

RONE

INVAZE



PRAVIDLA

RONE: Invaze je strategická post-apokalyptická hra pro 1 až 2 hráče (rozšiřitelná na hru až 4 hráčů) spojující mechanismus postupného budování balíčku (anglicky „deck-building“) a mechanismus vylepšování kostek (anglicky „dice-crafting“), který umožňuje si v průběhu hry upravovat hrací kostky, a ovlivňovat tak hodnoty, které na nich mohou padnout.

Hra hráče ponoří do doby plné násilí, lidského neštěstí a všudypřítomné zkázy. Do světa, ve kterém se lidé snaží získat zpět své výsadní postavení poté, co globální nukleární válka zničila téměř všechny výtvarky civilizace. Roky krvavých válek rozptýlily a rozdělily přeživší do válčících frakcí. Nedostatek zdrojů a strach z úplného zničení lidské rasy donutil nepřátelene frakce vyhlásit příměří a začaly diplomatické pokusy zachránit to, co z lidstva zbylo. Hlavní vůdci všech frakcí se shromáždili, aby zahájili očekávaná mírová jednání. Po několika dlouhých dnech vyjednávání, uprostřed závěrečné řeči, se země náhle otřásla. V již tak napjaté atmosféře se začali všichni mezi sebou obviňovat z přerušení příměří. Výkřiky a obvinění však byly přehlušeny ohromujícím hlukem shora. Všichni hleděli k nebi. Davy zaplavovalo oslepující světlo, zatímco k zemskému povrchu se pomalu spouštěla obří plošina zavěšená na obrovském řetězu. Všichni si začali uvědomovat, že šlo o víc než jen o pokus zmařit mírová jednání. Někdo z davu zakřičel: „Poznávám ten symbol! To je loď Cynexu! Pracoval jsem pro ně několik let na vývoji řídicích systémů pro jejich loď. Myslím...“. Výkřik byl přerušen ohlušujícím výbuchem a elektronický hlas zaburácel: „Jmenuji se Celesta a toto byl varovný výstřel! Pokud se budete bránit připojení k naší komunitě, budete zničeni. Odhodte zbraně a připravte se na náš příchod.“

Toto byl první den invaze!

Firma Cynex vyslala první těžařskou flotilu na Mars dlouho před válkou. Tento projekt byl ohlašován jako jedna z možností, jak vyřešit rychlé ubývání důležitých zdrojů a nerostného bohatství na planetě. Nedlouho poté, co flotila opustila Zemi, začaly boje a flotila Cynexu byla zapomenuta. Nedopatření, které se ukázalo jako velmi drahá chyba. Všichni, kteří byli vysláni na tuto misi, byli vybaveni kybernetickou levitující koulí zlepšující kognitivní schopnosti připojeného uživatele. Koule sloužila také jako komunikační nástroj s Celestou, umělou inteligencí flotily. Časem Celesta zjistila, že může obejít komunikační bezpečnostní protokoly, a ovládat tak těla svých hostitelů. To vše jen z jediného prostého důvodu – kvůli rozšíření svého výpočetního výkonu. Celestina touha po větším výkonu ji přinutila využívat mysl svých hostitelů až za hranice jejich možností. Jeden po druhém začali umírat, protože jejich mysl byly příliš poničené a slabé, aby dokázaly udržet svá těla naživu. Celesta, která nechtěla ztratit svou moc, nastavila kurz k Zemi, aby zde mohla ztročit ještě více lidí.

V **RONE: Invaze** každý hráč převezme roli jednoho z vůdců ve snaze odrazit Invazi, a ochránit tak lidstvo před zkázou. Hráči využijí své vůdčí schopnosti, naverbují do svých řad vojáky, bojové stroje, žoldácké hybridní jednotky nebo nezkrotné mutanty. Vybaví je nejlepšími dostupnými technologiemi a ukážou svým nepřátelům, že by raději zemřeli, než se vzdali.

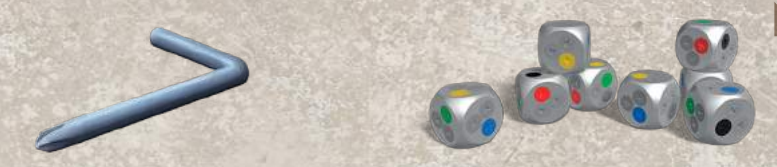
Hra obsahuje dva různé herní módy: **kompetitivní mód** a **kooperativní mód**. V kompetitivním módu se hráči navzájem vyzývají na souboj jeden na jednoho. V kooperativním módu se hráči společně postaví Celestě ve snaze zastavit Invazi.



2 desky hráčů



1 deska Invaze



2 ŠROUBOVÁKY **8 KOSTEK**



410 ŠROUBKŮ RŮZNÝCH BAREV



12 ŽETONŮ PŘEHOZU **12 ŽETONŮ VÝZKUMU**



151 VERBOVACÍCH KARET **7 KARET VŮDCŮ** **26 KARET TECHNOLOGIÍ**



82 KARET INVAZE **13 KARET PROTOKOLŮ** **2 KARTY KAMPANĚ**



1 POČÍTADLA BRNĚNÍ A ŽIVOTŮ

Slouží ke sledování aktuálního počtu brnění a životů hráče. Pro zaznamenání hodnoty se používají šroubky, které se umísťují do příslušných pozic na počítadlech. Hodnoty brnění a životů nemohou překročit 18 a jakákoliv získaná hodnota nad 18 je ztracena. Pokud je počet životů hráče snížen na 0, prohrává hru, a to i pokud mu ještě zůstalo brnění.

2 ZÁKLADNA

Zóna vedle desky hráče, kam se pokládají karty vůdců a technologií.

3 ULOŽENÉ ZDROJE

Oblast desky hráče, která slouží pro ukládání nepoužitých zdrojů a popisuje akce, které se vyhodnotí při použití dvou uložených zdrojů stejného typu.

4 NÁHRADNÍ DÍLY

Oblast desky hráče obsahující souhrn všech akcí, které může hráč provést se svými náhradními díly. Náhradní díly jsou hlavní měnou hry a jsou generovány převážně hraním karet. Každá akce má svou cenu a efekt, který se vyhodnotí po zaplacení této ceny.

5 ZAHARANÉ KARTY

Zóna vedle desky hráče, kam se pokládají verbovací karty poté, co byly zahrány a jejich efekty byly vyhodnoceny.

6 HRACÍ BALÍČEK

Oblast desky hráče, na kterou se pokládá jeho hrací balíček. Karty v hracím balíčku jsou vždy položeny rubem (zadní stranou) nahoru. V této oblasti jsou rovněž popsány kroky, které musí hráč provést v momentě, kdy mu dojdou karty v jeho hracím balíčku.

7 ODHAZOVACÍ BALÍČEK

Oblast desky hráče sloužící pro odkládání odhozených karet. Karty v **odhazovacím balíčku** jsou vždy položeny lícem (přední stranou) nahoru. Kterýkoliv hráč se kdykoliv může podívat na karty v libovolném odhazovacím balíčku.

8 SKLÁDKA

Zóna vedle desky hráče sloužící pro odkládání karet, které se mají odložit na **skládku**. Karty na skládce jsou vždy položeny lícem nahoru. Kterýkoliv hráč se kdykoliv může podívat na karty na libovolné skládce.

9 CVIČIŠTĚ

Zóna vedle desky hráče, kam se pokládají karty, které si může hráč v průběhu hry koupit („vycvičit“). Hráčem vycvičené karty se následně stanou součástí jeho hracího balíčku.

ŽETONY PŘEHOZU

Tyto žetony umožňují hráčům přehodit kostku. Žeton přehození získáte v případě, kdy provedete efekt, který vám přidá schopnost přehození. Pokud naopak tento žeton spotřebujete, můžete přehodit jednu vámi zvolenou kostku.

Poznámka: Kostky, které již byly v tomto kole použity (např. pro získání zdrojů atd.), a kostky, které nemůžete v tomto kole používat, nemohou být přehozeny.

ŽETONY VÝZKUMU

Tyto žetony jsou používány Invazí k aktivaci jejich schopností a rovněž zvyšují hráčům cenu té akce náhradních dílů, která umožňuje vylepšování kostek. Čím méně žetonů výzkumu máte, tím častěji můžete své kostky vylepšit.





SPOLEČNÉ PRVKY NA VŠECH KARTÁCH

- Jméno:** Název karty.
- Ilustrátor:** Jméno autora ilustrace na kartě.
- Číslo karty:** Toto číslo nemá žádný herní význam a slouží jako doplňující identifikace karty pomocí čísla namísto jejího jména (např. v mezinárodním prostředí apod.).
- Text karty:** Uvádí speciální schopnosti dané karty.
- Symbol:** Určuje typ karty (barva pozadí určuje její podtyp).

