**. Rozhodneš-li se však schopnost využít, musíš ji vyhodnotit celou (kromě částí používajících slovo „můžeš“).

Některé karty dovedností jsou v balíčku zastoupené dvakrát. Poznáš je podle 2 rozsvícených kontrolky pod názvem karty.

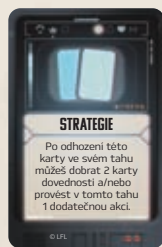


*2 kontrolky = 2 kopie*

### DODATEČNÉ AKCE

Některé schopnosti ti umožní ke svým obvyklým dvěma akcím provést ještě dodatečné akce.

Chceš-li provést dodatečnou akci, musíš obvyklým způsobem vyložit další kartu dovednosti z ruky. Nemůžeš při tom vyložit kartu pod akční pozici, pod níž jsi v tomto tahu již kartu vyložil.



*Tato karta plánu ti umožňuje provést dodatečnou akci.*

## DOSAĦ

Mnohé schopnosti se odkazují na žetony ležící v určitém dosahu. Chceš-li určit dosah, jednoduše spočítej pole vedoucí od tvé postavy k danému žetonu (nejkratší cestou). Nepřítel stojící na tvém poli se tak například nachází v dosahu 0.

Působí-li nějaká schopnost na hrozby „v“ určitém dosahu, působí na hrozby v tomto dosahu a blíže. Efekt, který například říká „Způsob 1 zranění hrozb v dosahu 1“, může působit na hrozbu nacházející se na tvém poli nebo o 1 pole dál.

Dosah **nelze** počítat skrz zdi, zamčené dveře či zakázané oblasti. Dosah však lze počítat skrz vyvýšení, hrozby (nepřátele a zvláštní prvky), postavy a odemčené dveře (viz „Terén“ na straně 6).

Dosah lze také počítat **okolo** zdi a zakázaných oblastí (nikoli však skrz ně). *Můžeš si představit, že se postava vykloní zpoza rohu, aby se rozhlédla.*



*Obrázek výše ukazuje Mandalorianův dosah k jednotlivým nepřítelům a druhé postavě. Pokud by byly dveře odemčené, nacházely by se žetony hrozb v dosahu 4. Dokud jsou však zamčené, nelze dosah k těmto žetonům počítat.*

## VOLNÉ AKCE

Některé schopnosti ti umožní provést volnou akci, například: „Proveď libovolnou volnou akci se silou 3.“ Volnou akci provedeš jednoduše tak, že danou akci vyhodnotíš, **aniž** bys vykládal kartu dovednosti. Může jít o akci, kterou jsi již provedl, a zároveň ti provedení volné akce nebrání v tomto tahu využít tuto akci **znovu**.

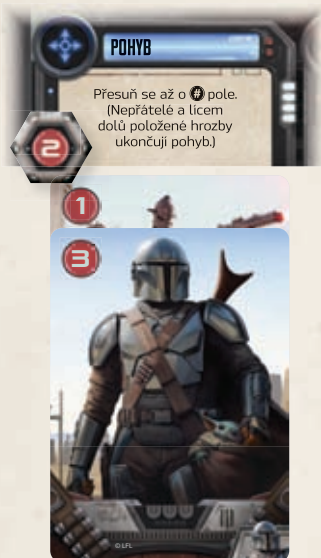
Stejně jako v případě dodatečných akcí se volné akce nezapočítávají do dvou akcí, jež musíš v každém tahu provést.

## 2/ VYHODNOCENÍ UDÁLOSTÍ

Karty událostí představují akce nepřátel a jiné komplikace, které vaši skupině mohou zkřížit plány. Jakmile dokončíš krok odehrání akcí, vyřeš krok vyhodnocení událostí.

V pořadí zleva doprava zkontroluj sílu **každé** akční pozice (sečti hodnoty všech jejích karet dovedností a žetonů komplikace). U každé pozice pak v závislosti na výsledné síle proved' následující:

- Síla 6 či více:** Vyhodnoť krizi a poté událost (obě jsou popsány v následujících oddílech). Poté z této akční pozice odhod' veškeré karty dovedností a žetony komplikace (odlož je lícem nahoru na hromádku vedle příslušných balíčků dovedností, respektive vrať do zásoby žetonů).
- Síla 5:** Vyhodnoť událost. Poté z této akční pozice odhod' veškeré karty dovedností a žetony komplikace.
- Síla 4 a méně:** U této akční pozice nevyhodnocuj krizi ani událost. Všechny karty a žetony této pozice zůstávají na svém místě.



