

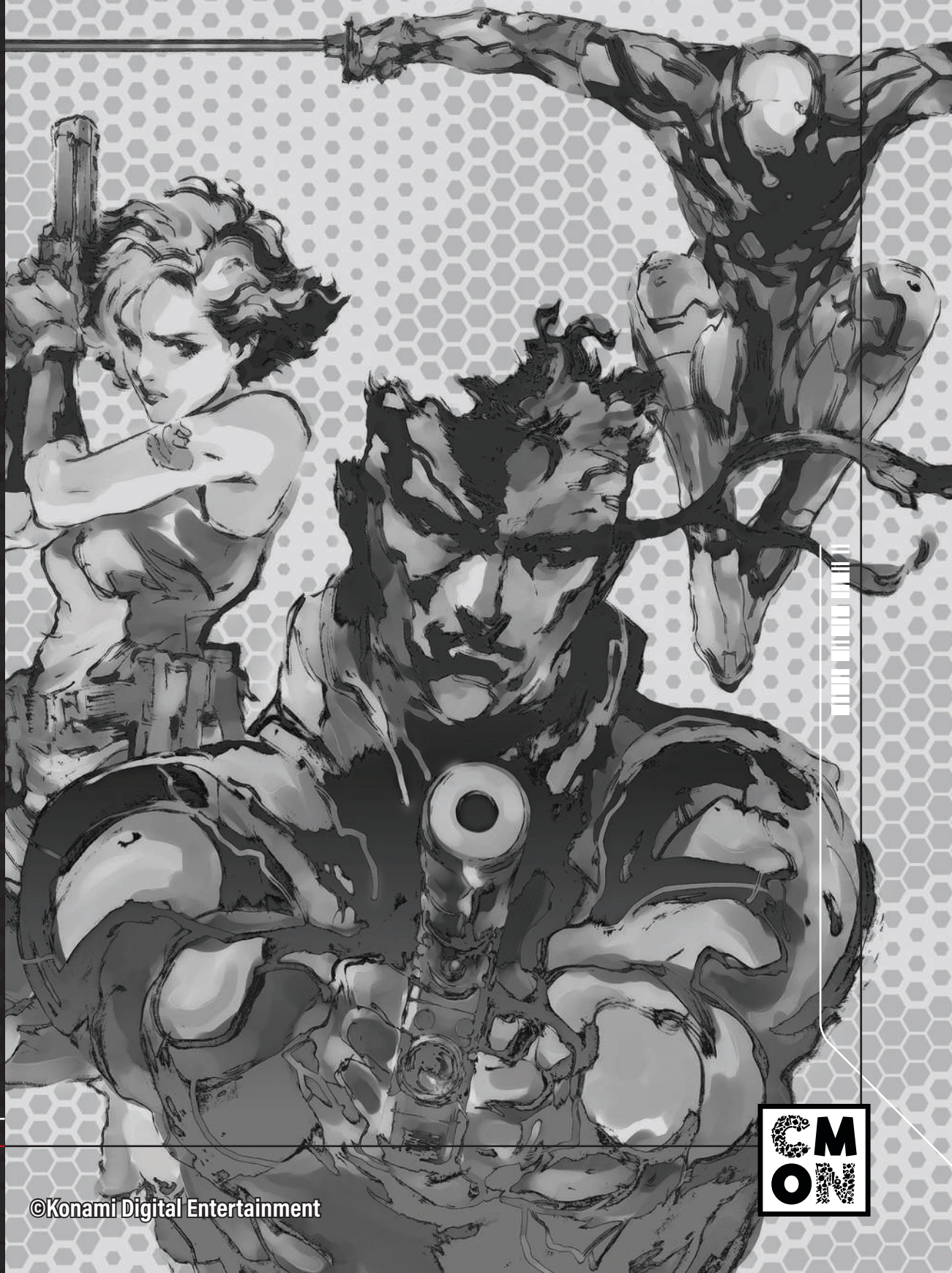
KNIHA PRAVIDEL

TAKTICKÁ ŠPIONÁŽNÍ AKCE

METAL GEAR

SOLID

DESKOVÁ HRA



©Konami Digital Entertainment



OBSAH

ÚVOD	2
► Kodek	2
► Knihy	2
► Typy úrovní	2
HERNÍ SOUČÁSTI	3
PŘÍPRAVA ÚROVNĚ	5
Počet hráčů / Výběr postav	5
Úkol	5
Selhání	5
Speciální pravidla	5
Žetony událostí	5
Dokončení úrovně	5
Databanka	5
► Mapa úrovně	6
► Příprava hráčovy oblasti	6
► Startovní vybavení	7
► Příprava infiltrační úrovně	7
► Příprava úrovně s bossem	7
ZÁKLADNÍ KONCEPTY	8
► Sousední pole	8
► Provádění akcí	8
► Standardní akce hráče	8
► Pohyb	8
► Žeton podezření	9
► Přilákání pozornosti	9
► Zorné pole (ZP)	9
► Zorné pole nepřátel a žetonů (ZP)	9
► Útok	10
Zranění	10
KO zranění	10
► Speciální schopnosti	10
► Žetony soustředění	10
► Speciální vybavení a schopnosti jednotlivých postav	10
Snake	10
Meryl	10
Otacon	11
Gray Fox	11
► Příklad tahu hráče	12
PRŮBĚH KOLA	13
► Začátek kola	13
► Hráčská fáze	13
► Nepřátelská fáze	13
Úroveň s bossem	13
Infiltrační úroveň	13
► Vyřešení rozkazů hlídek	13
Sekce 1: Akce hlídky	13
Sekce 2: Kamery	14
Sekce 3: Aktivování hlídek	14
► Aktivování hlídek	14
Kontrola ZP a reakce	16
Určení chování hlídky	16
► Útok na hráče	19
► Reakce hlídky	19
► Konec nepřátelské fáze	19
SHRNUTÍ PRAVIDEL	20

ÚVOD

Vítejte v *METAL GEAR SOLID: DESKOVÉ HŘE*. Doporučujeme vám začít odehráním prvních 2 úrovní kampaně *Shadow Moses*, abyste se naučili základy hry, aniž byste museli číst *Knihu pravidel*! V těchto úrovních sice můžete hrát pouze za Snakea, ale společně ho může ovládat několik hráčů, abyste se naučili základy, než přejdete ke komplexnějším úrovním s více postavami. Ke *Knize pravidel* se vraťte až po odehrání těchto dvou úrovní, abyste se důkladněji seznámili s některými pravidly a herními příklady.



► KODEK

Hráči mohou pro získávání informací v průběhu hry použít Kodek. Když hráč na herní komponentě najde číselný kód, může ho využít k nalezení odpovídajícího záznamu v Kodeku a dozvědět se o ní víc. A když budete při hraní *METAL GEAR SOLID: DESKOVÁ HRA* kódy prověřovat pravidelně, možná narazíte i na jedno nebo dvě tajemství!

► KNIHY

- **Kampaně Shadow Moses:** Zažijte klasický Metal Gear Solid příběh.
- **Knihy VR misi:** Tyto mise lze odehrát kdykoliv, abyste odemkli karty vybavení. Skvěle se hodí pro skupinky hráčů, kteří chtějí odehrát samostatnou misi místo kampaně.
- **Kodek:** Zde můžete během mise vyhledávat číselné kódy a získávat dodatečné informace.

► TYPY ÚROVNÍ

- **Infiltrační úroveň:** Hráči se vyhýbají hlídkám, zatímco se snaží splnit cíl. Tyto úrovně jsou v první řadě o nenápadnosti. Hráči by se měli pustit do boje, jen když to bude absolutně nevyhnutelné.
- **Úroveň s bossem:** Hráči bojují proti unikátnímu bossovi!



HERNÍ SOUČÁSTI



4 desky hráčů



6 desek bossů



Deska hlídek



Databanka



Dlaždice bossa: Tank



Dlaždice bossa:
Metal Gear REX



SNAKE



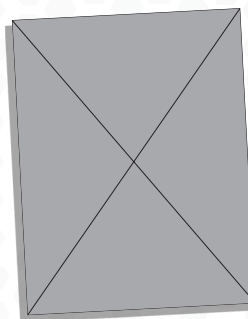
Meryl



Meryl
v přestrojení



Otacon



Kniha pravidel



Gray Fox



Ocelot



Wolf



Mantis



Liquid



Raven



12 hlídek



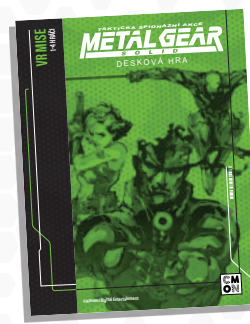
Kodek



2 kartónové krabice



Kampaň Shadow Moses



Kniha VR misí



7 karet startovního vybavení



32 odemykatelných karet vybavení



Referenční karta Meryl v přestrojení



Karta Otaconova terminálu



8 Otaconových systémových karet


27 karet rozkazů hlídek
(20 karet modrých karet,
7 karet červených karet)