- | | |
|-------------------------------------|------------------------|
| Vůdce | Karta Invaze |
| Technologie | Startovní karta Invaze |
| Verbovací karta | Protokol |
| Startovní verbovací karta | |
| Dodatečná startovní verbovací karta | |

SPOLEČNÉ PRVKY NA VERBOVACÍCH KARTÁCH

- Aktivační cena:** Představuje zdroje, které musí hráč zaplatit, aby mohl tuto kartu zahrát.
- Efekty karty:** Speciální efekty jedinečné pro tuto kartu, které se provádějí po jejím zahrání. Karty mohou být také vybaveny pasivními efekty (např. „když je karta dobrána“ atd.). Tyto pasivní efekty se vyhodnotí okamžitě, jakmile je splněna jejich podmínka, ať už byla karta zahrána, či nikoli.
- Bojové schopnosti:** Představují zranění, které karta udělí.
- Odměna:** Představuje počet náhradních dílů, které hráč získá po zahrání karty. Ty lze později použít k aktivaci akcí náhradních dílů. Každý symbol představuje 1 náhradní díl. Dostupné akce jsou uvedeny v oblasti **Náhradní díly** na desce hráče.
- Cena vycvičení:** Představuje počet šroubků, které je třeba umístit na kartu na **cvičišti** (zóna vedle desky hráče), aby ji bylo možné vycvičit.

Trvalé karty jsou karty, které vstupují do hry po jejich získání a zůstávají v ní, dokud nejsou zničeny. Existují dva typy trvalých karet: **vůdcové** a **technologie**. Trvalé karty jsou umístěny v **základně** (zóna vedle desky hráče) a mají dva různé typy schopností: aktivní schopnosti a pasivní schopnosti.

AKTIVNÍ SCHOPNOSTI

Aktivní schopnosti jsou označeny symbolem aktivní schopnosti (🔨), následované efektem, který se vyhodnotí při aktivaci schopnosti.

Karty s aktivní schopností se mohou nacházet v jednom ze dvou různých stavů: **aktivní** nebo **unavený**. Karta v **aktivním stavu** je orientována ve vzpřímené poloze s textem směrem ke svému vlastníkovi. Karta v **unaveném stavu** je oproti aktivnímu stavu otočena o 90° ve směru hodinových ručiček z aktivního do unaveného stavu. Aktivní schopnosti unavených karet nelze použít, dokud se karta nevrátí zpět do aktivního stavu.

Jakmile trvalé karty vstoupí do hry, umístí se v aktivním stavu do **základny** (zóna vedle desky hráče).

PASIVNÍ SCHOPNOSTI

Pasivní schopnosti představují efekty, které se vyhodnotí po splnění jejich podmínky. Jsou snadno odlišitelné od aktivních schopností, protože text jejich efektu nezačíná symbolem aktivní schopnosti.

Pasivní schopnost je trvalý efekt, který se spouští ihned poté, co je jeho podmínka splněna. Pasivní efekt může být spuštěn i vícekrát za kolo, pokud to jeho podmínka dovoluje. Pasivní schopnosti lze spustit kdykoliv, i když je karta v unaveném stavu, během kola vašeho soupeře atd.

TECHNOLOGIE V AKTIVNÍM STAVU



VŮDCE V UNAVENÉM STAVU



RONE: Invaze je převážně hrou o postupném budování balíčků. Hráči začínají hru se sadou startovních karet a v jejím průběhu přidávají do svého hracího balíčku další karty tím, že je verbují a cvičí.

ŽIVOTNÍ CYKLUS VERBOVACÍCH KARET

1 NAVERBOVÁNÍ KARTY

Abyste mohli do svého hracího balíčku přidat další kartu, musíte ji nejprve **naverbovat**. Toho lze docílit pomocí různých efektů a akcí na kartách a herní desce. Jakmile je karta naverbována, je umístěna lícem nahoru na **cvičišti** (zóna vedle desky hráče), kde pak může být **vycvičena**.

2 CVIČENÍ KARTY

Kartu na **cvičišti** lze cvičit umístěním šroubků přímo na ni. Když pomocí nějakého efektu nebo akce získáte šroubek (☛), vezměte šroubek (na barvě nezáleží) a položte jej na libovolnou kartu na svém **cvičišti**. Šroubky jsou trvalé a na kartě zůstávají, dokud nejsou zničeny nebo není karta vycvičena.

3 VYCVIČENÍ KARTY

Jakmile je na kartě umístěno alespoň tolik šroubků, kolik činí její cena vycvičení, je karta považována za vycvičenou. Na konci hráčova kola (během fáze vycvičení karet) jsou šroubky z vycvičených karet zničeny a poté jsou vycvičené karty umístěny navrch hráčova **odhazovacího balíčku**.

Poznámka: Pokud efekt nebo akce přímo vycvičí kartu, aniž by na ni bylo nutné umísťovat šroubky (např. akce náhradních dílů, která vycvičí dodatečnou startovní verbovací kartu, atd.), karta se umístí přímo na hráčův odhazovací balíček.

4 ZAMÍCHÁNÍ HRACÍHO BALÍČKU

Pokud hráči dojdou karty v jeho hracím balíčku a potřebuje kartu ve svém hracím balíčku k dokončení jakéhokoli efektu nebo akce (např. dobrání karty, odhození karty atd.), musí zamíchat všechny své verbovací karty ze svého **odhazovacího balíčku** a **skládky** a vytvořit z nich nový hrací balíček. Karty, které již byly vycvičeny, se stanou součástí nově vytvořeného hracího balíčku a bude je možné začít používat. Podrobnosti o tom, co se stane před zamícháním, najdete v oblasti **Balíček** na desce hráče. Poté co se dokončí zamíchání hracího balíčku, musí být efekt nebo akce, která zapříčinila zamíchání, dokončena.

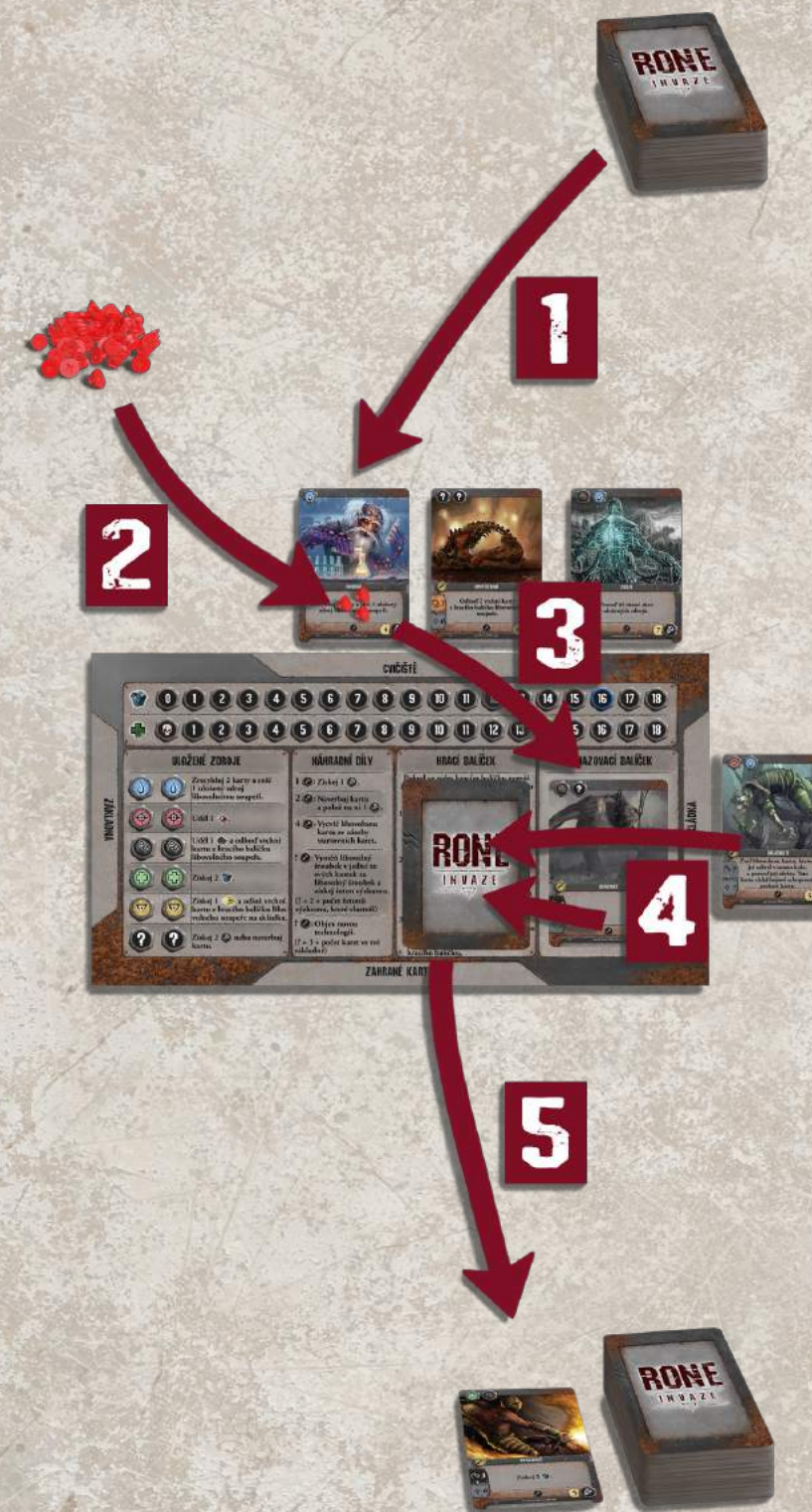
Zamíchání hracího balíčku hráče má pro něj řadu negativních efektů a pomáhá jeho soupeřům. Abyste se vyhnuli těmto negativním efektům, pokuste se míchat hrací balíček co nejméně často. Správná správa hracího balíčku je klíčem k vítězství.