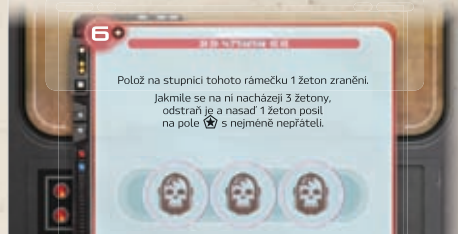
Tato akční pozice má po sečtení sílu 6 (2 kvůli žetonu komplikace a 4 kvůli kartám). Během vyhodnocení událostí tedy pro tuto akční pozici vyhodnotíš krizi a poté kartu události.

Někdy během vyhodnocení událostí nenastanou žádné události, zatímco v jiných tazích budeš muset vyhodnotit několik událostí či krizí najednou. Vykládej tedy své karty dovedností s rozmyslem!

Bonusové symboly ani schopnosti karet **nemají** na vyhodnocení událostí vliv. Při výpočtu síly se počítají pouze čísla vytištěná v levém horním rohu karet dovedností a na žetonech komplikace.

## VYHODNOCENÍ KRIZE

Každá mise obsahuje v dolní části sloupce s instrukcemi rámeček, který uvádí pokyny pro vyhodnocení krize.



Rámeček krize pro misi 1.

## VYHODNOCENÍ UDÁLOSTÍ

Při vyhodnocení události odhal vrchní kartu balíčku událostí a vyhodnoť ji. Každá karta události obsahuje jednu či více schopností popsanych textem či symboly. Schopnosti vyhodnocuj postupně, shora dolů.

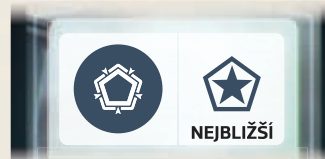
Tyto schopnosti často spouští přesun a útok nepřátel nebo nasazení posil na mapě. Jejich význam podrobně popisují následující stránky.

**Veškeré** volby při vyhodnocování karet událostí odhalených ve tvém tahu jsou na tobě. Pokud se má například nepřítel posunout směrem k nejbližší postavě, přičemž existují dvě takové postavy, ty rozhodneš, ke které se posune.

**Pozor:** Nemá-li některá karta události žádný účinek, nasad' 1 žeton posil na nejbližším poli (viz „Karty události bez účinku“ na straně 10).


## NASAZOVÁNÍ POSIL

Některé události znamenají příchod protivníkových posil. V takovém případě vezmi z hromádky posil náhodně jeden žeton a polož jej **lícem nahoru** na určené pole.



Tato událost říká, že máš na poli s hvězdou nejbližší u tebe nasadit 1 žeton posil. Některé jiné události nasazují nepřátele na jiných polích, například na tvém poli.

Existuje-li více možností, kde posily nasadit, vyber pole ještě **před tím**, než žeton posil táhneš.

V situaci, kdy máš nasadit posily a žádné nejsou k dispozici, otoč žetony všech poražených posil (nepřítelé s ) lícem dolů, promíchej je a utvoř z nich novou hromádku. Máš-li nasadit posily a všechny jsou již využité, nestane se nic.

## POHYB NEPŘÁTEL

Události často spouští pohyb nepřátel. Karta v takovém případě určuje jejich počet, třídu, a jak daleko se přesunou.



Tato událost přesune 1 nepřítele o 2 pole směrem k nejbližší postavě.

Nepřátelé se vždy pohybují po nejkratší trase směrem k nejbližší postavě.

Při vyhodnocování události je na tobě, kteří nepřátelé dané třídy se pohnou, **musíš** však vybrat nepřátele, kteří se přesunou alespoň o 1 pole.

Pokud není možné přesunout ani jednoho nepřítele, nestane se nic. V případě, že nic na kartě nemůžeš vyhodnotit, nasad' 1 žeton posil na nejbližší pole (viz rámeček „Karty události bez účinku“ napravo).

Rámeček „Ukázka vyhodnocení události“ na straně 11 uvádí názorný příklad.

### Některá další upřesnění:

- 1 Nepřátelé se mohou přesouvat skrz postavy a jiné hrozby (nepřátele a zvláštní prvky).
- 2 Nepřátelé neútočí ani neprovádí pohyb, dokud k tomu nevydá pokyn některá karta nebo schopnost.
- 3 Počet nepřátel a postav na jednom poli není nijak omezený. Pokud by se jejich komponenty na pole nevešly, položte žetony nepřátel přes sebe tak, aby jejich symboly zůstaly viditelné.
- 4 Některé ojedinělé efekty mohou nepřátele posunout **směrem od** postavy. V takovém případě nepřítele přesunuj tak, aby se každé následující pole, na němž se ocitne, nacházelo o 1 pole dál od dané postavy než to předchozí. (Takový pohyb může nepřítele přiblížit jiné postavě.) Pokud se nepřítel nemůže posunout do větší vzdálenosti, nepohne se.
- 5 Uvádí-li karta události více tříd nepřátel, můžeš vybrat nepřátele z jakékoli z těchto tříd.