6 karet reakcí hlídek



21 Otaconových systémových karet bossů



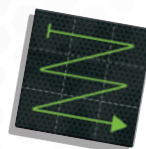
15 referenčních karet bossů



52 karet bossů



6 dlaždic Výtah/Šachta/Kasárna



Hlídkový prioritní žeton



Žeton natočení kamery



3 žetony kamer



10 žetonů dveří



4 žetony terminálů



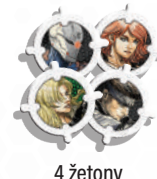
4 žetony událostí (A-D)



5 žetonů pastí



12 žetonů cílů



4 žetony zaměřovače



7 žetonů Sniper Wolf


16 akčních žetonů
(4 na postavu)

16 žetonů soustředění
(4 na postavu)

4 žetony podezření
(1 na postavu)

41 žetonů zranění
(12 žetonů KO zranění, 20 žetonů
1 zranění, 10 žetonů 5/10 zranění)


9 žetonů mrtvých hlídek



9 žetonů KO hlídek



12 žetonů energie



11 žetonů munice



2 žetony C-4



Žeton časované nálože



4 žetony granátů



2 žetony min Claymore


3 žetony střel
(2 červené,
1 modrá)


5 žetonů provazu



2 žetony pentazeminu



2 žetony věž/zed'



2 žetony východu



11 žetonů uzlů



4 žetony stín



Ukazatel hrozby bosse



15 kostek (7 bílých, 8 černých)



PŘÍPRAVA ÚROVNĚ

Úroveň by měla být odehrána v rámci jedné hry. Každá úroveň uvádí, kolik ji může hrát hráčů a odhadovaný čas potřebný k jejímu dohrání. Každá úroveň má své vlastní přípravné instrukce a v některých případech i vlastní speciální pravidla.

POČET HRÁČŮ / VÝBĚR POSTAV



1



2



3



4

V tomto příkladu musíte ve hře jednoho hráče hrát za Snakea. V hře 2 hráčů musíte hrát za Snakea a Meryl. Ve hře 3 hráčů použijete všechny postavy s výjimkou Otacona. A ve hře 4 hráčů použijete postavy všechny. Tento formát bude použit u všech úrovní, aby bylo vždy jasné, které postavy mohou nebo musí být v závislosti na počtu hráčů použity.

ÚKOL

Cílem hráčů je splnit úkol(y) v úrovni. Některé úrovně mohou mít i vedlejší úkoly, a když je hráči splní, dostanou dodatečné odměny.

SELHÁNÍ

Hra skončí selháním, když je splněna některá z následujících podmínek (i kdyžby k tomu došlo v průběhu akce, která by splnila poslední úkol).

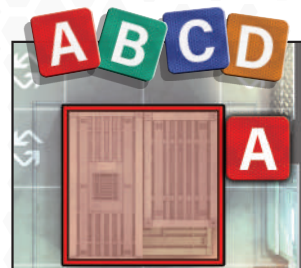
- ▶ Některý z hráčů je zabit v akci (KIA).
- ▶ Hráčům dojde čas a je otočena karta Game Over.
- ▶ Jsou splněny podmínky selhání dané úrovní.

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

V některých úrovních jsou uvedena speciální pravidla, která se aplikují pouze v těchto úrovních. Ujistěte se, že jste se s nimi seznámili, než začnete hrát. Speciální pravidla mají vždy přednost před standardními pravidly.

ŽETONY UDÁLOSTÍ

V některých úrovních jsou na mapě umístěny písmeny označené žetony událostí. Když figurka hráče vstoupí na pole s událostí, okamžitě vyřešte stejně označenou sekci v kampani. Pokud k tomu dojde v průběhu hráčovy akce (např. při Přeběhnutí), akce bude dokončena po vyřešení události.



DOKONČENÍ ÚROVNĚ

Když jsou úkoly úspěšně splněny, řídte se instrukcemi v sekci Dokončení úrovně. Hráči jsou pak obvykle odměněni novými kartami vybavení, které přidají do databanky.

DATABANKA

Databanka se používá k uložení všech karet vybavení, které jsou odemčeny během hraní (včetně VR misí). Na konci každé hry do databanky uložte všechny odemknuté karty vybavení. Tyto karty mohou být použity v libovolné následující úrovni.



► MAPA ÚROVNĚ



Mapa: Celá oblast, ve které probíhá úroveň a která sestává z určených dlaždic a žetonů.

Zóny: Ohraničené herní oblasti, na které budou odkazovat herní mechaniky. Každá zóna je v přípravě úrovně ohraničená oranžovou linkou. Součástí zóny jsou spojené dlaždice Výtah, Výtahová šachta a Kasárna. Zóna je považována za aktivní, pokud se v této zóně nachází hráčova figurka nebo hráčův !.

► PŘÍPRAVA HRÁČOVY OBLASTI



Každá úroveň vyžaduje, aby si hráč následujícím způsobem připravil svou herní oblast:

- 1. Výběr postavy:** Každý hráč si vybere dostupnou postavu a položí před sebe její desku.
- 2. Připravení hráčových žetonů:** Vezměte si 4 odpovídající akční žetony, 4 žetony soustředění a oboustranný žeton podezření a položte je vedle desky postavy.
- 3. Příprava vybavení:** Vezměte si odpovídající startovní vybavení a karty vybavení z databanky, aniž byste překročili maximální počet karet vybavení. Hráči si také dodatečně vezmou žetony munice a energie a speciální žetony, které jsou uvedeny vpravo nahoře na jejich kartách vybavení, a přiloží je k odpovídajícím kartám.
- 4. Příprava kostek a dodatečných žetonů:** Umístěte všechny kostky, 1, 5, 1, 5, a 1 žetony do zásoby, kam na ně všichni snadno dosáhnou.

VYBAVENÍ V DATABANCE

Odemčené karty vybavení si z databanky můžete vzít a vybavit je během přípravy. Hráči se společně dohodnou, jak si vybavení rozdělí. Startovní karty mohou být vyměněny za libovolný počet karet vybavení z databanky, pokud tím nepřekročíte jejich maximální počet.



► STARTOVNÍ VYBAVENÍ



Některé postavy mají startovní vybavení, které mohou používat pouze ony, což poznáte podle jejich ilustrace na rubu. Když si vybíráte karty z databanky, můžete s nimi nahradit startovní vybavení. Maximální počet karet vybavení je uveden na deskách postav.

- **SNAKE:** Žádné (vybavení se získává během mise)
- **Meryl:** Pistole ráže .50 a Lehká útočná puška
- **Otacon:** ADV Stealth maskování a Proviant
- **Gray Fox:** Stealth maskování, Vysokofrekvenční meč a Ruční dělo

Některé vybavení má omezený počet použití. Když hráč uvidí v pravém horním rohu karty vybavení tyto symboly, přiložte k ní během přípravy stejný počet odpovídajících žetonů. Někdy budou moct hráči získat další munici nebo energii, ale počet žetonů u karty nikdy nesmí překročit vytištěný počet. Ostatní vybavení je odhozeno po jednom použití. Pokud je odhozena karta, na které se nacházely akční žetony, umístěte tyto žetony na desku hráče. Znovu budou moct být použity až v následujícím tahu hráče.

► PŘÍPRAVA INFILTRAČNÍ ÚROVNĚ



Všechny infiltrační úrovně vyžadují přípravu desky hlídek:

- Umístěte desku hlídek vedle mapy.
- Odděleně zamíchejte modré a červené karty rozkazů hlídek, jejich počet bude uveden v přípravě každé úrovně. Položte modré karty na červené a vytvořte tak balíček rozkazů, který položte k odpovídajícímu slotu na desce hlídek.
- Zamíchejte balíček reakcí hlídek, který pak položte k odpovídajícímu slotu na desce hlídek.

► PŘÍPRAVA ÚROVNĚ S BOSSEM

Úrovně s bossem nepoužívají desku hlídek, balíček hlídek a figurky hlídek. Místo nich použijete desku daného bosse, jeho balíček a figurku, které umístíte vedle mapy. Při přípravě úrovně si kromě přípravné sekce důkladně přečtete i instrukce na desce bosse.



Referenční karta bosse: Některé úrovně s bossem používají speciální akční karty, které hráči v této úrovni umožňují provádět speciální akce. Referenční kartu bosse při přípravě položte na označenou část desk *všech hráčů* tak, aby zakrývala jejich akce, které se v této úrovni nepoužívají.



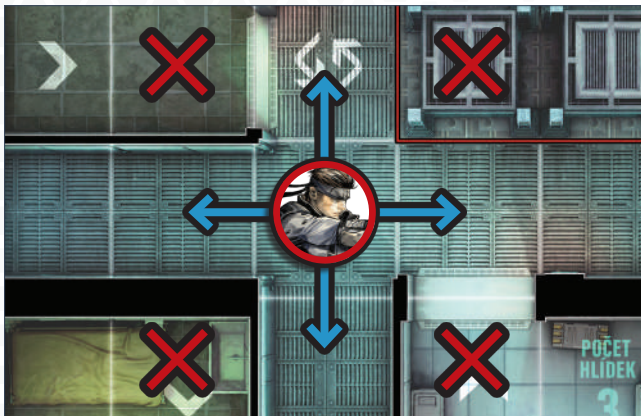
Bossův balíček: Každý boss má svůj vlastní balíček. Zamíchejte ho a položte ho vedle mapy. Když vyřešíte kartu bosse, zasuňte ji dopod bossova balíčku, pokud vám není řečeno něco jiného. Bossův balíček se během hraní znovu nemíchá.



