



FRONTLINE PUNK

◆ DESKOVÁ HRA ◆

11bit
studios

KNIHA SCÉNÁŘŮ


GLASS CANNON
UNPLUGGED

Obsah



Úvod	2
Nový domov: Zamrzlý háj	3
Nový domov: Skaliska	6
Nový domov: Pláně	8
Nový domov: Leviatan	10
Nový domov: Kaňon	12
Archy	16
Pád Zimotína	20
Ruiny Teslova města	25
Slovníček	30
Poznámka autora Adama Kwapiňského	34
Poznámka vydavatele Jakuba Wiśniewského	34
Seznam autorů	36

Úvod



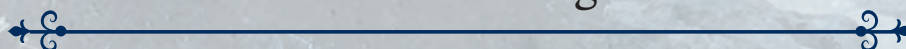
Knihy scénářů obsahuje popis různých scénářů, které si můžete vybrat během hraní deskové hry Frostpunk. Každý scénář uvádí potřebné dodatečné komponenty, přípravu hry a případná dodatečná pravidla.

Jako první hru doporučujeme scénář „Nový domov: Kráter“. Tento scénář je popsán v Knize pravidel a zde ho neopakujeme, avšak tento scénář si můžete zahrát kdykoli, i po první hře.

Tři scénáře v této knize – Archy, Pád Zimotína a Ruiny Teslova města – jsou pokročilé scénáře a jejich hraní doporučujeme až poté, co hru několikrát dokončíte.

Každá sekce přípravy je očíslována, aby odpovídala postupu přípravy, popsanému v knize pravidel.

Alternativní umístění generátoru



Pokud budete chtít, můžete hrát s generátorem umístěným mimo mapu.

V tomto případě použijte druhou stranu pole generátoru **1**. Prostřední část tohoto pole je určena pro zásoby. Rovněž použijte druhou stranu panelu zásob **2** – prostor, který patřil zásobám, je určen pro vyčerpané obyvatele.



Nový domov: Zamrzlý háj

Zamrzlý háj měl patřit mezi nejvhodnější místa pro generátor. Ti, kteří generátor umístili vedle stěny strže, očekávali, že tak bude chráněn proti silným mrazivým vichrům. Bohužel ten velký mráz podcenili. Jakmile nás zasáhla zimní apokalypsa, vyšlo najevo, že generátor nebyl dostatečně výkonný na to, aby zajistil teplo pro celou oblast. Museli jsme vzít situaci do vlastních rukou a technologie opět dokázala, že jsme na ní zcela závislí. Naši technici vymysleli řešení: síť uzlů na parní pohon, fungujících jako malé generátory a dodávat teplo do oblastí, které jsou příliš odlehlé na to, aby se mohly spoléhat na samotný generátor. Toto řešení nám rovněž pomůže získávat suroviny ukryté pod sněhem, aniž by naši pracovní síle hrozily omrzliny. Parní uzly produkují teplo, ale zároveň spotřebovávají dodatečné uhlí, takže je musíme rozmístit moudře a postarat se, aby se naše nejdůležitější budovy soustředily v okolí generátoru.

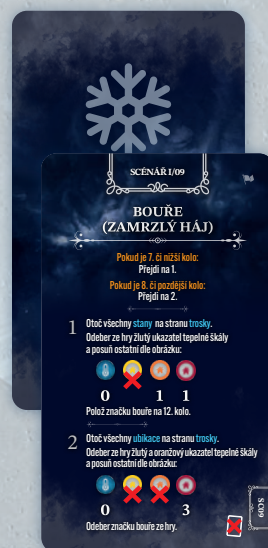
Dodatečné komponenty



3 kusy parních uzlů



Karta technologie „Parní uzel“



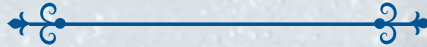
Karta scénáře „I/09“
Bouře

Příprava



Postupujte podle příprav v Knize pravidel pro scénář „Nový domov: Kráter“, kromě sekcí **příprava mapy** a **výhled technologie**. Tyto sekce připravte podle pokynů na této straně. Pak postupujte podle pokynů **dodatečná příprava**.

1 Příprava mapy



- 1 Vytvořte okraj plochy tak, že spojíte 6 dílů okraje plochy a utvoříte šestiúhelník podle obrázku. Použijte stranu, na které je vyobrazena stěna útesu.
- 2 Položte pole generátoru tak, aby bylo spojeno se spodním rohem okraje plochy, a natočte ho podle obrázku.
- 3 Položte generátor (se zásuvkou) na pole generátoru. Součástku „vylepšení generátoru“ nechte v krabici, dokud ji nebudete potřebovat.
- 4 Položte budovu kuchyně na pole generátoru dle obrázku.
- 9 Položte 1 blízké pole lícem dolů do levého horního rohu a 1 blízké pole lícem dolů do pravého horního rohu. Položte 2 blízká pole lícem dolů tak, aby sousedila s polem generátoru a okrajem plochy.
10. Otočte všechna blízká pole položená v rámci kroku 8 a 9 lícem nahoru. Vezměte z banku suroviny a stromy a položte je na příslušná místa na těchto polích.

Poznámka: Pokud je na některých otočených polích zobrazeno jídlo, přidá se na panel obyvatelstva v pozdější fázi příprav.

Poznámka: Budovy pódium a generátor jsou předtištěné na poli generátoru.

- 5 Položte 5 jednotek dřeva a 5 jednotek uhlí na pole generátoru dle obrázku.
- 6 Vezměte 2 značky počátečních stěn (1 s nalezištěm dřeva a 1 s ložiskem uhlí) a zamíchejte je lícem dolů. Vytáhněte náhodně jednu z těchto značek počátečních stěn a položte ji lícem vzhůru do horního rohu okraje mapy. Všechna ostatní pole počátečních stěn vraťte do krabice.
7. Rozdělte pole mapy na 2 hromádky podle rubu, každou hromádku zamíchejte zvlášť a položte je poblíž lícem dolů.
- 8 Propojte značku počáteční stěny s polem generátoru tak, že mezi ně lícem dolů položíte blízká pole.



3 Výhled technologií

- 1 Položte kartu technologie „Parní uzel“ lícem vzhůru na výhled technologií.
- 2 Zamíchejte zbývající karty technologií a náhodně táhněte 3, které položíte lícem vzhůru na výhled technologií.
- 3 Položte na každou kartu žeton vývoje neaktivní stranou nahoru.



15 Dodatečná příprava

1. Položte žetony „Parního uzlu“ pod panel budov.
2. Vyměňte kartu scénáře „I/08“ Bouře za kartu scénáře „I/09“ Bouře.

Dodatečná pravidla

FÁZE AKCE

Na poli mapy můžete vykonat akci (odklízení sněhu, sběr surovin, stavba či použití budovy) pouze tehdy, pokud toto pole mapy buď sousedí s generátorem, anebo ho s polem generátoru spojují další pole mapy. Pole mapy a budovy na mapě však mohou být nadále zateplená, i když pole nesousedí s polem generátoru ani je s polem generátoru nespojují další pole mapy.

PARNÍ UZEL

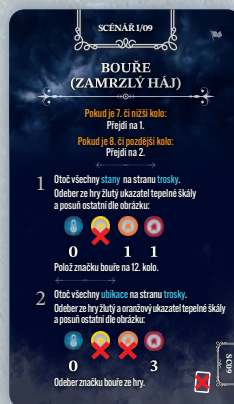
Jakmile vyvinete technologii „Parní uzel“, můžete stavět parní uzly, každý za cenu 1 jednotky dřeva.



[B] Parní uzel (M)

Pasivní: Pokud je úroveň značky tepla vyšší než červená úroveň zateplení, můžete kdykoli během kola položit 1 uhlí ze zásob na „Parní uzel“. Dokud bude na „Parním uzlu“ uhlí, budou pole uzlu a všechna sousední pole zateplená. Na konci fáze generátoru vraťte uhlí do banku.

Nelze vylepšit.



KARTA BOUŘE

V rámci tohoto scénáře se jako karta Bouře používá karta scénáře „I/09“.

Nový domov: Skaliska

Když se lidstvo dozvědělo, že bude brzy čelit své největší výzvě – permafrostu, udělali jsme, co jsme mohli, abychom se připravili. V mnoha ohledech jsme selhali, v jiných jsme téměř uspěli a v několika málo jsme dosáhli vítězství... Nyní můžeme jen vyhlížet, jaký osud nás potká.

Hlavní částí velkého plánu na exodus bylo rozestavět generátory po celé zemi, aby přeživším poskytovaly dostatečné přístřeší. Generátor 049 nebyl výjimkou, leč jeho příběh je smutný.

Expedice 049 měla za úkol navigovat převoz generátoru přes nebezpečný skalistý terén. Plán byl takový, že až se dostanou do údolí, kde by byla osada chráněna před kvilejícím mrazivým vichrem, zapnou generátor a označí ho za bezpečné místo.

Jenže expedice 049 do svého cíle nikdy nedorazila. Její konvoj uvízl mezi skalisky ostrými jako břitva, která nebyla označena na mapě. Pod sněhem a ledem jsou stále vidět těla členů konvoje. Jejich zčernalé tváře vyprávějí o jejich strašlivém a zbytečném úsilí.

Generátor 049 byl postaven hned vedle skalisek, na tom jediném dostupném místě, zatímco se členové konvoje snažili přežít, když jejich pochod zbrzdily skalní útvary. Dlouho nevydrželi; nedostatek budov skýtá chmurné svědectví. Generátor je obklíčen rozeklanými kamennými prsty, které se snaží vymanit z ledu.

Odkud to vím? Stojím přímo před ním se skupinou lidí, kteří mi věřili, že je dovedu na místo, kde mělo být bezpečné útočiště 049 – jen abychom se dozvěděli o neslavném osudu konvoje. Není zde prostor pro pochyby, jen málo prostoru pro stavbu a ještě méně prostoru pro selhání.

Dodatečné komponenty



4 pole skalisek s 0 místy



1 pole skalisek s 1 místem se 4 stromy

Příprava

Postupujte podle přípravy v Knize pravidel pro scénář „Nový domov: Kráter“, kromě sekce **Příprava mapy**, která je popsána níže. Pro tento scénář odeberte kartu technologie „Parní uzel“.

1 Příprava mapy

1. Položte pole generátoru doprostřed herní oblasti a natočte ho podle obrázku.
2. Vytvořte okraj plochy tak, že propojíte 6 dílů okraje plochy a utvoříte šestiúhelník podle obrázku. Použijte tu stranu, na které je vyobrazena stěna útesu.
3. Položte generátor (se zásuvkou) na pole generátoru. Součástku „vylepšení generátoru“ nechte v krabici, dokud ji nebudete potřebovat.
4. Položte budovu kuchyně na pole generátoru dle obrázku.
10. Položte první pole z hromádky blízkých polí lícem vzhůru mezi blízké pole položené v kroku 8 a pole generátoru. Tento proces opakujte ve směru hodinových ručiček, dokud tato pole neobkrouží pole generátoru.
11. Vezměte z banky suroviny a stromy a položte je na příslušná pole položená v krocích 8 a 10.

Poznámka: Pokud je na některých otočených polích zobrazeno jídlo, přidá se na panel obyvatelstva v pozdější fázi příprav.

Poznámka: Budovy pódium a generátor jsou předtištěné na poli generátoru.

5. Položte 5 jednotek dřeva a 5 jednotek uhlí na pole generátoru dle obrázku.
6. Vezměte 2 značky počátečních stěn (1 s nalezištěm dřeva a 1 s ložiskem uhlí) a zamíchejte je lícem dolů. Vytáhněte náhodně jednu z těchto značek a položte ji lícem vzhůru do levého dolního rohu okraje mapy. Druhou značku položte lícem vzhůru do pravého dolního rohu okraje mapy.
7. Rozdělte pole mapy na 2 hromádky podle rubu, každou hromádku zamíchejte zvlášť a položte je poblíž lícem dolů.
8. Položte 1 blízké pole lícem vzhůru do horního rohu mapy.
9. Vraťte 4 náhodná blízká pole z hromádky do krabice. Přidejte do hromádky blízkých polí 5 polí skalisek a společně je zamíchejte. Nedívejte se během toho na rub polí, protože rub polí skalisek je jiný než rub blízkých polí.



Dodatečná pravidla

POLE SKALISEK

Na 4 polích skalisek nejsou žádná místa; nemůžete na nich stavět ani vykonávat žádnou akci.

Na 1 poli skalisek je jedno místo se 4 stromy; na tomto místě můžete stavět malé budovy nebo vykonávat akce jako obvykle.

Nový domov: Pláně

Kvůli nekonečné bílé tmě dokáže i bystré oko sotva rozlišit, kde je obzor. Zdejší generátor patřil mezi první – ještě v dobách, kdy nikdo nedokázal předpovědět, jak vážné bude toto období ledu a sněhu. Toto místo muselo být kdysi krásné; vlastně je tato oblast se spoustou přírodních zdrojů nádherná i dnes. Za běžných podmínek by vzdálenost mezi generátorem a surovinami nebyla vůbec žádný problém – byla by to i příjemná procházka. Ale teď? Když je počasí obzvláště nevlidné, může člověk umrznout ještě dřív, než se dostane do půli cesty. Anebo padne vyčerpáním, což znamená podobný osud. Měli bychom vybudovat stanice, které by poskytovaly přístřeší pro ty, kdo budou sbírat suroviny. Toto místo je pro expanzi úžasné; pokud je tu něčeho spousta, pak je to volný prostor. Kéž bychom měli ještě jeden či dva další generátory...

