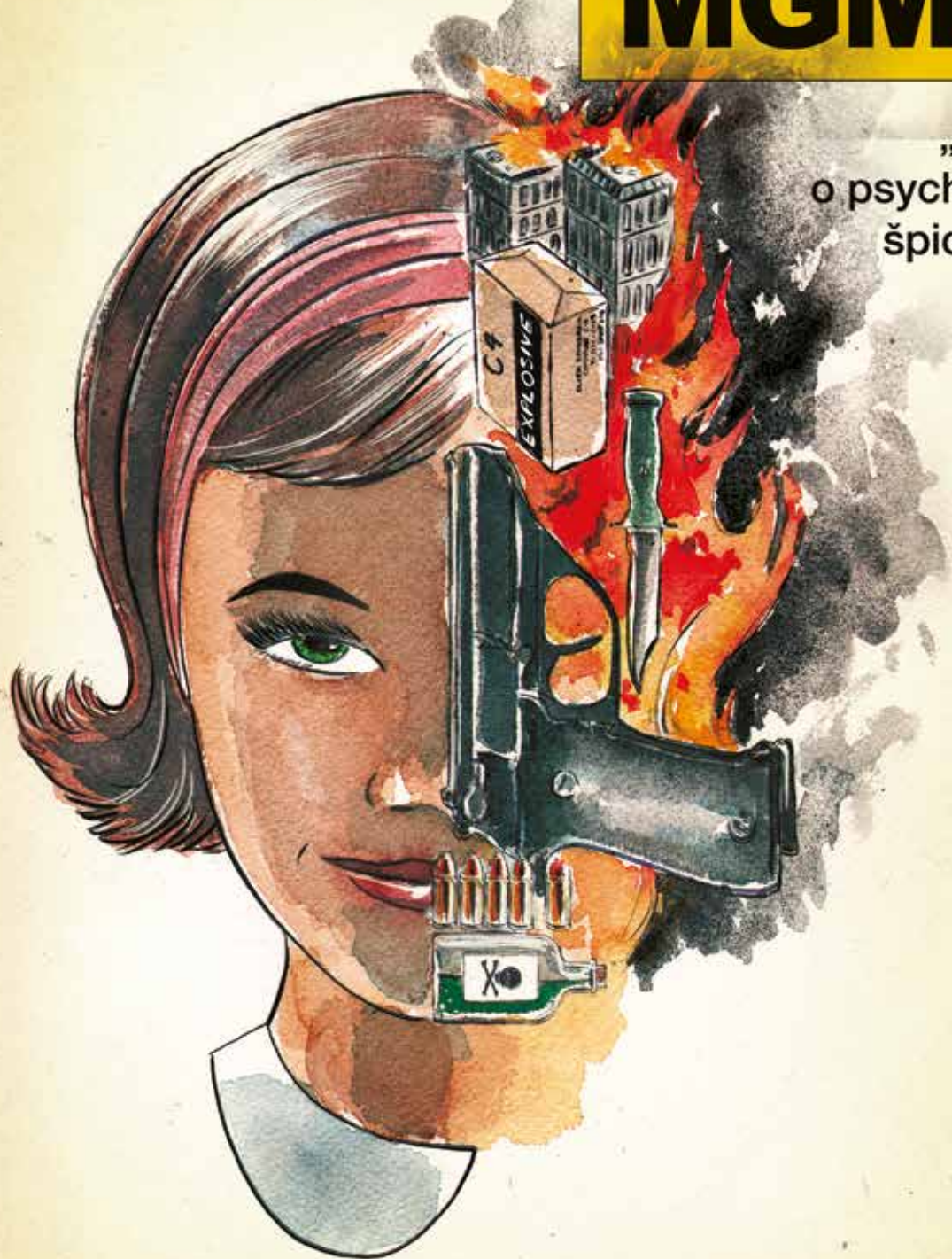


MIND MGMT

„Hra“
o psychické
špionáži



Počet hráčů: 1-5
Doporučený věk: 13+
Herní doba: 60 minut

Vaše zkreslené vnímání však činí vjem času relativním.
Položte si otázku: Držíte v ruce knihu pravidel,
nebo sadu důrazně formulovaných návrhů?

Autoři: Jay Cormier a Sen-Foong Lim. Ilustrace: Matt Kindt

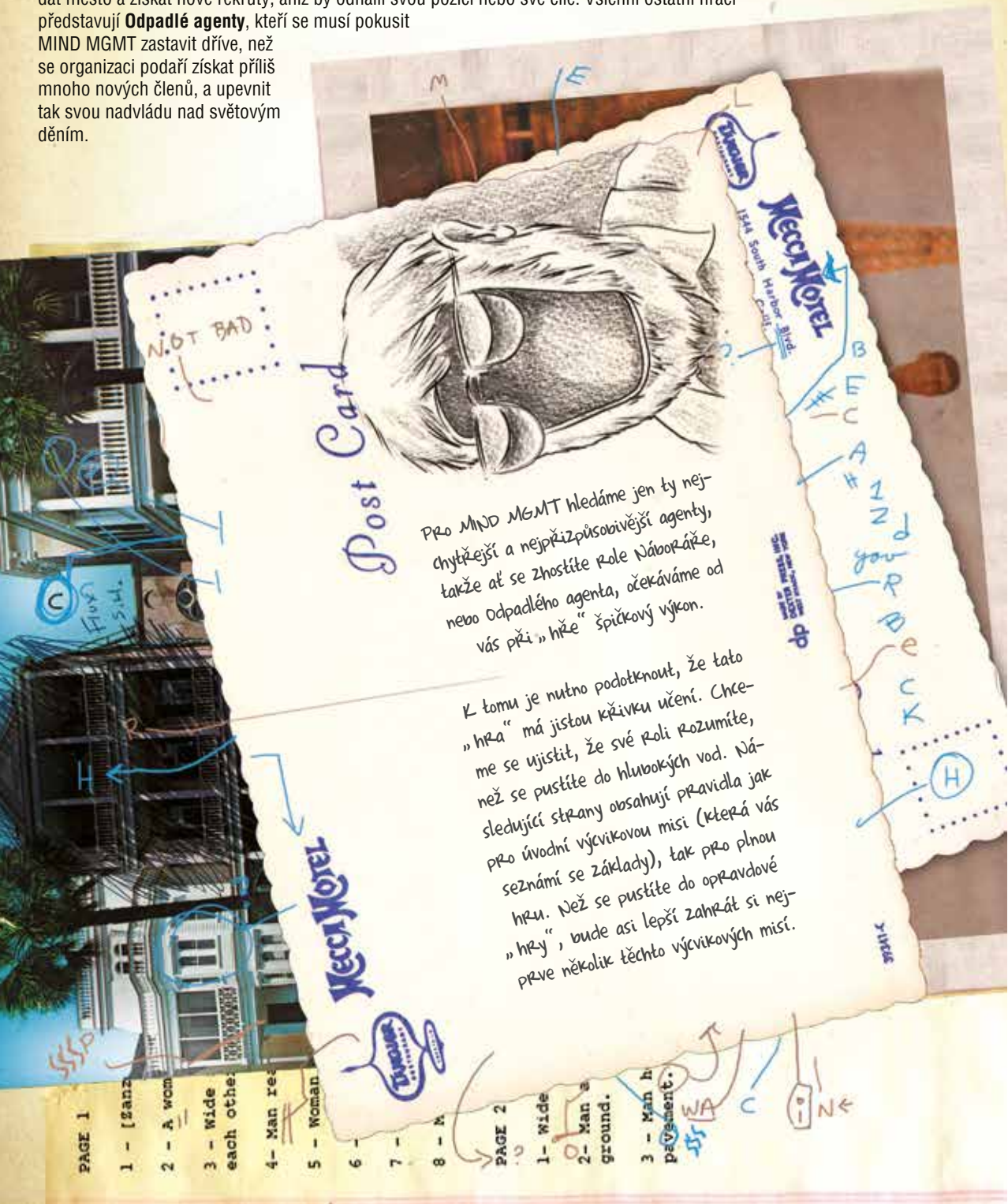
Kompletní souprava
pro testování
a aktivaci agentů.
Odted' už není
cesty zpět.

Do čeho jste se to namočili?

Operuje ve stínech a na samém okraji vašeho podvědomí – organizace MIND MGMT odedávna využívá psychicky nadané agenty k odvrácení globálních krizí. Pandemie? Světové války? Věřte nám, mohlo to být mnohem horší. MIND MGMT je všudypřítomná a neustále nabíráme nové operativce. Po celém světě jsme nasadili tajné agenty s úkolem získat ke spolupráci jedince vykazující psychické schopnosti, které jsou... nadstandardní. Pokud jste otevřeli krabici, dokážete přečíst tato slova a materiál obsažený v krabici vám nepřipomíná komponenty polozapomenuté deskové hry z loňského roku, máte přesně ty schopnosti, které hledáme.

O zničení organizace MIND MGMT naneštěstí usiluje několik Odpadlých agentů. Tito agenti věří, že sami ví nejlépe, co svět potřebuje, a používají své vlastní psychické schopnosti k tomu, aby nám zabránili naplnit naše velkorysé plány na záchranu světa.

V této „hře“ o psychické špionáži se jeden hráč stává **Náborářem organizace MIND MGMT**, jehož úkolem je prohledat město a získat nové rekruity, aniž by odhalil svou pozici nebo své cíle. Všichni ostatní hráči představují **Odpadlé agenty**, kteří se musí pokusit MIND MGMT zastavit dříve, než se organizaci podaří získat příliš mnoho nových členů, a upevnit tak svou nadvládu nad světovým děním.