ZÁKLADNÍ KONCEPTY

► SOUSEDNÍ POLE

Pravidla budou často odkazovat na sousední pole nebo komponenty. To ve všech případech znamená, že se tyto komponenty nacházejí na polích, které se výchozího pole dotýkají kolmo, a neplatí to pro pole, která se ho dotýkají úhlopříčně nebo se nacházejí za přepážkami, jakými jsou zdi nebo zamčené dveře.



► PROVÁDĚNÍ AKCÍ

Hlavní způsob, jakým bude hráč ovlivňovat hru, je provádění akcí. Hráč může v každém tahu provést 4 akce a provede je tak, že do odpovídajícího slotu umístí akční žeton. Akce, které má hráč k dispozici, jsou uvedené na různých komponentech jako deska hráče, karty vybavení a speciální akční karty.

Některé akce jsou hlučné. Ty poznáte podle ikony vedle akce.

POZNÁMKA: Hráči mohou stejnou akci provést opakovaně.

CENA AKCE

Některé akce stojí více jak 1 akční žeton, jak je uvedeno vedle nich na desce hráče, kartě vybavení nebo kartě speciální akce.



CENA AKCE

► STANDARDNÍ AKCE HRÁČE



Plížení: 1 akce

Pohněte se o 1 pole.



Přeběhnutí: 1 akce

Pohněte se o 2 pole.



Boj beze zbraně: 1 akce

Zaútočte na sousední postavu. Hodte Způsobte .



Útočná kombinace: 2 akce

Zaútočte na sousední postavu. Hodte Způsobte .



Soustředění: X akce

Umístěte X akčních žetonů na neaktivní žeton soustředění, abyste ho aktivovali, kdy X se rovná ceně za aktivování (viz strana 10)



Přesun těla: 1 akce

Vezměte 1 nebo na hráčově nebo sousedním poli. Pak se pohněte o 1 pole a umístěte žeton na prázdné sousední pole.



Použití: 1 akce

Použijte element na mapě s , který je uvnitř nebo na okraji hráčova pole, jako výtah nebo zamčené dveře.

POZNÁMKA: Když hráč používá předmět, který vyžaduje hod kostkou, jako jsou zamčené objekty, počet a typ kostek, kterými bude házet, je uveden na desce hráče.

ODEMYKÁNÍ UZAMČENÝCH OBJEKTŮ

Některé objekty jsou zamčené a je u nich uvedena kombinace kostek. Hráči tyto objekty mohou odemknout provedením akce Použití a pak hodit určeným počtem kostek. Hráč pak může akci během svého tahu zopakovat a znovu hodit libovolným počtem těchto kostek. Jakmile hozené výsledky odpovídají kombinaci, žeton zamčeného objektu odstraňte.

POZNÁMKA: Zamčené objekty mají podle obtížnosti úroveň 2 až 5. Každý zamčený objekt musí být odemčený v rámci jednoho tahu. Pokud se hráč od zamčeného objektu vzdálí, nebo pokud jeho tah skončí, veškerý pokrok při odemykání je ztracen.



Zaklepání: 1 akce

Přiláká pozornost k hráčovu poli, kdy na něj bude položen hráčův žeton podezření (viz Přilákání pozornosti, strana 9). Pokud už žeton na mapě je, přesuňte ho na současné hráčovo pole, aniž byste ho obraceli. Pokud na mapě nebyl, položte ho pod hráčovu figurku otočený na stranu .

► POHYB

Žádná figurka se nemůže pohybovat úhlopříčně a dvě figurky nikdy nemohou okupovat stejné pole. Když se pohnete na pole s jinou postavou, tato figurka je místo toho přeskočena. Přeskočení několika sousedících figurek se stále považuje za pohyb přes 1 pole.

Když hráč přeskočí libovolný počet nepřátelských figurek, po dokončení pohybu pod svou figurku umístí svůj . Každý nepřítel, kterého hráč přeskočil, na něj zaútočí (viz Útok na hráče, str. 17). U takto útočících nepřátel není třeba kontrolovat ZP, protože se předpokládá, že hráče napadli, když je přeskakoval.



► ŽETON PODEZŘENÍ

Každý hráč má žeton podezření se stranami prověřování a poplach . Když hráč udělá hluk nebo je spatřen hlídkou nebo kamerou, žeton se umístí na mapu. Chování hlídek se změní podle toho, na jakou stranu je otočen.

► PŘILÁKÁNÍ POZORNOSTI

K hráčovu poli může pozornost přilákat několik účinků. Když hráč přitáhne pozornost, zkontrolujte jeho žeton podezření a udělejte následující:

- Když hráčův žeton podezření není na mapě, umístěte ho pod jeho figurku otočený na stranu .
- Pokud hráčův žeton už na mapě je, přesuňte ho na jeho pole, aniž byste změnilí otočenou stranu.

Bílé kostky: Kdykoliv hráč hodí bílými kostkami a padne mu , musí přitáhnout pozornost ke svému poli.

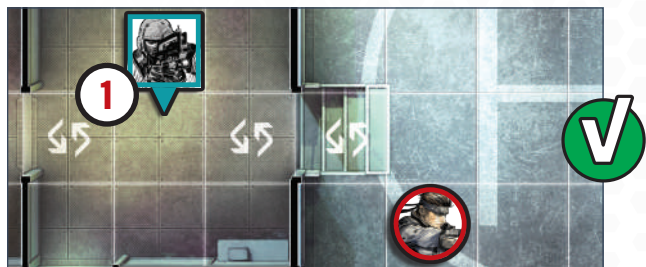
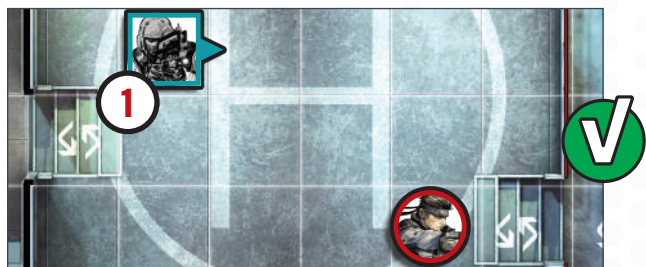
Kontrola hlučnosti: Když hráč během mise způsobí hluk (úmyslně i neúmyslně), může tím přilákat hlídku. Na konci každého hráčova tahu, pokud je v jeho zóně hlídky, hráč hodí za každý akční žeton na hlučné akci. Pokud padne nějaký , přitáhne tím pozornost ke svému současnému poli.

Akce hlasitého vybavení: Akce na některém vybavení, jako jsou pistole, pušky, granáty nebo raketomety, jsou **HLASITÉ** a vyžadují, aby hráč po jejich provedení pod svoji figurku umístil svůj žeton.

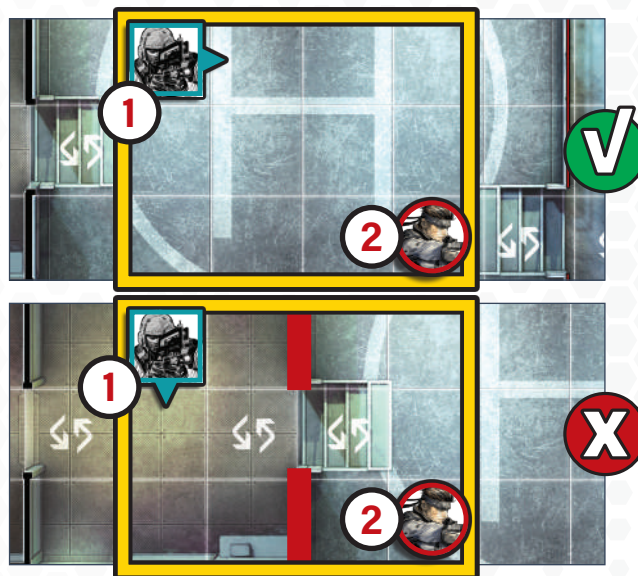
► ZORNÉ POLE (ZP)

Ve většině případů hráči, nepřátelé a další herní elementy vyžadují, aby se zaměřený cíl nacházel v jejich zorném poli (ZP). Při určování, jestli se něco nachází v ZP, musí být splněny následující 2 podmínky:

1. Pokud je na figurce nebo žetonu šipka, zkontrolujte, jestli míří k řadě nebo sloupci, kde se nachází cíl (u herních součástí bez šipky, jako jsou figurky hráčů nebo laserové senzory, se předpokládá, se dívají všemi směry).



2. Nakreslete imaginární box, v jehož rozích se nacházejí obě figurky a/ nebo žetony. Uvnitř boxu by neměly být žádné překážky (jako stěny nebo zamčené dveře).



Pokud jsou obě podmínky splněny, figurka/žeton má cíl ve svém zorném poli.