U této události by sis vybral 1 nepřítele nebo 1 nepřítele v dosahu 2 od postavy (viz „Útoky nepřátel“ vpravo).

## KARTY UDÁLOSTI BEZ ÚČINKU

Vyhodnotíš-li kartu události, aniž by měla jakýkoli účinek na stav hry, nasad' 1 žeton posil na nejbližší pole (viz „Nasazování posil“ na straně 9). Často se tak stane v případě, kdy má událost posunout nebo nechat zaútočit třídu nepřátel, která se na mapě zrovna nenachází.

Posily nenasazuj, pokud událost jakkoli změnila stav hry, byť jen minimálně (například přesunutím nepřítele o 1 pole nebo vydáním pokynu k vyhodnocení další události).

## ÚTOKY NEPŘÁTEL

Mnohé události spouští útok nepřátel. Určují při tom počet nepřátel, jejich třídu a dosah jejich útoků.



Tato událost způsobí útok 2 nepřátel na postavu v dosahu 0 (na jejich poli).

Když na postavu zaútočí nepřítel, **polož** na kartu dané postavy 1 zranění.

Jakmile počet zranění na postavě dosáhne hodnoty jejího zdraví nebo ji překoná, je poražena a **všichni hráči prohrávají**.



Zdraví Zranění

Nachází-li se v dosahu útoku více postav, zaútočí nepřítel na **nejbližší postavu**.

Při vyhodnocování události jsou veškerá rozhodnutí na tobě. To se týká například toho, kteří nepřátelé zaútočí, v jakém pořadí a na kterou z nejbližších postav (jsou-li stejně vzdálené). Vždy při tom **musíš** zvolit takovou možnost, aby zaútočilo co nejvíce nepřátel.

Nemohou-li zaútočit žádní nepřátelé, nestane se nic. Pokud celá karta události nemá žádný účinek, nasad' 1 žeton posil na nejbližší pole (viz „Karty události bez účinku“ výše).

Rámeček „Ukázka vyhodnocení události“ na straně 11 uvádí názorný příklad.

## UKÁZKA VYHODNOCENÍ UDÁLOSTÍ

- 1/ Během kroku vyhodnocení události má pozice akce pohyb celkovou sílu 6 (2 kvůli žetonu komplikace a 4 kvůli kartám).
- 2/ Kdykoli má akční pozice sílu 6 a více, vyhodnotíš nejprve krizi. V instrukcích k misi se uvádí, že máš na stupnici v rámečku krize položit žeton zranění.
- 3/ Protože má tato pozice zároveň sílu 5 a více, odhalíš poté kartu události a vyhodnotíš ji.
- 4/ Odhalená karta události posune všechny nepřátele (👤) o 2 pole směrem k nejbližší postavě.
- 5/ Odhalená karta události také způsobí útok 2 nepřátel (👤) na postavy v dosahu 0 (A). Jeden nepřítel (👤) v dosahu 0 od postavy se nachází na poli s Mandalorianem (B). Způsobí mu 1 zranění (C).
- 6/ Odhod' tuto kartu události spolu se všemi kartami dovedností a žetony komplikace ležícími na pozici akce pohyb.
- 7/ Pozice akce útok má celkovou sílu 5, takže musíš ještě vyhodnotit událost pro tuto pozici (což v této ukázce není).



## DALŠÍ SCHOPNOSTI NA KARTÁCH UDÁLOSTÍ

Mnohé schopnosti událostí používají namísto symbolů text s instrukcemi. Stačí se jimi řídit.

Některé události obsahují schopnost označenou symbolem „6+“. Vyhodnot' ji v případě, že má daná akční pozice celkovou sílu šest a více.

## RUBOVÉ STRANY KARET UDÁLOSTÍ

Na rubové straně každé karty události je uvedený symbol, který naznačuje její efekt. Díky tomu se na ni můžeš lépe připravit. Pokud má vrchní karta události na rubu například symbol (👤), můžeš čekat, že spustí pohyb a/nebo útok nepřátel třídy (👤).

Při míchání balíčku událostí nevěnuj symbolům na rubových stranách pozornost.