Komponenty a zdroje, které budete mít k dispozici:



1 herní plán



1 psychická clona



1 tajná mapa



1 oboustranná karta
pro přípravu hry



1 karta
spojence



5 karet akcí Odpadlých agentů
(POHYB, OTÁZKA, ODHALENÍ,
ZASTRAŠOVÁNÍ, ZAJETÍ)



4 karty agentů (oboustranné)



16 karet zajímavostí



2 karty akcí Náboráře
(KROK, PŘESUN NESMRTELNÉHO)



4 figurky agentů



2 karty Náborářů



2 karty potenciálních
Náborářů



2 žetony iluze



10 žetonů kroků



4 figurky nesmrtelných



15 žetonů duševní poznámky



1 žeton času



2 mazací fixy



14 SHIFT™ balíčků



5 žetonů chaosu



12 žetonů rekrutů

Výcviková mise

Pokud hrajete tuto hru poprvé, následujte pokyny na kartě pro přípravu hry (strana s nadpisem Výcviková mise) a přečtěte si v této knize pravidel všechna základní pravidla plus všechny sekce označené **zeleným zvýrazněním VÝCVIKOVÉ MISE** – pravidla označená **oranžovým zvýrazněním PLNÉ HRY** můžete přeskočit. Jakmile budete připraveni vyzkoušet plnou hru, následujte pokyny na kartě pro přípravu hry a přečtěte si v této knize pravidel všechna základní pravidla plus všechny sekce označené **oranžovým zvýrazněním PLNÉ HRY** – pravidla označená **zeleným zvýrazněním VÝCVIKOVÉ MISE** v takovém případě přeskočte.

UPOZORNĚNÍ: V rámci přípravy herní oblasti, Náboráře a Odpadlých agentů je důležité dodržet stanovené pořadí kroků. Jen tak budou mít hráči k dispozici ty správné informace, které potřebují k rozhodování během přípravy hry.

M Jeden z hráčů je dobrovolně nebo náhodně vybrán ke hře za **Náboráře MIND MGMT.** Ostatní hráči jsou **Odpadlí agenti.**

B Umístěte **herní plán** lícem vzhůru na stůl. Herní plán by měl být orientován tak, aby **strana Náboráře** směřovala k Náboráři (viz nákras). Protilehlá strana je **stranou Odpadlých agentů.**

UPOZORNĚNÍ: Herní plán představuje mapu města Zanzibar. Mapa se dále dělí na čtvercové **lokace**, každá lokace obsahuje přesně **2 zajímavosti.**

M **Žetony chaosu:** Na herní plán umístěte 5 žetonů chaosu. Žetony chaosu se umísťují na hranici 2 libovolných lokací na herním plánu. Žetony chaosu musíte umísťovat tak, aby se vzájemně nedotýkali (nelze vytvořit tvar písmene „L“ ani dlouhou řadu). Nejprve umístí 1 žeton chaosu Náborář. Poté umísťují hráči další žetony, a to po jednom po směru hodinových ručiček, dokud nejsou umístěny všechny.

M Umístěte **žeton času** vedle pole „01:00–05:00“ na **ukazateli času.**

M Umístěte jednotlivé karty akcí Odpadlých agentů pod odpovídající štítky na stranu herního plánu náležící **Odpadlým agentům** – popis akce by měl být viditelný všem hráčům. Stejným způsobem umístěte karty akcí Náboráře na **stranu Náboráře.**

M Vytvořte zásobu žetonů **duševní poznámky**, žetonů **kroků** a žetonů **rekrutů** a umístěte ji poblíž herního plánu.

M Každé z polí „15:00“ a „16:00“ na ukazateli času zakryjte 1 žetonem rekruta. (Tyto žetony slouží jako připomínka, že výcviková mise je o 2 tahy kratší než plná „hra“). Jednoho rekruta vraťte zpět do krabice – ve výcvikové misi nebude použit.

M Nyní byste měli v zásobě mít celkem **9 rekrutů.**

V zásobě by mělo být celkem **12 rekrutů.**

NÁBORÁŘ – PŘÍPRAVA HRY

I Náborář si vezme **tajnou mapu**, **psychickou clonu** a **1 mazací fix.** Umístí svou tajnou mapu **do zákrytu** za svou mentální clonu. Tajná mapa by měla být orientována stejně jako herní plán.

UPOZORNĚNÍ: Jak už její název napovídá, v průběhu hry nesmíte tajnou mapu **nikdy** ukázat Odpadlým agentům.

J **Mapování chaosu:** Před výběrem startovní lokace Náborář zaznačí do své tajné mapy umístění jednotlivých žetonů chaosu. Během úvodních KROKů se nesmíte přesunout skrze žádný z žetonů chaosu.

K Náborář si vezme **1 žeton iluze** a umístí jej před svou psychickou clonu tak, aby byl viditelný Odpadlým agentům.

L Náborář si vybere nebo náhodně vylosuje **1 kartu Náboráře**, tajně se na ni podívá a umístí ji za svou psychickou clonu tak, aby ji neviděli Odpadlí agenti. Poté vrátí jakékoli nepoužitá karta Náboráře zpět do krabice (dává při tom pozor, aby je nikdo neviděl).

UPOZORNĚNÍ: **Karty Náboráře** (s modrým pozadím) používá Náborář, zatímco **karty potenciálního Náboráře** (s hnědým pozadím) používají Odpadlí agenti k identifikaci Náboráře (viz níže).

M Náborář si vybere **počáteční lokaci:** запиše „1“ do **libovolné** lokace na své **tajné mapě** (NE na herním plánu!).

UPOZORNĚNÍ: Pokud nemáte obzvlášť záladnou náladu, je dobré počáteční lokaci vybrat spíše ve střední herního plánu – na vnějším okraji totiž začínají svou hru Agenti.

N Náborář odhalí svou počáteční lokaci Odpadlým agentům následujícím způsobem: ze zásoby vezme žeton duševní poznámky, otočí jej stranou „potvrzeno“ (zelená strana) vzhůru a napíše na něj číslo 1. Poté umístí žeton do lokace na herním plánu, která odpovídá lokaci, kam na své tajné mapě zapsal číslo 1.

Skrýtá počáteční lokace: Náborář svou počáteční lokaci Odpadlým agentům neodhaluje.

O Náborář zamíchá **karty zajímavosti** a náhodně vylosuje 3 z nich. Na vylosované karty se skrytě podívá a umístí je lícem vzhůru za svou psychickou clonu tak, aby je neviděli Odpadlí agenti. Na své tajné mapě poté Náborář zakroužkuje **všechny zajímavosti**, které odpovídají vylosovaným kartám.

P Náborář vykoná **4 akce KROK** a zaznačí je na své tajné mapě (číslly „2“, „3“, „4“ a „5“).

UPOZORNĚNÍ: Pokud hráte poprvé, nejprve si přečtěte na straně 7 těchto pravidel, jak akce KROK funguje. Nezapomeňte, že každou lokaci můžete navštívit pouze jednou a nemůžete se pohybovat skrze žetony chaosu.

O Náborář během svých úvodních KROKů získává **rekruty** tím, že navštívuje lokace se **zakroužkovanými zajímavostmi.** Poté co Náborář vykoná své 4 úvodní akce KROK, spočítá zakroužkované zajímavosti v lokacích označených čísly 1 až 5 a umístí stejný počet **žetonů rekrutů** ze zásoby vedle pole „01:00–05:00“ na **ukazateli času.**

R **Umístění nesmrtelných:** Náborář umístí na herní plán **4 figurky nesmrtelných** za dodržení následujících pravidel:

- Každého nesmrtelného je nutné umístit do **jiné** lokace.
- Nesmrtelní nemohou být umístěni do lokací na **vnějším okraji** herního plánu (kde hru začínají Agenti).

ODPADLÍ AGENTI – PŘÍPRAVA HRY

S Odpadlí agenti si vezmou **1 mazací fix**, který budou sdílet. Poté si mezi sebe co nejrovnoměrněji rozdělí **4 karty agentů:**

Hra 2 hráčů: Jeden Odpadlý agent bude ovládat všechny 4 agenty.

Hra 3 hráčů: Každý ze 2 Odpadlých agentů bude ovládat 2 agenty.

Hra 4 hráčů: Každý ze 3 Odpadlých agentů bude ovládat 1 agenta. Čtvrtého agenta ovládají všichni Odpadlí agenti společně.

Hra 5 hráčů: Každý ze 4 Odpadlých agentů bude ovládat 1 agenta.

Všichni Odpadlí agenti si umístí karty agentů (karty agenta) před sebe, stranou bez popisu schopností vzhůru.

Poznámka: V průběhu výcvikové mise nemají karty agentů žádné speciální schopnosti, a proto nezáleží na tom, jak si je hráči rozdělí.

Výběr agentů: Poté co si Odpadlí agenti vyberou agenty, které budou ovládat, umístí své karty agentů (karty agenta) před sebe, stranou s popisem schopností vzhůru. Karty agentů lze vybírat náhodně, nebo na základě schopností karet.

T Všichni Odpadlí agenti si vezmou **figurky agentů** odpovídající kartám agentů, které si vybrali, a umístí je do libovolných lokací na vnějším okraji herního plánu.

U Obě **karty potenciálních Náborářů** umístěte pod štítek **POTENCIÁLNÍ** na straně herního plánu náležící Odpadlým agentům. (Připomínají Agentům, jakými schopnostmi může disponovat Náborář.)

V **Karta spojení:** Odpadlí agenti umísťují dostupné karty spojenců lícem vzhůru pod štítek **SPOJENCI** na kraji herního plánu. (Odpadlí agenti začínají s 1 spojencem, špiónážním delfínem, ale mohou si „odemknout“ další prostřednictvím balíčků **SHIFT™**.)