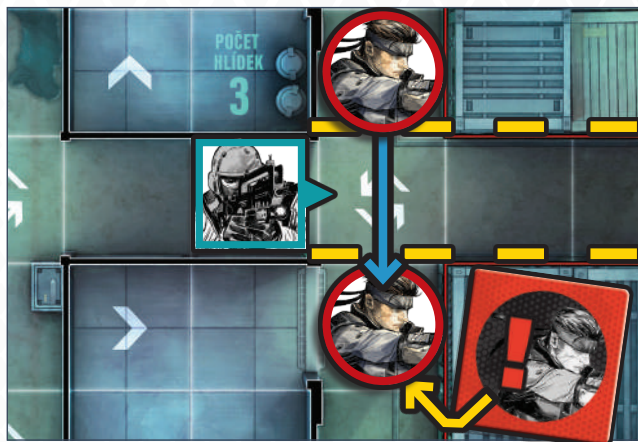
POZNÁMKA: Pole, na kterém se nachází kamera, není součástí jejího zorného pole.

Překážky: Překážky jsou herní prvky, které blokují ZP a pohyb. Zahrnují (nejen) zamčené dveře (A), stromy (B), prvky ohraničené červenou linkou (C) a stěny, které jsou vymezené červenou nebo tlustou černou linkou (D).



► ZORNÉ POLE NEPŘÁTEL A ŽETONŮ

Pokud se hráč z jakéhokoli důvodu dostane do ZP hlídky nebo kamery (i kdyby šlo o právě umístěnou nebo probranou hlídku), vyvolají poplach a pod hráčovu figurku musí být položen jeho . Pokud hráč začne pohyb v ZP kamery/hlídky nebo v rámci pohybu skrz něj projde, umístěte jeho pod jeho figurku až po dokončení pohybu.



Nepřítelé: Nepříteli jsou hlídky a bossové, kteří se hráči snaží zabránit ve splnění jeho mise. Neustále hledají stopy po narušitelích a přejdou do poplašeného módu pokaždé, když v infiltračních úrovních do jejich ZP vstoupí hráč (viz Zorné pole, str. 9).

Pohled nepřítel: Nepřítel se dívají ve směru šipky na své figurce.

Kamery: Kamery vždy hledají narušitele ve směru, kterým jsou natočeny. Když kamera ve svém ZP zaznamená hráče,  nebo , hlídky buď přejdou do poplašeného módu, nebo to půjdou prošetřit (viz Kamery, strana 14).



Natočení kamer: Kamery se v jednu chvíli dívají jen jedním směrem. Ten je vyznačen ORANŽOVÝM nebo ZELENÝM úhlem pohledu na okraji jejich žetonu, jehož barva odpovídá horní straně žetonu natočení kamery. Každá karta rozkazů hráči řekne, jestli mají žeton natočení kamery otočit a změnit tak zorné pole každé kamery.



Žetony pastí: U lícem dolů otočených žetonů pastí se předpokládá, že se dívají všemi směry. Když hráč vstoupí do ZP žetonu pastí, otočí ho lícem nahoru.

POZNÁMKA: Když je na otočeném žetonu pastí kamera, natočte ji tak, aby ani jeden z úhlů pohledu kamery nesměřoval proti stěně.



Laserové senzory: Když hráč vstoupí do ZP laserových senzorů, umístí pod svou figurku svůj .

► ÚTOK

Všechny útoky se řeší kostkami. Útočník se musí nejprve ujistit, že se cíl nachází v jeho zorném poli (ZP).

- **Útoky hráčů:** Hráči hodí tolika kostkami, kolik je uvedeno u akce nebo vybavení, které používají.
- **Útoky hlídek:** Napadený hráč hodí  , jak je uvedeno na desce hlídek. Hlídky na hráče zaútočí pouze během nepřátelské fáze, nebo když hráč přeskočí jejich figurku.
- **Útoky bossů:** Napadený hráč hodí tolika kostkami, kolik je uvedeno na desce bosse, a případnými dalšími kostkami, pokud si to žádají speciální pravidla nebo unikátní účinky daného bosse.
- **Obrana:** Porovnejte hozený výsledek útoku s obranou cíle. Za každý výsledek, který je stejný nebo vyšší než obrana, cíl utrpí 1 zranění.

POZNÁMKA: Některé účinky mohou zranit hráče i nepřítel, aniž by byly útoky (výbušniny, prostředí...). Nehází se při nich kostkami, a proto tu není žádný útočník.

ZRANĚNÍ

Když je způsobeno zranění, umístíte žeton zranění na desku (hráči a bossové) nebo vedle figurky (hlídky). Pokud utrhá stejně nebo víc zranění, než je jejich zdraví, jsou zabiti.

Když je poražena hlídka, vyměňte její figurku na mapě za .

Když je poražen hráč, je zabit v akci (KIA) a úroveň končí selháním.

KO ZRANĚNÍ

Speciální typ zranění, které způsobují některé akce nebo útoky. Když je hlídce způsobeno KO zranění, umístíte vedle její figurky za každé KO zranění 1 . Pokud hlídka utrhá stejně nebo více KO zranění, než je její zdraví , je omráčena.

Když je hlídka omráčena, vyměňte její figurku na mapě za  otočený na stranu se 2 hvězdami .

Pokud hráč hlídce způsobí zranění, ale neomráčí ji ani ji nezabije před koncem svého tahu, nepřítel přejde do poplašeného módu a na konci hráčova tahu musí být pod jeho figurku umístěn jeho .

POZNÁMKA: Nepřítelé mohou přejít do poplašeného módu, i když hráči nejsou v jejich zorném poli.

Když je KO zranění způsobeno bossovi, počítá se jako standardní zranění.

POZNÁMKA: KO hlídky ignorují poškození způsobené karty vybavení a nemohou být napadeny hráči.

► SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI

Účinky speciálních schopností jsou popsány na desce hráče, některých kartách vybavení a desce bosse. Jako vždy lze dodatečné informace o nich najít v Kodeku.

► ŽETONY SOUSTŘEDĚNÍ



Aktivní strana



Neaktivní strana

Každá postava má sadu unikátních žetonů soustředění. Hráči mohou zdarma použít libovolný počet žetonů soustředění tak, že je z aktivní otočí na neaktivní (šedou) stranu. Žetony soustředění, které ovlivňují kostky, mohou být použity kdykoliv, kdy hráč hází kostkou za sebe, nebo když nepřítel zaměřuje jeho postavu. Neaktivní žetony soustředění otočíte na aktivní stranu provedením akce Soustředění, kdy zaplatíte cenu uvedenou na neaktivní straně žetonu.

POZNÁMKA: Žetony soustředění, které přesouvají figurky hráčů, mohou být použity pouze během jejich tahu.

► SPECIÁLNÍ VYBAVENÍ A SCHOPNOSTI JEDNOTLIVÝCH POSTAV



Některé karty vybavení, které jsou odemčené dokončením úrovně, mohou být používány jen některými postavami. Pokud je na líci karty vybavení zobrazen portrét postavy, může ji používat pouze tato postava.

SAKE

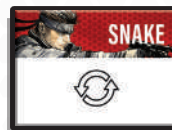
AKCE



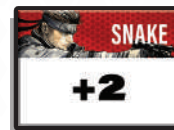
Zneškodnění: 2 akce

Pokud je Snake za hlídkou na sousedním poli, nahraďte hlídku .

ŽETONY SOUSTŘEDĚNÍ



Hodte znovu 1 kostkou.



+2 k 1 libovolnému hodu kostkou.



-2 od 1 libovolného hodu kostkou.



Hodte -1 , nebo se pohněte o 1 pole.

POZNÁMKA: ! není číslo a nemůže být ovlivněn žetony soustředění s +/- účinky. Avšak pokud máte žeton soustředění umožňující nový hod kostkou, můžete ho použít i při takovém výsledku.

MERYL

STARTOVNÍ VYBAVENÍ

Meryl může každou úroveň začít s **Pistolí ráže .50** a **Lehkou útočnou puškou**. Každou infiltrační úroveň začnete s referenční kartou Meryl v přestrojení. Poblíž její desky umístíte figurku Meryl v přestrojení.

AKCE



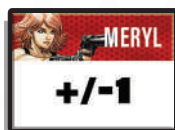
Získání převleku: 2 akce

Když je Meryl na poli sousedícím s nebo a na mapě není její , můžete její figurku nahradit figurkou Meryl v přestrojení.

ŽETONY SOUSTŘEDĚNÍ



+2
k 1 libovolnému
hodu kostkou.



+/-1
k 1 libovolnému
hodu kostkou.



V tomto
tahu získáte
1 další akci.



Hodte +1 . Lze
použít před nebo
po hodu.

OTACON

Otacon sice nemá bojové schopnosti jako ostatní postavy, ale je to kouzelník přes počítače a jediná postava, která dokáže hacknout terminály, získávat systémové karty a díky svým unikátním schopnostem ovlivňovat okolí a nepřátele.

STARTOVNÍ VYBAVENÍ

Otacon může každou úroveň začít s ADV stealth maskováním a Proviantem. V některých úrovních, když budete hrát za Otacona, během přípravy zamícháte a umístíte vedle jeho desky jeden ze systémových balíčků. Jeden obvyklý systémový balíček je určený pro infiltrační úroveň, ale jsou tu i speciální systémové balíčky pro úroveň s bossem, když v nich budete hrát za Otacona.

