



AUTOR HRY
ADAM KWAPIŃSKI
AUTOR ROZŠÍŘENÍ
PAWEŁ SAMBORSKI

PRAVIDLA HRY

NEMESIS

KARNOMORFOVÉ



rebel

MINDOK

OBSAH

- 2** HERNÍ MATERIÁL
PŘÍPRAVA HRY
- 4** LEGENDA HRY
MUTACE
KARTY MUTACE
AKCE MUTACE
KARTY INFEKCE
- 5** **KARNOMORFOVÉ**
SYMBOLY
ÚTOK KARNOMORFŮ
ZRANĚNÍ A ZABITÍ
ADAPTACE
- 6** **DALŠÍ PRAVIDLA**
STŘET
FÁZE UDÁLOSTÍ
- 7** KONEC HRY – KONTROLA INFEKCE
- 8** **SHRNUTÍ PRAVIDEL**

HERNÍ MATERIÁL

- **1** panel karnomorfů
- **20** karet útoku karnomorfů
- **20** karet událostí
- **12** karet mutace
- **8** karet adaptace
- **5** přehledových karet
- **8** červených žetonů metagorgů
- **2** modré žetony metagorgů
- **1** žeton masodravce
- **4** žetony mršiny vetřelce



● **8** figurků metagorgů



● **8** figurků belhalů



● **3** figurky masodravců



● **1** figurka sekáče

Toto rozšíření přináší do hry novou rasu vetřelců, které v partii nahradí vetřelce ze základní hry a jejich karty. Budete potřebovat základní hru. Pojem „vetřelec“ na komponentech základní hry samozřejmě platí i pro karnomorfy.

PŘÍPRAVA HRY

Následující odstavce popisují kompletní přípravu hry, abyste všechny kroky našli na jednom místě. Změn oproti základní hře však je jen málo. Odstavce, kde dochází k nějaké změně, jsou jen **8**, **9**, **10** a **14** a jsou zvýrazněny červenou barvou.

- 1.** Položte **herní plán** na stůl stranou pro základní hru vzhůru.



Pozn.: Strana herního plánu určená pro základní hru je v levém horním rohu označena červenými šipkami.

- 2.** Zamíchejte všech **9 destiček místností „2“** lícem dolů a stále lícem dolů je náhodně rozmístěte na pole na herním plánu označená číslicí „2“. Zbývající destičky vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

Pozn.: Všechny hrací potřeby, které se v rámci přípravy hry míchají lícem dolů a některé z nich se poté vrací do krabice, vždy vracíte do krabice tak, aniž byste se na ně dívali. Tento pokyn dále neopakuje.

- 3.** Poté postupujte stejně u **destiček místností „1“** s tím, že ty se vždy použijí všechny.

- 4.** Zamíchejte všechny **žetony průzkumu** lícem dolů a na každou destičku místnosti náhodně položte po jednom, rovněž lícem dolů.

Zbylé žetony vraťte do krabice.

- 5.** Zamíchejte **karty kursu** a jednu položte lícem dolů na vyznačené místo herního plánu poblíž můstku.

Zbylé karty vraťte do krabice.

- 6.** Připravte žetony **únikových modulů** dle počtu hráčů (berte žetony od čísla 1 dál):

- **1–2 hráči:** 2 únikové moduly,
- **3–4 hráči:** 3 únikové moduly,
- **5 hráčů:** 4 únikové moduly.

Modul s nejnižším číslem položte do úseku A, modul s dalším číslem v pořadí do úseku B, další opět do A a takto střídavě umístěte zbylé moduly. Položte žetony na herní plán stranou „Zajištěno“ nahoru.

Zbývající únikové moduly vraťte do krabice.

- 7.** Obě **destičky motorů** s číslem „1“ (1 funkční a 1 poškozenou) zamíchejte lícem dolů a položte je v náhodném pořadí na sebe na pole herního plánu pro ně vyhrazené. Horní destička vyjadřuje skutečný stav motoru.

Tento postup zopakujte pro motory „2“ a „3“.

Pozn.: Je důležité, aby hráči v této chvíli nevěděli, v jakém stavu je který motor. Pozor, nezaměňujte pojmy „poškozený motor“ a „porucha“ (viz dále).

«« PŘÍPRAVA HRÝ »»

8. Místo panelu vetřelců ze základní hry použijte **panel karnomorfů** z tohoto rozšíření. Na něj položte:

- **8 vajec**
- 3 náhodně vylosované **karty adaptace** lícem dolů.

Na první kartu položte jednu figurku **belhala**, na druhou **masodravce** a na třetí **sekáče**.

9. Do sáčku na vetřelce vložte následující žetony vetřelců:

- 1 **prázdný**,
- 2 **modré metagorgy**,
- 2 **červené metagorgy**,

a navíc po 1 **červeném metagorgovi** za každého hráče účastnického se partie.