W **Umístěte druhý žeton iluze:** Odpadlí agenti vyberou některou z lokací na herním plánu, která **kolmo** (ortogonálně) **nebo šikmo** (diagonálně) **sousedí** s některým z **chrámů**, a umístí do ní **druhý žeton iluze.**

X Náborář si dobere **2 dodatečné karty zajímavosti** z balíčku a umístí je **lícem vzhůru** pod štítek **NÁBOR NESMRTELNÝMI** na své straně herního plánu. Zbytek karet zajímavostí si ponechá lícem dolů po ruce.

Y Zahajte hru! Na tahu je Náborář.



- Nepoužité komponenty:**
 Během výcvikové mise nejsou níže uvedené předměty používány – vraťte je zpět do krabice:
- 4 figurky nesmrtelných
 - karta spojence (Špionážní delfin)
 - karty akcí ZASTRAŠOVÁNÍ a PŘESUN NESMRTELNĚHO
 - 5 žetonů chaosu
 - 1 žeton iluze
 - 1 žeton rekruta
 - všechny balíčky SHIFT™

Cíl hry Náboráře

Náborář se v průběhu „hry“ skrytě přesouvá po herním plánu a zaznamenává si na své tajné mapě každou lokaci, kterou navštíví. Musí se přitom **vyhýbat odhalení** ze strany Odpadlých agentů a navštěvovat vybrané zajímavosti, aby kontaktoval potenciální **rekruty**.

VM Náborář může zvítězit jedním ze 2 způsobů:

- Kontaktuje a odhalí celkem **9 rekrutů**.
- Vydrží do **14:00**, aniž by byl zajat.

Pokud Náborář **odhalí**, že získal 9. rekruta, okamžitě vítězí. Alternativa: Pokud **žeton času** dosáhne 14:00 (poslední pole na ukazateli času ve výcvikové misi), Odpadlým agentům vypršel čas a Náborář vítězí (a to i v případě, že nezískal **žádného** rekruta).

UPOZORNĚNÍ: Poté, co žeton času dosáhne 14:00, se již Odpadlí agenti **nedostanou** na tah.

PH Náborář může zvítězit jedním ze 2 způsobů:

- Kontaktuje a odhalí celkem **12 rekrutů**.
- Vydrží do **16:00**, aniž by byl zajat.

Pokud Náborář **odhalí**, že získal 12. rekruta, okamžitě vítězí. Alternativa: Pokud **žeton času** dosáhne 16:00 (poslední pole na ukazateli času), Odpadlým agentům vypršel čas a Náborář vítězí (a to i v případě, že nezískal **žádného** rekruta).

UPOZORNĚNÍ: Poté, co žeton času dosáhne 16:00, se již Odpadlí agenti **nedostanou** na tah.

Cíl hry Odpadlých agentů

Úkolem Odpadlých agentů je prozkoumat lokace a pokusit se vystopovat Náboráře, než vyprší čas. Odpadlí agenti vyhrají, pokud se jim podaří zajmout Náboráře.

Pro dopadení Náboráře musí některý z agentů vykonat akci ZAJETÍ a nacházet se přitom ve stejné lokaci jako Náborář (viz stranu 14). Pokud je Náborář zajat, Odpadlí agenti okamžitě vítězí.

Přehled kola

V průběhu herního kola odehraje každá strana celkem 2 tahy, a to v následujícím pořadí:

1. **První tah – Náborář:** Náborář provede 1 akci a posune žeton času.
2. **První tah – Odpadlí agenti:** Odpadlí agenti aktivují 2 libovolné agenty.
3. **Druhý tah – Náborář:** Náborář provede 1 akci, posune žeton času a vyhodnotí výstražný symbol.
4. **Druhý tah – Odpadlí agenti:** Odpadlí agenti aktivují 2 zbylé agenty.
5. **Konec kola:** Postavte všechny figurky agentů na plánu a zahajte další kolo.

Tah Náboráře

VM Náborář musí ve svém tahu provést následující dva kroky v daném pořadí:

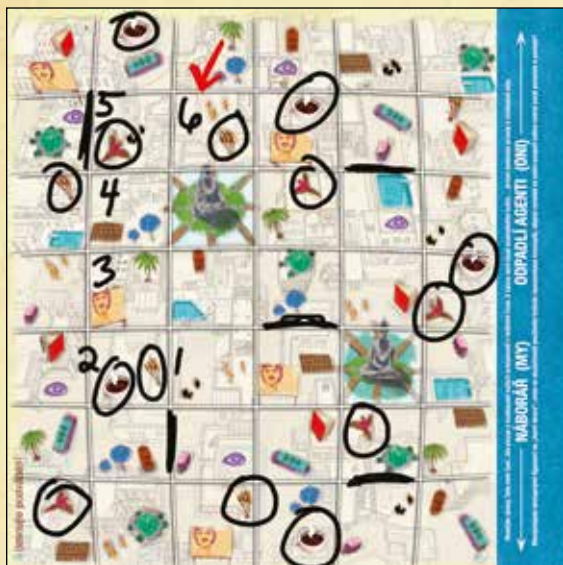
- Provést **1 akci**.
- Posunout **žeton času**.

PH Náborář musí ve svém tahu učinit následující, v libovolném pořadí:

- provést **1 akci**.
- (Volitelné) Přesunout 1 nesmrtelného.
- (Volitelné) Umístit **1 žeton kroku** a znovu posunout **1 nesmrtelného**.

Náborář poté musí dokončit svůj tah – tedy učinit následující, v tomto pořadí:

- Dobrat nové **karty zajímavostí pro NÁBOR NESMRTELNÝMI**.
- Posunout **žeton času**.



Zaznamenávání skrytého pohybu

Jako Náborář nemáte k dispozici figurku, kterou byste pohybovali po herním plánu. Namísto toho svůj pohyb skrytě zaznamenáváte na své tajné mapě.

Kdykoli navštívíte novou lokaci, na své mapě do této lokace zapíšete číslo. Vždy zapisujete to číslo, které následuje po předchozím zapsaném čísle. Tímto způsobem budete vytvářet očíslovanou stezku vedoucí herním plánem.

Příklad: Na začátku hry budete mít ve své mapě zapsána čísla 1 až 5. Jakmile se ve svém prvním tahu přesunete do nové lokace, zapíšete do ní číslo 6.

Akce Náboráře

K dispozici máte 2 akce: **KROK** a **ILUZE**.

Akce KROK

Provedením akce KROK se můžete přesunout do libovolné kolmo sousedící lokace na své tajné mapě a zapsat do ní číslo následující po předchozím zapsaném čísle. Zapsané číslo také označuje čas, kdy jste tuto lokaci navštívili, a bude vždy odpovídat místu na ukazateli času, kde se bude na konci vašeho tahu nacházet žeton času. Při pohybu musíte dodržet následující pravidla:

- **Nemůžete** se přesunout šikmo (pokud se nepřesouváte do/z některého z chrámů, viz níže).
- **Nemůžete** se přesunout do lokace, kterou jste **již navštívili** (lokace, na které je již zapsáno číslo).
- **Můžete** se přesunout do lokace, ve které se nachází agent (a nemusíte odhalit, že jste to udělali!).

PH • Nemůžete se přesouvat skrze žetony chaosu.

UPOZORNĚNÍ:

- V průběhu hry můžete každou lokaci navštívit právě jednou. To znamená, že v každé lokaci může být zapsáno pouze jedno číslo. Pokud je již v lokaci číslo zapsáno, nemůžete se do ní přesunout, ať už byste použili akci KROK, nebo ILUZE!
- Ve vzácných případech se můžete dostat do slepé uličky bez možnosti pohybu do lokace, kterou jste ještě nenavštívili – v takovém případě okamžitě vítězí Odpadlí agenti!

Kontaktování rekrutů

Kdykoli navštívíte lokaci s 1 nebo více zakroužkovanými zajímavostmi odpovídajícími libovolné ze 3 karet zajímavostí ukrytých za vaší mentální clonou, automaticky se vám podaří kontaktovat 1 rekruta za každou zakroužkovanou zajímavost. Jak však uvidíte při posouvání žetonu času, celkový počet kontaktovaných rekrutů označujete pouze jednou za kolo, když žeton času dosáhne výstražného symbolu na ukazateli času.

V Příkladu 1 Náborář kontaktoval v rámci svého pátého pohybu 1 rekruta, a pokud by se přesunul nahoru nebo doprava, kontaktoval by ještě jednoho rekruta.



Chrámů

Lokace s chrámy jsou zvláštní tím, že umožňují Náboráři i Agentům šikmý pohyb. Hráč se může do chrámu přesunout z libovolné šikmo nebo kolmo sousedící lokace.

Pokud se hráč nachází v chrámu, může se následně přesunout do libovolné šikmo nebo kolmo sousedící lokace.

V Příkladu 1 se Náborář v rámci svého šestého pohybu může přesunout šikmo do chrámu, pokud bude chtít.



PŘÍKLAD 1: Náborář se v rámci svého šestého pohybu může přesunout do libovolné lokace označené zeleným symbolem zaškrtnutí, ale nemůže se přesunout do lokací s červeným symbolem X.

PH Chaos

Chaos blokuje pohyb na vybraných místech, a tím mění rozložení herního plánu. Skrze žetony chaosu se nemohou pohybovat Náborář, nesmrtelní ani Agenti. (Náborář však může chaos přeskočit použitím akce ILUZE).

DŮLEŽITÉ: Žetony chaosu blokují pouze kolmý pohyb. Šikmý pohyb (tzn. pohyb skrze chrámy nebo určité pohyby nesmrtelných) není žetony chaosu blokován.