## ŽETONY KOMPLIKACE

Žetony komplikace se mohou objevit na akčních pozicích, kde během vyhodnocování událostí navýší celkovou sílu dané pozice.



Rubová strana žetonu komplikace

Kdykoli některý efekt „zkomplikuje“ akci (vyzve k položení žetonu komplikace), vezmi ze zásoby žetonů, připravených lícem dolů na stole, náhodný žeton komplikace a polož jej lícem nahoru na příslušnou pozici. Stane-li se tak během kroku vyhodnocení událostí a dosáhne-li v důsledku toho akční pozice výsledné síly pět a více, proved' po vyhodnocení aktuální události ještě vyhodnocení další události (případně i krize při 6+).

Na akční pozici může ležet neomezený počet žetonů komplikace. Pokud vám žetony dojdou, otočte **všechny** odhozené žetony komplikace (bílé i žluté) lícem dolů, promíchejte je a utvořte z nich novou zásobu.

Pokud potřebujete žeton komplikace a všechny jsou již využité, použijte místo toho nějakou vhodnou náhradu (například minci) zastupující žeton se silou 1.

## 3/ DOBRÁNÍ KARET

Dobereš si karty dovedností ze svého balíčku tak, abys měl na ruce opět 4 karty (případně 3, hraješ-li s obtížností „veterán“). Máš-li ruku plnou, žádné karty si nedobíráš ani neodhazuješ.

## SCHOPNOSTI ŽETONŮ ZVLÁŠTNÍCH PRVKŮ

Každý žeton zvláštního prvku má jinou schopnost. Medikit se objevuje ve většině misí a jeho popis naleznete níže. Všechny ostatní žetony zvláštních prvků jsou popsány v knize misí.

Žeton zvláštního prvku na svém poli můžeš využít kdykoli během svého kroku odehrání akcí, dokonce i během přesunu přes pole se zvláštním prvkem nebo před vyhodnocením schopností nepřátel (např. hlídky).

### MEDIKIT

Odhodíš-li během svého kroku odehrání akcí tento žeton, vyléčí si tvá postava 1 zranění. Toto je jeden z mála způsobů, jak se ve hře *Mandalorian: Výpravy léčit*.



Medikit

Tento žeton **nemůžeš** použít na jiných postavách nebo máš-li 0 zranění. Nemůžeš-li tento žeton zvláštního prvku využít, nech jej ležet na jeho poli.

## SCHOPNOSTI NEPŘÁTEL

Někteří nepřátelé disponují schopnostmi označenými jedinečným symbolem. V první misi narazíš na nepřátele se schopností „hlídka“, popsanou na následujících řádkách. V následujících misích se objeví ještě další schopnosti nepřátel, které budou vysvětlené později.

### HLÍDKA (v)

Nepřítel s touto schopností ti způsobí 1 zranění, pokud **ukončíš** svůj pohyb v dosahu 1 od jeho pole.



*Pokud Mandalorian ukončí svůj pohyb na některém ze zvýrazněných polí, utrhá 1 zranění.*

- ❶ K napadení dojde na **konci** tvého pohybu. Pokud kolem nepřátelské hlídky „proběhneš“ a ukončíš pohyb v dosahu alespoň 2 pole od hlídky, neutrháš žádné zranění.
- ❷ Pokud odhalíš žeton nepřítele se schopností hlídky tím, že se přesuneš na pole s žetonem ležícím lícem dolů, způsobí ti 1 zranění jako obvykle. Dojde-li k odhalení jeho žetonu, **aniž** by ses pohyboval, zranění nezpůsobí.
- ❸ Provedeš-li akci pohyb, ale přesuneš se o 0 polí, schopnosti hlídky nevyhodnocuj (protože ses nepohnul).

## ZLATÁ PRAVIDLA

Pokud se na některé kartě či v popisu mise objeví pravidlo, které je v rozporu s obsahem tohoto sešitu pravidel, má pravidlo mise či pravidlo na kartě přednost. Jsou-li dvě karty ve vzájemném rozporu, aktuální hráč rozhodne, která se vyhodnotí.

Aktuální hráč rozsoudí všechny nerozhodné výsledky. Rozhoduje také o pořadí vyhodnocování, pokud se dva efekty aktivují zároveň. Vždy je však nutné plně vyhodnotit první schopnost, než se přistoupí k vyhodnocení druhé.

## NEDOSTATEK KARET

Vyčerpá-li se některý z balíčků, ihned zamíchejte jeho odhazovací hromádku a utvořte z ní nový balíček.