Příprava

Postupujte podle přípravy v Knize pravidel pro scénář „Nový domov: Kráter“, kromě sekce **Příprava mapy** a **Panel obyvatelstva**. V rámci těchto sekcí postupujte podle přípravy uvedené zde. Pak postupujte podle pokynů v sekci **Dodatečná příprava**. Pro tento scénář odeberte kartu technologie „Parní uzel“.

Dodatečná pravidla

MÍSTA NA OKRAJI PLOCHY

Místo na okraji plochy funguje jako místo na poli mapy, nelze na něm však stavět budovy a nelze ho zateplit.

- Na místě na okraji plochy můžete provádět akci „sběr surovin“.
- Místo na okraji plochy sousedí se všemi poli mapy, která mají společnou rovnou hranu s místem na okraji plochy (až 2 pole mapy).



Příklad: Sběrná stanice si může vzít 1 surovinu z každého sousedního místa na okraji plochy, když na této sběrné stanici vykonáte akci „Použití budovy“.

1 Příprava mapy

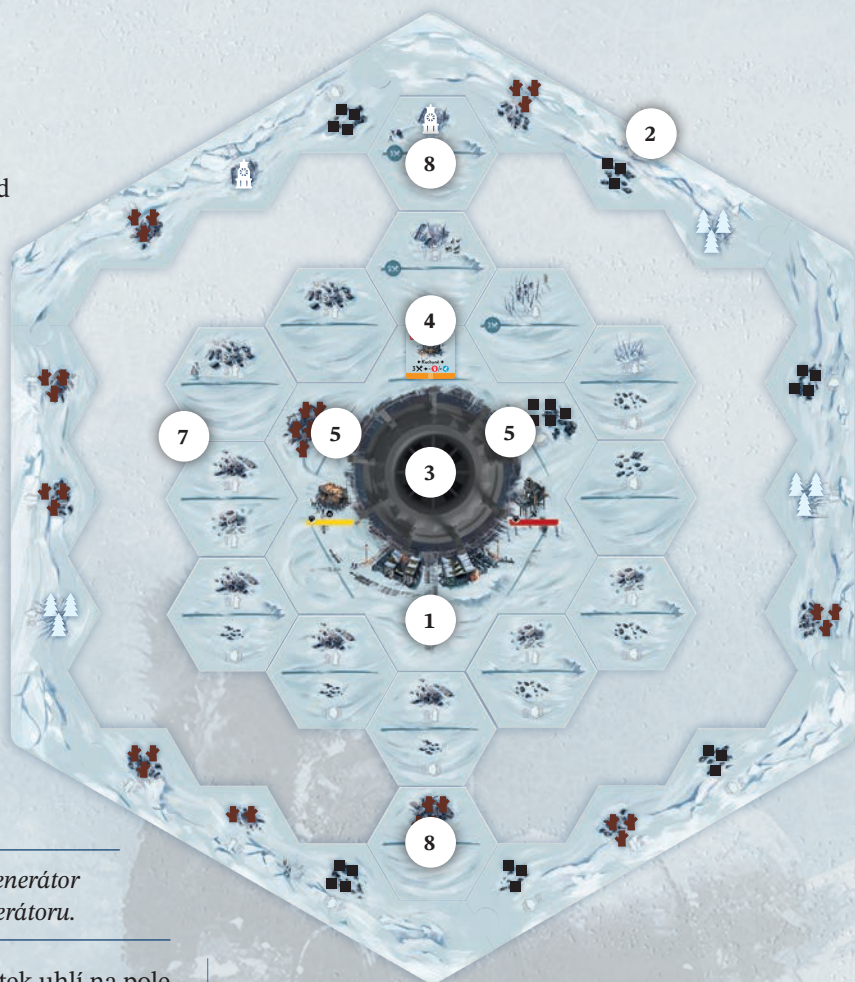
1. Položte pole generátoru doprostřed herní oblasti a natočte ho podle obrázku.
2. Vytvořte okraj plochy tak, že propojíte 6 dílů okraje plochy v náhodném pořadí a utvoříte šestiúhelník podle obrázku. Použijte tu stranu, na které jsou vyobrazena místa se surovinami a stromy.
3. Položte generátor (se zásuvkou) na pole generátoru. Součástku „vylepšení generátoru“ nechte v krabici, dokud ji nebudete potřebovat.
4. Položte budovu kuchyně na pole generátoru dle obrázku.

Poznámka: Budovy pódium a generátor jsou předtištěné na poli generátoru.

5. Položte 5 jednotek dřeva a 5 jednotek uhlí na pole generátoru dle obrázku.
6. Rozdělte pole mapy na 2 hromádky podle rubu, každou hromádku zamíchejte zvlášť a položte je poblíž lícem dolů.
7. Položte 12 blízkých polí lícem vzhůru kolem pole generátoru. **Důležité: Nepokládejte** na ně žádné suroviny ani stromy. Případné jídlo zobrazené na blízkých polích položených během přípravy se na rozdíl od ostatních scénářů v pozdější fázi přípravy **nepřidá** na panel obyvatelstva.
8. Položte 1 vzdálené pole lícem dolů do horního rohu mapy a 1 vzdálené pole lícem dolů do dolního rohu mapy.
9. Otočte vzdálená pole položená během kroku 8 lícem nahoru, vezměte z banky suroviny a stromy a položte je na příslušná místa na těchto polích.

Poznámka: Pokud je na některých otočených polích zobrazeno jídlo, přidá se na panel obyvatelstva v pozdější fázi příprav.

10. Vezměte z banky suroviny a stromy a položte je na příslušná místa na okraji plochy.



5 Panel obyvatelstva

V tomto scénáři si nezapomeňte zvýšit počáteční jídlo za případné bonusy na vzdálených polích, ale **nikoli** za bonusy na blízkých polích.

15 Dodatečná příprava

1. Přesuňte 1 robota z banky do zásob.
2. Odeberte ze hry budovu uhelný důl a stěnový vrták.

Nový domov: Leviatan

Při pohledu na Leviatana, který nás sem dovezl, je těžké necítit smutek. Tento obřímí stroj poháněný parní technologií byl vytvořen, aby bezpečně dopravil uprchlíky z neobyvatelných měst na jihu. S pomocí tohoto ocelového kolosu jsme se dostali do přístřeší na dalekém severu, kde byly postaveny generátory. Zatímco náš konvoj zdolával nekonečnou bílou krajinu, spotřebovávali jsme suroviny, které nás udržovaly v pohybu – palivo pro stroj a jídlo pro nás. Leviatan posloužil svému účelu. Přivezl nás sem a nyní je to obrovská hromada oceli a dalších surovin. Musíme jej rozebrat a zachránit vše, co půjde. Máme přitom pocit, jako bychom měli utratit věrného koně či mulu, která zestárla a už nedokáže plnit práci tažného zvířete. Ovšem díky průmyslově vyrobeným materiálům z tohoto stroje budeme moci stavět budovy s lepším zateplením a efektivněji pracovat. Tato neuvěřitelná ukázka strojírenství nám poslouží i ve svých posledních chvílích a my bychom z ní měli vytěžit co možná nejvíc.

Dodatečné komponenty



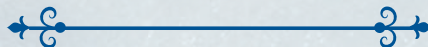
4 pole Leviatana
(druhá strana: 4 pole skalisek)

8 jednotek oceli
(dřevěná komponenta)

Příprava

Postupujte podle přípravy v Knize pravidel pro scénář „Nový domov: Kráter“, kromě sekce **Příprava mapy**. Místo ní postupujte podle pokynů zde. Pro tento scénář odeberte kartu technologie „Parní uzel“.

1 Příprava mapy



1. Položte pole generátoru doprostřed herní oblasti a natočte ho podle obrázku.
2. Vytvořte okraj plochy tak, že propojíte 6 dílů okraje plochy a utvoříte šestiúhelník podle obrázku. Použijte tu stranu, na které je vyobrazena stěna útesu.
3. Položte generátor (se zásuvkou) na pole generátoru. Součástku „vylepšení generátoru“ nechte v krabici, dokud ji nebudete potřebovat.
4. Položte budovu kuchyně na pole generátoru dle obrázku.
10. Položte 2 vzdálená pole lícem dolů tak, aby každé z nich sousedilo s okrajem plochy a 1 polem Leviatana.
11. Otočte pole mapy položená během kroku 9 a 10 lícem nahoru. Vezměte z banky suroviny a stroje a položte je na příslušná místa na položených polích.

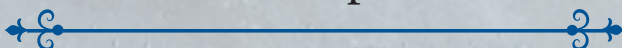
Poznámka: Pokud je na některých otočených polích zobrazeno jídlo, přidá se na panel obyvatelstva v pozdější fázi příprav.

Poznámka: Budovy pódium a generátor jsou předtištěné na poli generátoru.

5. Položte 5 jednotek dřeva a 5 jednotek uhlí na pole generátoru dle obrázku.
6. Položte 4 pole Leviatana podél levého horního okraje plochy podle obrázku.
7. Vezměte 2 značky počátečních stěn (1 s nalezištěm dřeva a 1 s ložiskem uhlí) a zamíchejte je lícem dolů. Položte je lícem vzhůru do dvou rohů okraje plochy naproti polím s Leviatanem a pak je otočte lícem nahoru.
8. Rozdělte pole mapy na 2 hromádky podle rubu, každou hromádku zamíchejte zvlášť a položte je poblíž lícem dolů.
9. Položte 3 blízka pole lícem dolů tak, aby každé z nich sousedilo s polem generátoru a 2 poli Leviatana.



Dodatečná pravidla



LEVIATAN

Na pole Leviatana můžete položit figurku coby akce „Použití budovy“ a získat 1 ocel. Pole Leviatana považujte za malou budovu s modrou úrovní zateplení (je zateplené pouze tehdy, pokud se nachází v zateplené zóně).

OCEL

Na začátku hry vložte ocel do banky. Na rozdíl od ostatních surovin je množství oceli, které můžete mít, omezeno počtem komponent (8).

Ocel lze použít jako náhradu za dřevo během vykonávání dílčí akce stavby. Budovy lze stavět pomocí kombinace dřeva a oceli. Pokud nějakou budovu postavíte tak, že její kompletní cenu ve dřevě zaplatíte ocelí, okamžitě se zadarmo vylepší.

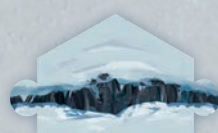
Nový domov: Kaňon

Poloha našeho generátoru je důvodem, proč jsme stále ještě naživu, a zároveň paradoxně příčinou našich největších problémů. Generátor 358 byl umístěn do kaňonu a je díky tomu chráněn před kvilejícím ledovým větrem ze všech stran. Jenže ty samé skalní stěny, které nás udržují v bezpečí, jsou důvodem, proč máme tak omezené možnosti stavby nových budov a sběru surovin. Generátor navíc není dostatečně výkonný, aby zajistil vytápění v těch nejvzdálenějších částech osady. Nyní víme, že je nepravděpodobné, že dokážeme najít dostatek surovin potřebných pro přežití v této soutěsce... To nám docela usnadňuje rozhodování. Musíme začít podnikat výpravy mimo svou zlatou klec, abychom našli potřebné suroviny; a pokud se naskytne příležitost, můžeme dokonce vybudovat předsunuté základny. Nebýt statečnosti a odhodlání našich průzkumníků, už by byl náš osud zpečetěn.

