

1–5 hráčů • od 12 let • 90–120 min

ZA HRANOU

PŘÍBĚH

Píše se rok 2087. Celosvětová zločinecká organizace zvaná Syndikát upřela svůj temný zrak na New Dawn City. Kdysi vzkvétající utopie dnes zejí v troskách je dokonalým terčem pro rostoucí síť kyberneticky vylepšených padouchů. Jste agenti přísně tajné organizace, která má za cíl Syndikát porazit, a přední vědci technické divize právě objevili způsob, jak využít hlavní zbraň Syndikátu ve prospěch zákona. Pomocí experimentální technologie zvané Hák můžete proniknout do myslí členů Syndikátu, sledovat jejich činnost, a jakmile se s technologií dostatečně sžijete, dokonce i ovlivnit jejich konání. Pokud chcete odhalit kriminální metody Syndikátu a získat dostatek důkazů na zmaření jejich plánu, musíte proniknout hluboko do myslí členů Syndikátu, sledovat je a ovládat přímo během zločinů. Každý takt provedený zločin je drahocenný důkaz, který dotvoří mozaiku machinací Syndikátu...

Jenže budete v kůžích zločinců, a čím více zločinů jim dovolíte, tím zkaženější budete vy sami! Musíte balancovat na hraně zákona. Pokud nebudete riskovat, hrozí, že město bude navždy ztraceno. Pokud se necháte unést, ztratíte svoji duši.

Jeden z vás nás nakonec všechny zradí. A ještě ke všemu to ani sám netuší.

Autoři: Joshua Cappel & Daryl Chow

Ilustrace: Dominik Mayer

Vývoj: Sean Jacquemain

Grafická úprava a pravidla: Joshua Cappel

3D modely: Francesco Orrù

Vedoucí projektu: Helaina Cappel

Vydalo: Burnt Island Games

DISTRIBUCE:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektura: Daniel Knápek

Grafická úprava: Michal Hubáček



www.tlamagames.com

Burnt Island Games ©2021 Všechna práva vyhrazena.

HERNÍ MATERIÁL

8 ZÓN

Tyto desky tvoří New Dawn City.



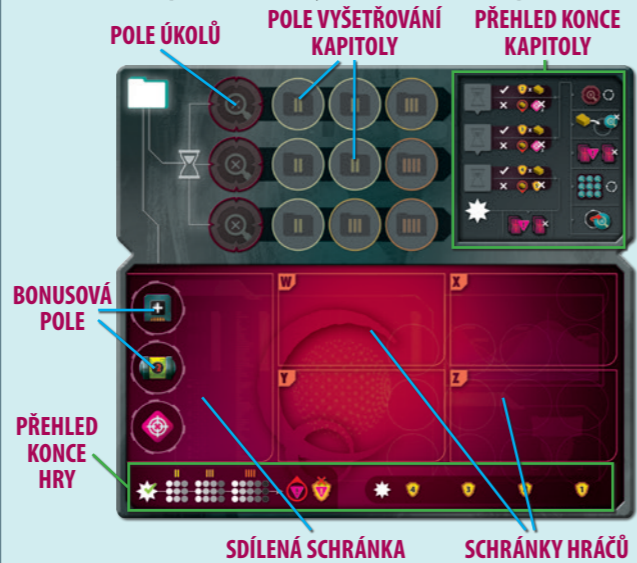
NÁZEV ZÓNY

POLE PRO ŽETONY PÁTRÁNÍ

EFEKT ZÓNY

DESKA SYNDIKÁTU

Přední strana pro 1–4 hráče (vyobrazená zde), zadní pro 5 hráčů.



POLE ÚKOLŮ

POLE VYŠETŘOVÁNÍ KAPITOLY

PŘEHLED KONCE KAPITOLY

BONUSOVÁ POLE

PŘEHLED KONCE HRY

SDÍLENÁ SCHRÁNKA

SCHRÁNKY HRÁČŮ

1 UKAZATEL KAPITOLY



9 SLOŽEK

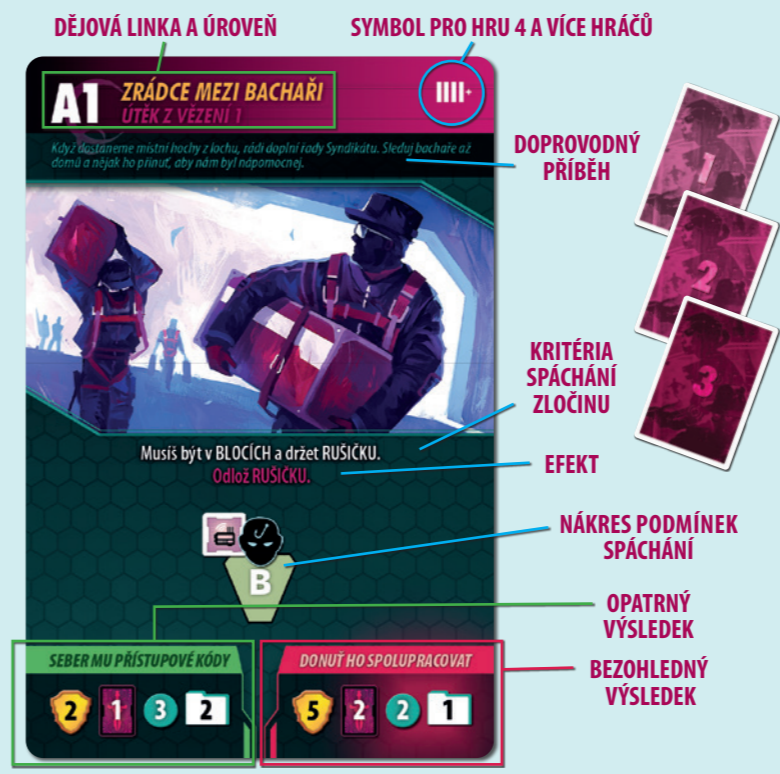


2 ZÁTARASY



49 KARET VELKÝCH ZLOČINŮ

Seven karet pro každou ze sedmi dějových linek. Každá dějová linka má tři zločiny 1. úrovně, tři zločiny 2. úrovně a jeden zločin 3. úrovně.



DĚJOVÁ LINKA A ÚROVŇ

SYMBOL PRO HRU 4 A VÍCE HRÁČŮ

DOPROVODNÝ PŘÍBĚH

KRITÉRIA SPÁCHÁNÍ ZLOČINU

EFEKT

NÁKRES PODMÍNEK SPÁCHÁNÍ

OPATRNÝ VÝSLEDEK

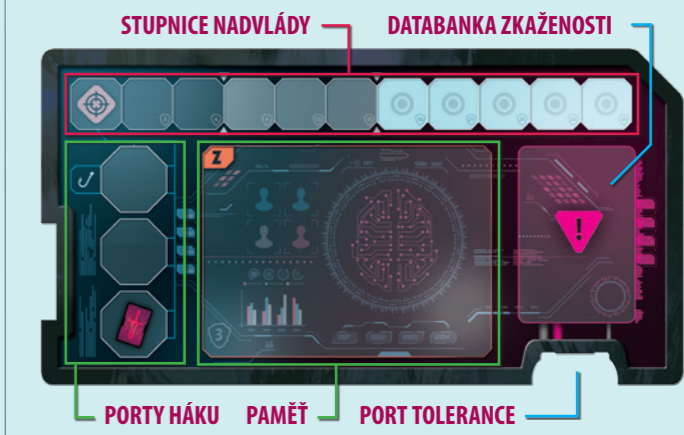
BEZOHLEDNÝ VÝSLEDEK

21 KARET DROBNÝCH ZLOČINŮ

Drobné zločiny mají podobné prvky jako velké zločiny, ale nemají žádnou dějovou linku ani úroveň a pouze jeden výsledek.



5 HRÁČSKÝCH „KONZOLÍ“



STUPNICE NADVLÁDY

DATABANKA ZKAŽENOSTI

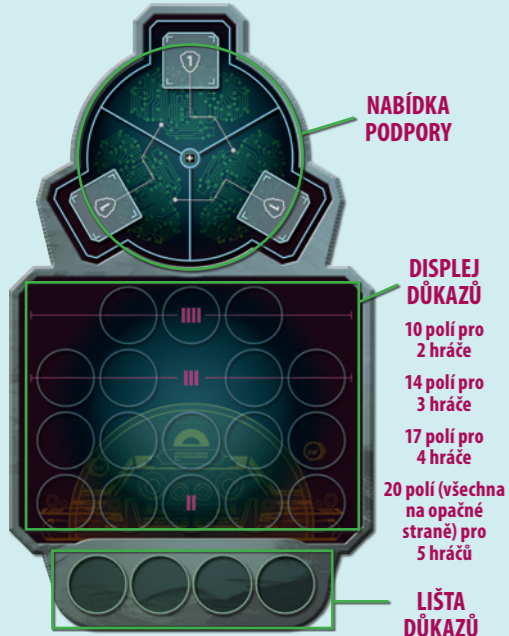
PORTY HÁKU

PAMĚŤ

PORT TOLERANCE

DESKA DŮKAZŮ

Přední strana pro 1–4 hráče (vyobrazená zde), zadní pro 5 hráčů.



NABÍDKA PODPORY

DISPLEJ DŮKAZŮ

10 polí pro 2 hráče

14 polí pro 3 hráče

17 polí pro 4 hráče

20 polí (všechna na opačné straně) pro 5 hráčů

LIŠTA DŮKAZŮ

72 DŮKAZŮ

12 kusů od každého ze 6 druhů.



6 ÚKOLŮ



8 PŘEDMĚTŮ (4 DRUHY)



38 ŽETONŮ PODPORY

Mnoho různých druhů; jejich popis najdete na zadní straně.



10 FIGUREK ZLOČINCŮ

Vložte každou figurku do příloženého stojáčku.



10 ŽETONŮ ZAHÁKNUTÍ

50 ŽETONŮ NADVLÁDY

Pět pro každého zločince.

10 PŘEHLEDOVÝCH KARET

Na líci každé karty je jeden ze zločinců a popis jeho schopnosti. Na rubu se nachází přehled užitečných informací.



1 STRÁŽCE



6 ŽETONŮ PÁTRÁNÍ



MATERIÁL PRO SÓLOVOU HRU

Všechn zbylý materiál je pouze pro sólovou hru. Její popis najdete na str. 19.