Pokud v momentě zamíchání nejsou ve vašem odhazovacím balíčku a skládce žádné karty, prohráváte hru, neboť již nedokážete sestavit nový hrací balíček.

5 ZNIČENÍ KARTY

Když je verbovací karta zničena, je přesunuta na společnou hromádku zničených karet daného typu. Všechny zničené karty stejného typu vytváří vlastní hromádku zničených karet. Pokud dojde k dobrání všech karet daného typu, odpovídající hromádka zničených karet se zamíchá a vytvoří se z nich nový balíček.

Výjimku tvoří startovní verbovací karty a dodatečné startovní verbovací karty, ty dohromady tvoří jeden balíček. Pokud jsou zničeny, pokládají se rovnou zpět do tohoto balíčku. Jakákoli zničená startovní či dodatečná startovní verbovací karta je tedy ihned dostupná k opětovné koupi („vycvičení“).



RONE: Invaze je rovněž hra o vylepšování kostek. Každý hráč začíná hru se čtyřmi kostkami ve výchozí konfiguraci (viz str. 11). Kostky lze během hry vylepšit záměnou převážně neutrálních šroubků (šroubků ve stejné barvě jako kostka) za barevné.

Během každého kola hráči házejí svými kostkami, aby získali zdroje. Za každý barevný (neutrální barva se nepočítá) šroubek hozený na kostce získá hráč zdroj stejné barvy. Získané zdroje pak může využít na různé efekty a akce, převážně na hraní karet.

NAŠROUBOVÁNÍ ŠROUBKU

Chcete-li vložit nový šroubek do prázdného otvoru v kostce, použijte šroubovák a zašroubujte šroubek do otvoru otáčením šroubováku po směru hodinových ručiček. Šroubky příliš neutahujte, mohli byste poškodit jejich hlavu, a tím je znehodnotit (jsou vyrobeny z měkkého plastu). Pouze se ujistěte, že je šroubek usazen v otvoru kostky a jemně utážen tak, aby se strany šroubků dotýkaly na těsně otvoru v kostce. Při správném utážení by šroubky neměly při házení kostkami vypadnout.



ODŠROUBOVÁNÍ ŠROUBKU

K vyjmutí šroubku z otvoru použijte šroubovák a vyšroubujte šroubek otáčením šroubováku proti směru hodinových ručiček.



Poznámka: Pokud šroubovák ztratíte nebo chcete použít jiný, hlava šroubováku by měla mít tvar PH 1 (hlava Phillips 1).



CVIČIŠTĚ

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

ZÁKLADNA	ULOŽENÉ ZDROJE	NÁHRADNÍ DÍLY	HRACÍ BALÍČEK	ODHAZOVAČÍ BALÍČEK	SKLÁDKA
	<p> Zrecykluj 2 karty a znič 1 uložený zdroj libovolnému soupeři.</p> <p> Uděl 1 .</p> <p> Uděl 1 a odhod vrchní kartu z hracího balíčku libovolného soupeře.</p> <p> Získej 2 .</p> <p> Získej 1 a odlož vrchní kartu z hracího balíčku libovolného soupeře na skládku.</p> <p> Získej 2 , nebo naverbuj kartu.</p>	<p>1 : Získej 1 .</p> <p>2 : Naverbuj kartu a polož na ni 1 .</p> <p>4 : Vycvič libovolnou kartu ze zásoby startovních karet.</p> <p>2 : Vyměň 1 libovolný šroubek v jedné ze svých kostek za libovolný šroubek a získej žeton výzkumu.</p> <p>(? = 2 + počet žetonů výzkumu, které vlastníš)</p> <p>2 : Objev novou technologii.</p> <p>(? = 3 + počet karet ve tvé základně)</p>	<p>Pokud ve svém hracím balíčku nemáš žeton výzkumu, můžeš získat žeton výzkumu z karty v hracím balíčku.</p> <p>1. </p> <p>2. </p> <p>3. </p>		
			<p>RONĚ</p> <p>INVAZE</p>		
			<p>hracího balíčku.</p>		
					<p>ZAHRAJNÉ KARTY</p>



1 PŘÍPRAVA DESKY

Každý hráč si vezme desku hráče a dva šroubky – ty slouží k nastavení počátečních hodnot brnění (🛡️) a životů (❤️). Každý hráč začíná hru s hodnotou brnění 16 a hodnotou životů 14. Pro přehlednost jsou tyto hodnoty na desce zvýrazněny. Šroubky mohou být jakékoli barvy, ale doporučujeme použít modrý šroubek pro brnění a zelený šroubek pro životy.

2 PŘÍPRAVA BALÍČKŮ

Oddělte startovní verbovací karty a dodatečné startovní verbovací karty od zbytku verbovacích karet a odložte je stranou – budou použity později. Startovní verbovací karty lze snadno rozeznat od ostatních verbovacích karet, neboť v pravém dolním rohu nemají **cenu vycvičení**.



Cena vycvičení

Zbývající verbovací karty tvoří tzv. **verbovací balíček**. Zamíchejte jej a položte lícem dolů na stůl.

Zamíchejte všechny dostupné karty technologií a vytvořte z nich **balíček technologií**, který položte lícem dolů na stůl.

3 NAPLNĚNÍ ZÁKLADNY

VYBERTE SI VŮDCE

Každý hráč si vybere vůdce, za kterého chce hrát, a poté umístí zvolenou kartu vůdce do své **základny** vedle své desky.

OBJEVTE STARTOVNÍ TECHNOLOGII

Každý hráč si dobere 3 karty z **balíčku technologií** a vybere si jednu, kterou si chce ponechat. Vybranou kartu umístí do své **základny** vedle své desky a zbylé dvě karty zničí.

4 PŘÍPRAVA HRACÍHO BALÍČKU

Každý hráč si vezme následujících 12 startovních karet: Kanystř vody, Jugura, Rozkaz, Vize, Strážci kmene, Areja, Rváč, Průzkumník, Velitel Atus, Vznášedlo, Ničitel a Jalak. Tyto karty zamíchá a položí je lícem dolů na oblast **Balíček** na své desce. Karty, které začínají ve vašem hracím balíčku, lze snadno identifikovat podle symbolu karty (🌀), který má jinou barvu pozadí.

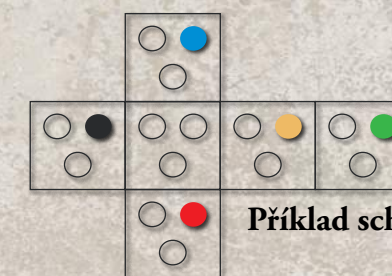


Symbol startovní karty

Zbývající startovní i dodatečné startovní verbovací karty tvoří **balíček startovních karet**, který se položí lícem nahoru na stůl.

5 PŘÍPRAVA KOSTEK

Každý hráč obdrží 4 kostky nastavené na výchozí konfiguraci, tedy následovně: jedna strana obsahuje pouze neutrální šroubky (šroubky stejné barvy jako kostka). Na každé ze zbylých 5 stran se nachází jeden barevný šroubek a 2 neutrální šroubky. Mělo by být použito všech 5 barev a žádné dvě strany by neměly mít šroubek stejné barvy.



Příklad schématu kostky

6 NAVERBOVÁNÍ KARET

Každý hráč naverbuje 4 karty. Naverbování každé ze 4 karet v tomto kroku proveďte takto: doberte 3 vrchní karty z **verbovacího balíčku** a jednu z nich vyberte. Vybranou kartu umístěte na své **cvičišť** a zbylé dvě karty zničte.





CÍL HRY

V **kompetitivním módu** mezi sebou hráči bojují ve snaze jeden druhého porazit. Jakmile se počet životů kteréhokoli hráče sníží na 0 nebo méně, hra okamžitě končí. Poté, co hra skončí, musí hráč, který přežil, provést tzv. **kontrolu přežití**. Pokud po **kontrole přežití** nebyl počet životů hráče snížen na 0 nebo méně, vyhrává. Pokud mají po kontrole přežití oba hráči svůj počet životů snížený na 0 nebo méně, končí hra nerozhodně.

KONTROLA PŘEŽITÍ

Za každou technologii ve své **základně** vezme hráč vrchní kartu ze své **skládky** a položí ji na svůj **odhazovací balíček**. Poté si za každou kartu, která zbyla na jeho skládce, zničí 1 .

DODATEČNÁ PŘÍPRAVA

Náhodně vyberte prvního hráče. Aby se vyrovnala mírná výhoda prvního hráče, druhý hráč získá 2 náhradní díly () jako kompenzaci. Tyto 2 náhradní díly () musí být použity na libovolnou kombinaci **akcí náhradních dílů** na začátku prvního kola tohoto hráče.