AKCE



Hacknutí terminálu : 1 akce

Pokuste se hacknout terminál na svém nebo sousedním poli hozením 4 plus dalšími kostkami, které získáte díky jiným účinkům. Otacon může tuto akci zopakovat a znovu hodit libovolným počtem kostek. Jakmile budou výsledky hodu odpovídat kombinaci terminálu, hack je úspěšný. Terminál pak otočte na hacknutou stranu.



POZNÁMKA: Terminály, které na sobě mají kombinaci kostek, ještě nebyly hacknuté. Terminály mají podle obtížnosti úroveň 2 až 5. Každý terminál musí být hacknutý v rámci jednoho tahu. Pokud se Otacon vzdálí od terminálu, nebo pokud jeho tah skončí, veškerý pokrok v hackování je ztracen.



Systémové vyhledávání: 1 akce

Když jste na stejném nebo sousedním poli jako hacknutý terminál, vezměte si jednu systémovou kartu. Otacon může mít v jednu chvíli vedle své desky až 3 systémové karty. Když si vezme čtvrtou, vraťte jednu navrch nebo dospod systémového balíčku.



Zpřístupnění systému + : 1 akce

Když jste na stejném nebo sousedním poli jako hacknutý terminál a vedle vaší desky je alespoň 1 systémová karta, hodte až 4 . Každá kostka, na které padl stejný výsledek jako na některé otočené systémové kartě, může být umístěna do prázdného slotu na kartě. Umístěné kostky zůstávají na kartě i v dalších kolech, ale mohou být kdykoliv odstraněny, včetně situace, kdybyste s nimi házeli v rámci další akce Zpřístupnění systému.

POZNÁMKA: Celkový počet na systémových kartách a těch, kterými házíte, obvykle nesmí překročit 4. Toto maximum však může být dočasně zvýšeno schopnostmi, které vám poskytnou dodatečnou kostku.



PŘÍKLAD: Otaconův žeton soustředění dočasně zvýší celkový počet , kterými házíte při provádění akce Zpřístupnění systému, na 5. Díky jeho schopnosti Hacker může ještě přidat až 2 , čímž se celkový počet zvedne až na 5 a 2 , pokud se rozhodne použít obě.

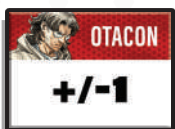


Jakmile jsou na systémové kartě obsazeny všechny sloty, Otacon může její účinek vyřešit kdykoliv během svého tahu, nebo když je splněna podmínka na kartě. Tento účinek může být stejný nebo nižší než úroveň hacknutého terminálu na Otaconově nebo jeho sousedním poli. Po vyřešení účinku z karty odstraňte všechny kostky a vraťte ji dospod systémového balíčku.

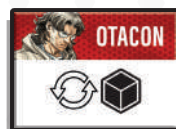
ODPOJENÍ OD HACKNUTÉHO TERMINÁLU

Když se Otaconova figurka vzdálí od hacknutého terminálu, nebo když účinek vyvolá odpojení, ze všech systémových karet jsou odstraněny všechny kostky. Systémové karty jsou následně v libovolném pořadí dle hráčova výběru vráceny navrch nebo dospod balíčku.

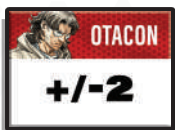
ŽETONY SOUSTŘEDĚNÍ



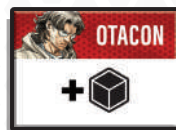
+/-1
k 1 libovolnému
hodu kostkou



Hodte znovu
1 libovolnou .



+/-2
k 1 libovolnému
hodu kostkou



Hodte +1 . Lze
použít před nebo
po hodu.

GRAY FOX

STARTOVNÍ VYBAVENÍ

Gray Fox každou úroveň začíná se **Stealth maskováním**, **Vysokofrekvenčním mečem** a **Ručním dělem**.

ŽETONY SOUSTŘEDĚNÍ



+2
k 1 libovolnému
hodu kostkou.



+/-2
k 1 libovolnému
hodu kostkou



Hodte -1 .



Při Přeběhnutí
se pohněte
o +2 pole.

► PŘÍKLAD TAHU HRÁČE

TAH MERYL

Meryl utratí 3 akce za Přeběhnutí a 1 akci za Plížení do místnosti.

1 **PLÍŽENÍ**
Pohněte se o 1 pole.

PŘEBĚHNUTÍ
Pohněte se o 2 pole.

Protože Přeběhnutí je hlučná akce, za každé Přeběhnutí hodí 1 kostku. Protože padl 1, Meryl musí pod svou figuru umístit svůj 1.

TAH SNAKEA

Snake utratí 1 akci za Přeběhnutí a 2 akce za provedení Útočné kombinace proti hlídce.

1 **PŘEBĚHNUTÍ**
Pohněte se o 2 pole.

ÚTOČNÁ KOMBINACE
Zaútočte na sousední postavu. Způsobí 2 KO poškození.

Snake hodí 1 kostku a 2 kostky. Dva hozené výsledky jsou stejné nebo vyšší než 3, což je obrana hlídky.

Protože útočná kombinace způsobuje KO poškození, hlídka utrpí 2 KO poškození a je omráčena.

Snake použije svůj zeton soustředění, aby se pohnul o 1 pole. Pak použije svou poslední akci za Plížení do místnosti.

1 **PLÍŽENÍ**
Pohněte se o 1 pole.

Protože Snake v tomto tahu provedl Přeběhnutí, způsobil hluk a musí si hodit 1 bílou kostkou. Výsledek není 1, a proto se nic nestalo.

PRŮBĚH KOLA

Každá úroveň se hraje na kola. Každé kolo začíná hráčskou fází, během které hráči odehrají své tahy a po které následuje nepřátelská fáze.

► ZAČÁTEK KOLA

Všichni hráči vrátí do svých zásob všechny své akční žetony.

► HRÁČSKÁ FÁZE

Hráči se mohou střídat v libovolném pořadí. Hráč však musí úplně vyřešit svůj tah a provést všechny své akce, než může začít hrát další hráč.

PROVÁDĚNÍ AKCÍ - Hráči provádějí akce přiřazením svých akčních žetonů k akcím na své desce hráče, kartách vybavení a speciálních akčních kartách. Hráči mohou stejnou akci provést opakovaně, ale pokaždé za ni musí znovu zaplatit. Provedení některých akcí stojí více jak 1 akční žeton.

POZNÁMKA: Hráči během svého tahu nemusí použít všechny akční žetony.

KONTROLA HLUČNOSTI - Hráči, který provedli nějaké hlučné (🔊) akce, musí na konci svého tahu provést kontrolu hlučnosti (viz Přitáhnutí pozornosti, str. 9).

► NEPŘÁTELSKÁ FÁZE

Nepřátelská fáze začíná, když všichni hráči odehrají své tahy. Nepřátelská fáze se řeší v závislosti na typu úrovně.

ÚROVEŇ S BOSSEM

V úrovni s bossem budou hráči bojovat s ikonickými bossy ze série Metal Gear. Během nepřátelské fáze v úrovni s bossem jeho tah vyřešte následujícím způsobem:

- 1. Otočení karty:** Podle instrukcí otočte a vyřešte svrchní kartu bossova balíčku a pak se řiďte dodatečnými pravidly dané úrovně a instrukcemi na desce bosse.
- 2. Konec:** Když boss plně vyřeší svou kartu a další dodatečné účinky uvedené na jeho desce, jeho tah skončil. Pokud nebyli hráči nebo boss poraženi, začíná hráčská fáze následujícího kola.

INFILTRAČNÍ ÚROVEŇ

V infiltračních úrovních se hráči snaží kombinací taktiky a plížení dosáhnout cíle a dokončit úroveň. Během nepřátelské fáze v infiltrační úrovni vyřešte tahy nepřátel otočením a vyřešením svrchní karty z balíčku rozkazů hlídek.

Když je otočena karta Game Over, hra okamžitě končí, protože hráčům došel čas a při plnění úrovně selhali. V opačném případě podle instrukcí vyřešte všechny části karty rozkazů hlídek.

POZNÁMKA: Během nepřátelské fáze v infiltrační úrovni bude mnoho pravidel a účinků odkazovat na aktivní zónu. Zóna je aktivní, když se v ní nachází alespoň jedna figurka hráče nebo 🚫.



► VYŘEŠENÍ ROZKAZŮ HLÍDEK

SEKCE 1: AKCE HLÍDKY

Akce hlídek vyřešte v následujícím pořadí:

Probuzení hlídek (aktivní zóny):



Odstraňte každý 🌟 a na jeho místo umístěte hlídku. Potom otočte všechny 🌟 na stranu s jednou hvězdou 🌟.

POZNÁMKA: Směr, kterým bude umístěná hlídka otočená, určují hráči. Jediným omezením je, že hlídka nesmí být umístěna tak, aby byla otočená k překážce jako stěna nebo zamčené dveře.