A. PŘÍPRAVA MĚSTA

- 1 Zóny rozložte náhodně na stůl tak, aby vytvořily město ve tvaru osmiúhelníku.
- 2 Na každou zónu náhodně položte 1 předmět.
- 3 Umístěte **Strážce** na zónu *Centrum*.
- 4 Umístěte 1 **zátaras** na hranici *Centra* a zóny sousedící s *Centrem* po směru hodinových ručiček. Druhý zátaras umístěte přímo naproti prvnímu zátarasu, opět na hranici dvou sousedících zón.
- 5 V závislosti na počtu hráčů vyberte, kolik a které **zločince** při hře použijete (při hře 2–3 hráčů použijete 5 zločinců, při hře 4–5 hráčů použijete 6 zločinců). Můžete vybrat konkrétní zločince nebo zamíchat přehledové karty (na rubu každé přehledové karty je jeden zločinec) a náhodně ze zamíchaných karet táhnout odpovídající počet zločinců.
- 6 **Figurky** vybraných zločinců náhodně rozmístěte na zóny. Do každé zóny umístěte maximálně 1 zločince, do zóny se Strážcem zločince neumístujte.
- 7 **Žetony zaháknutí** vybraných zločinců umístěte doprostřed města.
- 8 Na pole pro žetony **pátrání** nyní rozmístíte žetony pátrání. Nejprve umístěte 3 žetony **pátrání** do zóny *Bloků*. Poté umístěte 2 žetony pátrání do třetí zóny po směru hodinových ručiček od *Bloků*. Nakonec umístěte 1 žeton pátrání do šesté zóny po směru hodinových ručiček od *Bloků*.



C. PŘÍPRAVA PROSTORU HRÁČE

- 1 Vezměte si jednu **konzoli**. Pokud hraje méně než 5 hráčů, nesmíte použít konzoli označenou písmenem **V**.
- 2 Vezměte si 1 **žeton nadvlády** odpovídající každému zločinci ve hře. Žetony nadvlády umístěte na počáteční (levé) pole stupnice nadvlády.
- 3 Vezměte si 1 náhodný žeton důkazu ze společné zásoby a umístěte jej lícem dolů do své **paměti**. Na žetony důkazů ve své paměti se smíte kdykoli podívat.
- 4 Vezměte si 3 informace ze společné zásoby a umístěte je do své **paměti**.
- 5 Vezměte si z patřičných hromádek do ruky 1 drobný zločin a 1 zločin 1. úrovně.
- 6 Pokud chcete, můžete si vzít jednu ze zbývajících přehledových karet a položit ji před sebe otočenou na stranu s přehledem hry.
- 7 Vyberte začínajícího hráče.

Nyní náhodně získáte nadvládu nad některými zločinci. Začínající hráč žádnou nadvládu nezíská. Druhý a třetí hráč (po směru hodinových ručiček) posunou 1 náhodný žeton nadvlády o 1 pole doprava po stupnici nadvlády. Poté čtvrtý a pátý hráč posunou 2 náhodné žetony nadvlády o 1 pole doprava.

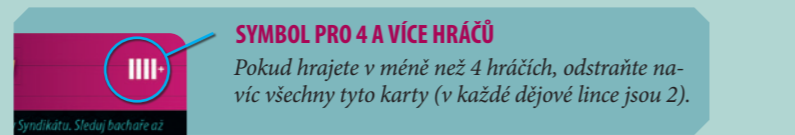


B. OBEČNÁ PŘÍPRAVA HRY

Nejprve připravte **balíčky velkých zločinů**. Doporučujeme při každé hře použít pět **dějových linek** (můžete jich použít i víc, je pak ovšem mnohem složitější posunout dějovou linku dál). Ve hře je celkem 7 dějových linek, takže musíte odstranit 2 z nich. Zamíchejte velké zločiny 3. úrovně a náhodně odhalte 2 z nich. Každá z těchto karet má v levém horním rohu kód, ve kterém je jednak úroveň karty, ale především písmeno, které označuje dějovou linku (A, B, C atd.). Dějové linky na dvou odhalených kartách **nepoužijete**. Projděte hromádky karet 1. a 2. úrovně a odeberte z nich všechny karty se stejnými písmeny jako odhalené karty 3. úrovně.



Pokud hrajete v méně než 4 hráčích, projděte navíc všechny karty **velkých zločinů** a odeberte z nich karty se **symbolem 4+** v pravém horním rohu. Spolu s přebytečnými dějovými linkami je vyřadte ze hry.



- 1 Jednotlivé druhy zločinů (1., 2. a 3. úroveň velkých zločinů a drobné zločiny) zamíchejte zvlášť a utvořte z nich čtyři oddělené balíčky lícem dolů.
- 2 Karty dilemat zamíchejte a utvořte z nich hromádku lícem dolů.
- 3 Desku důkazů umístěte poblíž města, otočenou na stranu odpovídající počtu hráčů.
 - A Zamíchejte žetony důkazů a utvořte z nich lícem dolů společnou zásobu (hromádku).
 - B Náhodně táhněte 4 žetony důkazů ze společné zásoby a umístěte je lícem vzhůru na vysunutou lištu desky důkazů.
 - C Poté náhodně umístěte žetony důkazů lícem dolů do prostředního displeje desky důkazů. Umístěte tolik žetonů, aby zakryly pole odpovídající počtu hráčů.
 - D Zamíchejte žetony podpory a utvořte z nich společnou zásobu lícem dolů.
 - E Náhodně vezměte 3 žetony podpory a umístěte je lícem vzhůru do nabídky podpory na desce důkazů.

- 4 Desku Syndikátu umístěte poblíž města, otočenou na stranu odpovídající počtu hráčů.
 - F Zamíchejte žetony úkolů lícem dolů.
 - G Vezměte 3 náhodné žetony úkolů a umístěte po jednom úkolu na každé z polí úkolů na desce Syndikátu.
 - H V závislosti na počtu hráčů umístěte určitý počet složek (při hře 2/3/4/5 hráčů umístěte 5/7/9/9 složek) napravo od úkolů na pole vyšetřování kapitoly označená podle počtu hráčů.
 - I Ukazatel kapitoly umístěte na první (horní) pole počítadla kapitol.
- 5 Utvořte společnou zásobu žetonů informací a tolerance.
- 6 Přehledové karty se zločinci, kteří jsou aktuálně ve hře, otočte na stranu se zločincem a umístěte je poblíž města.
- 7 Na stole ponechte prostor pro příběh. Na začátku je prázdný, ale budete sem umísťovat spáchané velké zločiny.



ÚVOD

Partie hry *Za hranou* probíhá v jednotlivých tazích po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu budete nabourávat mikročipy v hlavách zločinců a postupně zlepšovat svoji nadvládu nad jejich myslí. Zároveň zkusíte všechny okolnosti nastavit tak, aby mohli spáchat zločin rozvíjející jednu z několika *dějových linek*. Vaším cílem je nechat zločiny proběhnout, proniknout tak hlouběji do Syndikátu a získat zásadní *informace* o jeho aktivitách. Zároveň budete sbírat *důkazy* tvořící skládačku *závěrečného plánu* Syndikátu i jednotlivých *kapitol*, které plánu předcházejí. Protože budete v hlavách zločinců prožívat, ba dokonce umožňovat a provádět zločiny, nevyhnutelně budete také posouvat hranice toho, co je ještě morální a co už je za hranou zákona. Čím horší zločin dovolíte, tím více informací získáte, ale také se vám začne hromadit více morálních *dilemat*. Ta přináší lákavé odměny, ale mohou vás svést na nebezpečnou cestu *zkaženosti* a zcela převrátit zásady, za které bojujete.

Hra je rozdělena na tři kapitoly. Na konci každé kapitoly (*když zmizí všechny důkazy z displeje*), obdržíte odměny a postihy v závislosti na tom, nakolik přispíváte k vyšetřování. Každý z vás poté tajně uloží do své databanky polovinu dilemat. Při jejich ukládání se musíte pokusit najít křehkou rovnováhu mezi odměnami a zkažeností, kterou jste ochotni riskovat.



Na konci hry obdrží bonus nejméně zkažený agent (hráč) mezi vámi. Nejzkaženější agent se ovšem dostane **za hranu** a utrpí značný postih... **pokud** byl plán Syndikátu zmařen. Hráči získávají *informace* (body) během hry, ale také při závěrečném hodnocení za nadvládu nad zločinci, nasbírané *důkazy* a odměny z dilemat. Hráč, který získal nejvíce informací, se stává vítězem!

Pamatujte, že zločiny nepácháte přímo vy. Tito lidé jsou zločinci bezmezně odevzdaní Syndikátu a tyto činy by spáchali i bez vašeho přispění. Vaše přítomnost v jejich myslí může pouze ovlivnit jisté aspekty jejich chování a posunout výsledek zločinu tím či oním směrem. I tak ale budete sdílet myšlenky se zločincem a váš podíl na ohavných činech představuje obrovskou morální a psychickou zkoušku. Záleží pouze na vás, jak vyšetřování povedete a jak daleko jste pro splnění úkolu ochotni zajít. Dokážete jednoznačně určit, kde leží hranice dobra a zla? Možná nakonec zjistíte, že si přejete, aby Syndikát zvítězil...

Mějte na paměti, že policejní sbory New Dawn City o vašich aktivitách nevědí. Takto tajné operace **nejsou** v jurisdikci obyčejných strážců zákona. Policejní přítomnost (*žetony pátrání*) v zónách bude zločincům znepříjemňovat život, zatarasy omezují jednotky robotických Strážců... S trochou štěstí se vám podaří tyto překážky obejít nebo dokonce využít ve vlastní prospěch.



TAH HRÁČE

Váš tah se skládá z pěti kroků. Jakmile všechny provedete, pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček. Kroky provádíte v daném pořadí:

1. ZAHÁKNUTÍ
2. ZVÝŠENÍ NADVLÁDY
3. PROVEDENÍ AKCÍ
4. SPÁCHÁNÍ VELKÉHO ZLOČINU (pokud je to možné)
5. ODHOZENÍ A DOBRÁNÍ KARET

1. ZAHÁKNUTÍ

Smíte zaháknout (maximálně) jednoho zločince. Od této chvíle tohoto zločince ovládáte. *Pokud již máte zaháknutého alespoň jednoho zločince, smíte tento krok přeskočit. Pokud momentálně nemáte zaháknutého ani jednoho zločince, musíte tento krok provést.*

Při zaháknutí vezmete **libovolný** žeton zaháknutí (zprostřed města *nebo* z konzole jiného hráče) a umístíte jej na volný port Háku na své konzoli. Žetony zaháknutí umísťujete do portů na konzoli vždy odshora dolů.