Nastane-li vzácná situace, kdy hráč nemůže dobrat kartu dovednosti, protože je balíček i odhazovací hromádku prázdná, vezme si karty, jakmile budou opět k dispozici.

## VÍTĚZSTVÍ

Hra končí splněním cíle mise, nebo splněním podmínek selhání. Splnění většiny cílů nastává **na konci** tahu, což znamená, že chtějí-li hráči zvítězit, musí postavy přežít vyhodnocení událostí.

Je-li cíl splněn, všichni hráči vítězí. Je-li splněna libovolná podmínka selhání, všichni hráči okamžitě prohrávají.



Cíl a podmínky selhání mise 1.

## KONEC HRY

Po skončení partie (úspěšném či neúspěšném) proveďte pokyny uvedené na vrchní kartě výukového balíčku. Ta do hry většinou přidá nové karty, pravidla či jiné komponenty. Následně vám karta sdělí, kterou misi hrát jako další.

Balíček s výukovými kartami uchovávejte na bezpečném místě, tak aby se karty nepřeházely. Až budete připraveni na další partii, přečtete si pokyny na vrchní kartě balíčku.

Každá mise představuje samostatnou partii, do níž postavy vstupují s plným zdravím, a hráči si mohou vybrat kteroukoli z nich. Zároveň také **není** nutné odehrát všechny partie se stejnými hráči, ve stejné obtížnosti či herním režimu. Toto vše můžete hru od hry měnit.

## KOMUNIKACE A SKRYTÉ INFORMACE

O kartách, jež držíš na ruce, můžete mluvit, **nesmíš je však spoluhráčům ukazovat**. Stejně tak nesmíš ostatním ukazovat žetony hrozby, na které ses skrytě podíval. Můžeš jim však sdělit takové informace, jaké uznáš za vhodné (včetně informací zavádějících nebo nepravdivých).

Veškeré karty na odhazovacích hromádkách představují veřejné informace, takže si je hráči mohou kdykoli prohlédnout. Karty v balíčku událostí prohlížet **nelze** – jedině, co vidíš, je symbol vrchní karty balíčku.

### STOP

Nyní jste připraveni pustit se do první partie. Vyvstanou-li nějaké nejasnosti, můžete nahlédnout do stručného přehledu na zadní straně obálky tohoto sešitu.

Se zbylými pravidly se seznámíte postupně v okamžiku, kdy budou potřeba. Nemusíte je tedy číst nyní, výukové karty vás k tomu samy vyzvou.

## OMEZENÍ POSTAV

Nabízí-li mise méně postav, než kolik máte hráčů, musíte využít buď sandboxový režim, nebo postavy sdílet mezi hráči:

- Sandboxový režim:** Umožňuje vám využít libovolné postavy v kterékoli misi, bez ohledu na děj seriálu *Mandalorian*. Pravidla jsou stručná a jednoduchá.
- Hra se sdílenými postavami:** Postavy se v tomto režimu objevují tak, jak se objevovaly v seriálu *Mandalorian*, hráči však musí postavy ovládat společně. Hra je tak o něco náročnější a partie může trvat déle.

Oba režimy můžete využít i s výukovým balíčkem a v každé partii můžete použít jiný režim. Vyberte si způsob hraní, který bude vaší skupině nejvíce vyhovovat. Veškerá pravidla obou režimů jsou vysvětlená na následujících stránkách.

### SANDBOXOVÝ REŽIM

V tomto režimu si každý hráč vybere **libovolnou** postavu (která ani nemusí být uvedena v instrukcích k misi). Hráči si **nemusí** vybrat Mandaloriana.

Postava, která není uvedena v instrukcích k misi, nemá žádná zvláštní pravidla pro přípravu. Hráč, který si ji vybral, ji jednoduše postaví na výchozí pole (📍) tak jako obvykle.

## HRA SE SDÍLENÝMI POSTAVAMI

V tomto režimu hráči nemají svou vlastní postavu, ale společně ovládají **právě dvě postavy**.

Na začátku partie si vyberte dvě postavy uvedené v instrukcích k misi (bez ohledu na počet hráčů). Se zbyvajících postavami se hrát nebude. Následně proved'te obvyklou přípravu hry, s těmito výjimkami:

- Balíčky dovedností obou postav zamíchejte do jednoho **společného balíčku** využívaného všemi hráči. Každý hráč si z něj táhne své počáteční karty dovedností.
- Karty obou postav položte vedle balíčku dovedností.

Při provádění akce využije danou akci **postava vyobrazená na zahrani kartě dovedností**. Pokud například hráč pod akci pohybu vyloží kartu dovedností náležející IG-11, přesune IG-11 (nikoli druhou postavu).