Ohlášení (aktivní zóny):



Hlídky se ohlásí velení. Počet hlídek v kasárnách v každé zóně ukazuje, kolik hlídek by mělo v dané zóně hlídkovat. Spočítejte v každé aktivní zóně figurky hlídek. Za každou hlídku, která v aktivní zóně chybí, umístěte hlídku na 📱 v kasárnách.

POZNÁMKA: 🧠 a 🌟 se do celkového součtu hlídek nezapočítávají.

UMÍSTĚNÍ HLÍDKY

Některé účinky mohou způsobit, že je na určité místo umístěna nová hlídka. Pokud na cílovém místě není jiná figurka, umístěte tam figurku hlídky. Pokud hlídku na tomto místě umístit nelze, umístěte ji na sousední pole, kde se nenachází žádná jiná figurka. Pokud je tu několik volných sousedních polí, hráč vybere, na které z nich ji umístí. Pokud hlídku ani tak nelze umístit, protože tam není žádné vhodné pole, nebo v zásobě došly figurky hlídek, vezměte si místo toho svrchní kartu z balíčku rozkazů, ukažte ji a pak ji zasuňte do spodní balíčku.

POZNÁMKA: Pokud potřebujete umístit více jak 1 hlídku, umístěte je postupně.



SMĚŘOVÁNÍ UMISŤOVANÉ HLÍDKY

Když ze zásoby vezmete figurku hlídky a umístíte ji na ➡ ikonou na mapě, ➡ ikona určí, kterým směrem bude hlídka natočená. Jinak hráči mohou hlídku natočit libovolně, ale hlídka nesmí být natočená do překážky jako stěna nebo zamčené dveře.

Ztracený kontakt (všechny zóny):



Za každé 3 🧠 na mapě vezměte svrchní kartu rozkazů hlídek, ukažte ji a umístěte do spodní balíčku.

Ve střehu (aktivní zóny):



Všichni hráči do 2 polí od hlídky, pokud mezi nimi není překážka, musí umístit nebo pod svou figurku přesunout jejich 🧠. Pokud jejich 🧠 na mapě už je, nic se nestane.

II SEKCE 2: KAMERY

Pokud na mapě nejsou žádné kamery, tuto sekci ignorujte. Pokud na mapě kamery jsou, tato ikona určí, jestli bude žeton kamery během této nepřátelské fáze otočen.

POZNÁMKA: Kamery své ZP kontrolují neustále, a proto ho nezapomeňte u všech kamer zkontrolovat, když se otočí novým směrem.



III SEKCE 3: AKTIVOVÁNÍ HLÍDEK

Aktivujte hlídky ve všech zónách, počínaje zónou nejbližší k prioritnímu žetonu hlídek. Když se hlídka aktivuje, stane se aktivní hlídkou a během své aktivace provede několik různých věcí v závislosti na tom, jestli má v ZP hráče, přesouvá se na pole se žetonem, a v jakém módu funguje. Prioritní žeton hlídek představuje levý horní roh mapy. Hlídky v této zóně se budou aktivovat odshora dolů a zleva doprava, počínaje hlídkami v horní řadě nejbližší k prioritnímu žetonu hlídek. Pokud je v té řadě více než 1 hlídka, pak se budou aktivovat zleva doprava.

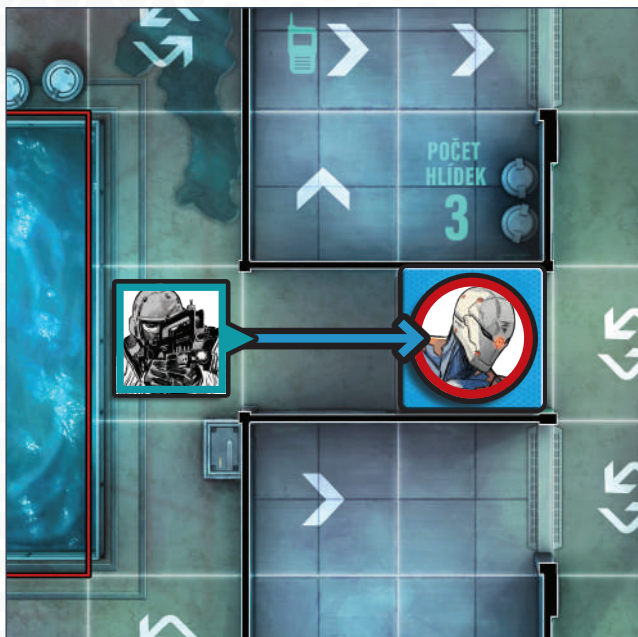
► AKTIVOVÁNÍ HLÍDKY

KONTROLA ZP A REAKCE

DŮLEŽITÉ! Aktivní hlídka ukončí svůj pohyb (viz Ukončení pohybu, str. 15) poté, co zaútočí na hráče, vyřeší reakci hlídky, nebo se už nemůže pohnout dál.

- **Zkontrolujte ZP hlídky:** Kdykoliv se hráč objeví v ZP aktivní hlídky, umístěte pod hráčovu figurku jeho , pokud tam už není. Pokud se v ZP aktivní hlídky nachází více jak 1 hráč, zaútočí na toho nejbližšího (viz Útok na hráče, str. 17).
- **Kontrola reakce hlídky:** Kdykoliv se hlídka ocitne na žetonu podezření  /  nebo hlídkovém žetonu  / , vyřeší reakci hlídky (viz Reakce hlídky, str. 17).

POZNÁMKA: Aktivní hlídka se může ocitnout v pozici, kdy má ve stejnou chvíli vyřešit útok i reakci hlídky. V takovém případě vždy jako první vyřešte útok.



URČENÍ CHOVÁNÍ HLÍDKY

Zkontrolujte následující podmínky, podle kterých určíte chování aktivní hlídky:

POPLACH: V zóně aktivní hlídky je nejméně 1 .

PROVĚŘOVÁNÍ: Aktivní hlídka není v poplašném módu a je nejbližší, nebo stejně daleko jako nejbližší hlídka, k některému  nebo se v jejím ZP nebo ZP kamery v její zóně nachází  / .

OBCHŮŽKA: Aktivní hlídka není v poplašném ani prověřovacím módu.

Spodní sekce karty rozkazů hlídek ukazuje, o kolik polí se hlídka maximálně pohne, pokud ji něco nezastaví. Zastavit se může kvůli objevení hráče v jejím ZP, vstupu na pole s žetonem podezření  /  nebo hlídkovým žetonem  / , nebo když na její nejkratší trase dojdou dostupná pole.

Když je aktivní hlídka v poplašném módu, použijte **ČERVENÉ** číslo.

Ve všech ostatních případech použijte **MODRÉ** číslo.



OTÁČENÍ HLÍDKY, KDYŽ NARAŽÍ NA PŘEKÁŽKU

Pokud je figurka hlídky zablokována (čelí překážce jako zeď nebo zamčené dveře), natočte ji k nejbližšímu poli, které je nejbližší jejímu současnému směřování a není zablokováno. Pokud je takových polí víc, otočte ji po směru šipky na rozkazu hlídky, dokud nepřestane být zablokována.

NEJKRATŠÍ CESTA

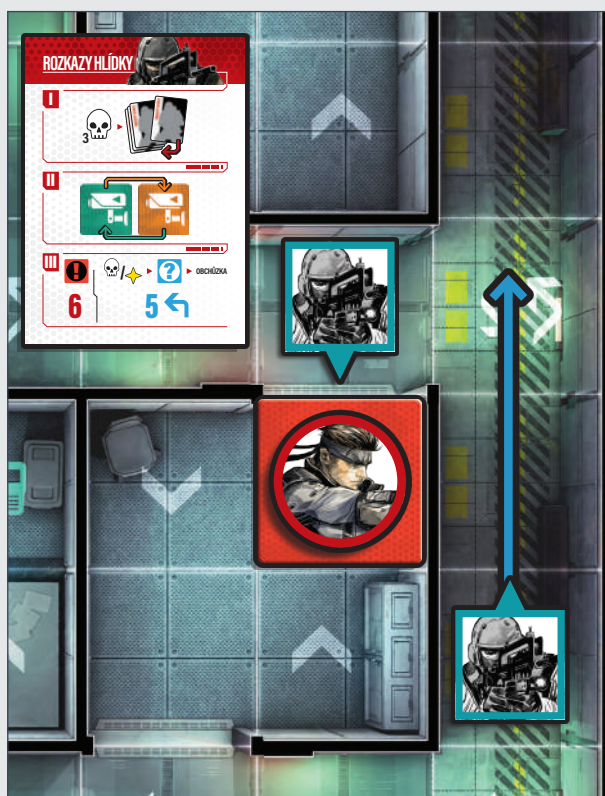
Určení nejkratší cesty je velmi důležité. Kdykoliv hráč potřebuje určit cestu, po které se hlídka vydá na nějaké pole, nebo když potřebuje určit vzdálenost, vždy se použije nejkratší cesta.

Nejkratší cesta je cesta mezi dvěma poli na mapě, která sestává z nejmenšího počtu polí a neprochází překážkami jako zdi nebo zamčené dveře. Hlídky také mohou přeskakovat jiné hlídky.