Dodatečné komponenty



2 dlouhé díly okraje plochy
(zrcadlové verze běžných 6)



2 malé díly
okraje plochy



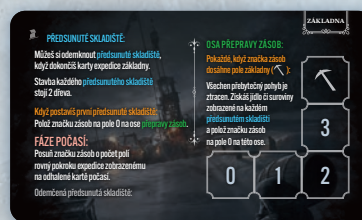
2 krátké díly
okraje plochy



4 destičky předsunutých skladišť
(s dalšími budovami na druhé straně)

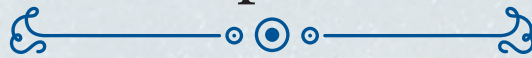


4 karty expedice
základny



1 karta základny

Příprava

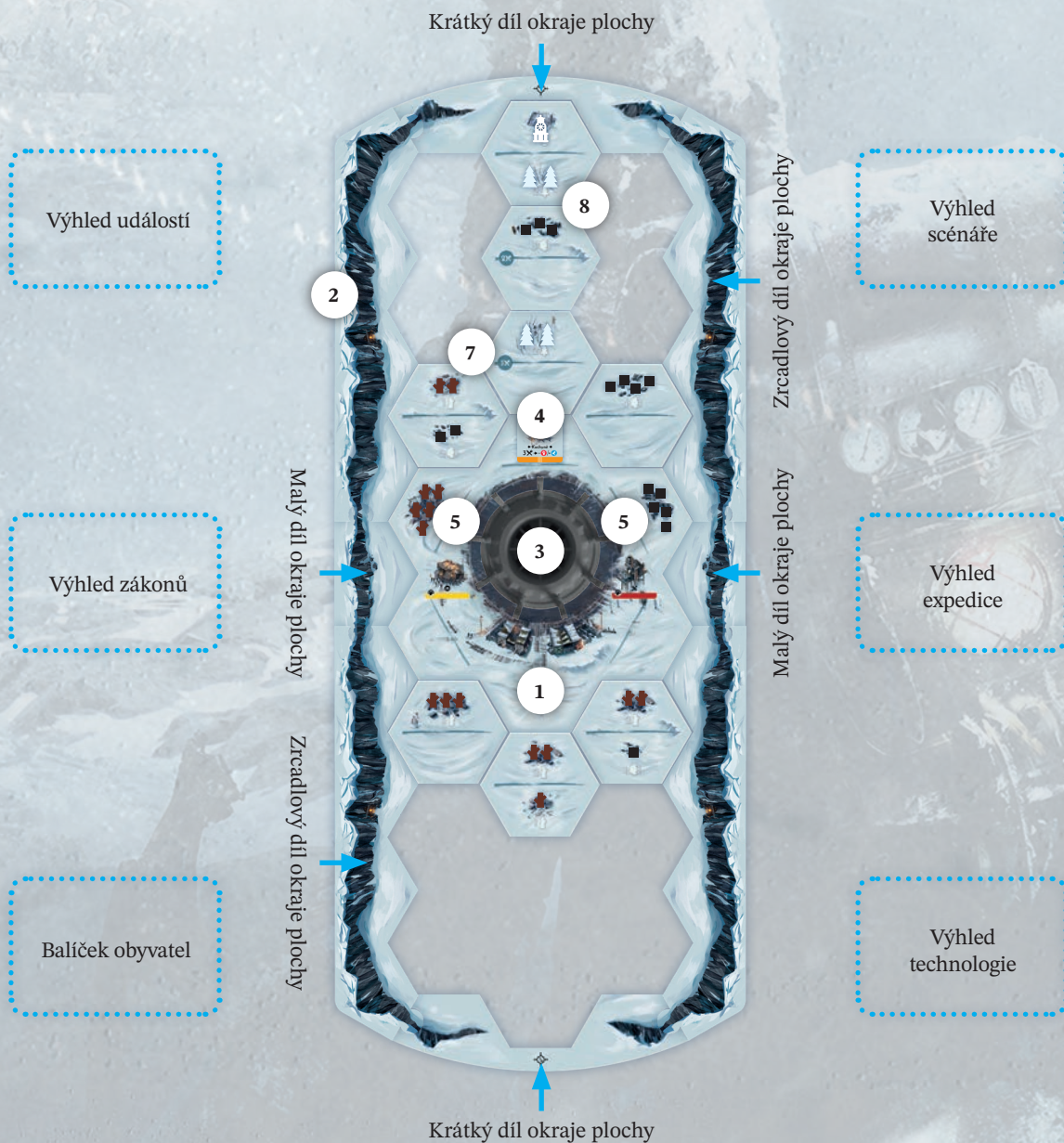
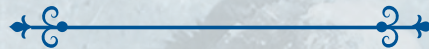


Jelikož má mapa v tomto scénáři velmi odlišný tvar, doporučujeme uspořádat herní oblast jinak. Na obrázku vidíte, kam položit výhled událostí, výhled zákonů, balíček obyvatel, výhled scénáře, výhled expedice a výhled technologie.

Postupujte podle přípravy v Knize pravidel pro scénář „Nový domov: Kráter“, kromě sekci **Příprava mapy** a **Výhled expedice**. V rámci těchto sekci postupujte podle přípravy uvedené zde. Pak postupujte podle pokynů v sekci **Dodatečná příprava**.

Pro tento scénář odeberte následující karty technologií: „Parní uzel“ a „Lehčí sáně průzkumníků“.

1 Příprava mapy



- 1 Položte pole generátoru doprostřed herní oblasti a natočte ho podle obrázku.
- 2 Vytvořte okraj plochy tak, že propojíte 2 dlouhé díly okraje plochy (1 běžný a 1 zrcadlový), 1 krátký díl okraje plochy a 1 malý díl okraje plochy s polem generátoru podle obrázku. Použijte tu stranu, na které je vyobrazena stěna útesu. Podobným způsobem vytvořte spodní okraj plochy.
- 3 Položte generátor (se zásuvkou) na pole generátoru. Součástku „vylepšení generátoru“ nechte v krabici, dokud ji nebudete potřebovat.
- 4 Položte budovu kuchyně na pole generátoru dle obrázku.

Poznámka: Budovy pódium a generátor jsou předtištěné na poli generátoru.

- 5 Položte 5 jednotek dřeva a 5 jednotek uhlí na pole generátoru dle obrázku.
- 6 Rozdělte pole mapy na 2 hromádky podle rubu, každou hromádku zamíchejte zvlášť a položte je poblíž licem dolů.
- 7 Položte 6 blízkých polí licem dolů kolem pole generátoru podél jeho horního a spodního okraje. Všechna ostatní blízká pole vraťte do krabice.
- 8 Propojte horní krátký díl okraje plochy s prostředním blízkým polem tak, že položíte licem dolů 2 vzdálená pole.
- 9 Otočte pole mapy položená během kroku 7 a 8 licem nahoru. Vezměte z banky suroviny a stromy a položte je na příslušná místa na položených polích.

Poznámka: Pokud je na některých otočených polích zobrazeno jídlo, přidá se na panel obyvatelstva v pozdější fázi příprav.

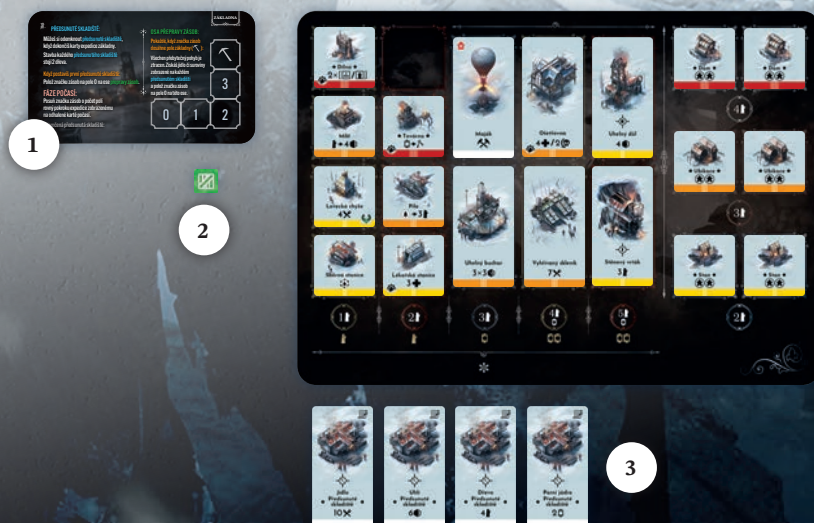
2 Výchled expedice

- 1 Zamíchejte karty expedice základny, vytvořte balíček a položte ho bílou stranou nahoru na výhled expedice.
- 2 Rozdělte karty expedic podle typu (A, B, C). Zamíchejte karty A, B a C zvlášť, vytvořte 3 balíčky a položte je poblíž bílou stranou nahoru.
- 3 Vezměte horní 2 karty z balíčku A a položte je licem vzhůru vedle balíčku expedic základny.



15 Dodatečná příprava

- 1 Položte kartu základny tak, aby ji všichni hráči jasně viděli.
- 2 Položte značku zásob dřeva licem dolů vedle karty základny.
- 3 Položte destičky budov „předsunutě skladiště“ pod panel budov.



Dodatečná pravidla

VÝHLED EXPEDICE

Horní kartu z balíčku expedice základny lze použít jako expedici. Když se však dostanete na poslední pozici na této kartě, nemůžete se rozhodnout přeskočit lokaci a musíte ji prozkoumat; vyberte si jednu z možností návratu a vyřešte její efekt. Díky tomu otočíte další kartu expedice základny v balíčku, kterou budete moci použít jako novou expedici.

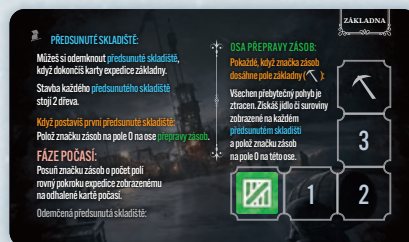
Další dva balíčky expedic na výhled expedice můžete používat jako obvykle.

PŘEDSUNUTÉ SKLADIŠTĚ

Předsunutá skladiště můžete postavit teprve po dokončení příslušné expedice základny a pouze tehdy, pokud zvolíte možnost „připravit toto místo“. Předsunutá skladiště můžete postavit pouze na poli mapy, které sousedí s ikonou základny (↖) uprostřed krátkých dílů okraje. Proto můžete mít maximálně 2 předsunutá skladiště najednou. Předsunutá skladiště nelze vylepšit.

KARTA ZÁKLADNY

Jakmile postavíte první předsunutá skladiště, položte značku zásob na pozici 0 na ose přepravy zásob na kartě základny.



2



Nachází-li se na ose přepravy zásob značka zásob, posuňte ji ve fázi počasí po ose o tolik polí, kolik udává pokrok expedice na otočené kartě počasí.

Když značka zásob dosáhne pozice základny (pozice s krumpáčem), získáte za každé postavené předsunutá skladiště jídlo či suroviny zobrazené ve spodní části destičky předsunutého skladiště. Značku zásob vraťte na pozici 0 na ose přepravy zásob (veškerý nevyužitý pohyb v rámci pokroku expedice propadá).

Archy

Svět, jak ho známe, je mrtvý. Coby nejbystřejší mozky z Oxfordu a Cambridge nás poslali zachránit vzorky semen a rostlin nedozírné ceny před věčnou zimou. Poslední poklad lidstva je udržován ve speciálně navržených ochranných archách na semena. Lokace generátoru 614 byla vybrána coby naše základna, protože je dobře krytá, což pro toho, kdo se chopí role urbanisty, už takovým požehnáním nebude... Naším hlavním cílem je ochránit tři archy na semena před umrznutím. Naše pracovní síla je extrémně omezená, stejně jako jídlo, takže pokud chceme, aby naše město fungovalo, musíme se spolehnout na pokročilou technologii. Přežití je náš pud a zároveň cíl sám o sobě, zároveň ale neseme výhradní zodpovědnost za budoucnost celé civilizace a světa, který nám ta apokalyptická zima málem sebrala. Občas se to břímě zdá být nesnesitelným, zejména když lidem klesne morálka. Pokud ale má lidstvo přežít toto bílé zamrzlé peklo, budeme ta semínka potřebovat, abychom znovu obdělali půdu a zalidnili svět. Jelikož všichni nakonec zahyneme, naším nejvyšším cílem je vybudovat autonomní město, kde budou většinu práce odvádět roboti a lidé budou na celý proces pouze dohlížet.

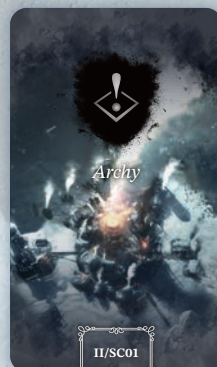
Dodatečné komponenty



3 kusy
parního uzlu



Karta technologie
„Parní uzel“



14 karet scénáře:
„II/01“ až „II/12“
Poznámka: Karty
scénáře „II/07“
jsou celkem tři.



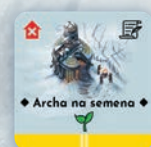
1 značka
stavu semen



5 žetonů
znalostí/objevu:
1 na straně znalostí
jako žeton znalostí
a 4 na straně objevu
jako žetony objevu



1 destička budovy
strážnice



3 destičky budov
archy na semena
(obrácená
strana budov –
elektrostatický
odlučovač)

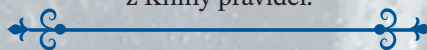
Příprava



Postupujte podle přípravy v Knize pravidel pro scénář „Nový domov: Kráter“, s následujícími výjimkami pro očíslované sekce příprav.

1 Příprava mapy

Tato sekce kompletně nahrazuje celou sekci 1 z Knihy pravidel.



- 1 Vytvořte okraj plochy tak, že propojíte 6 dílů okraje plochy a utvoříte šestiúhelník podle obrázku. Použijte tu stranu, na které je vyobrazena stěna útesu.
- 2 Položte pole generátoru tak, aby sousedilo se spodním rohem okraje plochy, a natočte ho podle obrázku.
- 3 Položte generátor (se zásuvkou) na pole generátoru. Součástku „vylepšení generátoru“ nechte v krabici, dokud ji nebudete potřebovat.
- 4 Položte budovu kuchyně na pole generátoru dle obrázku.

Poznámka: Budovy pódium a generátor jsou předtištěné na poli generátoru.

- 5 Položte 5 jednotek dřeva a 5 jednotek uhlí na pole generátoru dle obrázku.
- 6 Vezměte 2 značky počátečních stěn (1 s nalezištěm dřeva a 1 s ložiskem uhlí) a zamíchejte je lícem dolů. Vylosujte náhodně jednu z těchto značek počáteční stěny a položte ji lícem vzhůru do horního rohu okraje plochy. Ostatní značky počátečních stěn vraťte do krabice.
7. Rozdělte pole mapy na 2 hromádky podle rubu, každou hromádku zamíchejte zvlášť a položte je poblíž lícem dolů.
- 8 Propojte značku počáteční stěny s polem generátoru tak, že mezi ně lícem dolů položíte blízka pole.
- 9 Položte 1 blízka pole do levého horního rohu a 1 blízka pole do pravého horního rohu. Položte 2 blízka pole lícem dolů tak, aby sousedila s polem generátoru a okrajem plochy.