Hráč ve svém tahu provádí dvě akce, tak jako obvykle. Může vyložit dvě karty dovedností náležející té samé postavě, nebo jednu kartu pro každou postavu. V jednom tahu může pod každou akční pozici vyložit nanejvýš jednu kartu dovedností jako obvykle (bez ohledu na to, jaké postavě karta náleží).

Pokud postava získá kartu plánu, položte ji pod kartu dané postavy. Každá postava může vlastnit maximálně jednu kopii dané karty plánu, tak jako obvykle. Hráč ve svém tahu činí **veškerá** rozhodnutí, včetně okamžiku využití karet plánu.

Pokud se některé pravidlo vztahuje na „tebe“, myslí tím postavu, jež právě vykonává akci. Během vyhodnocování události „ty“ označuje postavu, jejíž karta dovedností leží navrchu ostatních karet dané akční pozice (byla vyložena jako poslední). To samé platí v situaci, kdy se událost odkazuje na „nejbližší lícem dolů položenou hrozbu“. V takovém případě se jedná o žeton hrozby nacházející se nejbliž k postavě, jejíž karta leží navrchu ostatních karet dané akční pozice (byla vyložena jako poslední).

Žetony zvláštních prvků může využít i postava, jež zrovna nevyhodnocuje akce.

## HRA PRO JEDNOHO HRÁČE

Pro sólové hráče platí jednoduchý postup: Stačí použít výše uvedená pravidla pro hru se sdílenými postavami. Hráč tak bude kartami na ruce ovládat obě postavy. Vítězství ve hře nastává splněním cílů mise, stejně jako v běžné hře.

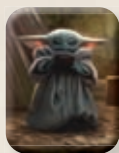
Veškerá ostatní pravidla fungují obvyklým způsobem, stejně jako používání výukového balíčku.

# DODATEČNÁ PRAVIDLA

Pročti si tato pravidla dříve, než zahájíš misi 2.

## DÍTĚ

Některé mise využívají žeton dítěte. V instrukcích k misi se dozvíte, jak vstoupí do hry. Žeton je obvykle důležitý pro splnění cíle mise.



Žeton dítěte

Dítě:

**může být nesené:** Má-li postava dítě u sebe, polož na její kartu jeho žeton. V některých misích mohou dítě nést i nepřítelé – v takovém případě dítě polož na žeton nepřítele, až tě k tomu hra vyzve.

**nemusí být nesené:** Pokud dítě nikdo nese, leží jeho žeton na poli mapy.

## ZVEDNUTÍ DÍTĚTE

Pokud hráč na poli s dítětem provede **libovolnou** akci, může ho zvednout (postava nyní dítě nese). Toto může provést kdykoli během akce, dokonce i během přesunu přes pole s dítětem.

Dítě **nelze** zvednout, nese-li jej jiná postava nebo nepřítel. Je-li nepřítel nesoucí dítě poražen, zůstane žeton dítěte ležet na jeho poli.

Postava **nemůže** dítě záměrně odložit nebo ho předat jiné postavě. Dítě také nelze zvednout, pokud v tomto tahu uteklo.

## DÍTĚ UTÍKÁ

Pokud postava nese dítě a utrpí zranění (aniž by mu zabránila), dítě uteče. V takovém případě položí hráč žeton dítěte na **sousedící** pole. Je-li to možné, **musí** přitom vybrat pole s nepřítelem či lícem dolů položeným žetonem hrozby.



*Dítě uteče ve chvíli, kdy jej nese Mandalorian. Musí utéci na pole 1, 2 nebo 3 (rozhodne hráč). Na prázdné pole nebo pole se zvláštním prvkem dítě utéci nemůže.*

Pokud se postavě podaří veškerým zraněním zabránit, dítě neuteče (postava jej nadále nese).

Některé události mohou dítě donutit k útěku bez ohledu na způsobená zranění. V takovém případě postupuj dle výše uvedených pravidel. Není-li dítě nesené, neuteče.

## DALŠÍ SCHOPNOSTI NEPŘÍTEL

Ve druhé misi do hry vstoupí nové schopnosti nepřátel. Následující řádky popisují jejich efekty, které jsou shrnuté také na přehledových kartách:

**Hák:** Nepřítel s touto schopností ti způsobí 1 zranění, pokud se přesuneš pryč z jeho pole.

» Toto zranění utržíš na poli s tímto nepřítelem (těsně před tím, než se z něj přesuneš).