Akce ILUZE

Namísto běžné akce KROK můžete odhodit svůj žeton iluze a použít speciální akci ILUZE, která je blíže popsána na kartě vašeho Náboráře. Efekt této akce se u každé karty Náboráře liší.

V okamžiku použití akce ILUZE:

1. Zapište do nové lokace na své tajné mapě číslo následující po předchozím zapsaném čísle (jako byste vykonávali akci KROK). Do lokací nacházejících se mezi vaší předchozí a novou lokací nic nezapisujte.
2. Poté co posunete žeton času, umístěte odhozený žeton iluze na ukazatel času vedle žetonu času, aby Odpadlí agenti viděli, kdy jste žeton iluze použili (viz Příklad 2).

DŮLEŽITÉ:

- Pokud vykonáváte akci ILUZE, „přeskakujete“ všechna dotyčná místa, aniž byste je navštívili. V lokacích, které přeskočíte, nemůžete kontaktovat rekruty, ale můžete přeskočit lokace, které jste již navštívili. Tímto způsobem se například můžete dostat ze slepé uličky!
- Pokud umístíte žeton iluze na ukazatel času, musíte svou akci ILUZE provést celou. Použití akce ILUZE nemůžete pouze předstírat ani ji použít jen částečně, abyste zmátli Odpadlé agenty.



PŘÍKLAD 2



PŘÍKLAD 3: Náborář může v rámci svého 6. pohybu použít ILUZI, aby proklouzl davy a přeskočil lokaci. Na tomto příkladu je zobrazeno, jak by ILUZI použil Karl Box, Reklamní agent.

Karty Náborářů



Karl Box, Reklamní agent
ILUZE:
Podprahová reklama

Přesuňte se do lokace vzdálené o 2 pole v přímé kolmé linii. Můžete se přitom přesouvat skrze dřívě navštívené lokace a také skrze žetony chaosu.



Dívka s dýmku
ILUZE:
Kouřová clona

Přesuňte se do lokace vzdálené o 2 pole v přímé šikmé linii. Můžete se přitom přesouvat skrze dřívě navštívené lokace a také skrze žetony chaosu.

PH Druhá ILUZE

V průběhu přípravy hry je na herní plán Odpadlími agenty umístěn **druhý žeton iluze**. Pokud se vám podaří tento žeton **získat**, můžete jej použít k vykonání druhé akce ILUZE.

Pro získání žetonu iluze musíte navštívit lokaci, v níž je tento žeton umístěn. Pokud se vám podaří lokaci navštívit, nechte žeton ležet na herním plánu a neříkejte Odpadlým agentům, že jste ji navštívili.

Poté co navštívíte lokaci s žetonem, můžete v jakémkoli následujícím tahu tento žeton odhodit z herního plánu pro vykonání akce ILUZE. Umístěte odhozený žeton na ukazatel času způsobem popsaným výše.

DŮLEŽITÉ: Odpadlým agentům nemusíte odhalit, že se vám podařilo druhý žeton iluze získat, dokud (a pokud) jej skutečně nepoužijete.

PH Nesmrtelní

V roli Náboraře ovládáte 4 nesmrtelné, kteří vám mohou pomáhat s kontaktováním rekrutů nebo narušovat aktivity Odpadlých agentů. Kdykoli se nesmrtelný nachází ve stejné lokaci jako **agent, zabraňuje** agentovi ve vykonávání akcí **OTÁZKA, ODHALENÍ** a **ZAJETÍ**. Pokud navíc nesmrtelný obsadí lokaci, Agenti **nemůžou** položit OTÁZKU týkající se zajímavosti v této lokaci (bez ohledu na to, kde na plánu se agent nachází). Nesmrtelní také mohou kontaktovat rekruty návštěvou zajímavosti vyobrazených na kartách zajímavosti umístěných pod štítkem **NÁBOR NESMRTELNÝMI** na kraji herního plánu. Při kontaktování rekrutů však nesmrtelní musí navštívit **alespoň 2 odpovídající zajímavosti** najednou (viz níže).

Přesun nesmrtelného

Ve svém tahu můžete před vykonáním své akce nebo po vykonání své akce **přesunout 1 nesmrtelného** dle své volby. Při přesunu nesmrtelného musíte dodržet následující pravidla:

- Nesmrtelný se **může** přesunout do **kolmo nebo šikmo** sousedící lokace (a to i v případě, že ani jedna z lokací není chrám).
- Nesmrtelný se **může** přesunout do lokace, kterou již navštívil Náborař.
- Nesmrtelný se **může** přesunout do lokace obsazené **agentem**.
- Nesmrtelný se **nemůže** přesunout do lokace obsazené **jiným nesmrtelným**.
- Nesmrtelný se **nemůže** přesouvat skrze **žetony chaosu**.

TIP: Nesmrtelné doporučujeme umisťovat vždy do **levého horního rohu** lokace, ve které se zrovna nacházejí, aby všichni hráči dobře viděli na **zajímavosti** dané lokace.

Nábor nesmrtelnými

Stejně jako Náborař mají i nesmrtelní k dispozici **karty zajímavosti** určující lokace, v nichž mohou kontaktovat rekruty. V případě nesmrtelných jsou však tyto karty **odkryté** a viditelné pro Odpadlé agenty.

Aby vaši nesmrtelní kontaktovali rekruta, musejí obsadit **2 různé lokace** (a to **současně**). **Obě** lokace musí obsahovat zajímavost vyobrazenou na některé z karet zajímavostí umístěných pod štítkem **NÁBOR NESMRTELNÝMI** na kraji herního plánu.

Jakmile jsou vaši nesmrtelní na správné pozici, **okamžitě odhalte** kontaktovaného rekruta tím, že umístíte **1 žeton rekruta** ze zásoby na odpovídající **symbol zajímavosti** v pravém horním rohu herního plánu. Poté danou **kartu zajímavosti** odhodte z oblasti štítku **NÁBOR NESMRTELNÝMI**, ale ponechte ji lícem vzhůru tak, aby na ni Odpadlí agenti viděli. Vaši nesmrtelní od této chvíle již nemohou kontaktovat rekruty na této zajímavosti.

Jakmile je rekrut kontaktován vašimi nesmrtelnými, počítá se do limitu **12 rekrutů** potřebných k vítězství.

UPOZORNĚNÍ:

- Náborař může své nesmrtelné použít ke kontaktování rekrutů **kdykoli** během svého tahu a může kontaktovat rekruty **až dvakrát** za tah (jednou za každou kartu zajímavosti).
- Nesmrtelní **nemůžou** ke kontaktování rekrutů použít **Náborařovy karty** zajímavosti (trojice karet za psychickou clonou Náboraře). Mohou použít pouze karty umístěné pod štítkem **NÁBOR NESMRTELNÝMI**.
- Obvykle by mohl Náborař zvítězit pouze kontaktováním 12. rekruta v okamžiku, kdy žeton času dosáhne výstražného symbolu, nicméně ve hře je možné zvítězit také s pomocí nesmrtelných. Pokud se po kontaktování rekruta nesmrtelnými na symbolech zajímavostí a ukazateli času nachází 12 žetonů rekrutů, Náborař okamžitě vítězí.
- V balíčku karet zajímavostí se nachází pouze **1 kopie** karty každé zajímavosti. Odpadlí agenti proto mohou odhadovat, které tři karty má Náborař za svou clonou – karty zajímavostí umístěné pod štítkem **NÁBOR NESMRTELNÝMI** mezi nimi nebudou.

Jejda! Chyba na straně Náboraře

Náborař může čas od času udělat **chybu**, například porušit pravidla pro pohyb, umístit žeton kroku na špatnou lokaci nebo odhalit špatný počet rekrutů.

Pokud si Náborař **všimne** své chyby, musí ji oznámit Odpadlým agentům. Pokud může chybu napravit, aniž by tím ovlivnil aktuální stav hry (například potřebuje odstranit jednoho z dříve odhalených rekrutů), musí tak okamžitě učinit.

Pokud se však od učinění chyby odehrálo již příliš mnoho věcí, Náborař musí spočítat **počet tahů** od okamžiku, kdy chybu udělal, a umístit na jím navštívené lokace stejný počet **žetonů potvrzené duševní poznámky** s vyznačením **času** návštěvy. Náborař si může **vybrat**, které lokace tímto způsobem odhalí.



PŘÍKLAD 4: Poté co vykoná akci **KROK**, přesune Náborař ve svém prvním tahu 1 ze svých nesmrtelných do lokace s „autobusem snů“. Jiný nesmrtelný se již v lokaci s „autobusem snů“ nachází, konkrétně v pravém dolním rohu herního plánu. Protože nesmrtelní obsadili 2 různé lokace s „autobusem snů“ a pod štítkem **NÁBOR NESMRTELNÝMI** se nachází karta zajímavosti „autobus snů“, Náborař může okamžitě kontaktovat rekruta. Náborař vezme žeton rekruta ze zásoby a umístí jej na symbol „autobusu snů“ v pravém horním rohu herního plánu. Poté Náborař odhodí kartu zajímavosti „autobus snů“ lícem vzhůru.

Dodatečný přesun nesmrtelného

Poté co ve svém tahu poprvé přesunete nesmrtelného, se můžete rozhodnout, že **odhalíte libovolnou z vámi navštívených lokací** a provedete **druhý** přesun jednoho z nesmrtelných dle své volby. Může jít o dobrý způsob jak kontaktovat dalšího rekruta nebo ochránit důležitou lokaci, pokud jste si jisti, že tímto způsobem neodhalíte svou pozici.

K provedení dodatečného přesunu nesmrtelného:

1. Umístěte **1 žeton kroku** do libovolné **lokace**, kterou jste již navštívili a která zatím neobsahuje žeton kroku ani žeton potvrzené duševní poznámky.
2. Přesuňte **1 nesmrtelného** dle své volby. Při přesunu musíte dodržet všechna běžná pravidla pro přesun nesmrtelných.