10. Otočte všechna pole mapy položená během kroku 8 a 9 lícem nahoru. Vezměte z banky suroviny a stromy a položte je na příslušná místa na otočených polích.

Poznámka: Pokud je na některých otočených polích zobrazeno jídlo, přidá se na panel obyvatelstva v pozdější fázi příprav.

- 11 Položte budovu „archa na semena“ na spodní místo obou z polí v horním levém a horním pravém rohu (pokud tam jsou suroviny, odstraňte je) a na horní místo na poli generátoru.

2 Výhled expedice

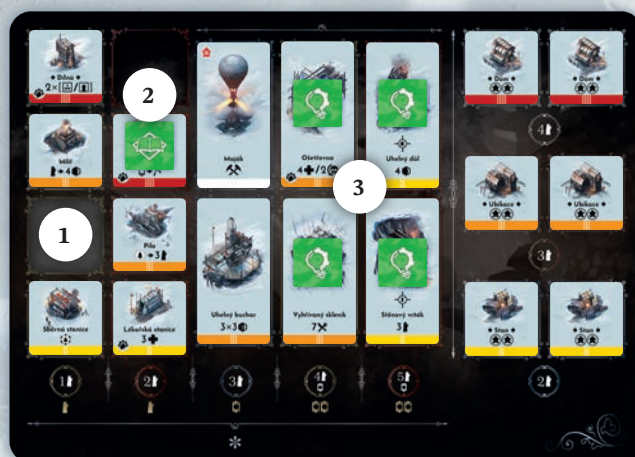
V rámci tohoto scénáře odeberte všechny karty expedic s ikonou očekávané odměny obyvatel .

3 Výhled technologie

1. Položte kartu technologie „Parní uzel“ lícem vzhůru na výhled technologie.
2. Odeberte ze hry kartu technologie „Lovecké taktiky“.
3. Pokud používáte rozšíření Zocelení mrazem, odeberte ze hry i karty technologií „Stopovací technika“ a „Pokročilí roboti“.
4. Zamíchejte zbývající karty technologií a vylosujte náhodně 3 z nich, které položte lícem vzhůru na výhled technologie.
5. Položte žeton vývoje na každou ze 4 karet technologií, neaktivní stranou nahoru.

7 Panel budov

- 1 Odeberte ze hry budovu „Lovecká chýše“.
- 2 Položte žeton znalostí na budovu továrny.
- 3 Položte žeton objevu na ošetřovnu, vyhřívaný skleník, uhelný důl a stěnový vrták.
- 4 Položte žetony parního uzlu a budovu strážnice pod panel budov.



9 Panel kola a rána

Pro tento scénář položte značku bouře na pozici 6 na ose kola.

10 Výhled budoucích zákonů

Než si připravíte výhled budoucích zákonů, odeberte ze hry karty zákonů „Nový řád“ (Z07) a „Nová víra“ (Z08).

Pokud používáte rozšíření Zocelení mrazem, odeberte ze hry i kartu zákona „Sdílené znalosti“.

12 Panel generátoru

V rámci tohoto scénáře odeberte karty počasí P02, P03, P04, P11, P12 a P13.

14 Další příprava

V rámci tohoto scénáře použijte karty scénáře „II/01“ až „II/12“:

- 1 Položte karty scénáře „II/01“ a „II/02“ lícem nahoru na výhled scénáře.
- 2 Položte kartu „II/03“ bílou stranou nahoru na výhled expedice jako čtvrtou expedici.
- 3 Odshora dolů položte lícem dolů karty scénáře „II/09“, „II/10“ a „II/11“, čímž vytvoříte balíček bouře. V rámci tohoto scénáře se tento balíček používá namísto jedné karty bouře. Tento balíček bouře položte vlevo od balíčku počasí.



- 4 Položte kartu scénáře „II/12“ lícem vzhůru na výhled zákonů.
- 5 Položte zbývající karty scénáře („II/04“ až „II/08“) lícem dolů jako balíček na výhled scénáře.
- 6 Položte značku stavu semen na pozici nejméně vpravo na ose stavu semen na kartě scénáře „II/01“ (pozice s tečkou pod číslem).
- 7 Položte značky zásob vedle výhledu scénáře.

Dodatečná pravidla

FÁZE POČASÍ

Při řešení sekce B otočené karty počasí získáte dodatečné jídlo podle obrázku pod pozicí značky stavu semen na kartě scénáře „II/01“.

Když vaši osadu zasáhne bouře, otočte horní kartu z balíčku bouře a vyřešte její efekty.

První bouře způsobí vyřešení karty scénáře „II/09“, druhá bouře vyřešení karty „II/10“ a ta poslední „II/11“.

FÁZE AKCE

Na poli mapy můžete vykonat akci (odklizení sněhu, sběr surovin, stavba či použití budovy) pouze tehdy, pokud toto pole mapy buď sousedí s polem generátoru, anebo ho s polem generátoru spojují další pole mapy. Pole mapy a budovy na polích mapy však mohou být stále zateplená i tehdy, pokud tato pole nesousedí s polem generátoru nebo je s polem generátoru nespojují další pole mapy.

PARNÍ UZLY

Jakmile vyvinete technologii „Parní uzel“, budete moci stavět parní uzly za cenu 1 dřeva za kus.



[B] Parní uzel (M)

Pasivní: Pokud je kdykoli během kola úroveň značky tepla vyšší než červená úroveň zateplení, můžete přesunout

1 uhlí ze zásob na parní uzel. Dokud bude na parním uzlu uhlí, budou toto pole a všechna sousední pole zateplená. Na konci fáze generátoru toto uhlí vraťte do banku.

Nelze vylepšit.

ŽETON ZNALOSTÍ

Dokud bude žeton znalostí na továrně, nemůžete ji postavit. Jakmile žeton znalostí odeberete (v důsledku efektu jedné z karet scénáře), stavba továrny se zpřístupní.

ŽETONY OBJEVU

Nesmíte stavět druh budov, na kterém je žeton objevu (ošetřovna, vyhřívaný skleník, uhelný důl a stěnový vrták). Pokaždé, když vyvinete novou technologii, odeberte ze hry žeton objevu z jednoho druhu budov. Poté můžete tento druh budov stavět.

VÝHLED ZÁKONŮ

Karta scénáře „II/12“ (Vzdělaná společnost), kterou během přípravy položíte na výhled zákonů, se počítá do limitu čtyř zákonů.

Pád Zimotína

Jak to všechno začalo? Těžko říct. Možná to bylo tehdy, když jsme měli nedostatek jídla... Ale také to mohlo být tehdy, když ten ubohý kluk přišel během pracovní nehody o život. Těžkosti, které jsme přetrpěli, a špatná rozhodnutí našeho vůdce by vydaly na celou kroniku.

Zimotín sice zní hrdě a možná jsme i my byli příliš pyšní, když jsme si mysleli, že dokážeme zkrotit tohle pekelné počasí. Nejdřív jsme si šeptali v rodině a mezi přáteli a pár dní nato jsme byli v ulicích. Boje, křik, někdo hodil pochodeň na dřevěnou boudu...

Mnohé z nás sevřel vztek. Byli jsme našťvaní na našeho vůdce a chtěli jsme jeho krev za krev našich milovaných. Tou dobou už všude kolem nás umírali lidé. Ti, kteří měli štěstí, umrzli ve spánku, když se generátor jedné noci porouchal. Ostatní museli sledovat, jak jim umírají podvyživené děti. Lidé jsou prý jako ocel. Ohýbají se, dokud neprasknou. A to se stalo v Zimotíně.

Vzbouřenci uspokojili svou žízeň po krvi. Zloději kradli, co chtěli. A my ostatní? My to sledovali.

Pak udeřila sněhová bouře. Utíkali jsme v panice a mysleli jen na jedno – najít přístřeší. Nikoho nenapadlo, že bychom se v takovém počasí měli starat o požár. K našemu zděšenému překvapení se zuřivé plameny šířily a skákaly z jedné střechy na druhou. Za rozbřesku jsme utíkali pomáhat těm, kteří byli stále uvězněni v doutnajících troskách; střechy se propadly kvůli požáru a silnému sněžení.

Okamžik uvědomění přišel, když nějaká žena vyšplhala na pódium u generátoru a shodila zmrzlé tělo našeho vůdce přes zábradlí. Křičela přitom: „Lidé! Naše domovy hoří! Naše děti umírají!“ Tehdy většině z nás došlo, že stojíme na kraji velmi úzkého útesu. Jeden špatný krok a bude to konec nás všech.

Nové vedení bylo zvoleno překvapivě rychle. Udatnost a obětavost se projevily tam, kde předtím žádné nebyly. Ti, kteří mají nyní město na starost, stojí před chmurnou situací. I kdyby se jim podařilo dohlédnout na záchranou operaci, pořád čelíme dvěma kritickým problémům. Zaprvé, generátor měl velkou poruchu a nikdo neví, jestli je stále funkční. Zadruhé, Zimotín nyní sestává převážně z trosek, které zabírají prostor kolem generátoru, kde je životadárné teplo, takže nebudeme moct stavět nové budovy, dokud ty sutiny neodklidíme.

Můžeme vůbec doufat, že přežijeme? Náš osud je v rukou těch, kteří jsou připraveni učinit těžká rozhodnutí. Zimotín je na lopatkách, ale pořád ještě dýchá.

Dodatečné komponenty



4 pole skalisek
s 0 místy



1 pole skalisek
s 1 místem
se 4 stromy



3 destičky
přeživších



15 destiček
zničených budov



1 destička
opravárenské
stanice (na opačné
straně ventilačního
zařízení)



1 destička budovy
evakuační centrum



1 značka
evakuace



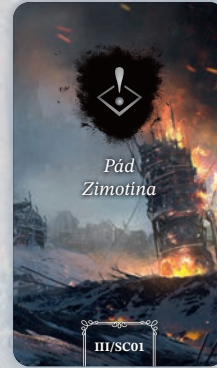
1 žeton znalostí



1 značka
Leviatana



4 žetony poškození
generátoru



10 karet scénáře:
„III/01“ až „III/10“

Příprava

Postupujte podle přípravy v Knize pravidel pro scénář „Nový domov: Kráter“, s následujícími výjimkami pro očíslované sekce příprav.

1 Příprava mapy

Tato sekce kompletně nahrazuje celou sekci 1 z Knihy pravidel.

- 1 Položte pole generátoru doprostřed herní oblasti a natočte ho podle obrázku.
- 2 Vytvořte okraj plochy tak, že propojíte 6 dílů okraje plochy a utvoříte šestiúhelník podle obrázku. Použijte tu stranu, na které je vyobrazena stěna útesu.
- 3 Položte generátor (se zásuvkou) na pole generátoru. Součástku „vylepšení generátoru“ nechte v krabici, dokud ji nebudete potřebovat.
- 4 Položte budovu kuchyně na pole generátoru dle obrázku.

Poznámka: Budovy pódium a generátor jsou předtištěné na poli generátoru.

- 5 Vezměte 2 značky počátečních stěn (1 s nalezištěm dřeva a 1 s ložiskem uhlí) a zamíchejte je

licem dolů. Vylosujte náhodně jednu z těchto značek a položte ji licem vzhůru do levého dolního rohu okraje plochy. Druhou značku položte licem vzhůru do pravého dolního rohu okraje plochy.

- 6 Rozdělte pole mapy na 2 hromádky podle rubu, každou hromádku zamíchejte zvlášť a položte je poblíž licem dolů.
- 7 Položte 1 blízké pole licem vzhůru do horního rohu mapy. Nepokládejte na něj žádné suroviny ani stromy; místo toho na něj položte budovu majáku.
- 8 Vraťte 4 náhodná blízká pole z hromádky do krabice. Přidejte na hromádku blízkých polí 5 polí skalisek a zamíchejte je s nimi. Nedívejte se přitom na ruby polí, protože ruby polí skalisek se liší od blízkých polí.

9 Položte první pole z hromádky blízkých polí lícem vzhůru mezi blízké pole položené během kroku 7 a pole generátoru. Ve směru hodinových ručiček opakujte tento proces, dokud tato pole nebudou obkružovat pole generátoru.

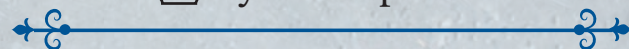
10 **Nepokládejte** na pole položená během kroku 9 žádné suroviny. **Nepokládejte** na ně žádné stromy, s výjimkou pole skalisek se stromy. **Důležité:** Případné jídlo zobrazené na polích mapy položených během přípravy se na rozdíl od ostatních scénářů v pozdější fázi přípravy **nepřidá** na panel obyvatelstva.


11 Zamíchejte dohromady lícem dolů destičky zničených budov a přeživších. Položte po jedné destičce na každé prázdné místo na poli generátoru a na blízkých polích.