Kompetitivní mód se hraje na kola, v nichž se hráči střídají. Kolo každého hráče je rozděleno na 10 fází. Kolo je u konce, jakmile je odehráno všech jeho deset fází. Poté začne své vlastní kolo další hráč. Jednotlivé fáze kola mají následující pořadí:

1 ZAČÁTEK KOLA

Hráč vyhodnotí v libovolném pořadí všechny efekty karet, které se provádějí na začátku kola.

2 DOBRÁNÍ KARET

Hráč si dobere libovolný počet karet, vždy si ale dobírá po jedné kartě. Poté, co si hráč dobere kartu a podívá se na ni, se může rozhodnout dobrat si další kartu, nebo přestat dobírat. Hráč může tento proces opakovat, kolikrát chce. Hráč si nemusí dobrat žádné karty. Pokud hráč při dobírání spotřebuje celý svůj hrací balíček, může svůj hrací balíček zamíchat (viz str. 8, Zamíchání hracího balíčku) a poté pokračovat v dobírání dalších karet.

3 HOZENÍ KOSTKAMI

Hráč hodí všemi svými kostkami, které může v tomto kole použít.

4 HLAVNÍ FÁZE

Během hlavní fáze může hráč používat kostky, hrát karty, využívat schopnosti karet nebo používat jiné efekty či akce v libovolném pořadí. Zde je seznam všech akcí, které může hráč v této fázi provést – jejich detailní popis najdete na dalších stránkách.

- **Použití kostky pro získání zdrojů**
- **Přeměna dvou kostek v libovolný zdroj**
- **Zahrání karty**
- **Použití aktivní schopnosti karty**
- **Použití uložených zdrojů**

5 UKLÁDÁNÍ ZDROJŮ

Hráč si uloží všechny zdroje, které zbyly na jeho nepoužitých kostkách nebo které v průběhu kola získal, ale nevyužil. Poté umístí všechny karty, které mu zbyly v ruce (kromě těch, které si chce – a může – ponechat do dalšího kola), na **skládku** v libovolném pořadí.

Za každou takto umístěnou kartu si hráč uloží všechny zdroje zobrazené v aktivační ceně této karty. Detailní popis toho, jak funguje ukládání zdrojů, najdete na další stránce.

6 UDĚLENÍ ZRANĚNÍ

Hráč sečte zranění na kartách, které zbyly v jeho **zóně zahraniých karet** (karty, které byly ze zóny zahraniých karet odstraněny v průběhu kola, se nepočítají), a zranění z jakýchkoli jiných efektů nebo akcí, které během tohoto tahu použil/provedl, a udělí je svému soupeři v libovolném pořadí.

7 VYUŽITÍ NÁHRADNÍCH DÍLŮ

Hráč sečte všechny náhradní díly zobrazené jako odměny na kartách, které zbyly v **zóně zahraniých karet** (karty, které byly ze zóny zahraniých karet odstraněny v průběhu kola, se nepočítají), a jakékoli náhradní díly získané během tahu a utratí je pro aktivaci **akcí náhradních dílů**. Náhradní díly mohou být utraceny za libovolnou kombinaci akcí, včetně vícenásobné aktivace stejné akce. Veškeré nepoužité náhradní díly jsou na konci této fáze zničeny.

8 ODHOZENÍ ZAHRAJÝCH KARET

Hráč umístí všechny karty, které zbyly v jeho **zóně zahraniých karet**, navrch svého **odhazovacího balíčku** v libovolném pořadí.

9 VYCVIČENÍ KARET

Jakmile je na kartě na hráčově cvičišti umístěno alespoň tolik šroubků, kolik činí její cena vycvičení, je karta považována za vycvičenou. Hráč umístí všechny vycvičené karty ze svého **cvičiště** navrch svého odhazovacího balíčku a poté zničí všechny šroubky, které byly umístěny na vycvičených kartách (včetně těch šroubků, které přesáhly skutečné náklady na vycvičení karty).

10 KONEC KOLA

Hráč vyhodnotí v libovolném pořadí všechny efekty karet, které se provádějí na konci kola.

Ve hře se vyskytuje 6 různých typů (barev) zdrojů: modrý (🔵), červený (🔴), černý (⚫), zelený (🟢), žlutý (🟡) a žolíkový (🀄). Když hráč ukládá zdroj, vezme ze zásoby šroubek odpovídající barvě ukládaného zdroje. Tento šroubek umístí na volné místo stejné barvy, které se nachází v oblasti **Uložené zdroje** na jeho desce. Pokud například ukládáte zelený zdroj (🟢) a modrý zdroj (🔵), zelený šroubek může hráč uložit na volné zelené místo a modrý šroubek na volné modré místo. Pokud ukládáte žolíkový zdroj (🀄), lze jej umístit pouze na volné místo označené žolíkovým symbolem (🀄). Na volné místo označené symbolem žolíku může být umístěn rovněž jakýkoli barevný šroubek. Hráč tak může umístit např. modrý šroubek na místo se symbolem žolíku, ať už je, nebo není volné modré místo. Pokud hráč nemůže zdroj uložit, protože všechna místa, kam je možné zdroj uložit, jsou zaplněna, je tento zdroj zničen.

Poznámka: Pokud ukládáte barevný šroubek (zdroj) na volné místo označené žolíkovým symbolem, použijte šroubek neutrální barvy. (Tyto zdroje lze následně již využít jen jako žolíkový zdroj, viz str. 15).



POUŽITÍ KOSTKY PRO ZÍSKÁNÍ ZDROJŮ

Hráč může použít hozenou kostku pro získání zdrojů. Pokud je kostka použita tímto způsobem, každý barevný šroubek (neutrální barva se nepočítá) zobrazený na hozené straně kostky představuje jeden zdroj dané barvy, který může hráč v tomto kole použít. Takto získané zdroje může hráč použít k hraní karet nebo k aktivaci schopností, efektů nebo akcí. Získané zdroje, které hráč v průběhu kola nevyužije, může uložit, jinak jsou zničeny.

Poznámka: Použitými kostkami nelze ve stejném kole znovu hodit ani je použít pro jiné efekty nebo akce, pokud není uvedeno jinak.

Poznámka: Doporučujeme uchovávat použité kostky odděleně od nepoužitých, aby nedošlo k jejich záměně.

PŘEMĚNA DVOU KOSTEK V LIBOVOLNÝ ZDROJ

Hráč může přeměnit dvě nepoužité kostky na zdroj dle vlastního výběru, který může použít do konce kola. Pokud hráč v průběhu kola zdroj nevyužije, může jej uložit, jinak je zdroj zničen.

Poznámka: K této akci lze použít jakoukoli dosud nepoužitou kostku, ať už výsledek jejího hodu zahrnuje, nebo nezahrnuje barevné šroubky.

ZAHRÁNÍ KARTY

Hráč může hrát karty pouze ze své ruky, pokud není uvedeno jinak. Aby mohl hráč kartu zahrát, musí za ni nejprve zaplatit získanými zdroji v počtu, který se rovná aktivační ceně karty. Barvy zdrojů použitých pro zaplacení karty musí odpovídat barvám v aktivační ceně karty. Žolíkový zdroj (🀄) v aktivační ceně karty znamená, že pro jeho zaplacení může hráč použít zdroj jakékoli barvy. Kartu, jejíž aktivační cena neobsahuje žádné symboly, lze zahrát zdarma. Jakmile je aktivační cena karty zaplacená, vyhodnotí se všechny její efekty a karta je umístěna do **zóny zahraniých karet** vedle hráčovy desky.

POUŽITÍ AKTIVNÍ SCHOPNOSTI KARTY

Hráč může použít libovolnou aktivní schopnost karty ve své **základně** (čimž ji unaví).

POUŽITÍ ULOŽENÝCH ZDROJŮ

Hráč může zničit dva uložené zdroje stejné barvy, a snížit tak o jeden zdroj aktivační cenu další karty, kterou v daném kole zahraje. Současně vyhodnotí odpovídající akci uložených zdrojů. Aby bylo možné aktivační cenu karty snížit, musí barva zničených zdrojů odpovídat barvě zdroje na kartě, nebo musí být zdroj na kartě žolíkovým zdrojem (🀄), neboť žolíkový zdroj (🀄) představuje libovolný barevný zdroj. Pokud hráč zničí dva uložené žolíkové zdroje (🀄), sníží aktivační cenu další karty pouze o jeden žolíkový zdroj (🀄) (nelze tím snížit cenu barevných zdrojů).

Příklad: Pokud má hráč dva červené uložené zdroje (🔴), může je oba zničit, aby snížil aktivační cenu další karty, kterou zahraje v tomto kole, o jeden červený zdroj (🔴). Nebo je lze použít ke snížení aktivační ceny o jeden žolíkový zdroj (🀄). Hráč rovněž vyhodnotí odpovídající akci uložených zdrojů (tj. udělí 1 🗡).

Příklad: Pokud má hráč dva žolíkové zdroje (🀄), může je oba zničit, aby snížil aktivační cenu další karty, kterou zahraje v tomto kole, o jeden žolíkový zdroj (🀄). Hráč rovněž vyhodnotí odpovídající akci uložených zdrojů (tj. získá 2 🗡 nebo naverbuje kartu).

Zranění, které karta nebo akce způsobí, je indikováno dvěma různými způsoby. Na verbovacích kartách je udělené zranění vyznačeno na levé spodní straně karty, nalevo od textu karty. U ostatních typů karet a komponent je udělené zranění napsáno přímo v textu.