Když se máte otočit k nejkratší cestě, natočte figurku směrem k poli, kterým tato nejkratší cesta začíná.

V některých případech může být více jak 1 cesta s nejmenším počtem polí. V takovém případě se za nejkratší cestu považuje ta s nejmenším počtem zatáček. Pokud i pak zůstává více možností, hráči mohou rozhodnout, která cesta se použije.

Kdykoliv se aktivní hlídka přesouvá po nejkratší cestě ke svému cíli na další pole, je natočená směrem k tomuto poli. Hlídka se bude pohybovat **POUZE** po této cestě, včetně přeskakování. Pokud na cestě nejsou žádná další dostupná pole, hlídka se **MUSÍ** zastavit.



PŘÍKLAD: Hlídka se aktivuje a přejde do poplašného módu, protože se v její zóně nachází . Aktivní hlídka se snaží nejkratší cestou dostat na pole s žetonem. Pohne se o 2 pole kupředu a pak zahne doleva. Na dalším poli, na které by se přesunula, už je jiná hlídka, a proto aktivní hlídka zkontroluje, jestli je na nejkratší cestě volné pole, na které by mohla přeskočit. Protože na dalším poli na nejkratší cestě k kam by přeskočila, se nachází Snakeova figurka a 2 figurky nemohou okupovat stejné pole, hlídka přeskočit nemůže a musí se zastavit.

PŘESKAKUJÍCÍ HLÍDKA

Hlídky mohou přeskočit ostatní hlídky, ale nemohou přeskočit figurky hráčů. Když se hlídka střetne s figurkou jiné hlídky, aktivní hlídka si musí nejprve ověřit, že při dodržení všech pravidel pohybu odpovídajících jejímu módu po přeskočení skončí na volném poli.

Když přeskakuje jinou hlídku, aktivní hlídka bude natočená směrem od posledního pole, které přeskočila. I kdyby se při přeskakování do ZP hlídky dostal hráč, musí nejprve dokončit přeskočení.

POZNÁMKA: To může způsobit, že hráč už nebude v ZP hlídky. Hlídka i tak ukončí svůj pohyb (a ohlásí se velení).

KONEC POHYBU

Když aktivní hlídka ukončí svůj pohyb, vždy bude natočená směrem k dalšímu poli na nejkratší cestě, pokud se v jejím ZP nenachází hráč. Pokud hlídka stojí proti překážce jako zeď nebo zamčené dveře, najde si novou cestu. Po ukončení pohybu, pokud se v jejím zorném poli nenachází hráč, se hlídka deaktivuje.

HLEDÁNÍ NOVÉ CESTY

Aktivní hlídka se může dostat do situace, kdy potřebuje novou cestu, protože nemůže pokračovat v současném směru, nebo protože svůj pohyb ukončila na . Udělá to tak, že se otočí buď doprava, nebo doleva, aby byla natočená směrem, kde je nejméně 1 volné pole, kam by se mohla pohnout (třeba za roh). Pokud jsou dostupné nové cesty vpravo i vlevo, aktivní hlídka se otočí směrem / uvedeným na kartě rozkazů hlídek. Pokud není žádná cesta vpravo ani vlevo, aktivní hlídka se bude otáčet po směru / na kartě rozkazů hlídek, dokud nebude natočená k cestě, kterou může použít. Když se otočí o 360 stupňů, aniž by našla novou cestu, jejich aktivace končí.



POPLACH

Když je v zóně aktivní hlídka alespoň 1 .

Aktivní hlídka je v poplašném módu a pokusí se přesunout na nejbližší pole s  ve své zóně. Pohybovat se bude po nejkratší cestě (viz Nejkratší cesta, str. 15) až o tolik polí, kolik udává **ČERVENÉ** číslo na kartě rozkazů hlídek.



PŘÍKLAD: Hlídka se aktivuje a přejde do poplašného módu, protože se v zóně nachází . Protože Snakeův  je nejbližší, aktivní hlídka se bude pohybovat k němu po nejkratší trase až o 5 polí, jak je uvedeno červeným číslem na kartě rozkazů hlídek.

Hlídka se nejprve otočí o 180 stupňů a pohne o 1 pole kupředu. Protože jí v cestě stojí několik hlídek, zkontroluje pole, na které by se přesunula po přeskočení. Pole je volné, a tak projde přes pole s hlídkami a za rohem se otočí, aby se dívala na další pole. Protože se při vstupu na volné pole do jejího ZP dostal Snake, hlídka ukončí pohyb a na Snakea zaútočí.



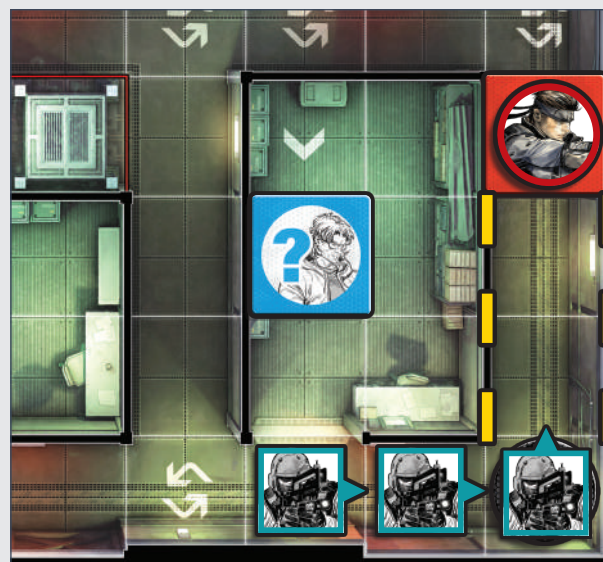
PROVĚŘOVÁNÍ

Když je aktivní hlídka nejbližší, nebo stejně daleko jako nejbližší hlídka, k některému , anebo se v jejím ZP nebo ZP kamery v její zóně nachází  / .

Aktivní hlídka je v prověřovacím módu a pokusí se přesunout na nejbližší pole s  v její zóně. Pohybovat se bude po nejkratší cestě (viz Nejkratší cesta, str. 17) až o tolik polí, kolik udává **MODRÉ** číslo na kartě rozkazů hlídek. Pokud tu žádný žeton podezření není, bude se pokoušet přesunout k nejbližšímu  /  v jejím ZP nebo ZP kamery v její zóně.



PŘÍKLAD: Hlídka se aktivuje a přejde do prověřovacího módu. Přestože se v zóně nachází Snakeův a Otaconův , aktivní hlídka není nejbližší hlídkou ani k jednomu žetonu. V jejím ZP se však nachází , a proto se k žetonu po nejkratší cestě vydá. Pohnout se může až o 4 pole, jak udává modré číslo na kartě rozkazů hlídek. Hlídka se pohne o 1 pole a narazí na 2 pole obsazená jinými hlídkami. Zkontroluje pole, na které by se přesunula přeskočením, a protože je volné, přesune se na pole s .



Hlídka se pohnula o 2 ze 4 polí, která jí umožňuje její pohyb, ale při vstupu na pole s  svůj pohyb okamžitě ukončí a vyřeší reakci hlídky.

Protože svůj pohyb ukončila otočená proti zdi, hlídka si musí najít novou cestu. Kvůli tomu se otočí doleva a do jejího ZP se dostane Snake, jehož hráč musí pod Snakeovu figurku umístit . Hlídka pak na Snakea zaútočí a po útoku se deaktivuje.

OBCHŮŽKA

Aktivní hlídka je v pochůzkovém módu. Hlídka v pochůzkovém módu nemá cílové pole, ke kterému by se pohybovala. Místo toho ve své zóně hledají stopy po narušitelích a pohybují o tolik polí, kolik udává **MODRÉ** číslo na kartě rozkazů hlídek, podle následujících pravidel:

Hlídka půjde ve směru, kterým je natočená, tak dlouho, dokud to půjde. Pokud by měla vstoupit na pole s překážkou jako zeď nebo zamčené dveře, nebo směrem, kterým se pohybuje, už nejsou žádná prázdná pole, hlídka si najde novou cestu (viz Hledání nové cesty, str. 15).

- **Na ikoně, bez ohledu na zbývajcí pohyb:** Natočte hlídku podle šipky a pokračujte v pohybu, pokud ještě nějaký zbývá.
- **Na *viditelném se zbývajícím pohybem:** Ikonu ignorujte a neotáčejte se.
- **Na *viditelném s vyčerpaným pohybem, aniž by se do jejího ZP dostal hráč:** Hlídka si najde novou cestu (viz. Hledání nové cesty, str. 15).

***POZNÁMKA:** Žetony zamčených dveří **se ikony na svém poli překrývají, a proto je hlídky ignorují.**



PŘÍKLAD: Hlídka se aktivuje v obchůzkovém módu, protože není nejbližší hlídka k ani jednomu ze 2 **?** v její zóně a **★** na sousedním poli není v jejím ZP. Hlídka se proto pokusí postupovat kupředu podle modrého čísla na kartě rozkazů hlídek.

Protože jí v cestě stojí pole obsazená hlídkami, zkontroluje, jestli je může přeskocit. Za normálních okolností by všechna pole přeskočila a zatočila doleva za roh. Cestu však blokuje Snakeova figurka, a proto tam není volné pole, na které by mohla přeskocit.