» Přesune-li se nepřítel se schopností „hák“ z tvého pole (například díky akci průzkumu), zranění neutržíš.

**Efekt mise:** Pokud odhalíš hrozbu s touto schopností, vyhledej její význam v instrukcích k misi (označených tímto symbolem).

» Tento efekt nelze zrušit. Jeho účinky nastanou i v případě porážky nepřítele.

» Na tuto schopnost je možné narazit i na některých žetonech zvláštního prvku. V takových případech je postup stejný jako u nepřátel.

**Sabotáž:** Poté, co se nepřítel s touto schopností během kroku vyhodnocení událostí **přesune**, přidá na akční pozici s nejnižší celkovou silou 1 žeton komplikace.

» Pokud se takový nepřítel nepřesune (stojí-li již například na poli postavy), komplikaci nepřidává.

» Je-li takový nepřítel přesunut v jiné situaci (například během kroku odehrání akcí), komplikaci nepřidává.

**Hlídka:** Nepřítel s touto schopností ti způsobí 1 zranění, pokud ukončíš svůj pohyb v dosahu 1 od jeho pole.

» Dojde k tomu **na konci** tvého pohybu. Pokud kolem nepřátelské hlídky „proběhneš“ a ukončíš pohyb v dosahu alespoň 2 pole od hlídky, neutržíš žádné zranění.

» Pokud odhalíš žeton nepřítele se schopností hlídky tím, že se přesuneš na jeho pole, způsobí ti 1 zranění, tak jako obvykle. Dojde-li k odhalení jeho žetonu, **aniž** by ses pohnul, zranění ti nezpůsobí.

» Provedeš-li akci pohyb, ale přesuneš se o 0 polí, schopnosti hlídky nevyhodnocuj (protože ses nepohnul).

## POLE S ČÍSLY

Některá pole mají v rohu natištěnou malou číslici, využívají některými herními efekty (například když instrukce k misi vyzvou k položení zvláštního žetonu na pole č. 8).

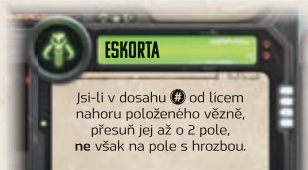


Pole č. 8

## AKCE URČENÉ PRO KONKRÉTNÍ MISI

Některé mise (jako třeba mise 3) přicházejí se svou vlastní akcí. Její akční pozice má zelenou barvu a chová se stejně jako ostatní akční pozice. Stačí pod ni vyložit kartu dovednosti a vyhodnotit popsanou akci.

Při přípravě hry taková pozice obdrží bílý žeton komplikace stejným způsobem jako ostatní pozice.



Akční slot mise 3

Některé z těchto akcí obsahují pravidlo „Je-li # 4 a více“. Na tuto pozici můžeš vyložit libovolnou kartu dovednosti, akce však má účinek jen tehdy, má-li daná karta dovednosti sílu 4 či více (některé schopnosti karet dovedností mohou jejich sílu zvýšit nad hodnotu 4).



## AUTOŘI HRY

**Návrh hry:** Corey Konieczka a Josh Beppler

**Výtvarný návrh a zpracování komiksů:** David Ardila z InkVoltage

**Ilustrace obálek:** Darren Tan

**Ilustrace map:** Henning Ludvigsen

**Ilustrace karet a nepřátel:** Chris Bjors, Matt Bradbury, Mark Bulahao, JB Casacop, Graey Erb, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Sergey Glushakov, Nasrul Hakim, Audrey Hotte, Ben Judd, Atha Kanaani, Alex Kim, Robert Laskey, Alyssa McCarthy, Francisco Miyara, Monztre, Jacob Murray, Richard Philpott, Paolo Puggioni, Francisco Rico, Darren Tan, Ryan Valle, Andreas Zafiratos

**Vedoucí výtvarník:** Tony Mastrangeli

**3D render zadní strany krabice:** Dan Konieczka

**Redakce a korektury:** Timothy Meyer

**Licenční koordinátoři:** Kira Hartke a Kaitlin Souza

**Správce schvalování licencí:** Dana Cartwright

**Koordinátor produkce:** Estelle Gavin a Alex Schlee

**Vedoucí produkce:** Justin Anger a Austin Litzler

## ČESKÁ VERZE HRY

**TLAMA games – Miroslav Tlamicha**

Praha, Česká republika  
[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

**Redakce:** Miroslav Tlamicha

**Překlad:** Jan Dvořák

**Korektury:** Eliška Pospíšilová, Pavel Skalický,  
Eliška Schmucková, Tomáš Tvrđý

**Grafická úprava:** Matěj Uhlíř



## LUCASFILM LIMITED

**Licence společnosti Lucasfilm:** Brian Merten

© & TM Lucasfilm Ltd. Unexpected Games a logo společnosti jsou registrované obchodní známky společnosti Unexpected Games. Gamegenic a logo Gamegenic logo jsou © & © Gamegenic GmbH, Německo. Unexpected Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 1-651-639-1905. Skutečné komponenty se mohou lišit od těch na ilustračních obrázcích.