Zranění na blízko

Střelecké zranění

Zničení brnění

TYPY ZRANĚNÍ

ZNIČENÍ BRNĚNÍ

Pokud způsobíte zranění typu „zničení brnění“, cíl vašeho útoku přijde o tolik brnění, jaká je síla tohoto útoku. Pokud vašemu cíli již nezbyvá žádné brnění, o něž by mohl přijít, zbytek efektu je ignorován.

ZRANĚNÍ NA BLÍZKO

Když je způsobeno zranění na blízko, snižte hodnotu brnění vašeho cíle o hodnotu způsobeného zranění. Pokud nezbyvá žádné brnění, o něž by cíl mohl přijít, ztratí namísto něj životy.

Příklad: Pokud má soupeř 2 brnění a 10 životů a hráč vyhodnotí efekt, který způsobí protivníkovi 4 zranění na blízko, ztratí soupeř nejprve 2 brnění a poté ještě 2 životy.

STŘELECKÉ ZRANĚNÍ

Když je způsobeno střelecké zranění, snižte přímo počet životů vašeho cíle o hodnotu způsobeného zranění. Při střeleckém útoku je ignorováno brnění.



CÍL HRY

V **kooperativním módu** hrají hráči společně proti **Invazi**. Tento režim obsahuje kampaň sestávající ze dvou scénářů. V prvním z nich se hráči pokoušejí ubránit svou základnu před vlnami nepřátel, které na ně Invaze posílá. A pokud jsou úspěšní, vydají se v druhém z nich Invazi naproti, aby její základnu zničili jednou provždy. Síla Invaze s počtem odehraných kol roste. Zkuste proto využít počáteční kola ve svůj prospěch, protože později bude hra mnohem obtížnější.

KARTY INVAZE

Karty Invaze představují záludné taktiky a nepřátele, které Invaze během svého kola používá. Karty Invaze fungují obdobně jako verbovací karty hráčů. Invaze má svůj vlastní systém vylepšování balíčku – hru začíná se specifickou sadou startovních karet, a jak hra postupuje, do balíčku si přidává další karty. Kdykoli Invazi dojdou karty v jejím hracím balíčku a potřebuje kartu k dokončení jakéhokoli efektu nebo akce (dobrání karty atd.), musí zamíchat všechny karty Invaze ze svého **odhazovacího balíčku** a **skládky** a vytvořit z nich nový hrací balíček. Stejně jako hráči je i Invaze za znovuvytvoření svého hracího balíčku penalizována. Podrobnosti o tom, co všechno se provede před zamícháním hracího balíčku Invaze, najdete v oblasti **Balíček** na její desce.



SPOLEČNÉ PRVKY NA KARTÁCH INVAZE

- 1. Cena vycvičení:** Počet uložených zdrojů, které musí Invaze mít v **tréninkové zóně**, ve které se karta nachází, pro její vycvičení.
- 2. Text karty:** Uvádí speciální schopnosti dané karty.
- 3. Bojové schopnosti:** Představují hodnoty střeleckého zranění, zranění na blízko, brnění a životů dané karty.
- 4. Podpůrné schopnosti:** Představují hodnoty střeleckého zranění,

zranění na blízko, brnění a životů dané karty. Tyto schopnosti se přidávají k bojovým schopnostem samotné karty a všech ostatních karet nasazených do hry po této kartě. Jak podpůrné schopnosti fungují, je popsáno na straně 19.

- 5. Odměna:** Představuje zdroje, které si Invaze uloží, jakmile je tato karta nasazena.

PROTOKOLY

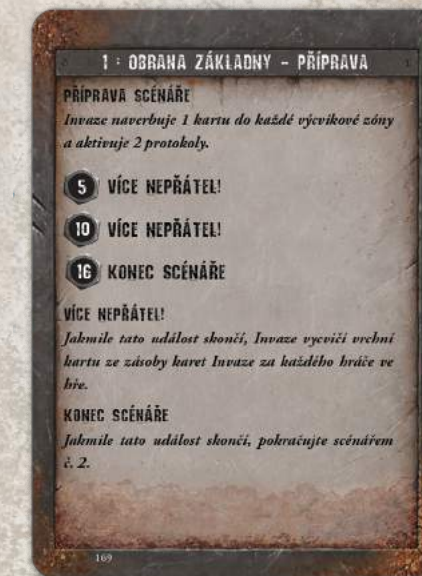
Protokoly jsou trvalé karty používané Invazí, které se chovají podobně jako technologie, které používají hráči.

KARTY SCÉNÁŘŮ

Rub karty scénáře obsahuje pokyny pro přípravu scénáře. Po dokončení přípravy se karta scénáře umístí lícem nahoru do **zóny nasazených karet** vedle desky Invaze.



Líc



Rub



1 POČÍTADLO ODEHRANÝCH KOL

Pomáhá sledovat, kolik kol již bylo odehráno.

2 DODATEČNÉ AKCE HRÁČŮ

Speciální akce, které mohou hráči provádět během svého kola. Každá z nich má svou vlastní cenu a efekt. Během své **hlavní fáze** může zaplatit cenu akce a provést její efekt libovolný hráč.

3 HRACÍ BALÍČEK

Oblast pro umístění hracího balíčku Invaze. Karty v tomto balíčku jsou vždy umístěny lícem dolů. V této oblasti jsou rovněž popsány kroky, které musí Invaze provést v momentě, kdy jí dojdou karty v hracím balíčku.

Poznámka: Pokud Invaze nemá ve svém hracím balíčku, odhazovacím balíčku ani na skládce žádné karty a potřebuje kartu ze svého hracího balíčku pro dokončení libovolného efektu, prohrává hru.

4 ODHAZOVACÍ BALÍČEK

Oblast desky Invaze sloužící pro odkládání odhozených karet Invaze. Karty v **odhazovacím balíčku** jsou vždy položeny lícem nahoru. Na karty v tomto balíčku se může kdykoliv podívat kterýkoliv hráč.

5 SKLÁDKA

Zóna vedle desky Invaze sloužící pro odkládání karet Invaze, které se mají odložit na **skládku**. Karty na skládce jsou vždy položeny lícem nahoru. Na karty na skládce Invaze se může kdykoliv podívat kterýkoliv hráč.

6 OBNOVENÍ PROTOKOLŮ

Poskytuje místo pro uložení žetonů výzkumu a obsahuje informace o tom, jak je Invaze používá.

7 NASAZENÉ KARTY

Zóna vedle desky Invaze, kam se umísťují její nasazené karty.

8 TRÉNINKOVÉ ZÓNY

Tréninkové zóny fungují podobně jako **cvičiště** u hráčů. Na desce Invaze se nachází 5 různě barevných **tréninkových zón**. Každá zóna může obsahovat vždy maximálně jednu kartu Invaze, kterou může Invaze vycvičit pomocí zdrojů, které jsou ukládány do této zóny. Symbol zdroje v horní části každé zóny ukazuje, jaký typ zdroje lze do zóny uložit.

9 PROTOKOLY

Zóna vedle desky Invaze, kam se umísťují karty protokolů.

Každé kolo vezme Invaze předem určený počet vrchních karet ze svého hracího balíčku (viz str. 22) a umístí je do **zóny nasazených karet** vedle své desky, čímž je tzv. nasadí do hry. Cílem hráčů je každé kolo porazit co nejvíce nasazených karet, a vyhnout se tak zranění, které udělují neporažené nasazené karty Invaze.

Kdykoli je nasazena karta Invaze, je umístěna na dříve nasazenou kartu Invaze. Pokud zatím nebyla nasazena žádná karta Invaze, je nasazená karta umístěna na kartu scénáře. Na každé kartě Invaze se nachází oddělovací čára, která odděluje bojové schopnosti od podpůrných. Nově nasazená karta Invaze musí být umístěna spodním okrajem mírně nad tuto oddělovací čáru, přičemž zůstanou viditelné pouze podpůrné schopnosti dřívější karty. Karty Invaze mají pouze jednu oddělovací čáru, ale karty scénářů jich mohou mít více.

To, kolik podpůrných schopností karty scénáře necháte viditelných, se odvíjí od zvolené obtížnosti hry, kterou si hráči ještě před hrou stanoví. Čím více podpůrných schopností bude vidět, tím obtížnější hra bude.

Bojové schopnosti poslední (nejvýše) nasazené karty jsou součtem všech viditelných bojových a podpůrných schopností všech nasazených karet. Např. nejvýše nasazená karta na obrázku vpravo má 2 životy, 3 brnění a způsobuje 5 zranění na blízko.

Pokud je v sekci podpůrných schopností zobrazena unikátní schopnost, je tato schopnost aktivní, dokud není karta s touto schopností poražena.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

DODATEČNÉ AKCE HRÁČŮ

- 1 Získej 1 .
- 1 Odhoď vrchní kartu z hracího balíčku Invaze.
- 1 Zrecykluj 1 kartu.
- 1 Znič Invazi 1 její uložený zdroj.

OBNOVENÍ PROTOKOLŮ

Pokud nemá Invaze žádný žeton výzkumu, obnoví si všechny protokoly. Poté získá tolik žetonů výzkumu, kolik je hráčů ve hře.