- Pokud sebere žeton z konzole jiného hráče, musíte tomuto hráči zaplatit 1 (pokud nemáte dostatek informací na zaplacení, získá tento hráč 1 ze společné zásoby). Hráč, kterému sebere žeton z konzole, musí posunout zbylé žetony nahoru, aby nevznikly žádné mezery mezi porty.
- Pokud zaháknete **třetího** zločince (a překryjete spodní port), okamžitě si vezmete do ruky vrchní kartu z hromádky dilemat. (Soustředění na tolik myslí naráz je psychicky vyčerpávající. Nutnost vzít kartu dilematu vám připomene symbol na třetím portu.)
- Ještě předtím, než zaháknete zločince, smíte odháknout libovolný počet aktuálně zaháknutých zločinců. V takovém případě vrátíte odpovídající žetony zpět do prostřed města a zbylé žetony na konzoli posunete nahoru, aby nevznikly mezery.

2. ZVÝŠENÍ NADVLÁDY

Nyní získáte 1 nadvládu nad každým zločincem, kterého máte momentálně zaháknutého. Žetony nadvlády těchto zločinců posunete o 1 pole doprava po stupnici nadvlády.

- Nadvládu získáte i nad zločinci, které máte zaháknuté z předchozích tahů, a to i v případě, že v tomto tahu nezaháknete nového zločince.

Zvýšení nadvlády vám umožňuje lépe ovládat chování zaháknutých zločinců.

- Pokud dosáhne vaše nadvláda nad některým zločincem do „oblasti schopnosti“ (nebo dál na stupnici), smíte od této chvíle využít zvláštní schopnost tohoto zločince (popis schopností najdete na zadní straně pravidel a na přehledových kartách)
- Pokud dosáhne vaše nadvláda nad některým zločincem do „oblasti výdrže“, smíte ztratit nadvládu nad tímto zločincem výměnou za akce navíc s tímto zločincem. Za každou akci navíc posunete žeton nadvlády tohoto zločince o jedno pole doleva.
- Nadvládu můžete ztratit i jinými způsoby (kromě placení za akce vás o nadvládu připraví různé efekty). Jakmile žeton nadvlády klesne zpět pod oblast výdrže, nelze již získat další akce navíc, dokud neposunete žeton nadvlády zpět do oblasti výdrže. Stejně tak nemůžete využívat schopnost zločince, pokud žeton nadvlády tohoto zločince klesne pod oblast schopnosti.



Příklad zaháknutí: Již máte zaháknutou *Skokanku*. Rozhodnete se zaháknout *Vymahače* a převezmete jej od jiného hráče. Zaplatíte 1 za to, že tímto způsobem narušujete probíhající vyšetřování.

Příklad zvýšení nadvlády: Získáte 1 nadvládu *Skokanky* a *Vymahače*. Posunete jejich žetony nadvlády o 1 pole doprava.

Na polích stupnice nadvlády jsou hodnoty informací pro závěrečné hodnocení. Na konci hry získáte informace pouze za žeton nadvlády, který je na stupnici nadvlády nejnižší. Mějte to na paměti.



Vzhledem k aktuální úrovni nadvlády by tento hráč mohl využít schopnosti *Skokanky* i *Stínu*, pokud je má zaháknuté. Žeton nadvlády nad *Stínem* je navíc v oblasti výdrže, takže by tento hráč mohl zaplatit 1 nadvládu nad *Stínem* a provést s ní akci navíc... čímž by se žeton *Stínu* dostal pod oblast výdrže.

3. PROVEDENÍ AKCÍ

Ve svém tahu máte 2 akce. Akce (popsané níže) můžete provést s libovolným zločincem, kterého máte momentálně zaháknutého. Své akce také můžete mezi zaháknuté zločince libovolně rozdělit.

- **POHYB**
- **ZVEDNUTÍ PŘEDMĚTU**
- **POUŽITÍ EFEKTU ZÓNY**
- **POUŽITÍ SCHOPNOSTI ZLOČINCE**
- **ZVÝŠENÍ NADVLÁDY O 1**

VOLNÉ AKCE

Volné akce smíte provést kolikrát chcete před nebo po provedení akce.

- Smíte splnit libovolný počet drobných zločinů, které máte v ruce (viz *Spáchání drobného zločinu* na str. 15).
- **Odložení předmětu** nikdy nestojí akci. Jakýkoli předmět, který držíte, smíte odložit na zónu, kde právě stojíte.
- Během hry budete díky různým efektům získávat **žetony podpory**. Žetony podpory vám poskytnou různé výhody (viz *zadní strana pravidel*). Během provádění akcí smíte odhodit libovolný počet svých žetonů podpory a získat na nich vyobrazené výhody. Použití žetonu podpory nestojí akci, daný žeton ale musíte odhodit.

POHYB

Pohněte jedním ze zaháknutých zločinců do sousedící zóny. Zločinci nesmí překračovat zátarasy. Při pohybu či přesunu si zločinci s sebou vždy vezmou předmět, který právě drží.

V pravidlech se střídají termíny **pohnout** a **přesunout**. **Pohnout** znamená čistě pohyb o 1 zónu (sousedící s aktuální zónou po nebo proti směru hodinových ručiček). **Přesun** znamená volné přemístění na libovolnou zónu.

ZVEDNUTÍ PŘEDMĚTU

Pokud na zóně leží **odložený předmět** (jakýkoli předmět, který ne drží zločinec, je automaticky odložený), můžete tento předmět zvednout (postavte figurku vámi zaháknutého zločince na tento předmět, aby bylo jasné, že jej drží; ponechte přitom část předmětu viditelnou, aby bylo vidět, o jaký předmět se jedná). Zločinec smí držet vždy maximálně jeden předmět. Pokud již předmět drží a zvedne další, automaticky odloží předchozí předmět.

Pamatujte, **odložení předmětu** je volná akce.

POUŽITÍ EFEKTU ZÓNY

Pokud v zóně nejsou **žádné žetony pátrání** (pátrání představuje aktivitu policie), pak můžete aktivovat efekt této zóny. Použití efektu přiláká do zóny policii: Vezměte 1 žeton pátrání z každé zóny, kde se právě žetony pátrání nacházejí, a přesuňte je na zónu, jejíž efekt aktivujete. Umístěte je na pole pro žetony pátrání. Poté vyhodnoťte efekt zóny (viz *zadní strana pravidel*).

POUŽITÍ SCHOPNOSTI ZLOČINCE

Pokud vaše nadvláda nad některým zločincem dosáhla do oblasti schopnosti, můžete využít zvláštní schopnost tohoto zločince. Většina (ale ne všechny) schopnosti zločinců vyžaduje jednu z vašich akcí (viz *zadní strana pravidel*).

ZVÝŠENÍ NADVLÁDY O 1

Smíte získat 1 nadvládu nad libovolným zločincem, kterého máte právě zaháknutého.

Účelem provádění akcí je manipulovat herní materiál na desce města tak, aby splňoval podmínky na kartách zločinců... jenže ostatní hráči dělají to samé! Dvě akce se možná na začátku zdají jako dost málo, ale nebojte! V pozdějších fázích hry budete schopni udělat ve svých tazích mnohem víc. Stačí dostat nadvládu několika zločinců do oblasti výdrže a rázem výrazně zvýšíte počet svých akcí. Akce navíc vám mohou přinést i některé žetony podpory, pokud se vám je podaří získat!



PŘÍKLAD PROVEDENÍ AKCÍ

Ve svém tahu můžete provést 2 akce. Aktuálně máte zaháknutého Vymahače a Skokanku. Úroveň nadvlády vidíte dole na konzoli. Při první akci máte tedy celou řadu možností:

A PŘÍKLAD POHYBU

Můžete pohnout Skokankou do jedné ze sousedních zón. Vymahačem smíte pohnout pouze do Aerodromu. Vymahačem nelze pohnout do Centra, protože tam stojí zátaras.

B PŘÍKLAD ZVEDNUTÍ PŘEDMĚTU

Skokanka může zvednout rušičku. Leží totiž odložená v zóně, kde se právě nachází. Vymahač už drží orlí oko, ale pokud by chtěl, mohl by jej za volnou akci odložit.

C PŘÍKLAD POUŽITÍ EFEKTU ZÓNY

Vymahač by mohl použít efekt Farnosti (čímž by pro vás získal žeton tolerance). Pokud by to Vymahač udělal, přesunulo by se do Farnosti pátrání ze zóny, kde pátrání právě probíhá (z každé zóny by se sem přesunul 1 žeton pátrání). Skokanka by nemohla aktivovat efekt Bloků, protože tam pátrání aktuálně probíhá.

D PŘÍKLAD POUŽITÍ SCHOPNOSTI ZLOČINCE

Vaše nadvláda nad Skokankou dosáhla do oblasti schopnosti, ale nadvláda nad Vymahačem zatím ne. Můžete tedy použít schopnost Skokanky (a přeskočit do zóny na opačné straně města.).

E PŘÍKLAD ZVÝŠENÍ 1 NADVLÁDY

Smíte zvýšit nadvládu nad Vymahačem nebo Skokankou o 1.



4. SPÁCHÁNÍ VELKÉHO ZLOČINU

Pokud herní materiál na plánu města splňuje podmínky na některé kartě **velkého zločinu** ve vaší ruce a zároveň byly spáchány všechny požadované zločiny potřebné pro posunutí odpovídající *dějové linky*, **smíte** spáchat tento zločin. Ve svém tahu smíte spáchat maximálně **jeden** velký zločin. Při spáchání velkého zločinu projděte následující kroky:

A) OVĚŘTE POŽADOVANÉ ZLOČINY

Nejprve odhalte kartu zločinu, který se chystáte spáchat, a podívejte se do prostoru pro příběh, zda už byly **spáchány** požadované zločiny (pokud je váš zločin vyžaduje). Velké zločiny jsou rozděleny do 1., 2., a 3. úrovně.

Zločiny 1. úrovně nepožadují žádné předchozí zločiny.

Zločiny 2. úrovně požadují, aby byl spáchán alespoň 1 zločin 1. úrovně ze stejné dějové linky. **Nezáleží**, zda byl spáchán vámi nebo protihráčem.

Zločiny 3. úrovně požadují, aby byl spáchán alespoň 1 zločin 2. úrovně ze stejné dějové linky. **Nezáleží**, zda byl spáchán vámi nebo protihráčem.

• Během hry je **možné spáchat i více zločinů 1. či 2. úrovně** ze stejné dějové linky. Smíte spáchat zločin nižší úrovně i ve chvíli, kdy se dějová linka těchto zločinů „posunula“ na vyšší úroveň (např. spáchat zločin 1. úrovně, přestože již byl ve stejné lince spáchán zločin 2. úrovně).

• Pokud nebyl spáchán požadovaný zločin, musíte okamžitě vrátit kartu zločinu zpět do své ruky a přejít rovnou ke kroku 5: **Odhození a dobrání karet**.