12. Otočte lícem nahoru destičky položené během kroku 11.

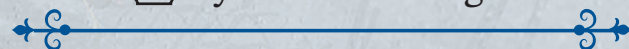


2 Výhled expedice



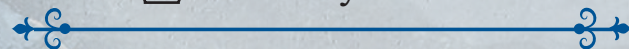
V rámci tohoto scénáře odeberte všechny karty expedic, na kterých je ikonka očekávané odměny obyvatel .

3 Výhled technologie



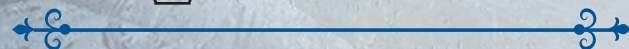
V rámci tohoto scénáře odeberte karty technologií „Parní uzel“ a „Bezpečnostní systém generátoru“.

5 Panel obyvatelstva



Pamatujte, že v tomto scénáři si **nesmíte** zvýšit počáteční jídlo za případné bonusy na polích mapy položených během příprav.

9 Panel kola a rána



Pro tento scénář položte značku bouře na pozici 15 na ose kola.

14 Další příprava

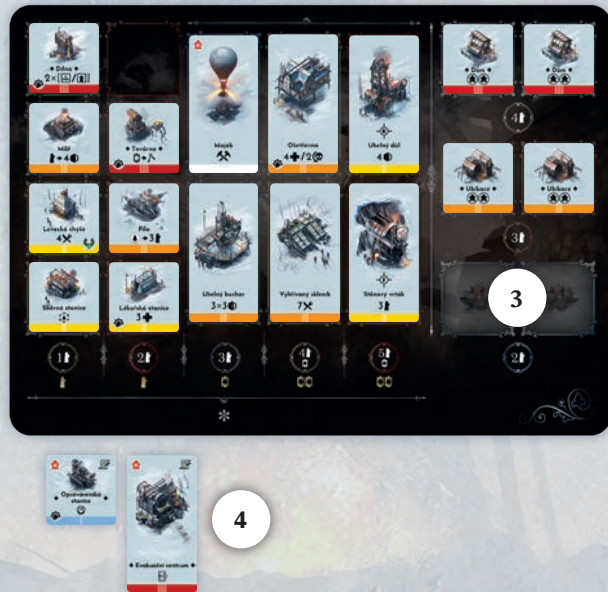
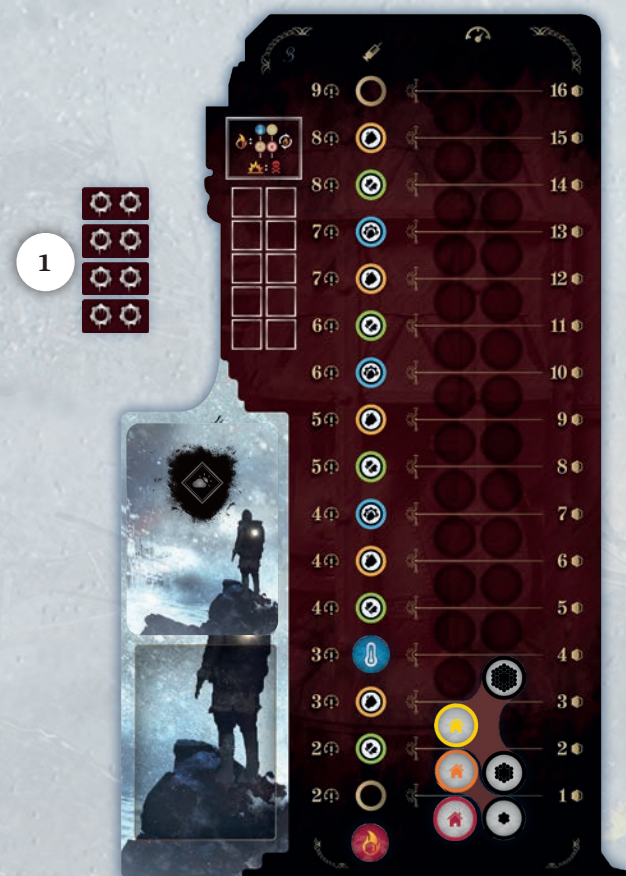
Pro tento scénář použijte karty scénáře „III/01“ až „III/10“:

1. Položte karty scénáře „III/01“ a „III/02“ lícem vzhůru na výhled událostí.
2. Jako kartu bouře v tomto scénáři použijte kartu scénáře „III/10“.
3. Položte zbývající karty scénáře lícem dolů jako hromádku na výhled scénáře.



15 Dodatečná příprava

1. Položte žetony poškození generátoru nalevo od osy zátěže.
2. Položte žeton znalostí, značku evakuace, značku Leviatana a jednu značku zásob vedle výhledu scénáře.
3. Odeberte ze hry všechny stany.
4. Položte budovy „opravárenská stanice“ a „evakuační centrum“ pod panel budov.



Dodatečná pravidla

Na místě, na kterém je destička přeživších nebo destička zničené budovy, nemůžete stavět ani vykonávat akce.

DESTIČKA PŘEŽIVŠÍCH

Můžete využít celou akci „stavba“ k záchraně přeživších na destičce přeživších. Položte figurku na místo stavby na panelu zásob jako obvykle, vyřešte efekt jedné destičky přeživších a tuto destičku přeživších odeberte ze hry. Jakmile z místa odeberete destičku přeživších, budete na něm moct stavět či vykonávat akce jako obvykle.

Na každé destičce přeživších jsou dvě čísla oddělená lomítkem, vedle kterých je druh obyvatel a někdy i dodatečné efekty. První číslo udává, kolik obyvatel odpovídajícího druhu získáte poté, co je zachráníte. Druhé číslo pak říká, kolik nemocných obyvatel příslušného typu získáte poté, co je zachráníte.



Příklad: Můžete využít celou akci „stavba“ k záchraně několika přeživších dětí. Vyřešte efekt destičky přeživších: získáte 3 děti, 2 nemocné děti a zvýšíte si naději o 1. Pak tuto destičku odeberte ze hry.

DESTIČKA ZNIČENÝCH BUDOV

Můžete využít dílčí akci stavby bud' k opravě, nebo k rozebrání budovy na destičce zničené budovy.

Zničenou budovu opravíte tak, že utratíte suroviny zobrazené vedle ikony stavby (🔨) a vyměníte destičku zničené budovy za odpovídající budovu z panelu budov.

Pokud na panelu budov žádná odpovídající budova není, pak tuto budovu není možné opravit.

Zničenou budovu rozeberete tak, že získáte suroviny zobrazené vedle ikony rozebrání (🗑️) a odeberete pole zničené budovy ze hry. Jakmile z nějakého místa odeberete destičku zničené budovy, budete na něm moct stavět či vykonávat akce jako obvykle.

ŽETONY POŠKOZENÍ GENERÁTORU

Každý žeton poškození generátoru položený na osu zátěže snižuje počet zátěžových kostiček potřebných k poruše generátoru o 2.

Když budete pokládat žeton poškození generátoru na osu zátěže, položte ho tak, aby zakrýval horní 2 malé pozice, které ještě nejsou zakryté jiným žetonem poškození generátoru. Každý žeton poškození generátoru obsahuje 2 malé pozice pro umístění kostiček. Když budete pokládat kostičku na osu zátěže, položte ji na nejspodnější malou pozici, na které ještě není zátěžová kostička.

Když položíte kostičku na žeton poškození generátoru nebo když položíte žeton poškození generátoru tam, kde už je alespoň jedna zátěžová kostička, proveďte ve fázi generátoru v daném kole poruchu generátoru.

ZNAČKA LEVIATANA

Jakmile položíte značku Leviatana na nějakou expedici (v důsledku efektu jedné z karet scénáře), posuňte ji ve fázi počasí v rámci expedice stejně, jako byste posouvali průzkumníka (ačkoli se jako průzkumník nepočítá). Expedice, na které je značka Leviatana, se nepočítá do limitu aktivních expedic.

Když se dostanete na poslední pozici na kartě expedice, na které je značka Leviatana, nesmíte si vybrat možnost „přeskočit lokaci“ a musíte ji prozkoumat: vyberte si jednu z možností a vyřešte její efekt.

Ruiny Teslova města

Osobní odpovědnost za celé tohle utrpení neseš ty. Bylo to tvoje přesvědčení a tvoje slova, která tyto lidi vyhnala z provizorního bezpečí jejich tábora. Víš, žes to udělal kvůli tomu, že by v tom táboře nepřežili jedinou sněhovou bouří.

Zpráva o tom, že Nikola Tesla hodlá vybudovat autonomní město, se dostala jen k několika málo uším, ale ty tvoje mezi ně patřily. Vypadalo to jako očividná volba. Pověst tohoto slavného srbského vědce byla známá i nevzdělaným, nemluvě o jeho zapojení do vývoje technologie, která sloužila jako poslední naděje na přežití lidstva.

Málem jste ve sněhu ztratili cestu, a když je všechno tak zatraceně bílé, je téměř nemožné se orientovat bez nějakého signálního světla. Když už to vypadalo, že je vše ztraceno, spatřili jste v dálce blesky. Nejdřív to vyvolalo obavy a paniku. Bouře bylo to poslední, co jste v tomto okamžiku potřebovali. Jenže ta bouře se nehýbala. Blesk se objevoval s rytmickou přesností. Věděli jste, že spása je blízko. Díky nově nalezenému účelu se skupina vydala vpřed.

Nyní vám sníh hlasitě křupe pod nohama. Ocítáte se v dochozí vzdálenosti od svého cíle – údajně funkčního generátoru. Tvoje skupina za tuto cestu zaplatila draze: mnozí zahynuli a někteří se k mrtvým možná brzy přidají.

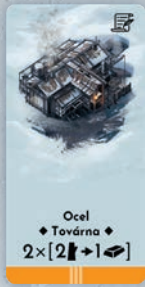
Pohled, který se vám naskýtá, je téměř nadpozemský. Před vámi stojí obrovská ocelová stavba pokrytá cívkami a kovovými tyčemi. Energie praská a skáče z jednoho bodu do druhého. Všichni jste němí úžasem a strachem. Uděláš smělý krok vpřed a vstoupíš do kulového pole, které obklopuje velkou oblast kolem generátoru, protože po počátečním šoku ti dochází, že ta stavba před tebou je výrazně modifikovaný generátor.

Vzduch je plný ozónu – tato zvláštní vůně zvěstuje příchod bouře. Zdá se, že stroje, které obklopují okraj osady, vytvářejí společně s energií vyrobenou generátorem nad tímto místem energetický dóm. Dochází ti, že od té doby, co jste do dómu vstoupili, na tebe nepadla jediná sněhová vločka. Sníh je starý a křupavý. Je možné, že by nás tato neuvěřitelná technologie mohla ochránit před sněhovými bouřemi?!

Zatímco se blížíš k tomuto obřímú přístroji a obklopuje tě strašidelná namodralá energie, docházejí ti dvě znepokojivé věci. Zaprvé, v této osadě není ani živáčka. Zadruhé, cívky kolem generátoru vypadají poškozeně, vydávají elektrické výboje a rovněž způsobují těžko vysvětlitelné anomálie na zdánlivě náhodných místech.

Není cesty zpět; neexistuje žádné jiné místo, kam bys mohl jít ty a lidé, za které jsi převzal zodpovědnost. Vaší jedinou nadějí je použít veškeré útržky vědomostí, které dokážete najít, a odhalit tajemství Teslova města.

Dodatečné komponenty



1 destička budovy „továrna na ocel“ (na opačné straně předsunutého skladiště dřeva)



1 destička budovy „továrna na parní jádra“ (na opačné straně předsunutého skladiště na parní jádra)



1 destička budovy „knihovna“



11 karet scénáře: „IV/01“ až „IV/09“
Poznámka: Karty scénáře „IV/04“ jsou celkem tři.



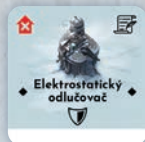
1 žeton objevu



1 žeton studia



1 žeton stavu generátoru



3 destičky budovy „elektrostatický odlučovač“ (na opačné straně archy na semena)



1 destička budovy „opravárenská stanice“ (na opačné straně ventilačního zařízení)



8 ocelí (dřevěná komponenta)



4 žetony bodu elektrostatického výboje

Příprava

Postupujte podle přípravy v Knize pravidel pro scénář „Nový domov: Kráter“, s následujícími výjimkami pro očíslované sekce příprav.

1 Příprava mapy

Tato sekce kompletně nahrazuje celou sekci 1 z Knihy pravidel.

1. Položte pole generátoru doprostřed herní oblasti a natočte ho podle obrázku.
2. Vytvořte okraj plochy tak, že propojíte 6 dílů okraje plochy v náhodném pořadí a utvoříte šestiúhelník podle obrázku. Použijte tu stranu, na které jsou místa se surovinami a stromy.
3. Položte generátor (se zásuvkou) na pole generátoru. Součástku „vylepšení generátoru“ nechte v krabici, dokud ji nebudete potřebovat.
4. Položte budovu kuchyně na pole generátoru dle obrázku.
5. Položte 5 jednotek dřeva a 5 jednotek uhlí na pole generátoru dle obrázku.
6. Rozdělte pole mapy na 2 hromádky podle rubu, každou hromádku zamíchejte zvlášť a položte je poblíž lícem dolů.
7. Položte 12 blízkých polí **lícem nahoru** kolem pole generátoru. **Důležité: Nepokládejte** na ně žádné suroviny ani stromy. Případné jídlo zobrazené na blízkých polích položených během přípravy se na rozdíl od ostatních scénářů v pozdější fázi přípravy **nepřidá** na panel obyvatelstva.
8. Položte 1 blízké pole lícem dolů do horního rohu mapy a 1 vzdálené pole lícem dolů do spodního rohu mapy.