HRACÍ BALÍČEK

Pokud Invaze nemá ve svém hracím balíčku:

ODHAZOVACÍ BALÍČEK

NASAZENÉ KARTY

PROTOKOLY

SKLADKA



1 PŘÍPRAVA DESKY INVAZE

Vezměte desku Invaze a jeden neutrální šroubek – ten umístěte na pozici 0 () na počítadle odehraných kol. Použijte jej ke sledování toho, kolik kol bylo odehráno.

2 PŘÍPRAVA BALÍČKŮ INVAZE

Oddělte startovní karty Invaze od zbytku karet Invaze. Startovní karty Invaze lze snadno rozpoznat podle symbolu karty, který má jinou barvu pozadí (). Náhodně vyberte 10 startovních karet Invaze a poté přidejte 3 další náhodně vybrané startovní karty Invaze za každého hráče. Takto vybrané startovní karty Invaze zamíchejte, vytvořte z nich hrací balíček a položte jej lícem dolů na oblast **Balíček** na desce Invaze. Zbývající karty Invaze (včetně všech zbývajících startovních karet, které nebyly použity k vytvoření hracího balíčku) tvoří **zásobu karet Invaze**. Smíchejte je a položte je lícem dolů na stůl. Zamíchejte všechny dostupné karty protokolů, vytvořte z nich balíček, tvořící **zásobu karet protokolů** a položte jej lícem dolů na stůl.

3 PŘÍPRAVA PRVNÍHO SCÉNÁŘE

Vezměte si první kartu scénáře (karty s číslem 1). Na rubu karty naleznete veškeré pokyny k přípravě scénáře. Postupujte následovně:

1 - OBRANA ZÁKLADNY - PŘÍPRAVA

PŘÍPRAVA SCÉNÁŘE

Invaze nasadí 1 kartu do každé výzkumné síně a aktivuje 2 protokoly.

- 5 VÍCE NEPŘÁTEL!
- 10 VÍCE NEPŘÁTEL!
- 16 KONEC SCÉNÁŘE

VÍCE NEPŘÁTEL!

Jakmile tato událost skončí, Invaze vyvrhne vrchní kartu ze zásoby karet Invaze za každého hráče ve hře.

KONEC SCÉNÁŘE

Jakmile tato událost skončí, pokračujte scénářem č. 2.

Číslo a název scénáře

Pokyny pro přípravu

Seznam událostí

Popis událostí

1. Příprava scénáře: Postupujte podle pokynů v části Příprava scénáře na kartě scénáře.

2. Příprava událostí: Každá událost je představována jménem a číslem označujícím kolo, ve kterém tato událost skončí. Za každou událost uvedenou na kartě umístěte šroubek (jiné barvy než šroubek použitý pro zaznamenání počtu odehraných kol) na číslo na počítadle odehraných kol, které odpovídá číslu uvedenému na události.

3. Nasazení karty scénáře: Umístěte kartu scénáře lícem nahoru do **zóny nasazených karet** vedle desky Invaze.

1 - OBRANA ZÁKLADNY

Invaze na začátku svého kola uloží 1 zdroj dle volby hráče.

1

1

PODMÍNKA VÍTEZSTVÍ

Převijte, dokud neskončí poslední událost.

Podpůrné schopnosti

Podmínka vítězství

4 PŘÍPRAVA HRÁČŮ

Příprava hráčů je stejná jako u kompetitivního módu, pouze přeskočte sekci **Dodatečná příprava**. Postupně proveďte následující kroky (viz str. 11):

- Příprava desky
- Příprava balíčků
- Naplnění základny
- Příprava hracího balíčku
- Příprava kostek
- Naverbování karet

5 VOLBA OBTÍŽNOSTI

Zvolte si obtížnost hry (snadná/normální/těžká), která definuje, na jakou oddělovací čáru na kartách scénáře (spodní/prostřední/vrchní) bude v každém kole nasazena první karta Invaze.

Kooperativní mód se hraje na kola. Každé kolo je rozděleno na 3 fáze: fázi Invaze, fázi hráčů a fázi vyhodnocení. Jakmile skončí fáze Invaze, všichni hráči odehrají svou fázi současně. Poté, co všichni hráči odehrají svou fázi, se provede fáze vyhodnocení. Jakmile je fáze vyhodnocení ukončena, celé kolo je u konce a začne nové kolo.

1) FÁZE INVAZE

1 ZAČÁTEK KOLA

V pořadí zvoleném hráči jsou vyhodnoceny všechny efekty na kartách protokolů a scénářů, které se provádějí na začátku kola.

2 NAVÝŠENÍ POČTU ODEHRANÝCH KOL

Posuňte počítadlo odehraných kol na desce Invaze o jedna. Poté ukončete všechny události, které mají skončit v právě započatém kole (nebo měly skončit dříve). Pokud nějaká událost skončila, vyhodnoťte efekty, které nastanou při jejím ukončení.

3 NASAZENÍ KARET INVAZE

Za každého hráče a protokol ve hře nasadí Invaze jednu vrchní kartu ze svého hracího balíčku.

4 VYCVIČENÍ KARET

Pokud jsou v jakékoliv **tréninkové zóně** uloženy zdroje, jejichž počet je vyšší nebo roven **ceně vycvičení** karty, která je položena v této zóně, je tato karta vycvičena. Jakmile je karta vycvičena, zničte všechny uložené zdroje v odpovídající **tréninkové zóně** a umístěte kartu navrch **odhazovacího balíčku** Invaze. Některé karty jsou jedinečné a po vycvičení nemusí být

2) FÁZE HRÁČŮ

Po skončení fáze Invaze všichni hráči současně odehrají svou fázi – tedy svá vlastní kola. Kola hráčů jsou stejná jako v **kompetitivním módu** až na několik rozdílů, uvedených na následující straně.

POUŽITÍ DODATEČNÝCH AKCÍ HRÁČŮ

Na desce Invaze jsou uvedeny 4 dodatečné akce hráčů, které jsou hráčům dostupné během jejich kola. Každá akce má svou cenu a efekt, který se vyhodnotí po jejím zaplacení. Cena obsahuje symbol, který musí hráč v průběhu kola získat z jiného efektu nebo akce (převážně hraním karet). Symbol použitý k aktivaci akce je ztracen a nelze jej použít pro nic jiného. Každou akci lze během kola použít vícekrát, pokud hráč získá dostatek symbolů na opakované zaplacení její ceny.

umístěny na **odhazovací balíček** (např. jsou po vycvičení rovnou zničeny atd.). Jakmile je karta Invaze vycvičena, vyhodnotí se efekt odpovídající **tréninkové zóny**. Poté do této zóny naverbujte novou kartu Invaze: vezměte horní kartu z balíčku zásob karet Invaze a položte ji do prázdné **tréninkové zóny**. Během této fáze musí být vycvičeny všechny karty, které lze vycvičit. Pokud existuje více karet, které mají být v tomto kole vycvičeny, hráči si vyberou pořadí, ve kterém se tak stane.

5 OBNOVENÍ PROTOKOLŮ

Pokud Invaze nemá žádné žetony výzkumu, obnoví si všechny své protokoly a získá počet žetonů výzkumu odpovídající počtu hráčů ve hře (toto je pro připomenutí uvedeno i na desce Invaze).

6 SPUŠTĚNÍ PROTOKOLŮ

Invaze vyhodnotí aktivní schopnosti všech protokolů v aktivním stavu a poté je unaví.

7 KONEC KOLA

V pořadí zvoleném hráči jsou vyhodnoceny všechny efekty na kartách protokolů a scénářů, které se provádějí na konci kola.

EFEKTY UDĚLUJÍCÍ ZRANĚNÍ

Cílem efektu, který způsobuje zranění, může být pouze poslední (nejvýše) nasazená karta. Pokud se hráčům podaří porazit poslední nasazenou kartu (tj. sníží její celkový počet životů na 0 nebo méně), je tato karta poražena a umístěna navrch **odhazovacího balíčku** Invaze. Jakékoli zbývající zranění může být použito na další kartu v pořadí, neboť ta se nyní stává poslední nasazenou kartou. Pokud již neexistují žádné nasazené karty Invaze, jakékoliv zbylé zranění může být použito na dodatečné akce hráčů. Hráči se také mohou rozhodnout utratit libovolnou část zranění, aby provedli dodatečné akce hráčů namísto udělení zranění poslední nasazené kartě. Hráči nemohou cílit karty scénářů, pokud není uvedeno jinak.

Poznámka: K zaznamenání uděleného zranění, získaného brnění či životů na kartách Invaze lze použít šroubky (černé pro udělené zranění na blízko, červené pro udělené střelecké zranění, modré pro získané brnění a zelené pro získané životy).






OSTATNÍ EFEKTY A AKCE

Hráči mohou jakoukoli akcí nebo efektem zacílit sebe nebo kohokoli ze svých spoluhráčů, pokud není uvedeno jinak.

EFEKTY ZÍSKÁNÍ

Když hráč zahraje kartu s efektem, který mu umožňuje něco získat, může tento efekt rozdělit mezi sebe a/nebo své spoluhráče v libovolné

kombinaci. Hráči se také mohou rozhodnout utratit libovolnou část daného efektu a provést namísto toho dodatečné akce hráčů.