B) OVĚŘTE PODMÍNKY

Přečtete nahlas text podmínek na kartě a ověřte, že herní materiál na plánu **splňuje všechny** popsané podmínky. Pokud **není některá** z podmínek na kartě splněna, musíte okamžitě vrátit kartu zločinu zpět do své ruky a přejít rovnou ke kroku 5: **Odhození a dobrání karet**.

VYSVĚTLENÍ PODMÍNEK

• Pokud nějaký herní materiál není na kartě vyloženě zmíněný, nemá na spáchání zločinu vliv. Záleží pouze na tom, aby byla doslova splněna podmínka zmíněná na kartě.

• Stejně tak platí, že pokud na kartě zločinu není napsán **KONKRÉTNÍ POČET** (právě X, přesně X) nějakého materiálu, může být v lokaci i více materiálu, než kolik je minimální požadavek na kartě (např. pokud zločin vyžaduje, aby v zóně byly alespoň 2 předměty, smí tam být i tři a více).

• Karty mnohdy oslovují přímo vás (např. **musíš být**, **musíš mít**). V takovém případě odkazují na **jakéhokoliv** zločince, kterého máte aktuálně zaháknutého. Někdy může dokonce zločin odkazovat na dva zločince najednou (např. pokud zločin říká, že „musíš být ve 2 zónách“, znamená to, že dva vaši zaháknutí zločinci musí stát ve dvou různých zónách).

• **SÁM** znamená, že v dané zóně **není Strážce ani žádný další zločinec**, ať už ovládaný vámi nebo protihráčem. Zločinec není sám ani pokud jsou u něho pouze zločinci, které máte zaháknuté vy. V tomto případě musí jít skutečně pouze o jednoho vámi ovládaného zločince. (Schopnost Stínu používá slovo **SAMA**, ale efekt je stejný jako **SÁM**.)

• **SÁM S/SE** _____ znamená, že musíte být v zóně **SÁM**, jako je popsáno výše. Výjimku v tomto případě mají konkrétní postavy zmíněné v podmínce. Ty naopak musí být s vámi.

• **ZCELA PRÁZDNÁ** znamená, že v zóně nejsou žádné předměty, zločinci nebo Strážce. V zóně **mohou** být zátaras a žetony pátrání.

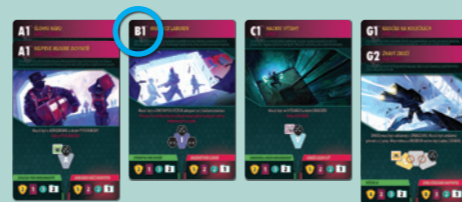
• **ODLOŽENÝ předmět** je takový, který aktuálně nikdo nedorží. Opakem je tedy situace, kdy některý zločinec předmět **DRŽÍ** (mohl jej zvednout nebo získat jiným způsobem). Pokud není na kartě vyloženě zmíněno, zda má být předmět odložený nebo jej někdo drží, **nezáleží**, zda jej někdo drží nebo je odložený (pokud má předmět někde „být“, popř. tam máte být vy „s“ ním, **nezáleží** zda je odložený nebo jej někdo drží).

• Pokud je na kartě zmíněný **DRUH PŘEDMĚTU** (hardware, zbraň, zboží... viz str. 2), může se jednat o libovolný ze dvou předmětů tohoto druhu (např. dopravní prostředek je jak kupé, tak orlí oko).

• **NAPROTI** znamená protilehlá zóna na opačné straně města.

C) EFEKT

Na většině zločinů jsou fialovým písmem zvýrazněné efekty, které nastanou následkem spáchání zločinu. Tyto efekty musíte bezpodmínečně vyhodnotit.



Chcete spáchat zločin **MENŠÍ ZKOUŠKA** z dějové linky **SMRTÍČÍ SÍLA**. Jde o zločin B2, takže v příběhu musí ležet alespoň jeden spáchaný zločin B1. Podíváte se... a ano! Někdo už dříve spáchal zločin B1. Zatím tedy v pořádku.



Podle podmínek zločinu musíte držet **kupé** a zároveň **pušku**. Také musí být v jedné z těchto zón přítomen **Strážce**. Momentálně máte zaháknutou **Mechaniku** a **Stín**. Mechanika drží pušku a Stín kupé, takže v pořádku. Strážce stojí v zóně, kde se nachází Stín s kupé. Takže vše je na svém místě!

Odlož předmět(y), které jsou ve stejné zóně, jako STRÁŽCE.

Podle efektu zločinu musíte odložit předměty v zóně, kde se nachází Strážce. Stín tedy odloží kupé.



D) VYBERTE A VYHODNOŤTE VÝSLEDEK

Každý velký zločin má dva možné **výsledky**: **opatrný** a **bezohledný**. Oba výsledky na kartě přečtete nahlas, a poté oznamte, který z nich vyhodnotíte.

Opatrný výsledek v zeleném poli nalevo představuje zodpovědný a umírněný přístup ke spáchání zločinu. Získáte méně informací a méně ošidných dilemat, ale na druhou stranu budete moci lépe zpracovat získané důkazy.

Bezohledný výsledek v červeném poli napravo představuje ničemný a bezcitný přístup ke spáchání zločinu. Získáte více informací a dilemat, ovšem přehlédnete důkazy, které budete potřebovat k vystavení obžaloby a podrytí plánu Syndikátu.

Ať už se rozhodnete jakkoli, **musíte** získat odměny vyobrazené pod výsledkem, který vyberete, a to postupně zleva doprava:



Získejte vyznačené množství informací ze společné zásoby a uložte je do své paměti.



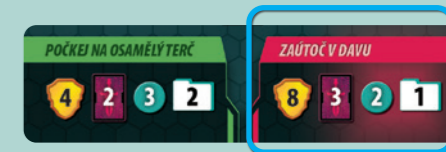
Doberte si do **ruky** vyznačený počet karet dilemat z balíčku (pokud je balíček prázdný, zamíchejte odkládací balíček).



Získejte odpovídající množství důkazů a uložte je do své paměti (viz **Získání důkazů**, str. 12).



Zpracujte odpovídající množství důkazů (viz **Zpracování důkazů**, str. 13).



Musíte se rozhodnout, jestli „**Počkáte na osamělý cíl**“ nebo „**Zaútočíte v davu**“. Zhodnotíte celkovou situaci a rozhodnete se, že je ta pravá chvíle zatlačit na pilu... vyberete bezohledný výsledek.



Získáte **8** ze společné zásoby a do ruky doberete 3 karty dilemat. Poté do paměti uložte 2 žetony důkazů a smíte zpracovat 1 důkaz.

E) VYLOŽTE ZLOČIN

Spáchaný velký zločin vyložte lícem vzhůru do prostoru pro příběh. Prostor pro příběh je společný pro všechny hráče. Během hry zde všichni ověřují potřebné zločiny.

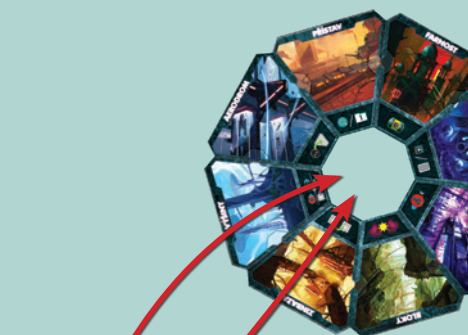
Příběh je složený z několika sloupečků, z nichž každý představuje jednu dějovou linku. Karty vyšších úrovní vykládáte do odpovídající dějové linky přes karty nižších úrovní (pokud spácháte zločin nižší úrovně, zasuňte tuto kartu pod karty vyšších úrovní), ovšem vždy tak, aby byla vidět vrchní část všech karet.

F) ODHÁKNUTÍ

Pokud spácháte velký zločin, musíte nyní odháknout všechny zaháknuté zločince ze své konzole a vrátit je doprostřed města.



Spáchaný zločin vyložíte do prostoru pro příběh. Protože je díky vám spáchaný zločin B2, znamená to, že kdokoli může nyní spáchat zločin B3!



Nakonec odháknete všechny své zločince.

5. ODHOZENÍ A DOBRÁNÍ KARET

Nejprve smíte z ruky odhodit libovolný počet karet zločinů (*drobných a velkých*). Pokud tak učiníte, vraťte je **dospod** odpovídajících balíčků zločinů. Pokud máte po odhození v ruce **méně než 1** kartu velkého zločinu či **méně než 1** kartu drobného zločinu, smíte dobrat karty z odpovídajících hromádek, dokud nedosáhnete minima 1 karty velkého a 1 drobného zločinu v ruce. Pokud dobíráte karty velkých zločinů, smíte je dobírat z hromádky pro libovolnou úroveň.

- *Pamatujte, že nesmíte spáchat velký zločin vyšší úrovně, dokud nebyly spáchány požadované zločiny nižších úrovní... je pouze na vás, kdy zarisujete a doberete zločin vyšší úrovně.*

Nakonec si vezměte do ruky všechny karty zločinů, které získáte **během** svého tahu (*ty by měly ležet lícem dolů poblíž vaší konzole; karty zločinů získané během tahu vždy umísťujete lícem dolů vedle konzole, kde zůstanou až do této chvíle*).

Tímto krokem končí váš tah. Následuje tah dalšího hráče po směru hodinových ručiček.

- *Pokud si kdykoli mimo svůj tah uvědomíte, že máte v ruce méně než 1 kartu drobného či velkého zločinu, doberte si z odpovídajících hromádek karty do tohoto minima (nesmíte ovšem odhazovat karty).*



Na konci tahu máte v ruce pouze 1 kartu drobného zločinu a žádný velký zločin. Smíte tedy dobrat kartu velkého zločinu... jenže které úrovně? Karty 1. úrovně jsou jistota. Také teď můžete spáchat i zločiny 2. úrovně celkem čtyř dějových linek... Můžete také zarisovat a dobrat kartu 3. úrovně, protože dvě dějové linky už dosáhly 2. úrovně!

ZPRACOVÁNÍ DŮKAZŮ

Důkazy lze *zpracovat*. „Zpracování důkazu“ znamená **umístit** důkaz z paměti do jedné z dvou oblastí na desce Syndikátu: do oblasti **vyšetřování kapitoly** nebo do oblasti **plánu**. Pokud máte zpracovat více důkazů, zpracovávejte je vždy jeden po druhém; nejprve zcela vyhodnoťte zpracování jednoho důkazu a teprve poté zpracujte další.

- Zpracovat můžete **jakýkoli** důkaz ve své paměti, **nemusí** jít nutně o důkaz získaný v tomto tahu.