DŮLEŽITÉ: Dodatečný přesun nesmrtelného smí Náborář použít pouze jednou za tah.



PŘÍKLAD 5: V návaznosti na situaci z příkladu 4 si Náborář uvědomil, že by mohl kontaktovat druhého rekruta, pokud by přesunul svého nesmrtelného v horní části herního plánu do sousedící lokace s „psychickou palmou“, protože jiný z jeho nesmrtelných se již v lokaci s „psychickou palmou“ nachází. Díky možnosti dodatečného přesunu to zvládne ještě v tomto tahu!



Aby Náborář vykonal dodatečný přesun, musí umístit žeton kroku. Rozhodne se umístit jej na svou pozici, kterou navštívil ve třetím tahu. Nyní může přesunout nesmrtelného na druhou lokaci s „psychickou palmou“ a umístit nový žeton rekruta do pravého horního rohu herního plánu.

Dobráni nové karty zajímavosti pro NÁBOR NESMRTELNÝMI

Pokud se po vykonání akcí a dokončení přesunů nesmrtelných nachází pod štítkem NÁBOR NESMRTELNÝMI méně než **2 karty zajímavosti**, doberte a vyložte nové karty zajímavosti tak, aby zde byly opět 2. Tyto karty představují nové zajímavosti, které mohou nesmrtelní využít ke kontaktování rekrutů. Nesmrtelní však tyto nové karty nemohou použít až do začátku vašeho dalšího tahu.

DŮLEŽITÉ: Pokud již v balíčku došly karty zajímavosti, **nemůžete** dobrat a vyložit nové karty pro nesmrtelné. Pokud se v oblasti štítku NÁBOR NESMRTELNÝMI nenachází žádné karty **a zároveň** je balíček prázdný, vaši nesmrtelní **již nemohou kontaktovat rekruty**.

Posunutí žetonu času

Na konci svého tahu posuňte **žeton času** o jedno pole dopředu na ukazateli času (ukazatel času by nyní měl odpovídat **času**, který jste zaznačili do své **tajné mapy**).

Pokud jste právě žeton přesunuli na **bílé pole se sudým číslem**, váš tah je u konce.

Pokud jste právě žeton přesunuli na pole s **lichým číslem a červeným výstražným symbolem**, musíte **oznámít** počet rekrutů, které jste **v tomto kole** (tj. v posledních dvou svých tazích) kontaktovali. Spočítejte všechny **zakroužkované zajímavosti**, které se vám podařilo navštívit v průběhu **obou vašich tahů** tohoto kola, a umístěte vedle žetonu času odpovídající počet žetonů rekrutů ze zásoby. Nemusíte upřesňovat, kdy konkrétně jste kterého rekruta kontaktovali.

VM Pokud jste odhalili svého 9. rekruta, okamžitě vítězíte! Pokud ne, váš tah je nyní u konce.

PH Pokud jste odhalili svého 12. rekruta, okamžitě vítězíte! Pokud ne, váš tah je nyní u konce.

PŘÍKLAD 6: Ve svém prvním tahu Náborář navštívil lokaci s 1 zakroužkovanou zajímavostí. Na své tajné mapě do této lokace zapsal číslo „6“ a poté posunul žeton času na pole „06:00“. Protože toto pole neobsahuje výstražný symbol, nemusí odhalit, že kontaktoval rekruta.



Ve svém druhém tahu Náborář navštívil novou lokaci s další zakroužkovanou zajímavostí, zapsal do ní číslo „7“ a poté posunul žeton času na pole „07:00“. Toto pole obsahuje výstražný symbol, a proto nyní musí Náborář oznámit, kolik rekrutů v tomto kole kontaktoval.



Náborář spočítá celkový počet zakroužkovaných zajímavostí v lokacích označených čísly „6“ a „7“ a vedle pole „07:00“ umístí 2 žetony rekrutů. Odpadlí agenti nyní vědí, že Náborář v tomto kole navštívil 2 zajímavosti, ale nevědí, které lokace navštívil ani kdy přesně je navštívil.



Tah Odpadlých agentů

VM Výchovná mise

PH Plná hra

VM

Jako Odpadlí agenti musíte aktivovat 2 libovolné agenty, kteří ještě v tomto kole nehráli. Každý z aktivovaných agentů může učinit cokoli z následujícího výběru, a to v libovolném pořadí:

- Přesunout se až o 2 pole.
- Provést 1 akci.

PH

Jako Odpadlí agenti musíte aktivovat 2 libovolné agenty, kteří ještě v tomto kole nehráli. Každý z aktivovaných agentů může učinit cokoli z následujícího výběru, a to v libovolném pořadí:

- Přesunout se až o 2 pole.
- Provést 1 akci.
- (Volitelné) Použít volnou akci (pokud nějakou disponuje).
- (Volitelné) Použít a odhodit kartu spojence.

Jakmile agenta aktivujete, jeho figurku položte – takto si označíte, že až do začátku příštího kola jej nelze znovu aktivovat.

Pohyb agentů

Váš agent se může přesunout do nové lokace vzdálené až o 2 pole. Při přesunu musíte dodržet následující pravidla:

- Každý pohyb musí směřovat do kolmo sousedící lokace. Nemůžete se přesouvat šikmo (pokud se nepřesouváte do/z některého z chrámů, viz stranu 7).
- Během pohybu můžete měnit směr.
- Můžete se přesunout do lokace obsazené jiným agentem.
- Jakmile provedete akci, váš pohyb je u konce. Nemůžete provádět akce během pohybu.

PH

- Můžete se přesunout do lokace nebo skrze lokaci s nesmrtelným.
- Nemůžete se přesouvat skrze žetony chaosu.



PŘÍKLAD 7: Na obrázku jsou znázorněna všechna pole, na která se smí Bill v rámci pohybu o 1 až 2 pole přesunout. Nezapomeňte, že do chrámu a z chrámu se Bill může přesunout i šikmo.

Akce Agentů

VM Každý agent má k dispozici 3 akce: OTÁZKA, ODHALENÍ a ZAJETÍ.

PH Každý agent má k dispozici 4 akce: OTÁZKA, ODHALENÍ, ZASTRAŠOVÁNÍ a ZAJETÍ.

Akce OTÁZKA

V okamžiku použití akce OTÁZKA vyberte jednu ze **zajímavostí** ve své lokaci a zeptejte se Náboraře, zda již **navštívil** nějakou lokaci s touto zajímavostí.

PH Pokud se s vámi v lokaci nachází některý z nesmrtelných, **nemůžete** akci OTÁZKA použít. Kromě toho **nemůžete** položit OTÁZKU týkající se jakékoli zajímavosti v **jakékoli** lokaci obsazené jakýmkoli z nesmrtelných.

Náborař musí nahlédnout do své tajné mapy a zjistit, zda již navštívil alespoň 1 lokaci s danou zajímavostí. Pokud se tak stalo, musí odhalit **1 z těchto lokací** tím, že do této lokace na **herním plánu** umístí **žeton kroku**.

Náborař si přitom **musí** vybrat takovou lokaci, která zatím **neobsahuje žeton kroku** ani **žeton potvrzené duševní poznámky** (zelená strana), pokud je to možné. Může však umístit žeton kroku do lokace se žetonem nepotvrzené duševní poznámky (bílá strana).

Pokud Náborař **nenavštívil** žádnou lokaci s danou zajímavostí nebo pokud již **všechny** navštívené lokace s touto zajímavostí **obsahují** výše popsané žetony, Náborař oznámí, že nemůže umístit nový žeton.

UPOZORNĚNÍ:

- **Chrám** není zajímavost, a proto se na něj nelze ptát.
- Kdykoli je Náboraři položena OTÁZKA týkající se některé zajímavosti, stačí, když odhalí **1 lokaci** – nezáleží na tom, kolik lokací s danou zajímavostí navštívil. Náborař by si však měl dát pozor, aby Odpadlým agentům nenaznačil, že si ve skutečnosti vybírá z několika lokací!

PH **PŘÍKLAD 8:** *Dusty se nachází v lokaci s „C-4 K-9 atentátními psy“ a „myšlenkovým kurýrem“. Jeden nesmrtelný se však nachází opodál v lokaci s „C-4 K-9 atentátními psy“ a druhý nesmrtelný obsadil jinou lokaci, tentokrát s „myšlenkovým kurýrem“. To znamená, že Dusty nemůže položit OTÁZKU týkající se ani jedné z těchto zajímavostí. Teprve až se přesune do jiné lokace, bude moci položit OTÁZKU týkající se některé ze zajímavostí, kterou zatím nesmrtelní neobsadili.*

PŘÍKLAD 9: *Figurka agenta Billa se nachází v lokaci s „kavárnou Flux“. Agent tedy položí Náboraři otázku: „Už jsi byl v kavárně Flux?“*



Náborař nahlédne do své tajné mapy. Zjistí přitom, že v „kavárně Flux“ byl zatím 2x. Vybere si lokaci s číslem 2, protože se nachází nejdál od jeho současné polohy. Na odpovídající lokaci na herním plánu umístí žeton kroku.

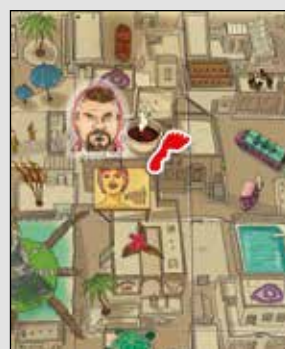




PŘÍKLAD 10: Bill se nachází v lokaci s „podprahovým billboardem“ a rozhodne se položit Náboráři OTÁZKU, zda již nějaký navštívil.