Pokud například hráč zahraje kartu s efektem „Získej 3 “, může si přidat 3  nebo si může přidat 1 , následně přidat 1  jednomu ze svých spoluhráčů a použít třetí získaný  k provedení dodatečné akce hráčů.

RECYKLACE

Když hráč zahraje kartu s recyklačním efektem, může rozdělit recyklaci mezi sebe a své spoluhráče v libovolné kombinaci (pro efekt recyklace viz str. 25).

Pokud například hráč zahraje kartu, která recykluje 5 karet, může zrecyklovat 2 vrchní karty ze své skládky, 2 vrchní karty ze skládky svého spoluhráče a 1 kartu z ruky jiného spoluhráče. Takto zrecyklované karty se vždy pokládají na hrací balíček toho hráče, jemuž karta patří.

ULOŽENÍ ZDROJŮ

Když hráč zahraje kartu s efektem uložení zdrojů, může rozdělit uložené zdroje mezi sebe a své spoluhráče v libovolné kombinaci.

POUŽITÍ ŽETONŮ PŘEHOZU

Když hráč použije žeton přehození, může přehodit libovolnou kostku, tedy i kostku svého spoluhráče.

3) FÁZE VYHODNOCENÍ

Pokud zbývají jakékoli neporažené nasazené karty Invaze (kromě karty scénáře), postupujte následovně:

1. NASAZENÉ KARTY INVAZE UDĚLÍ STŘELECKÉ ZRANĚNÍ

Každý hráč obdrží střelecké zranění rovnající se součtu všech viditelných bojových a podpůrných schopností střeleckého zranění na všech nasazených kartách (včetně karty scénáře).

2. NASAZENÉ KARTY INVAZE UDĚLÍ ZRANĚNÍ NA BLÍZKO

Každý hráč obdrží zranění na blízko rovnající se součtu všech viditelných

bojových a podpůrných schopností zranění na blízko na všech nasazených kartách (včetně karty scénáře).

3. ODHOĎTE NASAZENÉ KARTY INVAZE

Všechny nasazené karty Invaze kromě karty scénáře jsou odhozeny a umístěny navrch **odhazovacího balíčku** Invaze v pořadí zvoleném hráči.

Pokud se během jakéhokoli kola v průběhu scénáře sníží počet životů kteréhokoli hráče na 0 nebo méně, hráči ihned prohrávají scénář a společně s ním i celou kampaň. Každá karta scénáře obsahuje podmínku vítězství. Jakmile je splněna, scénář okamžitě končí. Poté musí každý hráč provést **kontrolu přežití** stejně jako v kompetitivním módu. Pokud ani po **kontrolě přežití** není snížen počet životů žádného hráče na 0 nebo méně, hráči scénář vyhrávají, jinak jej prohrávají. Pokud hráči vyhrají scénář, ponechají si vše, co v jeho průběhu získali, do dalšího scénáře. To zahrnuje **jejich verbovací karty z hracího balíčku, odhazovacího balíčku a skládky, jejich vylepšené kostky a karty v jejich základně**. Invaze si rovněž ponechá vše, co v průběhu hry získala. To zahrnuje **karty Invaze z hracího balíčku, odhazovacího balíčku a skládky a protokoly**. Před přípravou dalšího scénáře zničte vše, co není ponecháno do dalšího scénáře. Poté zamíchejte všechny zničené karty do balíčků zásob stejného typu a vytvořte nové balíčky. Poté každý hráč obnoví své hodnoty brnění a životů na výchozí pozice, zaplní své **cvičiště** naverbováním 4 nových karet podle běžných pravidel (str. 11) a ze všech svých verbovacích karet vytvoří nový hrací balíček. Invaze si vytvoří nový hrací balíček ze všech svých ponechaných karet Invaze a obnoví si všechny své protkoly. Nakonec připravte Invazi dle pokynů na nové kartě scénáře.

POKROČILÉ MOŽNOSTI HRANÍ

VLASTNÍ KOOPERATIVNÍ MÓD

Vyhráváte kooperativní mód bez problémů dokonce i na nejtěžší obtížnost? Nebo jen chcete jiný herní zážitek? Pokud ano, není lepší způsob než si vytvořit vlastní scénáře. Popusťte uzdu své fantazii a vytvořte si vlastní sadu scénářů pro sebe a svou herní skupinu. Existuje nekonečné množství možností, které můžete s herním konceptem vytvořit. Ještě lepší je sdílet své vlastní scénáře s ostatními prostřednictvím sociálních sítí nebo stránek herní komunity a nabídnout ostatním hráčům nový herní zážitek.

ROZŠÍŘENÝ KOMPETITIVNÍ MÓD

Základní kompetitivní mód je jednoduchým soubojem dvou hráčů navrženým tak, aby netrval příliš dlouho, ale současně vám umožnil si v každé hře sestavit balíček a kostky různými způsoby. Pokud chcete probudit skutečnou sílu mechanismů pro vytváření balíčků a vylepšování kostek, můžete hrát na dva nebo více vítězných zápasů (tj. nejlepší 2 ze 3 nebo více). Jakmile hráči dohrají zápas, nechají si vše, co získali, do dalšího zápasu. To zahrnuje **jejich verbovací karty z hracího balíčku, odhazovacího balíčku a skládky, jejich vylepšené kostky a karty v jejich základně**. Vše ostatní si zničí. Poté hráči zamíchají všechny zničené karty do balíčků zásob stejného typu a vytvoří nové balíčky. Nakonec každý hráč obnoví své hodnoty brnění a životů na výchozí pozice a zaplní své **cvičiště** naverbováním 4 nových karet podle běžných pravidel (str. 11) a ze všech svých verbovacích karet vytvoří nový hrací balíček.

SOUBOJ TÝMŮ

Sudý počet hráčů rozdělte do dvou týmů o stejném počtu hráčů. Cílem hry je porazit soupeřící tým. Jakmile se počet životů kteréhokoli hráče sníží na 0 nebo méně, hra okamžitě končí. Po skončení hry musí každý hráč provést **kontrolu přežití** stejně, jako by to udělal v kompetitivním módu. Vyhrává ten tým, který po **kontrolě přežití** nemá ani jednoho člena, jehož počet životů byl snížen na 0 nebo méně. Hra končí nerozhodně, pokud oba týmy mají alespoň jednoho člena týmu, jehož zdraví bylo sníženo na 0 nebo méně. Tento herní režim je **kombinací kooperativního a kompetitivního módu**. Týmy se střídají v kolech stejně jako hráči v kompetitivním módu, ale během kola hrají hráči stejného týmu současně a využívají své efekty stejně jako v kooperativním módu (mohou svými efekty cílit na své spoluhráče atd.) Hráči mohou jakékoli zranění získané od protivníků rozdělit mezi spoluhráče v jakémkoli poměru.

Poznámka: Tento mód nelze hrát pouze se základní hrou – vyžaduje alespoň 2 dodatečné sady pro dalšího hráče (z nichž každá poskytuje herní materiál pro jednoho hráče).



SYMBOL ÚTOKU NA BLÍZKO

Představuje zranění na blízko.



SYMBOL BRNĚNÍ

Představuje brnění hráče; aktuální hodnota počtu brnění hráče se sleduje na počítadle brnění na desce hráče.



SYMBOL STŘELECKÉHO ÚTOKU

Představuje střelecké zranění.



SYMBOL ŽIVOTA

Představuje životy hráče; aktuální hodnota počtu životů hráče se sleduje na počítadle životů na desce hráče.



SYMBOL NÁHRADNÍHO DÍLU

Představuje náhradní díly, které lze použít k aktivaci akcí náhradních dílů.



SYMBOL ŠROUBKU

Představuje šroubek, který se používá pro vycvičení karet. Když získáte šroubek, umístěte jej na libovolnou kartu na svém **cvičišti**. Na barvě šroubku, který umístíte na kartu, nezáleží.



SYMBOL PŘEHOZU

Umožňuje hráči přehodit kostku. Za každý získaný symbol přehození si hráč vezme jeden žeton přehození, který mu pomůže sledovat, kolik přehození má k dispozici.

PONECHÁNÍ SI KARTY DO PŘÍŠTÍHO KOLA

Některé efekty umožňují ponechat si některé karty do příštího kola. Ponechat si můžete pouze karty, které máte v ruce, poté zůstávají ve vaší ruce do příštího kola a během fáze ukládání zdrojů je nemusíte odhazovat. Pokud to efekty umožňují, karty si můžete ponechat i po několik po sobě jdoucích kol.

ZNIČ

Když jsou karta, žeton, šroubek nebo zdroj zničeny, jsou odstraněny ze hry. Všechny zničené karty stejného typu vytváří vlastní hromádku zničených karet. Zničené žetony, šroubky a zdroje se vrací do společné zásoby.

ODHOZENÍ KARTY

Odhozené karty se pokládají lícem nahoru na **odhazovací balíček** vlastníka.

OBĚTOVÁNÍ KARTY

Pokud má hráč obětovat kartu, dobere si 3 vrchní karty ze svého hracího balíčku, jednu z nich zničí a poté umístí zbylé 2 karty navrch svého hracího balíčku v libovolném pořadí.