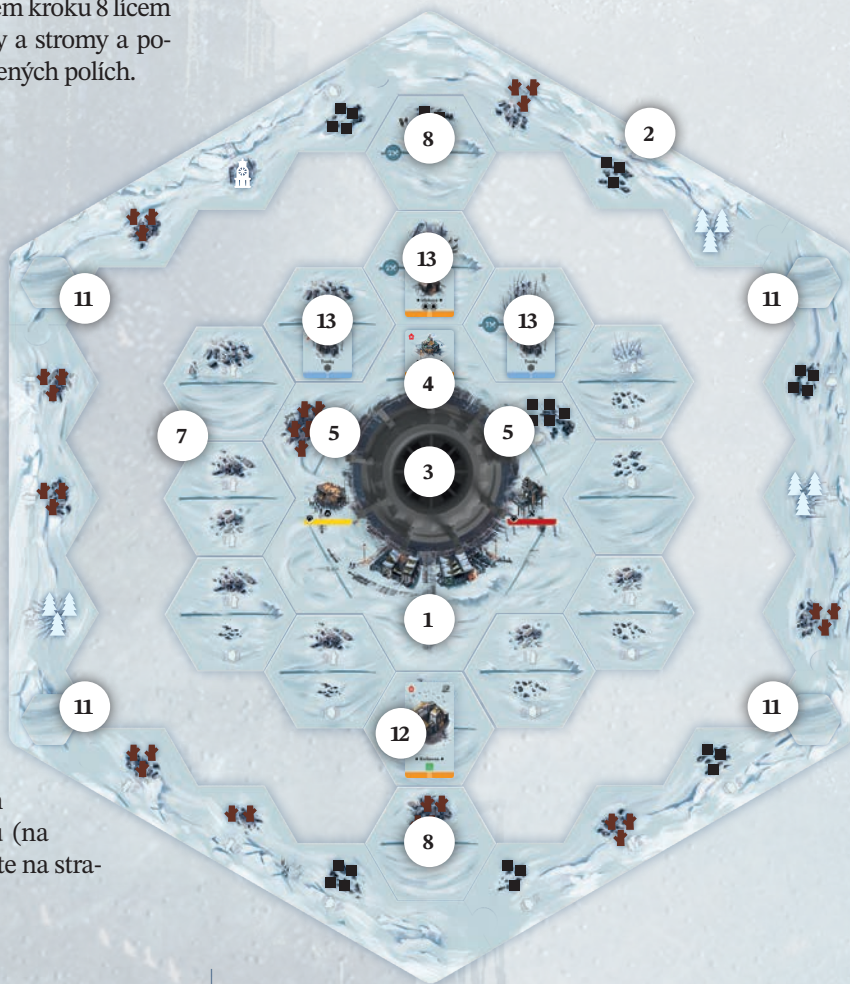
Poznámka: Budovy pódium a generátor jsou předtištěné na poli generátoru.

9. Otočte vzdálená pole položená během kroku 8 lícem nahoru. Vezměte z banku suroviny a stromy a položte je na příslušná místa na položených polích.

Poznámka: Pokud je na některých otočených vzdálených polích zobrazeno jídlo, přidá se na panel obyvatelstva v pozdější fázi příprav.

10. Položte suroviny a stromy z banku na příslušná místa na okraji plochy.

11. Položte žeton bodu elektrostatického výboje lícem dolů do každého rohu okraje plochy podle obrázku, kromě horního a spodního rohu.
12. Položte budovu „knihovna“ na blízké pole přímo pod polem generátoru.
13. Položte 1 ubikaci a 2 stany tak, aby byla jedna budova na každém blízkém poli sousedícím s horním místem pole generátoru (na pořadí budov nezáleží). Stany otočte na stranu trosek.



2] Výhled expedice

Odeberte ze hry všechny karty expedic; v tomto scénáři žádné expedice nejsou.

3] Výhled technologie

V rámci tohoto scénáře odeberte karty technologií „Parní uzel“ a „Lehčí sáně průzkumníků“.

Pokud používáte rozšíření Zocelení mrazem, odeberte ze hry i kartu technologie „Pokročilí roboti“.

5] Panel obyvatelstva

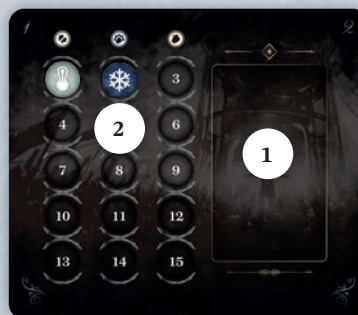
Nezapomeňte si v tomto scénáři zvýšit počáteční jídlo za všechny bonusy na vzdálených polích, ale **nikoli** za bonusy na blízkých polích.

7] Panel budov

Odeberte ze hry následující budovy: maják, stěnový vrták a uhelný důl.

9] Panel kola a rána

1. Odeberte ze hry všechny karty rána; v tomto scénáři se fáze rána přeskakuje.
2. Položte značku bouře na pozici 2 na ose kola.



10] Výhled budoucích zákonů

Před přípravou výhledu budoucích zákonů odeberte ze hry karty zákonů „Nový řád“ (Z07) a „Nová víra“ (Z08).

12 Panel generátoru

V rámci tohoto scénáře odeberte karty počasí P1, P2, P3 a P13.

13 Poradci a obyvatelé.

V rámci tohoto scénáře odeberte tyto karty obyvatel: O03, O05 a O07 (se schopností „vyslat průzkumníky“).

14 Další příprava

V rámci tohoto scénáře použijte karty scénáře „IV/01“ až „IV/09“:

- 1 Položte karty scénáře „IV/01“, „IV/02“ a „IV/03“ lícem vzhůru na výhled scénářů.
- 2 Položte tři karty scénáře „IV/04“ lícem dolů vedle pravého okraje mapy, kde normálně bývá výhled expedice. Této oblasti se v tomto scénáři říká výhled průlomu.
3. Jako kartu bouře použijte v rámci tohoto scénáře kartu scénáře „IV/08“.
- 4 Zamíchejte kartu scénáře „IV/09“ do balíčku soumraku.
- 5 Zbývající 3 karty scénáře položte lícem dolů jako balíček na výhled scénáře.
- 6 Položte značku stavu generátoru na pozici 0 na ose stavu generátoru na kartě scénáře „IV/01“.
- 7 Položte značku studia na pozici 0 na osu studia na kartě scénáře „IV/03“.
- 8 Přesuňte z banku 1 robota do zásob.
- 9 Položte budovy továrna na ocel, továrna na parní jádra, opravárenská stanice a elektrostatický odlučovač pod panel budov.
- 10 Položte žeton objevu vedle výhledu scénáře.



Dodatečná pravidla

OCEL

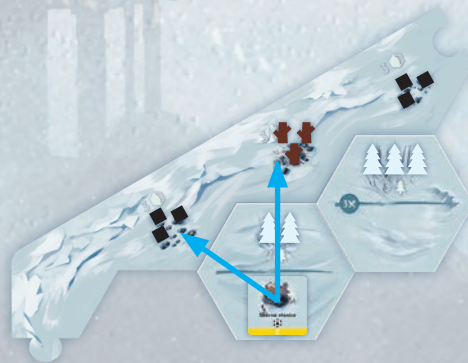
Na začátku hry vložte ocel do banku. Na rozdíl od ostatních surovin je množství oceli, které můžete mít, omezeno počtem komponent (8).

Ocel lze použít jako náhradu za dřevo během vykonávání dílčí akce stavby. Budovy lze stavět pomocí kombinace dřeva a oceli. Pokud nějakou budovu postavíte tak, že její kompletní cenu ve dřevě zaplatíte ocelí, okamžitě se zadarmo vylepší.

MÍSTA NA OKRAJI PLOCHY

Místo na okraji plochy funguje jako místo na poli mapy, nemůžete na něm však stavět budovy a nelze ho zateplit.

- Na místě na okraji plochy můžete provádět akci „sběr surovin“.
- Místo na okraji plochy sousedí se všemi poli mapy, která mají společnou rovnou hranu s místem na okraji plochy (až 2 pole mapy).



Příklad: Sběrná stanice si může vzít 1 surovinu z každého sousedního místa na okraji plochy, když na této sběrné stanici vykonáte akci „Použití budovy“.

ELEKTROSTATICKÝ ODLUČOVAČ

Elektrostatický odlučovač můžete postavit pouze na poli mapy, které sousedí s žetonem bodu elektrostatického výboje otočeným lícem vzhůru. Na každém poli mapy můžete postavit maximálně jeden odlučovač.

OPRAVÁRENSKÁ STANICE

Oprávérenskou stanicí můžete postavit pouze na poli generátoru.

Slovníček



Poznámka: Čísla stránek v tomto slovníčku odkazují na Knihu pravidel.

AKCE

Odklizení sněhu (str. 25)

Vždy studená. Položte 2 blízka pole nebo 1 vzdálené pole.

Lze provést několikrát za kolo.

Použití budovy (str. 26, 39–44)

Může být zateplená či studená. Vykonejte akci budovy.

Malé budovy můžete použít jednou za kolo.

Velké budovy můžete použít dvakrát za kolo.

Sběr surovin (str. 25)

Může být zateplená či studená. Vezměte si až 2 jednotky surovin z místa na mapě, na kterém je umístěná figurka.

Lze provést několikrát za kolo, ale ne na stejném místě.

Speciální akce (str. 27)

Zateplená, pokud není stanoveno jinak. Speciální akce se objevují na některých kartách scénáře a kartách událostí.

Speciální akce (str. 27)

Zateplená, pokud není stanoveno jinak. Speciální akce se objevují na některých kartách scénáře a kartách událostí.

Stavba (str. 26)

Vždy zateplená. Můžete provést až tři dílčí akce „postavit“ nebo „rozebrat“.

Postavit: Položte budovu na místo, na kterém není figurka ani jiná budova, a zaplatte cenu za její stavbu.

Rozebrat: Zničte budovu tak, že ji vrátíte na panel budov nebo na místo pod panelem budov.

Lze provést několikrát za kolo.

Vyslání průzkumníků (str. 26)

Vždy zateplená. Položte figurku na hromádku expedice jako průzkumníka.

Lze provést pouze poté, co máte postavený maják. Pokud máte maják vylepšený, můžete mít dvě aktivní expedice.

Lze provést několikrát za kolo.

KOMPONENTY

Budovy (str. 26, 39–44)

Jakmile je postavíte, budou vašim figurkám poskytovat nové akce a také další efekty.

Dělníci (str. 16)

Druh obyvatel.

Děti (str. 16)

Druh obyvatel.

Dřevo (str. 16)

Surovina. Slouží ke stavbě a vylepšování některých budov.

Figurky obyvatel (str. 22, 29, 39)

Slouží k vykonávání akcí. Každá figurka obyvatele představuje skupinku obyvatel odpovídajícího typu (oranžová = dělníci, modrá = technici, zelená = děti).

Dětský dělník: Počítá se jako dítě pro všechny herní efekty, ale může vykonávat akce jako dělník.

Dětský technik: Počítá se jako dítě pro všechny herní efekty, ale může vykonávat akce jako technik.

Jídlo (str. 11, 16, 28)

Slouží ke krmení vašich obyvatel a značí se na ose jídla. Jídlo není surovina.

Obyvatelé (str. 16)

Lidé, kteří bydlí ve vašem městě. Existují 3 typy: dělník, technik, dítě.

Ocel (str. 16)

Surovina. Omezená počtem komponent. Používá se pouze v určitých scénářích a sestavách. Budova postavená výhradně z oceli je okamžitě vylepšená.

Parní jádra (str. 16)

Surovina. Slouží ke stavbě a vylepšení některých budov, k vylepšení generátoru či výrobě robotů.

Roboti (str. 39)

Roboti na uhelný pohon, které můžete používat podobně jako figurky dělníků.

Stromy

Stromy jsou rozmístěné na mapě. Lze je proměnit ve dřevo pomocí pily. Stromy nejsou surovina.

Suroviny (str. 16)

Dřevo, uhlí, parní jádra a ocel.

Technici (str. 16)

Druh obyvatel.

Uhlí (str. 16)

Surovina. Slouží jako palivo pro generátor a roboty.

PANELY A OSY

Osa generátoru (str. 14, 20)

Nachází se na panelu generátoru. Obsahuje 3 ukazatele škály tepla. Pokud je značka tepla na ose tepla výš než sekce ukazatele, všechny budovy/pole na mapě reprezentované danou sekci jsou zateplené.

Osa jídla (str. 11, 28)

Nachází se na panelu obyvatelstva. Zobrazuje množství jídla a hladu, které máte.

Osa kola (str. 13, 15, 19)

Nachází se na panelu kola a rána. Zobrazuje aktuální kolo a také to, kdy se bude řešit příští bouře, spouštěč scénáře a žetony vývoje.

Osa mrtvol (str. 11, 30)

Nachází se na panelu zásob. Zobrazuje počet mrtvol, které máte.