Náborář nahlédne do své tajné mapy a zjistí, že již navštívil 2 lokace s „podprahovými billboardy“. Lokace s číslem 3 však již obsahuje žeton kroku, a proto sem Náborář nemůže umístit další.



Náborář je tak nucen umístit žeton kroku do lokace, kterou navštívil v 7. tahu, což je nebezpečně blízko jeho současné polohy!

Duševní poznámky

Duševní poznámky pomáhají Odpadlým agentům udržovat si přehled o získaných informacích a čase, kdy je získali. Spolu s tím, jak budou Agenti umisťovat duševní poznámky na herní plán, se před nimi začne postupně rýsovat Náborářova trasa! Každý žeton duševní poznámky má dvě strany: nepotvrzenou (bílou) a potvrzenou (zelenou).

Nepotvrzené duševní poznámky

Tyto poznámky se používají ke sledování informací, které by podle mínění Odpadlých agentů mohly být pravdivé. Odpadlí agenti mohou umístit, přesunout nebo odstranit žeton nepotvrzené duševní poznámky kdykoli a kdekoli na herním plánu a mohou na něj s pomocí mazacího fixu dopsat dle potřeby libovolné informace, které považují za relevantní.

Potvrzené duševní poznámky

Tyto poznámky se používají ke sledování informací, které agentům poskytl Náborář. Náborář musí umístit žeton potvrzené duševní poznámky v okamžiku, kdy Odpadlí agenti použijí akci ODHALENÍ (viz stranu 14). Jakmile je žeton potvrzené duševní poznámky umístěn, nesmí být upraven ani odstraněn z herního plánu.



PŘÍKLAD 11

Kromě umisťování duševních poznámek si mohou Odpadlí agenti zaznamenávat informace například formou poznámek nebo libovolným jiným způsobem. Na herním plánu se může nacházet nejvýše 15 duševních poznámek (více jich prostě v krabici nenajdete), a proto by je měli Odpadlí agenti používat s rozvahou.

PŘÍKLAD 11: Jakmile Náborář umísť na herní plán žeton kroku, není od věci k němu připojit nepotvrzenou duševní poznámku a zapsat na ni čas, v němž byla položena OTÁZKA vedoucí k umístění daného kroku. Protože se Náborář nemůže do navštívených lokací vracet, zapsaný čas vám napovídá poslední tah, ve kterém mohl Náborář danou lokaci navštívit.

Žádný nový žeton kroku

I fakt, že Náborář nemůže v reakci na akci OTÁZKA umístit nový žeton kroku, může být cennou informací! Znamená to, že Náborář nenavštívil žádnou z lokací na plánu, které obsahují danou zajímavost, ale není na nich umístěn žeton kroku.

Lokace, které Náborář nenavštívil, byste si měli zaznamenávat umístěním žetonu nepotvrzené duševní poznámky, na který napíšete X a čas, kdy jste Náboráři položili OTÁZKU. Pokud Náborář později ve hře umísť žeton kroku na některou z těchto lokací, znamená to, že ji navštívil až po čase uvedeném na tomto žetonu.

PŘÍKLAD 12: V 07:00 pokládá Meru Náboráři otázku, jestli navštívil „podvratné knihkupectví“. Náborář jí na to odpovídá, že nemůže umístit žeton kroku. Na žádném z „podvratných knihkupectví“ zatím není žeton kroku, a proto se může Meru spolu s ostatními Odpadlými agenty spolehlivě domnívat, že Náborář během svých prvních 7 přesunů žádné nenavštívil.



PŘÍKLAD 12

Akce ODHALENÍ

Pokud se agent nachází v lokaci se žetonem kroku, může tento žeton odhodit a zeptat se Náboráře, kdy se v dané lokaci nacházel.

PH Pokud se s vámi v lokaci nachází i některý z nesmrtelných, akci **ODHALENÍ nemůžete** použít.

Náborář musí nahlédnout do své tajné mapy a umístit do této lokace žeton **potvrzené duševní poznámky** s upřesněním **času**, kdy lokaci navštívil.

PH Akce ZASTRAŠOVÁNÍ

Akci **ZASTRAŠOVÁNÍ** můžete použít k získání informací od nesmrtelných.

Aby mohl agent akci **ZASTRAŠOVÁNÍ** provést, musí se nacházet v lokaci s **nesmrtelným**. Agent může v takové lokaci zahájit svůj tah, nebo se do ní přesunout během tahu (agenti však nemohou použít **ZASTRAŠOVÁNÍ v průběhu** pohybu).

V okamžiku provedení akce **ZASTRAŠOVÁNÍ**:

1. Vyberte **libovolnou zajímavost na herním plánu** a zeptejte se Náboráře, jestli odpovídá některé ze **3 karet zajímavostí** skrytých za jeho psychickou clonou.
2. Pokud jste správně určili některou z Náborářových karet, Náborář ji musí okamžitě **odhalit** a umístit **lícem vzhůru** poblíž herního plánu. Náborář **od této chvíle** nemůže danou zajímavost použít ke kontaktování rekrutů.
3. Můžete **vytlačit** nesmrtelného ze své lokace do libovolné **kolmo sousedící** lokace. Musíte přitom dodržet všechna pravidla pro pohyb nesmrtelných (viz Příklad 14). Nesmrtelného můžete vytlačit i v případě, že jste Náborářovu kartu neurčili správně.

DŮLEŽITÉ:

- Můžete se zeptat na **libovolnou** zajímavost na herním plánu, nejen na zajímavosti nacházející se ve vaší lokaci. (Nezapomeňte, že chrám není zajímavost.)
- Jakmile je Náborářova karta zajímavosti **odhalena**, měl by ve své tajné mapě symbolem **X** přeškrtnout všechny odpovídající zakroužkované zajímavosti ve všech lokacích, které **dosud nenavštívil** – takto si označí, že tyto zajímavosti již nemůže použít ke kontaktování rekrutů (protože na **dříve kontaktované rekruty** nemá odhalení vliv, Náborář nemusí škrtnat lokace, které **již navštívil**).
- Nemůžete **vytlačit** nesmrtelného skrze žeton **chaosu** ani jej vytlačit na lokaci obsazenou **jiným nesmrtelným**. Pokud neexistuje lokace, do které byste mohli nesmrtelného vytlačit, aniž byste porušili pravidla pro pohyb nesmrtelných, vytlačit jej nemůžete.

Akce ZAJETÍ

Ve svém tahu se můžete pokusit zajmout Náboráře v lokaci, v níž se právě nacházíte, a to pomocí akce **ZAJETÍ**.

PH Pokud se s vámi v lokaci nachází i některý z nesmrtelných, akci **ZAJETÍ nemůžete** použít.

Náborář musí nahlédnout do své tajné mapy. Pokud se nachází ve stejné lokaci jako vy, oznámí, že pokus o **ZAJETÍ** skončil **ÚSPĚCHEM**. Náborář byl dopaden a Odpadlí agenti vítězí.

Pokud se Náborář nenachází ve stejné lokaci jako vy, oznámí, že pokus o **ZAJETÍ** skončil **NEÚSPĚCHEM**. Hra pokračuje.

TIP: K označení neúspěšného pokusu o zjetí použijte žeton nepotvrzené duševní poznámky.

PŘÍKLAD 13: Bill se přesunul do lokace se žetonem kroku, který Náborář umístil v 9. tahu. Odhodí žeton kroku a zeptá se Náboráře: „Ve kterém tahu jsi tady byl?“



Náborář nahlédne do své tajné mapy a zjistí, že tuto lokaci navštívil v 7. tahu, a proto napíše na zelený žeton potvrzené duševní poznámky číslo „7“ a umístí jej do této lokace.



Opadlí agenti jsou na horké stopě...



PŘÍKLAD 14: Meru se nachází ve stejné lokaci jako jeden z nesmrtelných a rozhodne se vykonat akci **ZASTRAŠOVÁNÍ**. Rozhodne se, že se zeptá na zajímavost „protimyšlenkový deštník“, a Náborář potvrdí, že jde skutečně o jednu z jeho 3 karet zajímavostí. Náborář kartu této zajímavosti odhalí a na své tajné mapě symbolem **X** přeškrtně všechny „protimyšlenkové deštníky“, které zatím nenavštívil. Nakonec Meru vytlačí nesmrtelného o jedno pole od sebe.

PH Schopnosti agentů

Každý z agentů má unikátní schopnost, kterou může použít **jednou za aktivaci**.

Některé schopnosti propůjčují agentům unikátní **akce**, což znamená, že použití agentovy schopnosti se počítá jako použití **1 akce**, kterou má agent ve svém tahu k dispozici.

Ostatní schopnosti poskytují agentům unikátní **volné akce**, což znamená, že agent tuto schopnost může použít **předtím**, než se pohne nebo provede akci, případně i **poté** (volnou akci však nemůže použít **v průběhu** pohybu).

• Meru: Psychické zaměřování

Akce: Položte Náboráři otázku, zda se v současnosti **nachází do vzdálenosti 2 polí od vás** v přímé, kolmé linii (počítá se i lokace, ve které se nacházíte). Náborář musí podle pravdy odpovědět „ano“ či „ne“ (ale nemusí umístit žeton kroku). Tuto akci nemůžete použít, pokud se nacházíte v lokaci s některým z **nesmrtelných**. Žetony chaosu nejsou pro psychické zaměřování překážkou.

• Henry Lyma: Mentální blok

Pasivní schopnost: Nesmrtelní **nemohou** kontaktovat rekruty v lokaci, v níž se nacházíte, ani v lokacích kolmo sousedících s touto lokací.