ZPRACOVÁNÍ DŮKAZŮ DO OBLASTI VYŠETŘOVÁNÍ KAPITOLY

Pokud máte v paměti důkazy, které svým druhem odpovídají jednomu z **úkolů** na desce Syndikátu a zároveň v řadě napravo od úkolu leží alespoň 1 **složka**, můžete tento důkaz umístit na pole vyšetřování kapitoly. Umístěte důkaz **lícem vzhůru** do odpovídající řady na pole se složkou. Tuto složku vezměte a uložte ji do své paměti. Pokud nemáte důkaz potřebný pro úkol nebo není na desce Syndikátu žádná složka, nemůžete umístit důkazy do oblasti vyšetřování kapitoly.

*Proč umístit důkazy sem? Složky vám přinesou odměny, pokud vyšetřování kapitoly uspěje, nebo vás ochrání před postihy, pokud selže (viz **Konec kapitoly** na str. 15). Úkoly a složky se obmění na začátku každé další kapitoly a odměny i postihy budou během hry narůstat.*



BONUSOVÁ POLE OBLAST PLÁNU SCHRÁNKA HRÁČE Z

V paměti máte důkaz o **cíli** a **taktice** Syndikátu. Můžete oba tyto důkazy umístit do vyšetřování kapitoly, protože v řadách vedle úkolů vyžadujících tyto důkazy stále leží složky. Na desce je také úkol vyžadující důkazy o **vůdci**. Sem důkaz by nešel umístit, ani pokud byl ve vaší paměti. Vedle tohoto úkolu totiž nejsou složky.



Můžete zpracovat důkaz lícem dolů do oblasti **plánu**. Pořád jsou volná dvě bonusová pole. Když sem umístíte důkaz, můžete získat 1 žeton podpory nebo 1 nadvládu.

ZPRACOVÁNÍ DŮKAZU DO OBLASTI PLÁNU

Do oblasti závěrečného **plánu** Syndikátu můžete umístit jakékoli důkazy. Umísťujete je sem vždy **lícem dolů**. Při umísťování důkazu do plánu máte dvě možnosti: umístit důkaz na bonusové pole, nebo do své schránky. V oblasti plánu jsou tři bonusová pole. Pokud umístíte důkaz na bonusové pole, okamžitě získáte vyobrazený bonus.

- **Získej 1 žeton podpory** (viz *Získání žetonů podpory*, str. 14).
- **Získej 1 žeton tolerance** (viz *Tolerance*, str. 14).
- **Získej 1 nadvládu** (nad libovolným zločincem, nezávisle na tom, zda jej máš zaháknutého).

Pokud umístíte důkaz do oblasti závěrečného plánu, ale **ne na bonusové** pole, **umístěte jej lícem dolů do své schránky**. V oblasti plánu má každý hráč **svou** schránku, označenou stejným písmenem jako jeho konzole. Na desce je také sdílená schránka, kde se budou časem hromadit důkazy otočené lícem vzhůru. Kdykoli se smíte podívat na důkazy ve **své** schránce, ale nikdy na žádné jiné důkazy otočené lícem dolů.

Proč umísťovat důkazy sem? Tak zaprvé, bonusová pole jsou vždycky plus. Co je ovšem důležitější, důkazy o závěrečném plánu (zpracovány všemi hráči společně) na konci rozhodnou o tom, zda bude plán Syndikátu zmařen nebo zda uspěje. Pokud plán společně zmaříte, nejzkaženější hráč utrpí obrovský postih. Takže hráči, kteří nemají moc bodů zkaženosti, by se měli pokoušet plán zmařit!

Za důkazy v oblasti plánu navíc získáte body na konci hry. Čím více důkazů určitého druhu zde bude ležet, tím větší hodnotu bude mít symbol tohoto důkazu.

DALŠÍ PRAVIDLA

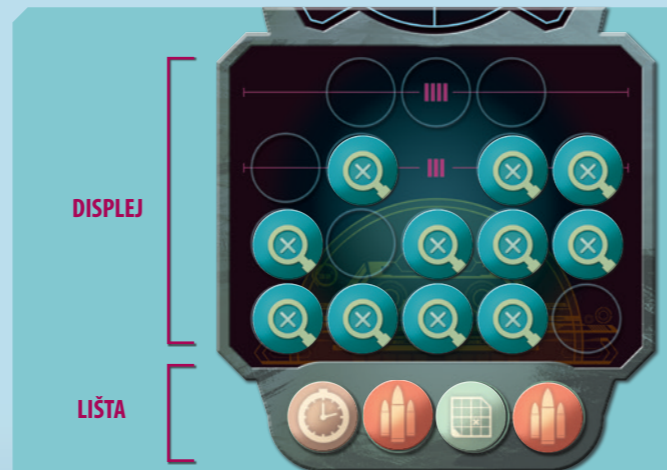
ZÍSKÁVÁNÍ DŮKAZŮ

Kdykoli máte získat jakýkoli počet důkazů, berete je z desky důkazů a ukládáte je do své paměti. **První** důkaz, který získáte, **musíte vždy vzít z lišty** na desce důkazů, kde leží lícem vzhůru. **Všechny ostatní** důkazy (pokud jich máte naráz získat víc než jeden) berete z **velkého displeje**, kde leží lícem dolů.

- Získané důkazy ponechte lícem dolů ve své paměti. Smíte se na ně kdykoli podívat, ale ostatní hráči by neměli znát vaše důkazy.
- Pokud není na **displeji** dostatek důkazů, vezměte potřebné důkazy ze **společné zásoby**.

Jakmile získáte **všechny** důkazy, na které máte nárok, otočte náhodný důkaz z displeje a umístěte jej lícem vzhůru na **lištu**.

- *Pokud si kdykoli během hry všimnete, že lišta není zcela zaplněná, protože ji někdo zapomenul doplnit, doplňte ji otočením důkazu z displeje.*
- Pokud není na **displeji** dostatek důkazů k doplnění **lišty** ve chvíli, kdy ji máte doplnit, znamená to, že **končí aktuální kapitola** (viz *Konec kapitoly* na str. 15).



Máte získat 3 důkazy. První musíte vzít z lišty. Máte na výběr mezi načasováním, výzbrojí (2x) či cílem. Druhý a třetí důkaz musíte vzít náhodně z displeje. Jakmile získáte všechny 3 důkazy, doplníte prázdné místo na liště náhodným důkazem z displeje.

ZÍSKÁNÍ ŽETONŮ PODPORY



Žetony podpory vám poskytnou různé odměny či efekty. Kdykoli máte získat žeton podpory, vezměte si libovolný žeton z nabídky podpory. Zároveň si vezměte všechny informace, které leží ve třetině nabídky, odkud berete žeton podpory. Poté přidejte 1 ze společné zásoby do vedlejší třetiny nabídky po směru hodinových ručiček. Nakonec vezměte ze společné zásoby nový žeton a umístěte jej lícem vzhůru na prázdné místo. Pokud je zásoba žetonů podpory prázdná, promíchejte odkládací hromádku žetonů podpory.

Pokud je žeton podpory modrý, uložte jej do své paměti. Ponecháte si jej tak dlouho, jak uznáte za vhodné, a můžete jej použít kdykoli během svého tahu. Pokud je růžový se symbolem blesku, má okamžitý efekt. Okamžitě jej vyhodnoťte a umístěte na odkládací hromádku žetonů podpory (popis jednotlivých žetonů podpory najdete na zadní straně pravidel).



Z nabídky si berete tento žeton podpory (označený zelenou šipkou) plus 1, která leží ve stejné třetině nabídky. Poté přidáte 1 (ze společné zásoby) do vedlejší třetiny po směru hodinových ručiček. Prázdné místo po získání žetonu zaplníte žetonem z hromádky.

TOLERANCE



Žetony tolerance zvyšují vaši schopnost snášet psychický nápor takto složité mise, a proto snižují vaši celkovou zkaženost. Žetony tolerance umístíte do portu na spodním okraji vaší konzole. Na žetonu tolerance je hodnota, kterou odečítá od vaší celkové zkaženosti. Žetony tolerance nemusíte spotřebovat, jejich efekt je trvalý.

Pokaždé když máte získat žeton tolerance, získáte žeton s hodnotou -2. V zásobě jsou ovšem žetony tolerance s různými hodnotami. Nemusíte si tedy vždy brát další žeton s hodnotou -2, stačí vyměnit aktuální žeton tolerance za žeton, který odpovídá vaší nové toleranci. Pokud přesáhnete 10 tolerance (hodnota nejvyššího žetonu), musíte si již brát další žetony tolerance.

Snížení zkaženosti má hned dvě využití: když vás někdo vyzve na souboj zkaženosti kvůli efektu zóny Bloky, ale především na konci hry, kdy určujete, který hráč je nejzkaženější!



Aktuálně máte toleranci 4. Máte získat další žeton. Proto odhodíte svůj žeton -4 a vezmete si ze společné zásoby žeton -6.

STRÁŽCE



Kdykoli máte pohnout Strážcem, pohnete jím do sousedící zóny po či proti směru hodinových ručiček.

- Strážce smí překračovat zátaras.
- Pokaždé když se Strážce pohne, smí s sebou eskortovat jednoho zločince (spolu s předmětem, který tento zločinec drží, nezávisle na tom, kdo jej zaháknul). Zločince smí eskortovat i přes zátaras. Pokud se má Strážce pohnout vícekrát najednou, může během každého „kroku“ tohoto pohybu eskortovat jiného zločince.
- Pohyb Strážce může zapříčinit řada efektů, od zón přes žetony podpory po schopnost zločince.

Využití Strážce je náramně užitečné, pokud chcete pohnout se zločinci, které momentálně neovládáte, a pokud se chcete vyhnout těm prokletým zátarasům!

Strážce momentálně stojí ve Výšinách. Použijete žeton podpory, který vám dává možnost třikrát pohnout se Strážcem/zátarasem. Nejprve pohnete Strážcem dvakrát, až do Bloků, a pak posledním pohybem eskortujete Vymahače držícího prachy přes zátaras do Zinbazaru.



ZÁTARASY



Zátaras stojí na hranici mezi dvěma sousedícími zónami a znemožňují zločincům pohyb mezi nimi. Pokud máte pohnout zátarasem, posuňte jej na nejbližší hranici dvou zón po směru či proti směru hodinových ručiček, na které neleží zátaras. Dva zátaras nesmí ležet na stejné hranici. Pokud zátaras při pohybu narazí na další zátaras, překročí jej a skončí pohyb na další hranici.

Můžete jednou pohnout zátarasem. Pokud jím pohnete proti směru hodinových ručiček, skončí na sousední hranici. Pokud po směru, přeskočí sousední zátaras a skončí až na hranici za ním.