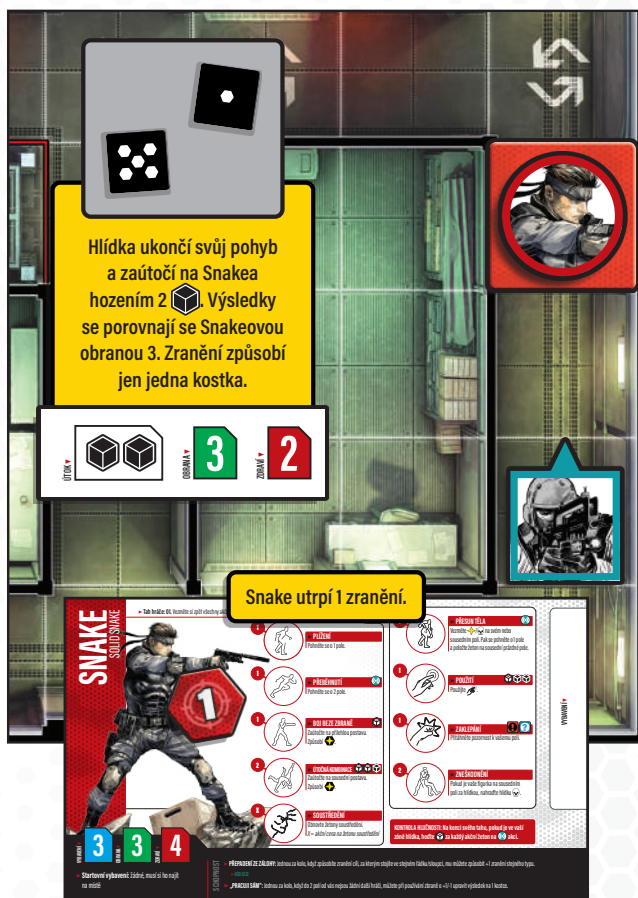
Hlídka proto musí ověřit, jestli podél přeskakovaných hlídek není nová cesta s volným polem, na které by se přesunula a pokračovala z něj v obchůzkovém módu. Jedno takové pole tam je a hlídka po prvním poli s hlídkou zatočí vlevo, jako by zacházela za roh. Poté pokračuje v pochůzkovém módu a střetne se s Otaconovým **?** kvůli kterému přeruší pohyb a vyřeší reakci hlídky.

► ÚTOK NA HRÁČE

Hlídka zaútočí na hráče v jejím ZP, který je k ní podle pravidel nejkratší cestou nejbliž. Hráč hodí **2** kostky, jak je uvedeno na desce hlídek, a utrpí 1 zranění za každý výsledek, který je stejný nebo vyšší než jeho obrana. Zranění sledujte pokládáním žetonů zranění na desku hráče.

Když hráč utrpí stejně nebo víc zranění, než je jeho zdraví, je zabit v akci (KIA) a úroveň končí selháním. Po vyřešení útoku zkontrolujte, zda se hlídka nachází na žetonu podezření **!** / **?** nebo hlídkovém žetonu **★** / **☠**. Pokud ano, pokračujte k reakci hlídky (viz níže).

V opačném případě hlídka ukončila svou aktivitu.



► REAKCE HLÍDKY

Otočte svrchní kartu na balíčku reakcí hlídek. Podle instrukcí na kartě postupně řešte každý žeton podezření **!** / **?** a hlídkový žeton **★** / **☠** na jejím poli, dokud na poli nezůstanou žádné žetony, nebo dokud se hlídka kvůli účinku na kartě reakcí hlídky nepřesune na jiné pole.

Po vyřešení reakcí hlídky aktivní hlídka ukončí svůj pohyb (viz Ukončení pohybu, str. 15).

POZNÁMKA: Hlídka reaguje na žetony na svém poli pouze během své aktivace.

► KONEC NEPŘÁTELSKÉ FÁZE

Poté, co jsou všechny hlídky v aktivní zóně aktivovány, pokračujte s další aktivní zónou, dokud nejsou aktivovány všechny hlídky ve všech aktivních zónách. Jakmile jsou všechny hlídky ve všech aktivních zónách aktivovány, nepřátelská fáze končí a znovu začíná hráčská fáze.

► PŘÍKLAD



SHRNUTÍ PRAVIDEL

► HRÁČSKÁ FÁZE

PROVEDENÍ AKCÍ - Utratíte akční žetony, abyste mohli provést akce. Akce mohou stát více jak 1 žeton a mohou být prováděny opakovaně.

KONTROLA HLUČNOSTI - Hodíte tolika , kolik jste provedli hlučných  akcí.

► NEPŘÁTELSKÁ FÁZE

ÚROVEŇ S BOSSEM

OTOČENÍ KARTY: Vezměte si a otočte svrchní kartu bossova balíčku a pak se řiďte dodatečnými pravidly dané úrovně a instrukcemi na desce bosse.

KONEC: Pokud nebyli hráči nebo boss poraženi, začíná hráčská fáze následujícího kola.

INFILTRAČNÍ ÚROVEŇ

Otočte a vyřešte svrchní kartu rozkazů hlídek. Pokud byla otočena karta Game Over, hráči selhali a hra končí.

KARTA ROZKAZŮ HLÍDEK

I SEKCE 1: AKCE HLÍDEK

Probuzení hlídek (aktivní zóny)



- Odstraňte  a nahraďte ho hlídkou.
- Otočte všechny  na stranu s 1 hvězdou .

Ohlášení (aktivní zóny)



- Pokud je v zóně méně hlídek, než by jich tam mělo být, umístěte v kasárnách hlídku na pole .

Ztracený kontakt (všechny zóny)



- Za každé 3  na mapě otočte svrchní kartu rozkazů hlídek a zasuňte ji dospod balíčku.

Ve střehu (aktivní zóny)



- Všichni hráči do 2 polí od hlídky musí umístit nebo pod svou figurku přesunout jejich .
- Když už je jejich  na mapě, nic se nestane.

II SEKCE 2: KAMERY



Otočte žeton natočení kamery a zkontrolujte ZP všech kamer.

III SEKCE 3: AKTIVOVÁNÍ HLÍDEK

Aktivujte hlídky ve všech aktivních zónách, seshora dolů a zleva doprava, počínaje hlídkami v nejvyšší řadě nejbližší prioritnímu žetonu hlídek.

DŮLEŽITÉ! Aktivní hlídka ukončí svůj pohyb poté, co zaútočí na hráče, vyřeší reakci hlídky, nebo se už nemůže pohnout dál.

Zkontrolujte následující podmínky, podle kterých určíte mód aktivní hlídky:

- **POPLACH:** Když je v zóně aktivní hlídka alespoň 1 . Aktivní hlídka je v poplašném módu a pokusí se přesunout na nejbližší pole s  v zóně. Pohybovat se bude po nejkratší cestě až o tolik polí, kolik udává ČERVENÉ číslo na kartě rozkazů hlídek.
- **PROVĚŘOVÁNÍ:** Aktivní hlídka není v poplašném módu a je nejbliž, nebo stejně daleko jako nejbližší hlídka, k některému , nebo se v jejím ZP nebo ZP kamery v její zóně nachází  / . Aktivní hlídka je v prověřovacím módu a pokusí se přesunout na nejbližší pole s  v její zóně. Pohybovat se bude po nejkratší cestě až o tolik polí, kolik udává MODRÉ číslo na kartě rozkazů hlídek. Pokud tu žádný žeton podezření není, bude se pokoušet přesunout k nejbližšímu  /  v jejím ZP nebo ZP kamery v její zóně.
- **OBCHŮZKA:** Aktivní hlídka není v poplašném ani prověřovacím módu. Hlídka se bude snažit pohybovat ve svém směru až o tolik polí, kolik udává MODRÉ číslo na kartě rozkazů hlídek. Pokud by měla vstoupit na pole s překážkou jako zeď nebo zamčené dveře, nebo směrem, kterým se pohybuje, už nejsou žádná prázdná pole, hlídka si najde novou cestu.
 - Na , **ikoně, bez ohledu na zbývající pohyb:** Natočte hlídku podle šipky a pokračujte v pohybu, pokud ještě nějaký zbývá.
 - Na viditelném  **se zbývajícím pohybem:** Ikonu ignorujte a neotáčejte se.
 - Na viditelném  **s vyčerpaným pohybem, aniž by se do jejich ZP dostal hráč:** Hlídka si najde novou cestu.

ÚTOK NA HRÁČE

Zaútočte na nejbližšího hráče v ZP hození  . Potom zkontrolujte reakci hlídky. Pokud hlídka nemá na koho útočit, deaktivuje se.

REAKCE HLÍDKY

Otočte svrchní kartu na balíčku reakcí hlídek a vyřešte každý žeton podezření  /  a hlídkový žeton  /  na jejím poli. Po vyřešení reakce hlídky se hlídka deaktivuje.

KONEC NEPŘÁTELSKÉ FÁZE

Jakmile jsou všechny hlídky v aktivních zónách deaktivovány, nepřátelská fáze končí a znovu začíná hráčská fáze.