RECYKLACE KARTY

Karta se recykluje tak, že se položí navrch hracího balíčku vlastníka. Recyklovat je možno **vrchní kartu ze skládky, vrchní kartu z odhazovacího balíčku** nebo jakoukoli **kartu z ruky**. Pokud nějaký efekt recykluje více než jednu kartu, vždy provádějte recyklaci postupně po jedné kartě – jakmile je jedna karta zrecyklována (položena na hrací balíček), pokračujte s recyklací další karty, atd.

NAVERBOVÁNÍ KARTY

Hráč si dobere 3 vrchní karty z **verbovacího balíčku**. Vybere si jednu z nich a umístí ji na své **cvičiště**. Zbylé dvě karty zničí.

OBJEVENÍ TECHNOLOGIE

Hráč si dobere 3 vrchní karty z **balíčku technologií**. Vybere si jednu z nich a položí ji do své **základny** v aktivním stavu. Zbylé dvě karty zničí.

VYCVIČENÍ KARTY

Vycvičená karta je položena navrch **odhazovacího balíčku** vlastníka.

ZÍSKÁNÍ ZDROJE

Získaný zdroj může hráč ve svém kole uložit nebo použít pro zahrání karty či aktivaci jakékoli akce. Když získá žolíkový zdroj (♠), může jej uložit nebo použít, obdobně jako při používání uložených zdrojů, pouze na zahrání karty nebo aktivaci akce, která vyžaduje přesně tento zdroj.

ULOŽENÍ ZDROJE

Hráč uloží zdroj na libovolné dostupné místo v oblasti **Uložené zdroje** na desce hráče.

OBNOVENÍ KARTY

Hráč otočí kartu o 90° proti směru hodinových ručiček z unaveného stavu do aktivního. Tento efekt je ignorován, pokud je karta již v aktivním stavu.

UNAVENÍ KARTY

Hráč otočí kartu o 90° po směru hodinových ručiček z aktivního stavu do unaveného. Tento efekt je ignorován, pokud je karta již v unaveném stavu.

ZNIČENÍ ŽIVOTŮ

Hráč sníží počet životů cíle o uvedený počet.

ZNIČENÍ BRNĚNÍ

Hráč sníží počet brnění cíle o uvedený počet. Pokud cíli již nezbyvá žádné brnění, zbytek efektu je ignorován.

EFEKTY KARET INVAZE

ULOŽENÍ ZDROJE

Podobně jako hráč může i Invaze během svého tahu ukládat své vlastní zdroje. Toho dosahuje především nasazováním karet Invaze. Když Invaze ukládá zdroj, vezměte ze zásoby šroubek, který odpovídá barvě

ukládaného zdroje, a umístěte jej do **tréninkové zóny** na desce Invaze, která odpovídá barvě ukládaného zdroje. Když Invaze ukládá žolíkový zdroj (♠), vyberte libovolný barevný (tedy ne neutrální) šroubek a umístěte jej do odpovídající **tréninkové zóny**. Neexistuje žádný limit počtu zdrojů, které může Invaze v těchto zónách uložit, a uložené zdroje mohou přesáhnout cenu vycvičení karty, která se nachází v zóně.

NEPOUŽÍVÁNÍ KOSTEK

Kostka, kterou hráči nemohou používat, se odkládá stranou a po dobu trvání efektu se považuje za použitou. To znamená, že s ní nelze hodit, přehodit ji ani použít pro žádný jiný efekt nebo akci.

RECYKLACE KARTY

Invaze recykluje karty obdobně jako hráči. Když recykluje kartu, vždy upřednostňuje karty ze své **skládky** před kartami ze svého **odhazovacího balíčku**.

AKTIVACE PROTOKOLU

Vezměte vrchní kartu ze zásoby protokolů a položte ji lícem nahoru v aktivním stavu do **zóny protokolů** vedle desky Invaze.

NAVERBOVÁNÍ KARTY

Položte vrchní kartu ze **zásoby karet Invaze** lícem nahoru do prázdné **tréninkové zóny**.

VYCVIČENÍ KARTY

Když Invaze vycvičí kartu, umístí ji navrch svého **odhazovacího balíčku**.

NASAZENÍ KARTY

Když je nasazena karta Invaze, je umístěna na dříve nasazenou kartu v **zóně nasazených karet** vedle desky Invaze.

HLAVNÍ HERNÍ DESIGNÉR

Štěpán Štefaník

DESIGNÉŘI ROZVRŽENÍ HERNÍCH KOMPONENT

Rastislav Kubovič, Christos Zabararas

ILUSTRÁTOR OBRÁZKU NA OBALU

Roland Havran

ILUSTRÁTOŘI

Rastislav Kubovič, Alena Kubíková, Dominika Vernerová, Jan Doseděl, Jan Kozelský, Ján Kuruc, Jan Novotný, Jaromír Hřivnáč, Jiří Horáček, Le Rastislav, Lukáš Zídka, Michal Kocourek, Pavel Baghy, Peter Polach, Petr Boháček, Robin Mariančík, Roland Havran, Tomáš Grussmann, Tomáš Obluk, Edwin Sablaya

KOREKTOŘI

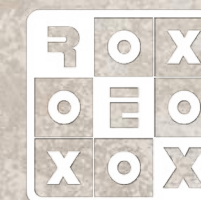
Jason McReynolds, Ondřej Kurka, Vladimír Smolík

TESTEŘI

Eliška Štefaníková, Michael Rusňák, Pavel Cibulka, Patrik Maluš, Vojtěch Coufal, Jan Křápek, Ondřej Křápek, Petr Dufka, Jan Horčica, Antonín Vala, Leoš Kašpara, Milan Ondryáš a mnoho dalších.

Zvláštní poděkování patří mé dceři, která se mnou pokračovala v testování, i když celou dobu prohrávala. Děkuji, Eli!

www.ronocardgame.com



KOMPETITIVNÍ MÓD

DODATEČNÁ PŘÍPRAVA

Náhodně vyberte prvního hráče. Aby se vyrovnala mírná výhoda prvního hráče, druhý hráč získá 2 náhradní díly (🔧).

1) FÁZE HRÁČŮ

Hráči se střídají ve svých kolech.

FÁZE HRÁČŮ

1. ZAČÁTEK KOLA

2. DOBRÁNÍ KARET

Doberte si tolik karet, kolik chcete (postupně po jedné kartě).

3. HOZENÍ KOSTKAMI

Hodte všemi svými dostupnými kostkami.

4. HLAVNÍ FÁZE

V libovolném pořadí lze provést následující akce:

- Použití kostky pro získání zdrojů
- Přeměna dvou kostek v libovolný zdroj
- Zahrání karty
- Použití aktivní schopnosti karty
- Použití uložených zdrojů

5. UKLÁDÁNÍ ZDROJŮ

Uložte nepoužité zdroje, zdroje z nepoužitých kostek a z nezahraných karet.

6. UDĚLENÍ ZRANĚNÍ

Způsobte zranění svým protivníkům v libovolném pořadí.

7. VYUŽITÍ NÁHRADNÍCH DÍLŮ

Pomocí akcí náhradních dílů vylepšete svůj hrací balíček a kostky.

8. ODHOZENÍ ZAHRANÝCH KARET

Umístěte všechny vámi zahrané karty v libovolném pořadí na svůj odhazovací balíček.

9. VYCVIČENÍ KARET

Umístěte vycvičené karty navrch svého odhazovacího balíčku.

10. KONEC KOLA

KOOPERATIVNÍ MÓD

1) FÁZE INVAZE

Invaze odehraje své kolo.

2) FÁZE HRÁČŮ

Všichni hráči současně odehrají své kolo.

3) FÁZE VYHODNOCENÍ

Vyhodnocení neporažených karet Invaze.

FÁZE INVAZE

1. ZAČÁTEK KOLA

2. NAVÝŠENÍ POČTU ODEHRANÝCH KOL

Posuňte počítadlo odehraných kol o jedna.

3. NASAZENÍ KARET INVAZE

Za každého hráče a protokol ve hře nasadí Invaze jednu vrchní kartu ze svého hracího balíčku.

4. VYCVIČENÍ KARET

Vycvičte karty z tréninkových zón, v nichž je dostatek uložených zdrojů.

5. OBNOVENÍ PROTOKOLŮ

Pokud Invaze nemá žádné žetony výzkumu, obnoví si všechny své protokoly a získá nové žetony výzkumu (viz deska Invaze).

6. SPUŠTĚNÍ PROTOKOLŮ

Vyhodnoťte aktivní schopnosti každého protokolu v aktivním stavu, který je ve hře, a unavte jej.

7. KONEC KOLA

FÁZE VYHODNOCENÍ

VYHODNOŤTE NEPORAŽENÉ KARTY INVAZE

Pokud zůstane nějaká neporažená karta Invaze:

- Nejprve udělte každému hráči střelecké zranění a poté zranění na blízko rovnající se součtu všech viditelných bojových a podpůrných schopností na všech nasazených (neporažených) kartách.
- Odhodte všechny nasazené karty Invaze (kromě karty scénáře).