SPÁCHÁNÍ DROBNÉHO ZLOČINU

Kdykoli ve svém tahu během provádění akcí smíte spáchat drobný zločin, pokud materiál na herním plánu odpovídá podmínkám na kartě tohoto zločinu. Spáchání drobného zločinu je volná akce. Během svého tahu smíte spáchat i více drobných zločinů. Spáchání drobného zločinu je velice podobné spáchání velkého zločinu, s následujícími rozdíly:

1. Drobné zločiny nepožadují spáchání žádných předchozích zločinů.
2. Pokud si uvědomíte, že nejste schopni splnit podmínky pro spáchání zločinu na kartě drobného zločinu, vezměte si kartu zpět a pokračujte ve svém tahu.
3. Drobné zločiny mají pouze jeden výsledek a jednu sadu odměn. Odměny někdy zahrnují i žetony podpory, které získáte podle pravidel popsanych dříve.
4. Spáchané drobné zločiny odhazujete na odkládací hromádku, neumísťujete je do příběhu. Pokud je dobírací balíček drobných zločinů kdykoli během hry prázdný, zamíchejte odkládací hromádku a utvořte z ní nový dobírací balíček.
5. Důležité: Po spáchání drobného zločinu se **NEODHÁKNETE** od ovládaných zločinců.



Spáchání drobného zločinu je velice podobné spáchání velkého zločinu, s několika nepatrnými, ale důležitými rozdíly. Rizika a odměny jsou v tomto případě menší, ale výhodou je, že po spáchání drobného zločinu se nemusíte odháknout od zločinců.

KONEC KAPITOLY

Pokud máte doplnit důkaz na lištu na desce důkazů, ale na displeji už nejsou žádné důkazy, nastane konec kapitoly.

- Pokud skončila 1. nebo 2. kapitola, dokončí aktuální hráč svůj tah a poté provedete kroky vyhodnocení kapitoly.
- Pokud skončila 3. kapitola, dokončí aktuální hráč svůj tah a všichni ostatní hráči poté odehrají jeden závěrečný tah. Teprve pak vyhodnotíte kapitolu.

Konec kapitoly nastane ve chvíli, kdy není možné doplnit lištu důkazem z displeje. Přesto mohou mít někteří hráči během svých tahů stále nárok na získání důkazů. Proto od chvíle, kdy nastal konec kapitoly, smíte doplňovat lištu přímo ze společné zásoby, nikoli z displeje. Kdykoli by měl hráč získat důkaz z displeje, získá jej přímo ze společné zásoby.



VYHODNOCENÍ KAPITOLY

V pravé horní části desky Syndikátu jsou vyobrazené kroky vyhodnocení jednotlivých kapitol. Stačí postupovat po směru šipky. První a druhá kapitola jsou v podstatě stejné a třetí kapitola pouze vynechává některé kroky.

1 URČETE, ZDA USPĚLO VYŠETŘOVÁNÍ (ve všech kapitolách)

• Pokud na polích vyšetřování kapitoly **nejsou** žádné složky, bylo vyšetřování během kapitoly **úspěšné**. Hráči, **kteří mají** složky, získají za **každou** složku vyobrazený počet informací (v 1. kapitole získají 2, ve 2. kapitole získají 3, ve 3. kapitole získají 4). Hráči bez složek **neutrpí** žádný postih.

• Pokud na polích vyšetřování kapitoly zůstala **alespoň 1 složka**, vyšetřování během kapitoly **selhalo**. Hráč (popřípadě hráči) s **nejmenším** počtem složek utrpí vyobrazený **postih**. (v 1. kapitole ztratí 2 nadvlády, ve 2. kapitole ztratí 3 nadvlády, ve 3. kapitole ztratí 5).

2 OBNOVTE ÚKOLY (1. & 2. kapitola)

Zamíchejte všech 6 žetonů úkolů. Vezměte 3 náhodné žetony úkolů a umístěte po jednom úkolu na každé z polí úkolů.

3 OBNOVTE SLOŽKY (1. & 2. kapitola)

Všechny zpracované důkazy na polích vyšetřování kapitoly vraťte zpět do společné zásoby. Všichni hráči vrátí složky na odpovídající pole vyšetřování, v závislosti na počtu hráčů.

4 ULOŽENÍ DILEMAT (ve všech kapitolách)

Tento krok musí provést každý hráč. Podívejte se na karty **dilemat v ruce** a polovinu z nich (zaokrouhleno nahoru) uložte **lícem dolů do databanky zkaženosti** na své konzoli. V případě, že tam již máte dříve uložená dilemata, jednoduše položte nová dilemata navrch těch předchozích. Dilemata, která do databanky neuložíte, **odložte lícem dolů** na společnou odkládací hromádku. Ostatní hráči by nikdy neměli vidět, jaká dilemata ukládáte a jaká odkládáte.

Za uložená dilemata můžete získat informace na konci hry (viz **Závěrečné hodnocení** na str. 18).

Na dilemata ve své databance se smíte **kdykoli** podívat (i během rozhodování o tom, která dilemata uložíte), ale **nikdy nesmíte** promíchat dilemata z databanky s dilematy v ruce.

Která dilemata uložit? To je právě ono dilema. Každá karta má hodnotu zkaženosti a odměnu, kterou můžete získat během závěrečného hodnocení. Na konci hry se nejzkaženější hráč dostane za hranu a utrpí obrovský postih, pokud bude zmařen plán Syndikátu. Takže je lepší být opatrný... pokud ovšem plán Syndikátu projde, nejzkaženější agent unikne postihu a je dost dobře možné, že i tomu největšímu zrádci nakonec všechno projde!

Odměny na kartách s vyšší zkažeností jsou lepší než odměny na kartách s nižší zkažeností. Proto musíte najít rovnováhu mezi kartami, které vás příliš nesvedou na cestu zkaženosti, ale zároveň vám na konci hry přinesou dostatečné odměny. Navíc mějte na paměti, že hráč, který bude na konci hry nejméně zkažený, obdrží značný bonus.

5 OBNOVTE DŮKAZY (1. & 2. kapitola)

Zamíchejte společnou zásobu důkazů (včetně důkazů vrácených z polí vyšetřování kapitoly). Lištu důkazů zaplňte náhodně taženými důkazy otočenými lícem vzhůru a displej důkazů zaplňte důkazy otočenými lícem dolů, stejně jako během přípravy hry.

6 OBNOVTE BONUSOVÁ POLE (1. & 2. kapitola)

Důkazy umístěné na **bonusová pole** v oblasti plánu na desce Syndikátu otočte **lícem vzhůru** a přesuňte je do **sdílené schránky** vedle bonusových polí (pole se tak uvolní pro nadcházející kapitoly). Díky tomu mají všichni hráči alespoň trochu informací o tom, jaké důkazy budou nejlépe hodnocené na konci hry!

Pokud skončila 1. nebo 2. kapitola, posuňte ukazatel kapitol o jedno pole dolů na počítadle kapitol. Hra pokračuje tahem hráče sedícího po levici hráče, který ukončil předchozí kapitoly.

Pokud skončila 3. kapitola, následuje konec hry.



Po první kapitole máte v ruce tato tři dilemata. Musíte uložit polovinu z nich. Říkáte si, že hra teprve začala a na opatrnost přijde čas později... proto uložíte karty s vysokou hodnotou zkaženosti a odhodíte kartu se symbolem **Financování**.

V nadcházejících kapitolách se pokusíte doplnit již uložená dilemata o karty, díky kterým vytvoříte silné sady pro závěrečné hodnocení.



Na konci kapitoly se z bonusových polí otočí dva důkazy o cíli a jeden důkaz o vůdci Syndikátu. Když k těmto důkazům přičtete důkazy ve své schránce – na které se můžete kdykoli podívat – můžete si už udělat docela dobrý obrázek o tom, kterým směrem se ubírá vyšetřování závěrečného plánu!

KONEC HRY

Hra skončila... nastal čas zjistit, jestli se vaše snahy vyplatily! Před závěrečným hodnocením nejprve proveďte tyto kroky:

1. HODNOCENÍ NADVLÁDY

2. ZJISTĚTE, KDO JE ZA HRANOU

3. ZKONTROLUJTE, ZDA BYL ZMAŘEN PLÁN

4. URČETE HODNOTY DŮKAZŮ

1. HODNOCENÍ NADVLÁDY

Nejprve **získáte informace za žeton nadvlády, který je na vaší stupnici nadvlády nejnižší**. Na stupnici jsou slabě vyznačená čísla, která vám připomenou, kolik informací získáte, pokud bude nejnižší žeton nadvlády ležet na daném políčku.



Zdá se, že máte hodně žetonů nadvlády dost vysoko, jenže Mechanika trochu zaostává... získáte tedy 12 za pole, na kterém leží její žeton.

2. ZJISTĚTE, KDO JE ZA HRANOU

Kdo z hráčů podlehl a sešel na scesti? Odhalte uložené karty dilemat a sečtěte jejich hodnoty zkaženosti. Od součtu odečtěte hodnotu svého žetonu tolerance. Výsledkem je vaše **celková zkaženost**. Porovnejte zkaženost s ostatními hráči.

• Nejméně zkažený hráč získá odměnu: 5 za každého hráče, který je více zkažený.

• **Nejzkaženější hráč skončil za hranou** a utrpí velký postih... ale pouze pokud byl závěrečný plán zmařen (viz níže)!



Máte tyto karty dilemat a tento žeton tolerance. Vaše celková zkaženost je 24. Pokud je to **nejméně** ze všech hráčů, získáte 5 za každého hráče, který je zkaženější než vy. Pokud je to **nejvíce** ze všech, jste **za hranou!**

*Je možné, že o pozici nejméně či nejvíce zkaženého hráče se bude dělit více hráčů. V takovém případě získají všichni plnou hodnotu odměny/postihu. Pokud nastane situace, kdy mají všichni hráči stejnou celkovou zkaženost, jsou **všichni** automaticky **za hranou** a budou náležitě potrestáni. V takovém případě se neuděluje odměna za nejméně zkaženého hráče.*

3. ZKONTROLUJTE, ZDA BY ZMAŘEN PLÁN

Otočte lícem vzhůru **všechny** žetony důkazů v oblasti plánu na desce Syndikátu a rozřídte je podle druhů. Už nezáleží na tom, v jaké schránce leží. Plán je zmařen, pokud jsou v oblasti plánu **alespoň 3 důkazy X různých druhů**, kde X závisí na počtu hráčů.

2 hráči: 3 druhů	3 hráči: 4 druhů	4 hráči: 5 druhů	5 hráčů: 6 druhů
---------------------	---------------------	---------------------	---------------------

Graf na desce Syndikátu vám připomenou, kolik důkazů je potřeba ke zmaření plánu v daném počtu hráčů.