Osa naděje (str. 12, 17–18)

Nachází se na panelu naděje a nespokojenosti. Obsahuje aktivní a vyčerpané žetony naděje, které momentálně máte.

Osa nespokojenosti (str. 12, 17–18)

Nachází se na panelu naděje a nespokojenosti. Obsahuje aktivní a vyčerpané žetony nespokojenosti, které momentálně máte.

Osa obyvatelstva (str. 11, 22)

Nachází se na panelu obyvatelstva. Ukazatel nad osou zobrazuje počet figurek obyvatel, které dostanete podle pozice každé značky obyvatel. Ukazatel pod osou zobrazuje počet, kolikrát otočíte značku nemoci, a počet žetonů vyčerpaných obyvatel, které dostanete, podle pozice každé značky nemoci.

Osa tepla (str. 14, 20, 23–24)

Nachází se na panelu generátoru. Obsahuje značky chladu a tepla. Pokud je značka tepla během fáze generátoru o víc než jedno pole pod značkou chladu, obyvatelé onemocní.

Osa zátěže (str. 20)

Nachází se na panelu generátoru. Oblast s 10 malými poli a 1 velkým polem přebytku, kam se pokládají zátěžové kostičky. Pokud je na této ose víc než 10 zátěžových kostiček, generátor se porouchá.

Panel budov (str. 12, 26)

Obsahuje základní budovy a zobrazuje cenu za jejich stavbu a vylepšení. Budovy specifické pro scénáře a zákony jsou umístěné pod panelem budov.

Panel generátoru (str. 14, 20)

Obsahuje osu zátěže, osu tepla, osu generátoru, balíček počasí a odkládací balíček karet počasí.

Panel kola a rána (str. 13, 19)

Obsahuje osu kola a balíček rána.

Panel naděje a nespokojenosti (str. 12, 17–18)

Obsahuje osu naděje a osu nespokojenosti.

Panel obyvatelstva (str. 11)

Obsahuje osu obyvatelstva a osu jídla.

Panel soumraku (str. 14, 27)

Obsahuje odkládací hromádku soumraku, balíček soumraku a karty společenských rozepří.

Panel zásob (str. 11–12, 25, 26)

Obsahuje osu mrtvol, zásoby surovin, figurek a žetonů vyčerpaných obyvatel a místa pro odklizení sněhu a stavbu.

KARTY A BALÍČKY**Balíček počasí (str. 14, 21)**

Nachází se vlevo od panelu generátoru. Otočte jednu kartu z balíčku během každé fáze počasí.

Balíček rána (str. 13, 19)

Nachází se na panelu kola a rána. Otočte jednu kartu z balíčku během každé fáze rána.

Balíček soumraku (str. 14, 17)

Nachází se na panelu soumraku. Otočte jednu kartu z balíčku během každé fáze soumraku.

Karta bouře (str. 15, 21)

Každý scénář používá 1 či více karet bouří, které popisují, co se stane, když na vaši osadu udeří bouře.

Karty expedic (str. 10, 26, 35–36)

Existují tři druhy: A, B, C. Hromádku expedice tvoří jedna či více karet expedice.

Karty následků zákonů (str. 13, 37)

Druh karet soumraku. Kdykoli vyhlásíte nový zákon, zamíchejte jednu do balíčku soumraku.

Karty obyvatel (str. 14–15, 32–33)

Kartu obyvatele můžete použít buď kvůli jeho hlavní schopnosti (každý hráč jednou za kolo), nebo kvůli efektu jeho smrti.

Karty počasí (str. 21)

Určují pohyb ukazatelů škály tepla, lovecké pasti, postup expedice a pohyb značky bouře.

Karty poradců (str. 14, 22, 31–32)

Každý hráč má jednu kartu poradce, z nichž každý má jedinečnou schopnost. Během každé fáze příprav můžete použít nejvýše jednoho poradce.

Karty rána (str. 19, 34–35)

Druh karet událostí.

Karty scénáře (str. 15, 19, 27, 33)

Jsou uspořádané ve výhledu scénáře. Karty scénáře ovlivňují hru velmi výrazným způsobem.

Karty soumraku (str. 27, 34–35)

Druh karet událostí. Existují čtyři druhy karet soumraku: počáteční („Nevyhnutelnost“), normální, společenská rozepře a následky zákonů.

Karty společenských rozepří (str. 14, 27)

Druh karet soumraku. Nacházejí se na panelu soumraku. V balíčku soumraku se vždy nachází právě jedna karta společenských rozepří.

Karty společnosti (str. 10)

Jednu kartu společnosti si vyberete během přípravy hry. Udává počáteční počet obyvatel, surovin atd.

Karty technologií (str. 10, 19, 38)

Nachází se ve výhledu technologie. V každé hře jsou vždy čtyři karty technologií. Můžete používat jakoukoli kartu technologie, která na sobě má aktivní žeton vývoje.

Karty událostí (str. 34–35)

Karty rána a soumraku.

Karty zákonů (str. 13, 37)

Představují zákony, které můžete vyhlášovat z pódia.

VÝHLEDY

Výhled budoucích zákonů (str. 13, 37)

Oblast, kam se pokládají zákony, které mohou být vyhlášeny v budoucnosti.

Výhled expedice (str. 10)

Oblast vpravo od mapy, kam se pokládají hromádky expedic.

Výhled scénáře (str. 15, 27, 33)

Oblast vpravo nahoře u mapy, kde jsou uspořádané karty scénářů.

Výhled technologie (str. 10)

Oblast vpravo dole u mapy, kde jsou umístěné čtyři karty technologií.

Výhled událostí (str. 19, 27)

Oblast vlevo nahoře vedle mapy, kam se pokládají některé karty událostí. Některé tyto karty budou mít pole pro speciální akci či efekt pro určité fáze během každého kola.

Výhled zákonů (str. 37)

Oblast vlevo od mapy, kam se pokládají zákony, jakmile je vyhlásíte. Najednou můžete mít nejvýš čtyři zákony.

HERNÍ POJMY

Aktivovat (str. 17)

Otočte vyčerpaný žeton naděje/nespokojenosti na aktivní stranu.

Bank (str. 10)

Oblast, kde jsou uloženy herní součástky, které momentálně nemůžete použít.

Hromádka expedice (str. 10, 35–36)

Nachází se na výhledu expedice. Každá hromádka expedice se skládá z jedné či více překrývajících se karet expedice.

Mapa

Okraj plochy a oblast uvnitř okraje.

Naleziště (str. 40)

Jsou vyobrazená na některých značkách počátečních stěn. Jde buď o ložiska uhlí, nebo naleziště dřeva. Uhlí můžete získávat z uhelného dolu, který položíte na pole sousedící s ložiskem uhlí,

a dřevo můžete získávat ze stěnového vrtáku, který položíte na pole sousedící s nalezištěm dřeva.

Nemocný (str. 16, 22, 30)

Když obyvatel onemocní, posuňte odpovídající značku nemoci na ose obyvatelstva o jedno pole vpřed.

Obsazené/Neobsazené

Budova či místo na poli mapy s figurkou jsou obsazené.

Budova či místo na poli mapy bez figurky jsou neobsazené.

Obyvatelstvo

Celkový počet obyvatel, které máte (dělníci, technici a děti).

Ošetřit (str. 31)

Otočte žeton nemoci ze strany s lebkou (těžce nemocný) na stranu s injekcí, aniž by to způsobilo smrt.

Přístřešek (str. 29, 43)

Stany, ubikace a domy jsou druhy přístřešků. Když jsou zateplené, vaši obyvatelé v nich mohou během fáze noci spát, aniž by onemocněli.

Těžce nemocný (str. 30–31)

Žeton nemoci otočený na stranu s lebkou představuje těžce nemocného obyvatele. Pokud se tento žeton nemoci otočí na stranu s injekcí, těžce nemocný obyvatel zemře.

Vyčerpat (str. 17)

Otočte aktivní žeton naděje/nespokojenosti na vyčerpanou stranu.

Vyléčit (str. 30–31)

Posuňte libovolnou značku nemoci na ose obyvatelstva o jedno pole zpět.

Vylepšit (str. 41)

Otočte budovu na vylepšenou stranu tak, že zaplatíte cenu za vylepšení – obvykle kvůli tomu použijete dílnu. Budovy s tečkou ◆ na obou stranách názvu na destičce budovy nelze vylepšit.

Zásoba (str. 12)

Oblast na panelu zásob, kde jsou uloženy aktuálně dostupné suroviny, figurky a žetony vyčerpaných obyvatel.

Zateplené (str. 23–34, 29, 39)

Když bude figurka obyvatele provádět akci v zateplené budově či na zatepleném poli na mapě, neonemocní.

MAPA

Blízká pole (str. 9–10)

Druh pole na mapě. Musí se umístit vedle pole generátoru.

Části okraje plochy (str. 9)

Vnější okraj mapy.

Místo (na poli mapy) (str. 9, 26, 40–41, 44)

Místo na poli na mapě, které může obsahovat suroviny nebo stromy a kde můžete postavit budovu nebo vykonat akci. Každé blízké a vzdálené pole má 2 místa.

Pole generátoru (str. 9)

Pole, na kterém je generátor, pódium a 5 polí, z nichž na jednom je kuchyně.

Pole na mapě, pole mapy (str. 9–10)

Ve hře jsou 3 druhy polí na mapě: pole generátoru, blízká pole a vzdálená pole.

Vzdálená pole (str. 9–10)

Druh pole na mapě. Nelze umístit vedle pole generátoru.

Značky počátečních stěn (str. 9)

Určují, kde jsou naleziště.

ZNAČKY A ŽETONY

Ukazatele škály tepla (str. 14, 20, 23–24)

Pokládají se na osu generátoru. Pokud je značka tepla na ose tepla výš než sekce ukazatele, znamená to, že jsou všechny budovy/pole na mapě reprezentované danou sekcí zateplené.

Zátěžové kostičky (str. 20)

Kostičky uhlí, které vypadnou z generátoru a pokládají se na osu zátěže.

Značka bouře (str. 13, 19, 21)

Pokládá se na osu kola. Připomíná vám, ve kterém kole přijde bouře. Během každého kola se posune podle karty počasí.

Značka fáze (str. 15, 18)

Pokládá se na kartu osy fáze. Určuje, ve které fázi se právě nacházíte.

Značka hladu (str. 11)

Pokládá se na osu jídla. Slouží k počítání hladu.

Značka chladu (str. 14, 20)

Pokládá se na osu tepla. Čím výš na ose je, tím je chladněji.

Značka jídla (str. 11)

Pokládá se na osu jídla. Slouží k počítání jídla.

Značka kola (str. 13, 19)

Pokládá se na osu kola. Určuje, ve kterém kole se právě nacházíte.

Značka mrtvol (str. 11, 30)

Pokládá se na osu mrtvol. Počítá mrtvé obyvatele.

Značka tepla (str. 14, 20, 23–24)

Pokládá se na osu tepla. Posuňte ji o jedno pole na ose nahoru pokaždé, když utratíte uhlí jako palivo pro generátor.

Značka vůdcovství (str. 15–19)

Hráč se značkou vůdcovství provádí první akci během fáze akce a má poslední slovo, když se hráči na něčem nedokážou dohodnout.

Značky nemoci (str. 11, 16, 22, 30)

Pokládají se na osu obyvatelstva. Zobrazují počet nemocných obyvatel každého druhu (dělníci, technici, děti). Pokud je značka otočená na stranu s lebkou, obyvatel je těžce nemocný.

Značky obyvatel (str. 11, 16, 22)

Pokládají se na osu obyvatelstva. Zobrazují počet obyvatel každého druhu (dělníci, technici, děti).

Žetony naděje (str. 12, 17–18)

Žetony, které představují naději lidí. Existují 3 druhy: spravedlnost, péče, motivace. Jedna strana žetonu je aktivní (bílá ikona), druhá je vyčerpaná (tmavá ikona).

Žetony nespokojenosti (str. 12, 17–18)

Žetony, které představují nespokojenost lidí. Existují 3 druhy: hněv, chamtivost, apatie. Jedna strana žetonu je aktivní (bílá ikona), druhá je vyčerpaná (tmavá ikona).

Žetony spouštěčů scénářů (str. 15, 19)

Pokládají se na osu kola. Připomínají vám, ve kterém kole se spustí efekt karty scénáře (během fáze úsvitu).

Žetony vývoje (str. 10)

Pokládají se na karty technologií.

Poznámka autora Adama Kwapińskiego

Tvorba této hry byla neuvěřitelným dobrodružstvím. Užil jsem si díky tomu spoustu zábavy a uspokojení. Jak už to bývá, nejlepší je dát dohromady partu, než se vydáte na nějakou výpravu... Ani tentokrát to nebylo jinak. Jsem velmi vděčný týmu z 11 bit studios za spolupráci a ze všeho nejvíc za vytvoření inspirující a jedinečné hry, ve které jsem strávil přes 200 skvělých hodin. Díky celému týmu z Glass Cannon Unplugged a zejména Kubovi Wiśniewskému, Michału Ozonovi a Rafału Pieczyńskému za všechny ty měsíce plodné spolupráce, jejichž výsledkem je hra, kterou máte právě před sebou.