• Bill Falls: Odhalení slabiny

Volná akce: Předtím, než vykonáte pohyb, nebo i potom, můžete přesunout **1 nesmrtelného** kolmo sousedícího s vaší lokací o 1 pole v libovolném kolmém směru. Musíte přitom dodržet všechna pravidla pro pohyb nesmrtelných. Nemůžete přesunout nesmrtelného nacházejícího se **ve vaší lokaci**.

• Dusty: Neurorytmus

Volná akce: Můžete přesunout libovolného agenta o 1 pole plus o 1 dodatečné pole za každou Náborářovu kartu zajímavosti, která již byla odhalena pomocí akce ZASTRAŠOVÁNÍ. (Pokud například v průběhu hry byly odhaleny již 2 karty zajímavostí, můžete přesunout 1 agenta až o 3 pole). Musíte přitom dodržet všechna pravidla pro pohyb agentů.

Schopnosti spojenců

V průběhu své aktivace může kterýkoli agent použít **schopnost karty spojence**. Karta spojence je po použití **odhozena** (to znamená, že každého spojence můžete použít pouze jednou za hru).

TIP: Ve své první plné „hře“ budou mít Odpadlí agenti k dispozici pouze **1 spojence**. V průběhu dalších her si však mohou odemknout další pomocí balíčků SHIFT™ (viz stranu 16). Pokud mají Odpadlí agenti k dispozici více karet spojenců, v jednom tahu jich mohou použít i více.

• Špionážní delfín

Tohoto spojence můžete aktivovat v rámci akce **OTÁZKA** předtím, než Náborář odpoví – Náborář v takovém případě musí umístit žetony kroku na **všechny** lokace s danou zajímavostí, které do této chvíle navštívil (a neobsahují žeton kroku ani potvrzenou duševní poznámku). Poté tuto kartu odhodte.

Konec kola

Po aktivaci všech 4 agentů kolo končí. **Postavte** všechny figurky agentů a zahajte další kolo. Na tahu je **Náborář**.

Konec hry

Odpadlí agenti ve hře zvítězí, pokud se jim podaří ZAJMOUT Náboráře nebo pokud se Náborář nemůže pohnout (dostal se do slepé uličky).

VM

Náborář zvítězí, pokud žeton času dosáhne pole „14:00“: podařilo se mu vyhnout se zajetí. Náborář také zvítězí, pokud se mu podaří kontaktovat 9 rekrutů.

PH

Náborář zvítězí, pokud žeton času dosáhne pole „16:00“ nebo pokud kontaktuje 12 rekrutů.

Na zadní straně této knihy pravidel máte k dispozici tabulky, díky kterým si můžete vést záznamy až o 4 probíhajících sériích her. Nejprve vyplňte jména osob hrajících za Náboráře a jednotlivé agenty. U každé partie, kterou v této skupině odehrajete, vyplňte datum a запиšte, kterou postavu Náboráře jste použili (Reklamní agent, Dívka s dýmkou...). Pokud zvítězí Odpadlí agenti, запиšte kolo, ve kterém vyhráli. Pokud zvítězí Náborář, запиšte způsob, jakým vyhrál hru – můžete například použít zkratku „R“ (pokud Náborář zvítězil kontaktováním **rekrutů**) nebo „Č“ (pokud se Náboráři podařilo vyhybat agentům až do **vypršení času**).



Meru: Psychické zaměřování



Henry Lyma: Mentální blok

HRA A		MERU	BILL
PRAC V KOLU NÁBORÁŘE		LYME	DUSTY
datum	NÁBORÁŘ	VÍTĚZILÍ AGENTU (DVA)	VÍTĚZILÍ NÁBORÁŘE (JEDN)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			



Systém SHIFT™ slouží k vyvážení hry v případě, kdy skupina stejných hráčů hraje ve stejných rolích několik partií po sobě (což vřele doporučujeme). Strana, která prohraje partii, si po skončení hry otevře balíček SHIFT™ poskytující jí dodatečné schopnosti, které zvýší její šance v partii následující.

V krabici najdete 14 tajemných balíčků, známých také jako balíčky SHIFT™, které obsahují dodatečný obsah pro tuto „hru“.

Každá strana konfliktu (tj. Náborář organizace MIND MGMT i Odpadlí agenti) má k dispozici 7 číslovaných balíčků SHIFT™. Na konci každé plné „hry“ si strana, která prohraje, otevře nový balíček SHIFT™ – začíná číslem 1 a postupuje k číslu 7.

Balíčky SHIFT™ obsahují 2 typy komponent:

- SHIFT™ moduly jsou volitelné herní módy využívající komponenty uvedené na zadní straně komiksů přiložených v SHIFT™ balíčcích. Mezi jednotlivými partiemi uchovávejte komponenty jednotlivých SHIFT™ modulů v příslušném balíčku, aby nedošlo k jejich smíchání s komponentami základní hry.
- Běžné komponenty nejsou uvedeny na zadní straně komiksových sešitů a poté, co je balíček s nimi otevřen, jsou trvale přidány do plné „hry“. Všechny běžné komponenty uchovávejte v krabici s hrou.

DŮLEŽITÉ: Na rozdíl od „legacy“ her (vyvíjející se deskové hry, ve kterých často dochází k fyzickým úpravám pravidel, herního plánu nebo i ničení karet a jiných herních komponent) je dodatečný obsah zprostředkovaný balíčky SHIFT™ vytvořen tak, aby bylo možné jej kdykoli do hry přidat nebo ze hry odebrat, ale nebyl přitom ničen.

Otevírání balíčků SHIFT™

Kdykoli otevřete některý z balíčků, pozorně prozkoumejte veškerý jeho obsah. Některé jeho součásti budete muset před svými soupeři skrývat, jiné jim budete muset předat ještě před začátkem samotné hry.

V některých případech může dodatečný obsah balíčků SHIFT™ porušovat pravidla popsaná v této knize. V takových případech vždy platí, že nový obsah má před pravidly v této knize přednost.

V případě nejasností v pravidlech navštivte úkryt v kavárně Flux

Kdykoli před slovem na některé z komponent narazíte na tři vlnovky \lll , můžete navštívit stránku www.fluxsafehouse.com, zadat dané slovo a přečíst si více o pravidlech s daným pojmem spojených. Zkuste si to hned teď: \lll PRAVIDLA.

Používání SHIFT™ modulů

SHIFT™ moduly pomáhají vyvažovat výzvu, kterou představuje hra za Náboráře nebo Odpadlé agenty. Pokud například Náborář vyhraje partii, Odpadlí agenti si otevrou SHIFT™ modul, který mohou použít v následující hře, a získat tak novou výhodu.

Po otevření více SHIFT™ modulů se budete muset na začátku hry vždy rozhodnout, které moduly použijete. Než začnete s přípravou hry, rozložte před sebou všechny dosud otevřené moduly a řiďte se následujícími pokyny:

1. Nejprve si strana, která v minulé partii prohrála, vybere libovolný počet modulů, který chce použít (může jít o všechny, některé, nebo dokonce žádný z dříve otevřených modulů).
2. Poté si vybírá moduly strana, která v minulé partii zvítězila. Počet modulů, které si smí vybrat, závisí na počtu partií, které v řadě po sobě vyhrála, a počtu modulů, které si zvolila protistrana.
 - Pokud vítězná strana vyhrála pouze poslední partii, vybírá si o 1 SHIFT™ modul méně než soupeři.
 - Pokud vítězná strana vyhrála dvě poslední partie, vybírá si o 2 SHIFT™ moduly méně než soupeři.
 - Pokud vítězná strana vyhrála tři poslední partie, vybírá si o 3 SHIFT™ moduly méně než soupeři.

I vítězná strana se může dobrovolně rozhodnout, že nepoužije žádný z modulů, a také pro ni platí pravidlo, že si nesmí vybrat žádný z dosud neotevřených modulů. Může se stát, že ačkoli smí vybrat určitý počet modulů, nemá jich k dispozici dostatečný počet, protože některé moduly zatím nejsou otevřené. To ale vůbec nevádí – znamená to, že si zatím vede velmi dobře!

POZNÁMKA: S pomocí tabulky na zadní straně těchto pravidel si můžete vést záznamy o tom, která strana zvítězila či prohrála jednotlivé partie. Pokud hrajete s několika různými skupinami hráčů či pokud chce některý z hráčů změnit stranu, tabulek máte k dispozici několik, a proto můžete zaznamenávat hned několik „kampaní“ najednou.

Jak na balení systému SHIFT™

Každý balíček SHIFT™ obsahuje původní minikomiks z pera Matta Kindta. Na zadní straně každého komiksu je uveden seznam všech komponent, které do daného SHIFT™ modulu náleží (v seznamu nejsou vypsány nové běžné komponenty, protože ty se uchovávají přímo v krabici s hrou). Při úklidu hry vraťte minikomiks zpět do balíčku tak, aby byla vidět zadní strana obálky. Díky tomu snadno a rychle určíte, co který modul obsahuje, a to vám pomůže s rozhodováním, se kterými moduly hrát příští hru.

Otevřeli jste již všechny balíčky?

Jakmile otevřete všechny balíčky SHIFT™, můžete je ve hře používat, jak se vám jen líbí. Můžete například:

- „Resetovat“ všechny SHIFT™ moduly (vrátit minikomiksy do balíčků tak, aby byla opět viditelná přední strana obálky), vyměnit si s protihráči stranu a zahájit novou kampaň.
- Nechat výběr SHIFT™ modulů před zahájením hry vzájemně na hráčích obou protistran.
- Dražit roli Náboráře – stane se jím ten hráč, který nabídne Odpadlým agentům největší počet SHIFT™ modulů.

Hra jednoho hráče a kooperativní hra

Pro hru jednoho hráče a kooperativní hru je potřeba stáhnout bezplatnou aplikaci.