• Pokud byl plán **zmařen**, ztrácí hráč **za hranou okamžitě tolik informací, kolik činí jeho celková zkaženost**.

• Pokud plán **nebyl zmařen**, hráč **za hranou neutrpí** žádný postih.

4. URČETE HODNOTY DŮKAZŮ

Rozříděné žetony důkazů v oblasti plánu nyní vyskládejte do sloupečků podle druhů. Nejvyšší sloupeček (popř. sloupečky) umístěte nad hodnotící pole nejvíce vlevo. Druhý nejvyšší sloupeček (popř. sloupečky) umístěte nad druhé pole zleva a tak dále... Hodnotící pole určují, jakou hodnotu mají druhy důkazů nad nimi a kolik informací získají hráči za své důkazy (v paměti a na kartách dilemat). Pokud jsou všechna hodnotící pole plná, ale stále máte „přebytečné“ sloupečky s alespoň 1 důkazem, umístěte je všechny nad hodnotící pole nejvíce vpravo (1).

Následuje **závěrečné hodnocení!**



Při hře tří hráčů jsou ke zmaření plánu potřeba nejméně 3 důkazy alespoň 4 různých druhů... a povedlo se! Máme 3 a více důkazů o vůdci, výzbroji, načasování a cíli. Plán Syndikátu byl zmařen! Hráč za hranou okamžitě ztratí tolik 5, kolik činí jeho celková zkaženost.



Nejvyšší sloupečky důkazů jsou ty o **vůdci** a **výzbroji**. Každý symbol těchto důkazů bude mít tedy hodnotu 4. **Cíl a načasování jsou na druhém místě, takže každý jejich symbol bude mít hodnotu 3**. **Třetí nejvyšší je taktika, tudíž bude mít hodnotu 2**. **Financování se v oblasti plánu vůbec nevykytlo, takže nebude mít žádnou hodnotu**.

ZÁVĚREČNÉ HODNOCENÍ

K informacím získaným během hry nyní přičtete důkazy a odměny z karet dilemat, a to v následujících kategoriích:

NASBÍRANÉ DŮKAZY

Odhalte všechny své důkazy. Snad se vám podařilo nasbírat důkazy těch druhů, které jsou dobře ohodnocené.

Každý druh důkazů ohodnotíte zvlášť, a to tak, že sečtete všechny své symboly daného druhu (na žetonech důkazů v paměti a na kartách dilemat) a výsledek vynásobíte hodnotou, která byla tomuto druhu přidělena. Výsledkem je počet informací, které získáte za daný druh důkazů.

Pokud v oblasti plánu na desce Syndikátu některý druh důkazu vůbec není, symboly tohoto druhu vám nepřinesou žádné informace.



Doporučujeme počítat hodnoty důkazů tak, že jeden hráč vždy oznámí druh důkazu a jeho hodnotu podle hodnotícího pole na desce Syndikátu. Všichni hráči poté zároveň sečtou výslednou hodnotu svých důkazů tohoto druhu. (Například hráč oznámí „Vůdci jsou každý za 4.“ a poté „Výzbroj je taky každá za 4.“) Takto postupujte od nejhodnotnějších druhů důkazů až po ty nejméně hodnotné. Díky tomu všichni hráči ohodnotí důkazy přehledně a je menší šance, že nastane chyba.

INFORMACE NA KARTÁCH DILEMAT

Některé karty dilemat vám jednoduše přinesou tolik informací, kolik je na nich vyobrazeno.

ZATYKAČE

Sečtete, kolik různých zatykačů máte na kartách dilemat (ignorujte zatykače, která máte více než jednou). Výsledné číslo vynásobte samo sebou (neboli umocněte na druhou). Získáte tolik informací.

ODZNAKY STRÁŽCŮ

Každá trojice odznaků Strážců vám přinese 20. Pokud máte méně než tři odznaky, nic nezískáte. Můžete takto složit i více trojic a získat informace za každou z nich.

Hráč s nejvyšším celkovým součtem informací se stává vítězem! V případě shody vítězí méně zkažený hráč. Pokud jsou oba hráči stejně zkažení, vítězství sdílí.

V paměti a na kartách dilemat máte tyto důkazy. Pokud budeme pokračovat v příkladu z předchozí stránky a použijeme stejné hodnoty důkazů, budeme mít vaše důkazy následující hodnotu:

$$\begin{aligned} 2 \text{ (Taktika)} \times 4 &= 8 \\ 3 \text{ (Vůdce)} \times 4 &= 12 \\ 1 \text{ (Načasování)} \times 3 &= 3 \\ 0 \text{ (Výzbroj)} \times 3 &= 0 \\ 5 \text{ (Financování)} \times 2 &= 10 \\ 1 \text{ (Cíl)} \times 0 &= 0 \end{aligned}$$

... to je celkem 33.



Máte jednu kartu dilematu, která má hodnotu 1.



Na kartách dilemat máte čtyři různé zatykače. Vynásobíte tedy 4x4 a výsledkem je 16.



Bohužel se vám nepodařilo sestavit trojici odznaků. Osamělý odznak má hodnotu 0. Alespoň však nezvýšil vaši celkovou zkaženost!

Pokud sečteme všechny informace získané na příkladech výše, přičtete si ke svému skóre pěkných 50. Ale bude to stačit? Bude právě vaše vyšetřování to, které odhalí skrytá tajemství syndikátu?

MÓD ECHO – PRAVIDLA PRO SÓLOVOU HRU

„Echo“ je hackerka, která pro naši divizi vyvinula program Hák. Mód Echo je umělá inteligence založená na jejich metodách infiltrace a představuje náročného protivníka, kterému se můžete postavit v partii pro jednoho hráče. Hodně štěstí... budete ho potřebovat!

PŘÍPRAVA ECHO

- Použijte pouze 4 zločince, namísto obvyklých pěti.
- Zamíchejte balíček karet Echo a umístěte jej lícem dolů poblíž její konzole. Poblíž umístěte také kostky.
- Desku Echo umístěte poblíž jejího balíčku karet. Desku otočte na stranu, která odpovídá zvolené obtížnosti. Ukazatel pokroku umístěte na začátek stupnice zločinu. Náhodně umístěte žetony nadvlády (zločinců, které používáte v této hře) na pole označená A, B, C a D. Tyto žetony určí, kterým písmenem bude daný zločinec během hry označován.
- Dejte Echo jednu kartu velkého zločinu 1. úrovně lícem dolů. Nedávejte Echo drobný zločin.
- Náhodně umístěte jeden nepoužitý žeton nadvlády na jeden ze zátarasů, aby byl tento zátaras vždy označený.



PRŮBĚH TAHU ECHO

Otočte kartu z hromádky Echo. Tato karta určí, co se Echo během svého tahu pokusí udělat, přičemž dodrží následující kroky:

- Echo zahákne vyznačeného zločince a získá nad ním 1 nadvládu (pokud zahákne vašeho zločince, zaplatí vám 1 jako obvykle).
- Echo přesune tohoto zločince. Při přesouvání Echo ignoruje zátarasy. Hodte černou kostkou a podívejte se na tabulku pohybu vpravo nahoře, která vám řekne, kam se zločinec přesune.
- Nyní bude Echo manipulovat s ostatním materiálem na herním plánu. Hodte oběma kostkami (pomocí tabulky pohybu bílá kostka určí, co Echo přesune, zatímco černá kostka určí, jak Echo danou věc přesune; při pohybu zločinci a předměty Echo ignoruje zátarasy, Echo smí pohnout i drženým předmětem). V první kapitole tento krok provedete vždy jednou, v druhé kapitole dvakrát, ve třetí kapitole třikrát. Echo ve svém tahu přesune každou věc maximálně jednou. Pokud by měla přesunout věc, kterou už v tomto tahu přesunula, přehazujte bílou kostku do té doby, než výsledek určí věc, kterou Echo v tomto tahu ještě nepřesunula.
- Hodte černou kostkou. Ta určí, o kolik se pohne ukazatel pokroku na stupnici zločinu. Na desce Echo je tabulka pokroku, která vám ukáže, o kolik políček máte pohnout ukazatel pokroku při odpovídajícím výsledku hodu. Pokud ukazatel pokroku nedosáhne políčka, které odpovídá aktuální úrovni zločinu v „ruce“ Echo, získá Echo odměny vyobrazené na desce. Pokud ukazatel dosáhne políčka, odpovídající úrovni zločinu v „ruce“ Echo (nebo jej překročí), vraťte ukazatel pokroku na začátek stupnice zločinu. Poté proveďte následující kroky:
 - Podívejte se na aktuální kartu Echo. Dole je symbol, který určí, jaký výsledek zločinu Echo vybere (opatrný nebo bezohledný). Echo se odhákne od všech svých zločinců a poté odhalí svoji kartu zločinu. Echo získá odměny v závislosti na tom, který výsledek vybrala.
 - Kartu spáchaného velkého zločinu (podmínky nemusí být splněny) umístěte do příběhu.
 - Echo si poté dobere novou kartu velkého zločinu. Dobírá karty 1. úrovně, dokud nemají všechny dějové linky spáchaný alespoň 1 zločin 1. úrovně. Stejně tak dobírá karty 2. úrovně, dokud nemají všechny dějové linky spáchaný alespoň 1 zločin 2. úrovně. Od té chvíle již dobírá pouze zločiny 3. úrovně.

PRIORITY PŘI ZPRACOVÁNÍ DŮKAZŮ

Echo získává důkazy vždy z displeje, nikdy z lišty. Důkazy získané či zpracované Echo zůstávají po celou hru lícem dolů, a to i v případě, že je umísťujete na pole vyšetřování kapitoly. Na aktuální kartě Echo uvidíte, zda v tomto tahu bude zpracovávat důkaz do kapitoly, nebo do oblasti plánu. Pokud zpracovává důkaz do kapitoly, umístí důkaz do vyznačené řady. Pokud v této řadě nejsou složky, umístí důkazy do oblasti plánu. Pokud Echo umísťuje důkazy do oblasti plánu, vždy se nejprve pokusí umístit důkaz na nejvyšší volné bonusové pole. Pokud umísťuje důkaz na bonusové pole, získá odpovídající bonus. Pokud již není dostupné žádné bonusové pole, umístí důkazy do své schránky. Echo nesmí během jednoho tahu umístit důkazy na více než jedno bonusové pole. Pokud by měla ve svém tahu zpracovat druhý důkaz, vždy jej zpracuje do oblasti plánu.