Nakonec bych tuto hru rád věnoval dvěma Michałům, se kterými jsem se během své kariéry setkal a kterým vděčím za spoustu cenných lekcí. Oba měli přímý vliv na zrození tohoto projektu. Tím prvním je již zmíněný Michał Ozon, který se na tomto projektu podepsal obrovskou měrou. Michał Ozon je samozřejmě spoludávatel GCU, takže jeho zapojení je zcela přirozené. Málokdo však ví, že byl jedním z úplně prvních lidí, kteří mi ochotně radili, když jsem před více než 10 lety začal pracovat v oboru deskových her. Musela uplynout desítka let, než jsme mohli spolupracovat na deskové hře Frostpunk. Tato spolupráce jen upevnila můj názor na Michała Ozona, že je jedním z nejprofesionálnějších a nejlaskavějších lidí, se kterými jsem měl příležitost se setkat, když jsem se stal součástí komunity v oboru deskových her. Spolupráce s tebou je ryzí potěšení.

Druhý Michał, kterému tuto hru věnuji, se řadí mezi ty nejlepší tvůrce her na světě – Michał Oracz. Přestože jsme na deskové hře Frostpunk nespolečně pracovali, byl to mimo jiné právě Michał, kvůli kterému jsem se do tohoto projektu zapojil. Michał je navíc člověk, který mi společně s Jakubem Wiśniewským ukázal cestu díky deskové adaptaci hry This War of Mine a dokázal, že adaptace může být věrná originálu a zároveň kreativní. Jen doufám, že desková hra Frostpunk dokáže působit stejným dojmem.

Poznámka vydavatele Jakuba Wiśniewského

(Poznámka níže je psaná z mého pohledu, ale své poděkování vyjadřuje celý tým Glass Cannon Unplugged.)

Abych poděkoval každému, kdo se nějak podepsal na tomto projektu či vliďným gestem pomohl jemu či mně, potřeboval bych několik stovek stránek... Tak se mnou pár odstavců vydržte, abych poděkoval alespoň těm, bez kterých by tento nádherný chaos nemohl vzniknout.

Rodině:

Ze všeho nejdřív bych chtěl poděkovat své skvělé ženě Agnieszcze, která mě podporuje od samého začátku. Kdyby nevěřila ve mne a v to, co jsem se snažil dělat, nikdy by se mi to nepodařilo.

Mému sluníčku Julii, jejíž bezpodmínečná láska mi pomohla v těch nejtemnějších časech. Jsi moje malá zaklínačka, která vždy přemůže veškerý strach a pochyby.

Mé mamince Anně, díky jejíž lásce a přístupu jsem takový, jaký dnes jsem.

Úžasným lidem z Glass Cannon Unplugged:

Pawłu Obarovi – Společně jsme urazili náročnou cestu. Vybudovali jsme tuto firmu na důvěře a přátelství. Motivoval jsi mě k tomu, abych dosáhl věcí, o kterých jsem ani nevěděl, že jsem jich schopný. Nesnáším, když máš pravdu, ale v tomhle jsi pravdu měl. ;)

Michału Ozonovi – Jak ti mám poděkovat, když mám na psaní tak malý prostor?! Přišel jsi ke mně jako rytíř na bílém koni, přemohl jsi ty nejhorší draky, kterým jsme čelili, a nabídl jsi mi to, čeho si vážím nejvíc – své přátelství. Ať už nás čeká cokoli, chci tomu čelit jen tehdy, když budeš po mém boku.

Rafału Pieczyńskému – Kdybych byl zaklínač, ty bys právě teď cvičil na Kaer Morhen, protože ty jsi byl to překvapení, které jsem nečekal. Když jsme se setkali, díky Mattu Dembekovi, nečekal jsem, že se z tebe tak rychle stane klíčová součást této firmy. Díky tvému

talentu, tvrdé práci a oddanosti jsi v této podívané sehrál velkou roli. Děkuju ti!

Dawidu Tadelovi – Získal sis mě tím, jak vesele jsi vypadal na své profilové fotce, a chtěl jsem s tebou pracovat jen proto, že jsi dokázal ze dřeva dělat úžasné nerdovské věci... Ale žerty stranou, Dawide, jsi jedním z architektů našeho úspěchu. Tvoje genialita, oddanost a vášně mě motivovaly a návratnost prostředků díky tobě vyletěla do nebes!

Grzegorzovi, Oliwii, Bartkovi, Maciekovi a Łukaszovi – Bez vás bych to nedokázal.

Krzysztofu „Klemovi“ Klemińskému – Za tvou nekončnou trpělivost, moudrost a naprosté velmistrovství ve všem, co se týká grafického designu! Jsi profesionál, se kterým se úžasné pracuje, a úspěch této hry – kromě ostatních faktorů – je výsledkem tvé oddanosti. A také díky tomu, že jsi Cylon! Kdo jiný dokáže vyhrát Dunu, když ji poprvé hraje za Bene Gesserit?! Zbožňujeme tě a vážíme si tvého přátelství a naší spolupráce!

Autorovi:

Říká se, že pracovat s lidmi, kteří jsou chytřejší než vy, je tou nejlepší cestou k úspěchu... A hádejte co? Je to pravda!

Adame, děkuju ti za důvěru, kterou jsi mi prokázal, když jsi souhlasil se spoluprací na tomto projektu. Děkuju ti za tvoje šílené prezentační schopnosti nad dvojitém espresem a pizzou! Děkuju ti, že na mě křičíš! Děkuju ti, že mě inspiruješ, a děkuju ti za to, že díky tobě chci být lepším člověkem. Přeju ti, abys nikdy v životě nemusel jet na dovolenou a aby tvůj mozek dali do nějaké nádoby, kde díky nějaké špičkové technologii dokáže udržet krok s tvými myšlenkami! (Věřte mi, čtenáři, Adama toto přání potěší, i když vám mohou připadat divná).

11 bit studios:

Pawłu Feldmanovi – Dal jsi mi důvěru a přátelství. Tvoje pracovní etika dokazuje, že je možné být dobrým člověkem a zároveň mít dobrou kariéru.

Patryku Grzeszczukovi – Co můžu říct, jsi prostě úžasná lidská bytost, kterou posedl mimozemský kočičí démon s nesmírnou inteligencí!

Rufusu Kubicovi – Rufi, jak se může tak skvělá osobnost vejít do tak drobného těla?! Nevím a vědět to nechci! Jsi mi úžasným přítelem, pomáháš mi se všemožnými urgentními věcmi a umíš skvěle naslouchat! Zbožňuju tě do morku kostí!

Piotru Bajraszewskému – Jsi úžasný tanečník!

Pawłu a Grzegorzovi Miechowským – Pawle, děkuju ti za všechny ty skvělé nápady, články v médiích a podporu, kterou jsi mi poskytl. Grzegorzi, tobě děkuju za to, žeš nám prokázal důvěru a žeš umožnil realizaci tohoto projektu. Až vyrostu, chci být stejně úžasný jako ty!).

Przemku Marszałovi – V neposlední řadě! Málakdo z vás to ví, ale Przemek (aktuálně ředitel 11bs) je nejspíš ten největší fanoušek deskových her v 11bs a dost možná i v Polsku! Děkuju ti za to, žeš věřil mně a mému

týmu, společně s Grzesikem, a doufám, že uděláš pár dalších revolučních her, které budeme moct adaptovat! Karolu Zajączkowskiemu – Za to, že jsi solidní, spolehlivý chlap, který poskytuje rychlou a věcnou zpětnou vazbu a poslouchá to, co říkají ostatní.

Jacku Kunovi – Za to, že neúnavně vytahuješ všechny ty úžasné materiály z těch nejhlubších zákoutí svého archivu a za tvou nezlomnou ochotu pomáhat, kdykoli tě o to někdo požádá.

Michału Oraczovi, mému mentorovi:

(Pokud vám následující slova budou připadat povědomá, nic si z toho nedělejte. Říkám je, kdykoli se někdo zeptá, a občas dokonce i tehdy, když se nikdo nezeptá.)

Vytáhl jsi mě z hlubin zoufalství. Věřil jsi ve mne, když mi nikdo jiný nevěřil, dokonce ani já sám. Učil jsi mě a toleroval jsi (nějakou dobu) moje chyby. Vždy si tě budu v srdci vážit jako mentora a přítele. Děkuju ti.

Kickstarter:

Michaeli Liebemu – Ozval ses mi, když jsem to potřeboval nejvíc. Poskytl jsi mi podporu, moudrá slova, dobrý vtíp a vychlazené pivo. Děkuju ti za to, že jsi věrný člověk a upřímný přítel.

Dvěma úžasným grafikům:

Ściboru Teleszyńskému – Za tvoje umění, tvou oddanost a úžasný talent... Děkuju ti!

Jakubu Róźalskému, Kubovi, Mr. Werewolfovi, The Stallion That Mounts The Instagram). – Moc vám děkuju za to, že jste kvůli mně a tomuto projektu porušili zlaté pravidlo. Děkuju vám za vytvoření nádherné grafiky pro všechny fanoušky Frostpunku. Vážím si vašeho přátelství i vašeho umění. Buďte nadále ti nejlepší!

Příspěvatelům, fanouškům, obyvatelům posledního města na Zemi:

Všem vám společně a každému z vás zvlášť – DĚKUJU VÁM!

Vaše důvěra nám dala křídla.

Vaše příspěvky nás dostaly do sedla.

Vaše těžce vydělané peníze nám daly příležitost.

Vaše dlouhodobá podpora nám dala životní optimismus.

Vážíme si každého komentáře s laskavými slovy či konstruktivní kritikou a uděláme vše, co bude v našich silách, abychom vám tu laskavost oplatili hrou, která vám a vašim přátelům a rodinám poskytne chvíle plné zábavy, když se spolu posadíte ke stolu.

Je čest být sponzorován tak úžasnou komunitou!

Po tisíci (a dost možná ne naposledy!) – děkuju vám!

Jakub & tým GCU

Autoři

Vydavatel hry – **Jakub Wiśniewski** – glasscannonunplugged.com

Návrh hry – **Adam Kwapiński**

Herní vývoj – **Rafał Pieczyński**

Vedení projektu – **Michał Ozon**

Grafický návrh – **Krzysztof Klemiński**

Ilustrace – **Adam Śmiateński, Bartosz Sobolewski, Daniel Janczewski, Dominik Zieliński, Ewa Dudek, Filip Ogrodowczyk, Jacek Kuna, Jakub Kowalczyk, Jakub Piotrowski, Jan Buczny, Krzysztof Machura, Łukasz Juszczyk, Maciej Rudnicki, Magdalena Katańska, Marcin Kus, Marcin Szambelan, Mateusz Bednarz, Mateusz Malanowski, Norbert Narożnik, Olaf Pożoga, Piotr Chomiak, Piotr Trzebiński, Przemysław Marszał, Szymon Sobański, Tobiasz Żuk, Tomasz Kisilewicz, Yaroslav Nykyforuk, Zuzanna Szablowska a Agnieszka Dąbrowiecka**

Kniha pravidel – **Paul Grogan** z *Gaming Rules!*

Korektury – **Phil Pettifer, Bruce Fletcher, Jeremy Harrison**

3D modely – **Bartłomiej Bogacz, Jakub Mrówczyński** a další

Návrh vnitřku generátoru a kalkulace – **Przemysław Fornal**

Správa řízení příspěvků a logistiky – **Oliwia Berezik, Maciej Eisler**

Herní testeři – Grzegorz Przytarski, Bartosz Wermiński, Paweł Bandoła, Michał Szewczyk, Joanna Gleń, Marcin Gleń, Rafał Gleń, Radosław Ruszniak, Jakub Wasilewski, Michał Sieńko, Jakub Polkowski, Maciej Matejko, David Turczy, Noralie Lubbers, komunita Tabletop Simulator.

Zvláštní poděkování – Marcin Żelubowski, Maciej Topolnicki, Małgorzata Ozon, Derek Allgire, Łukasz Jankowski, Tomasz Bar, Maciej Kołakowski, Michael Liebe, Jason Schock, Ścibor Sekunda, Artur „Toczek“ Toczyński, Matt Dembek, Mikołaj Śląski, Jesse Anderson z Quackalope, Natanell Apfel, Krzysztof „Szafa“ Szafranski, Filip Bulski, Kamil „Sanex“ Cieśla, Sebastien Lemay, David Lockwood, Vincent Vergonjeanne, Laurent Laveau, Pascal Munot, Filip Głowacz & Irek Huszcza – Board and Dice, Katia Howatson, Artur Kurasiński, Krzysztof Setkowicz, Maciej & Patrycja Urbaniak, Witek Olejnik, Mark Dainty, Sebastian Grabowski, Michael Kelley, Lucas Staniec, Maciek Hałapacz, Lawrence Baker, Wojtek „Łosiu“ Wiśniewski, Joanna Ziomek a všichni ostatní, kteří přispěli.

ČESKÁ VERZE

Překlad – **Filip Ženišek**

Sazba – **Anna Machová**

Produkce – **Jan Cízner, David Rozsival**



Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou?
Napište nám na info@alb1.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat
s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!



© 2022 11 bit studios S. A. Frostpunk™, 11 bit studios(11) a příslušná loga jsou obchodní značky 11 bit studios S. A. Všechna práva vyhrazena.

© 2022 Glass Cannon Unplugged Sp. Z o. o. Všechna práva vyhrazena.