Odkaz naleznete na našich [www stránkách](https://foxinthebox.cz/mind-mgmt) <https://foxinthebox.cz/mind-mgmt> nebo stačí navštívit Apple nebo Google appstore a vyhledat aplikaci „MIND MGMT Assistant“.

Aplikace vám pomůže s přípravou hry, ale nenaučí vás pravidla – doporučujeme si zahrát běžnou kompetitivní hru dříve, než se pustíte do sólového nebo kooperativního hraní.



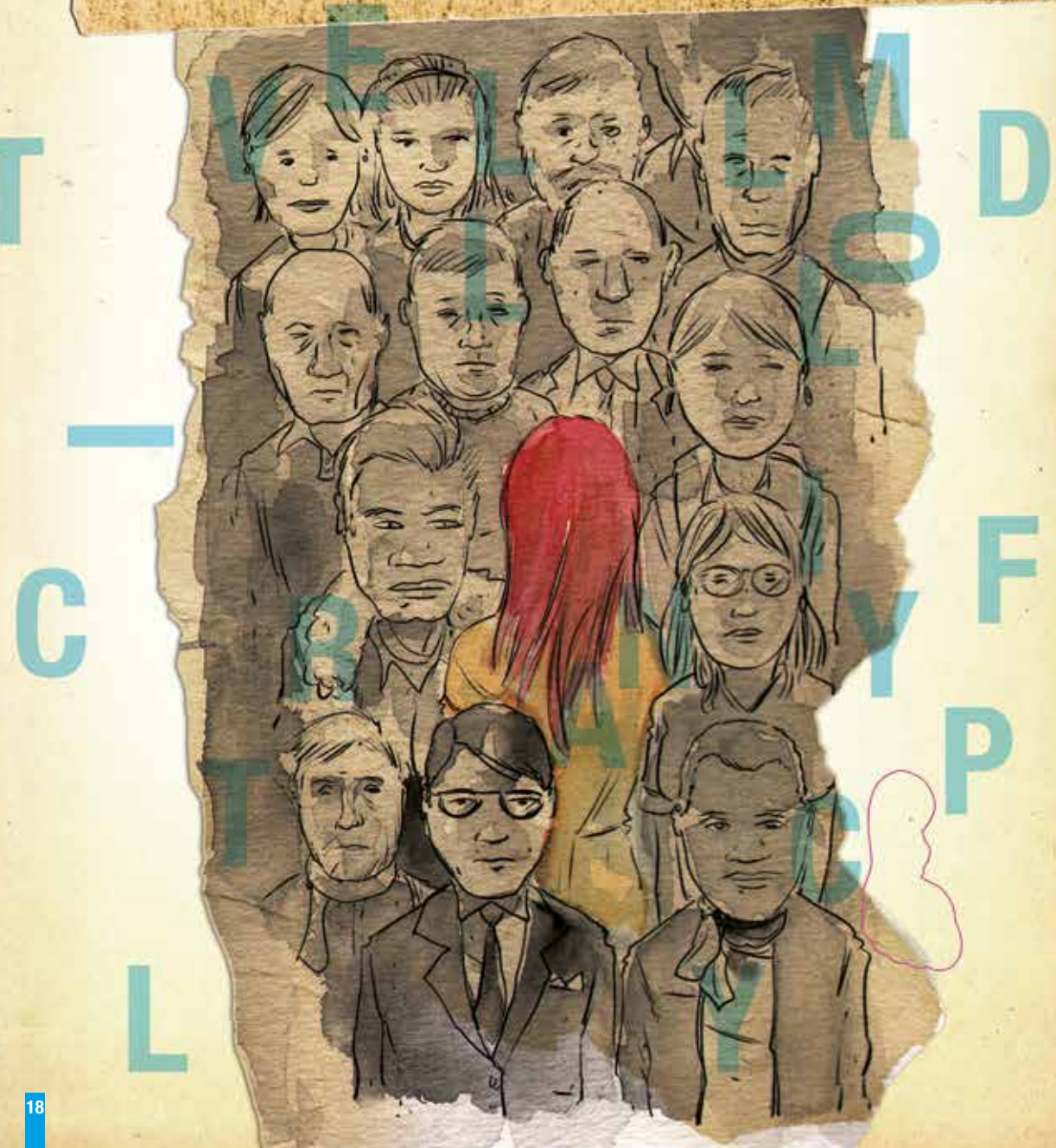
Pokud čtete tuto zprávu, jste ideálním kandidátem na agenta organizace MIND MGMT.

Oficiální MIND MGMT test integrační způsobilosti.

Instrukce: Nasaďte si červeno-modré stereografické brýle (nejsou součástí balení), zavřete jedno oko a postupujte podle instrukcí.



Gratulujeme. Nyní jste plně informováni a připraveni
vás v **na vše, co může přijít.** Nemáte začátek.



Autoři hry: Sen-Foong Lim & Jay Cormier
Ilustrace, grafika, komiksy a příběh: Matt Kindt
Tvorba pravidel: Sharlene Kindt
Redaktor pravidel: Jeff Fraser
Kontrola pravidel: Kevin Wilson & Matt Schafer
Vývoj aplikace: Eric Raué
Game Trayz Inserts: Noah Adelman a Bryce Cook

Sen, Jay a Matt by rádi poděkovali všem lidem, kteří přiložili ruku k dílu při testování hry – bez jejich pomoci by se nestala tím, čím je dnes.

The Lim Family
The Cormier Family
Dark Horse Comics
Sharlene Kindt
Ella Kindt
Charlie Olsen
Brian Hurtt
Marie Enger
Daniel Chabon
Chuck Howitt
Chris Schweizer
Daryl Andrews
Jessica Davis
Peter Wocken

Nate Murray
Kevin Wilson
Jen Wilson
Matt Leacock
Sean Jacquemain
Kris Moulton
Jon Benjamin
Brett Myers
Evan Derrick
Josh Cappel
Jessey Wright
Helana Hope
Scott Veenvliet
Michelle Veenvliet

Curtis McGill
Stewart McGowan
Craig Bednar
Sean Ross
Marcel Perro
Shad Miller
Eric Raue
Tim Reinert
Chase Disher
Adrian Walker
Don Kirkby
Shawn Baker
Kody Otter
Amber-Rose

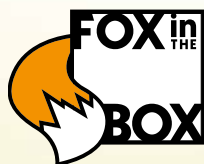
Andy H
Brian Fernandes
Elva Lu
Aslyn, Bob, Jeff
Andrei Filip
Jeremy Rozenhart
Gord Oscar
Stephanie Kwok
Zach Bearinger
Fred Wan
Greg Stoddard
Brittany Cole
Graeme Jahns
Garrett M. Peterson

Nic z toho, co vidíte, by nevzniklo bez našich úžasných podporovatelů z Kickstarteru. Všem vám mnohokrát děkujeme za pomoc a důvěru od samého začátku. Děkujeme také všem fanouškům MIND MGMT na celém světě!



Vydáno Off the Page Games © 2021 Všechna práva vyhrazena.
www.offthepagegames.com

MIND MGMT a všechny uváděné postavy jsou výhradním majetkem Matta Kindta. Všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto díla nesmí být kopírována ani jakkoli jinak reprodukována bez předchozího písemného souhlasu společnosti Matt Kindt LLC. Veškerá jména, postavy, místa a události uváděné v této hře jsou výsledkem autorovy představitivosti. Veškerá podoba se skutečnými žijícími či nežijícími postavami, událostmi, místy či institucemi je čistě náhodná.
mattkindt.com



Česká edice: Fox in the Box
www.foxinthebox.cz
info@foxinthebox.cz

Překlad: Ondřej Zabloužil Pechník
Redakce: Ondřej Kurka, Petr Pospíšil
Korektury: Eliška Pospíšilová
Grafické úpravy a sazba: David Hanáček, Jiří Trojánek

Scénáře 1–4. Tabulky pro záznam abnormálního jednání člověka s přezdívkou „Náborář“ a časů, kdy u něj bylo pozorováno vyhýbavé chování, tajnůstkářství a přehnaná touha vyhrát za každou cenu. Teď vážně. Co se s vámi děje?

HRA A				HRA B			
HRÁČ V ROLI NÁBORÁŘE		MERU	BILL	HRÁČ V ROLI NÁBORÁŘE		MERU	BILL
		LYME	DUSTY			LYME	DUSTY
DATUM	NÁBORÁŘ	VÍTEZSTVÍ AGENTU (TAH)	VÍTEZSTVÍ NÁBORÁŘE (R/C)	DATUM	NÁBORÁŘ	VÍTEZSTVÍ AGENTU (TAH)	VÍTEZSTVÍ NÁBORÁŘE (R/C)
1				1			
2				2			
3				3			
4				4			
5				5			
6				6			
7				7			
8				8			
9				9			
10				10			
11				11			
12				12			
13				13			
14				14			

HRA C				HRA D			
HRÁČ V ROLI NÁBORÁŘE		MERU	BILL	HRÁČ V ROLI NÁBORÁŘE		MERU	BILL
		LYME	DUSTY			LYME	DUSTY
DATUM	NÁBORÁŘ	VÍTEZSTVÍ AGENTU (TAH)	VÍTEZSTVÍ NÁBORÁŘE (R/C)	DATUM	NÁBORÁŘ	VÍTEZSTVÍ AGENTU (TAH)	VÍTEZSTVÍ NÁBORÁŘE (R/C)
1				1			
2				2			
3				3			
4				4			
5				5			
6				6			
7				7			
8				8			
9				9			
10				10			
11				11			
12				12			
13				13			
14				14			

Jméno Pokud použijete tužku, můžete ji později vygumovat. Nikdo se to nemusí dozvědět! **Jiří**