PODPORA, NADVLÁDA A ZÓNY

- Pokud Echo získá žeton podpory, vezme si ten žeton, u kterého je nejvíce informací (pokud je u více žetonů stejný počet informací, vyberete žeton vy). Echo získá informace a žeton podpory odhodí bez efektu.
- Pokud má Echo získat nadvládu nad libovolným zločincem, vždy získá nadvládu nad tím zločincem, jehož žeton nadvlády je na její stupnici nadvlády aktuálně nejnižší. Pokud má nadvládu ztratit, ztratí nadvládu nad tím zločincem, jehož žeton je na její stupnici nadvlády aktuálně nejvyšší. Pokud v některém z těchto případů nastane shoda, vyberete vy, jaký žeton Echo posune.
- Pokud má Echo během svého tahu přesunout žetony pátrání do zóny, kde už nějaké žetony pátrání jsou, přesune je namísto toho do nejbližší zóny po směru hodinových ručiček, kde žádné žetony pátrání nejsou. Echo aktivuje pouze efekt některých zón, když do nich přesouvá žetony pátrání. Efekty ostatních zón zcela ignoruje. Ve Farnosti získá žeton tolerance. V Přístavu získá jeden důkaz. V Iontových věžích získá žeton podpory.

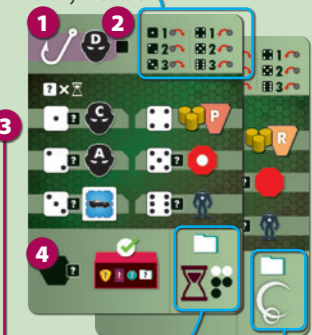
VYHODNOCENÍ KAPITOLY & KONEC HRY

Konec kapitoly může nastat běžným způsobem během tahu hráče nebo pokud by měla Echo získat důkazy z displeje, ale žádné tam již nejsou. Echo získá/utrpí veškeré odměny/postihy kapitoly jako každý jiný hráč. Při ukládání jejích karet dilemat jednoduše zamíchejte všechna její dilemata a polovinu (zaokrouhleno nahoru) uložte do její databanky zkaženosti. Zbytek odhodte. Na konci hry a při závěrečném hodnocení považujte Echo za zcela běžného hráče. Echo není příliš dobrá ve skládání dobré sady karet dilemat nebo důkazů, ale svoji nahodilost vynahrazuje neúprosným postupem během hry samotné. Skoro v každém tahu spáchá nějaký zločin. Podaří se vám ji porazit?

ECHO PŘI HŘE 2 HRÁČŮ!

Echo můžete zapojit i do partie ve dvou. Hru připravte jako pro 3 hráče. Echo vnáší do duelu nepředvídatelný prvek, který okoření jinak jednoduchou hru ve dvou. Jediná změna je, že namísto čtyř zločinců použijete pět. Aby mohla Echo hrát s pěti zločinci, musíte vždy na konci jejího tahu posunout žetony nadvlády na její desce tak, aby měla šanci zaháknout všech pět. Jednoduše vezmete ten žeton, který na desce není, a umístíte jej na pole A. Všechny ostatní žetony přitom posunete doprava, takže žeton na poli D spadne z desky. Na konci příštího tahu Echo jej umístíte na pole A... a tak dále.

TABULKA POHYBU
Ukazuje pohyb o 1-3 zóny po nebo proti směru hodinových ručiček.



ZPRACUJE DŮKAZY DO KAPITOLY (HORNÍ ŘADA)
ZPRACUJE DŮKAZY DO OBLASTI PLÁNU

- Přesuň vyznačeného zločince.
- Přesuň vyznačeného zločince.
- Přesuň vyznačený předmět
- Přesuň skupinu 3 žetonů pátrání do této zóny. Černou kostkou ignoruj.
- Přesuň označený nebo neoznačený zátaras, v závislosti na symbolu.
- Přesuň Strážce.



Na konci tahu dáte volný žeton na začátek řady a posunete všechny žetony doprava tak, aby nový žeton skončil na poli A a poslední žeton sjel z desky Echo.

SCHOPNOSTI ZLOČINCŮ

Ve schopnostech se vyskytuje slovo **nedaleký**. **Nedaleký zločinec** či **předmět** je takový, který je ve stejné zóně jako zločinec nebo v sousední zóně. **Zátaras** je **nedaleký**, i pokud je na vzdálenějším okraji sousední zóny.



DRTIČ

Drtič může pohnout **nedalekým** zátarasem nebo Strážcem. Poprvé během tahu je tento pohyb volná akce, každý další pohyb už vyžaduje akci.



HACKER

Hacker smí za akci pohnout **nedalekým** předmětem nebo zvednout **nedaleký** odložený předmět. Tato schopnost zcela ignoruje zátaras.



KŠEFTAŘ

Kšeftař smí za akci použít efekt **nedaleké zóny**, ve které není žádná pátrání. Tato schopnost dosáhne i přes zátaras.



STÍN

Stín při pohybu ignoruje zátaras a pro účely spáchání zločinu je vždy sama.



SKOKANKA

Skokanka se smí za akci přesunout do zóny naproti.



MECHANIČKA

Pokud ovládáte **Mechaničku**, můžete pro účely spáchání zločinu považovat předmět, který drží, za jiný předmět **stejněho druhu**.



VYMAHAČ

Vymahač smí za akci pohnout **jedním** **nedalekým** zločincem o jednu zónu. Tato schopnost dosáhne i přes zátaras, ale nemůže přesunout zločince přes zátaras.



VĚDMA

Hráč ovládající **Vědmu** smí jednou za tah jako volnou akci získat 1 **nadvládu** nad jakýmkoli **nedalekým** zločincem, kromě **Vědmy samotné**.



PAŠERÁK

Pašerák smí zvedat odložené předměty v zóně, kde se nachází, nebo krást předměty ostatním zločincům, pokud s ním sdílí zónu. V obou případech jde o volnou akci.



KURÝRKA

Kurýrka se smí za akci přesunout do **libovolné zóny**, které může dosáhnout bez překročení zátarasu.

EFEKTY ZÓN



BLOKY

Smíš vybrat protihráče a vyvat jej na souboj. Oba odhalíte všechny karty dilemat, které máte v ruce, a porovnáte svoji zkaženost (včetně odečtu za toleranci). Hráč s vyšší zkažeností prohrává. Poražený hráč zaplatí 2 vítězi. Také musí vybrat jedno dilema ze své ruky a lícem dolů jej odhodit na **odkládací hromádku**.

- Vyzyvatel a protivník musí mít oba alespoň 1 kartu dilematu v ruce.
- Vyzyvatel vyhrává remízy.



CENTRUM

Proved' až 3 pohyby se zátarasem nebo Strážcem. Tyto tři pohyby smíš **libovolně** rozdělit mezi oba zátaras a Strážce.



IONTOVÉ VĚŽE

Vezmi si žeton podpory z nabídky, nebo si dober jednu kartu zločinu z **libovolného** balíčku. Na tuto kartu se **nedívaj** a umísti ji poblíž své konzole. Smíš se na ni **podívat** až na konci tahu.



FARNOST

Získej žeton tolerance ze zásoby.



PŘÍSTAV

Získej 1 **důkaz** nebo zpracuj 1 **důkaz**. V obou případech postupuj **dle** běžných pravidel.



AERODROM

Přesuň 1 zločince (**včetně předmětu, který drží**) do **libovolné zóny**. **Nezáleží**, kdo (**nebo jestli vůbec někdo**) zločince ovládá nebo odkud jej přesouváš.



VÝŠINY

Vyber dvě z následujících možností (smíš zvolit dvakrát stejnou možnost):

- Pohni **jedním** zločincem (ne přes zátaras)
- Pohni **jedním** odloženým nebo drženým předmětem (ne přes zátaras)
- **Podívej se** na dva **důkazy** lícem dolů (na displeji nebo v oblasti plánu)
- Pohni **jedním** zátarasem nebo Strážcem



ZINBAZAR

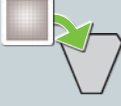
Vyměň **libovolné** dva předměty. Předměty smějí být odložené nebo je smíš někdo držet. Pokud zločinci vezmeš držený předmět a vyměníš jej za jiný předmět, zločinec **automaticky** drží tento vyměněný předmět.

ŽETONY PODPORY



Vyměň dva libovolné předměty.

Smíš být odložený nebo je smíš někdo držet.



Přesuň jeden předmět.

Do **libovolné zóny**. Smíš být odložený nebo jej smíš někdo držet. V nové zóně bude odložený.



Vyměň předmět se zločincem.

Smíš být odložený nebo jej smíš někdo držet. Na ovládní zločince **nezáleží**.



Vyměň dva zločince.

Přesunou se mezi zónami, vezmou s sebou držené předměty, na ovládní zločinců **nezáleží**.



Přesuň jednoho zločince.

Z **libovolné zóny** do **libovolné zóny**, vezme s sebou držený předmět, na ovládní zločince **nezáleží**.



Pohni Strážcem/zátarasem.

Až tolik pohybů, kolik je vyobrazeno. Smíš je **libovolně** rozdělit mezi Strážce a oba zátaras.



Vyměň žetony zaháknutí.

Všechny své žetony za **všechny** žetony **libovolného** protihráče. **Nadvládu** nezískáš.



Odhod' dilema.

Z ruky nebo z databanky zkaženosti.



Dober a odhod' dilemata.

Dober do ruky 2 karty dilemat a poté z ruky 2 karty dilemat odhod'. Můžeš i některou či obě z nově dobraných karet.



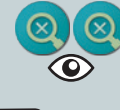
Vyzvi protihráče.

Stejná pravidla jako efekt zóny Bloky.



Uzamkni žeton zaháknutí.

Umísti na jeden ze žetonů zaháknutí na své konzole. **Tohoto zločince nesmí** nikdo zaháknout, dokud se od něho neodhákneš po spáchání velkého zločinu.



Podívej se na dva **důkazy**. Lícem dolů na displeji nebo v oblasti plánu.



Podívej se na dva **důkazy** a **jeden si vezmi**. Lícem dolů na displeji nebo v oblasti plánu.



Vezmi si jeden důkaz. Lícem dolů z displeje nebo oblasti plánu.



Otoč jeden důkaz. Lícem dolů kdekoli v oblasti plánu a umísti jej do sdílené schránky.



Dober drobné zločiny. Toлик, kolik je vyobrazeno. Do konce tahu je ponech položených poblíž konzole.



Získej nadvládu. Toлик, kolik je vyobrazeno. Smíš ji rozdělit mezi **libovolné** zločince, i pokud je nemáš zaháknuté.



Smíš ignorovat zátaras. Efekt platí až do konce svého tahu.



Přesuň všechno pátrání z libovolné zóny. Do **libovolné zóny**, kde není žádné pátrání.



Získej žeton tolerance. Ze společné zásoby.



Zahákní zločince. Podle běžných pravidel. Získáš **nadvládu**.



Získej akce. Jednu akci za každý symbol.