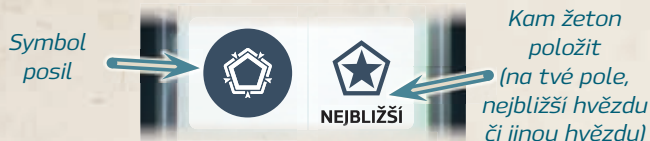
unexpected  
games

# RYCHLÝ PŘEHLED

Kdykoli si během hry nebudete jisti pravidly, můžete nahlédnout do tohoto stručného přehledu obsahujícího odkazy na příslušné stránky pravidel.

## SYMBOLY NA KARTÁCH UDÁLOSTÍ NASAZOVÁNÍ POSIL (STRÁNKA 9)

Na uvedené pole polož lícem nahoru 1 žeton posil.



## POHYB NEPŘÁTEL (STRÁNKA 10)

Nepřátelé se přesunou směrem k nejbližší postavě.



## ÚTOKY NEPŘÁTEL (STRÁNKA 10)

Nepřátelé způsobí 1 zranění nejbližší postavě.



## ČASTO OPOMÍJENÁ PRAVIDLA

- ❖ **Nerozhodné situace:** Rozhoduje vždy aktuální hráč.
- ❖ **Schopnosti karet dovedností:**
  - » Není-li řečeno jinak, schopnost karty dovednosti využij **před** vyhodnocením schopnosti akce, **nebo po** něm – volba je na tobě.
  - » Schopnosti karet dovedností jsou volitelné.
  - » Schopnosti působící na „libovolnou postavu“ můžeš použít i na sebe, neobsahují-li formulaci „jiná postava“.
- ❖ **Zastavení pohybu:**
  - » Vstoupíš-li na pole s nepřítelem nebo lícem dolů položenou hrozbou, musíš svůj pohyb zastavit.
  - » **Zvláštní prvky ležící lícem nahoru** pohyb nezastavují (pokud na začátku tvého pohybu neležely lícem dolů).
  - » Pokud svůj pohyb zahájíš na poli s nepřítelem, v jeho opuštění ti nic nebrání.
- ❖ **Počítání dosahu:** Dosah lze počítat skrz hrozby, postavy, vyvýšení a odemčené dveře. Dosah lze počítat i kolem rohů.
- ❖ **Žetony hrozby:** Žetony hrozby ležící lícem nahoru jsou buď nepřátelé, nebo zvláštní prvky. Žetony hrozby ležící lícem dolů nejsou ani jedno z toho.



**Medikit:** Odstraníš-li kdykoli během svého kroku odehrání akcí ze svého pole tento žeton, vyléčíš si 1 zranění. Všechna pravidla jsou popsána na straně 12.

## REJSTRÍK

Dobráni karet .....	11	Sousedící pole (viz Terén).....	6	Žetony komplikace.....	11
Dodatečné akce.....	8	Úrovně obtížnosti.....	2	<b>AKCE</b>	
Dosah.....	8	Vítězství ve hře.....	12	Akce misí  .....	15
Dveře (viz Terén).....	6	Volné akce.....	8	Plán  .....	7
Karty dovedností .....	5	Vyčerpání karet .....	12	Pohyb  .....	5
» Bonusové symboly.....	8	Vyvýšení (viz Terén).....	6	Průzkum  .....	7
» Schopnosti karet dovedností .....	8	Výukový balíček .....	1	Útok  .....	6
Karty plánu.....	7	Zakázané oblasti (viz Terén).....	6	<b>SCHOPNOSTI NEPŘÁTEL</b>	
Krise.....	9	Zdi (viz Terén).....	6	Efekt mise  .....	14
Odehrání akcí.....	5-8	Zranění		Hák  .....	14
Vyhodnocení událostí.....	9-11	» postav.....	10	Hlídka  .....	12
Nepřátelé.....	7, 10	» nepřátel .....	6	Sabotáž  .....	14
Posily.....	9-10	Zvláštní prvky.....	7, 12		
Příprava.....	2-4	Žeton dítěte.....	14		
Sólová hra .....	13	Žetony hrozby.....	7		