10. Zamíchejte zvlášť karty každého následujícího druhu lícem dolů a vytvořte z nich dobírací balíčky: karty **útoků karnomorfů**, karty **mutace**, karty **událostí** z tohoto rozšíření, karty **infekce**, karty **vážných poranění** a karty **předmětů** všech 4 druhů. Karty událostí a útoků vetřelců ze základní hry nepoužijete. Vedle balíčku karet infekce položte **skener**.

11. Poblíž herního plánu připravte zbylý herní materiál:

- **žetony požáru**,
- **žetony poruchy**,
- **žetony hluku**,
- **kostičky munice/zranění/mutace**,
- **ukazatele stavu** (budou sloužit k označování stavu lehkých poranění, slizu, signálu, autodestrukce, času a kursu),
- **dveře**,
- **červené žetony lidských mrtvol**,
- **žetony mršin vetřelců**,
- 2 **bojové kostky**,
- 2 **kostky hluku**,
- **žeton začínajícího hráče**.

12. Jeden ukazatel stavu položte na lištu kursu, na pole „B“. Tomuto ukazateli budeme říkat **ukazatel kursu**.

13. Další ukazatel stavu položte na zelené pole počítadla času – to bude **ukazatel času**.

14. Každému hráči rozdejte náhodně jednu **přehledovou kartu** z tohoto rozšíření (použijte vždy karty od č. 1 do č. odpovídajícího počtu hráčů, tj. ve hře tří hráčů karty č. 1–3 apod.). Každému hráči tím bude určeno jeho pořadí při výběru postavy (viz bod 17 níže) a bude důležité i pro některé karty úkolů.

Přebývající karty nechte v krabici.

15. Každý hráč si vezme 1 **plastový držák na karty předmětů** se svým pořadovým číslem. Slouží jako pomůcka k utajení vašich karet předmětů před protihráči.

16. Z **karet úkolů osobních i služebních** vytřídte ty, které jsou určeny pro vyšší počet hráčů, než se hry bude účastnit. Poté každý balíček zvlášť zamíchejte a každému hráči rozdejte 1 **kartu osobního** a 1 **kartu služebního úkolu** tak, aby je nikdo jiný neviděl. Není dovoleno své úkoly prozrazovat ostatním!

Přebytečné karty vraťte do krabice.

17. Zamíchejte všechny **karty výběru postav**. Hráči si volí postavy takto:

Hráč s pořadovým číslem 1 si náhodně vylosuje dvě karty postav, ukáže je ostatním, jednu si vybere a druhou zamíchá zpátky do balíčku. Poté provede totéž hráč č. 2 atd.

Tím je určeno, kdo bude hrát za kterou postavu.

Poté můžete všechny karty výběru postav vrátit do krabice.

18. Každý hráč si vezme následující herní materiál:

A) panel svojí vybrané postavy,

B) figurku své postavy, kterou umístí do Hibernatoria, *Svou figurku můžete umístit do barevného kroužku, aby bylo zřetelnější, kdo hraje za kterou postavu.*

C) balíček akčních karet pro svou postavu, zamíchá je a položí lícem dolů vlevo vedle svého panelu,

D) kartu počátečního předmětu (zbraň) své postavy, kterou položí pod jedno z polí pro ruce, vyznačené na dolním okraji panelu postavy. Poté si vezme tolik kostiček munice, jak velký zásobník jeho zbraň má (vyznačeno na kartě zbraně),

E) 2 karty speciálních předmětů své postavy a položí je pod svůj panel vzhůru tou stranou, která je **naležato**. Tyto předměty zatím nemáte k dispozici, nejprve je budete muset v průběhu hry odemknout speciální akcí a splněním určité podmínky.

F) Vpravo vedle svého panelu ponechte místo na odhazovací balíček. Sem budete odkládat své použité akční karty (a karty infekce).

Herní materiál pro postavy, které nebudou ve hře, nechte v krabici.

19. Hráč 1 obdrží **žeton začínajícího hráče**.

20. **Modrý žeton lidské mrtvol** umístěte do Hibernatoria.

Představuje tělo chudáka s dírou v hrudníku, ležícího v tratošti krve (neutrálního člena posádky).

Během hry se tento žeton považuje za lidskou mrtvolu.



LEGENDA HRY

Všechno to začalo kvůli jedné pitomý kočce.

Musela nám vlízt na palubu někdy během randíčka s vědeckou lodí Adrastea na orbitě protoplanety DB-198. O chvíli později jsme z DB-198 nabrali vzorky a hyper-skokem se vrátili. Všichni pěkně útulně schovaní v hibernačních kójkách. Teda... všichni až na kočku.

Tu by v tu chvíli nespasilo ani devadesát životů, natož devět. Zrychlení při hyperskoku je někde kolem 800 G. Ta nebohá potvůrka se proměnila ve čtyřkilovou projektil, co prolítl pár nádobama na mimozemský vzorky a skončil jako tenká proteinová placka na dveřích jedné přechodové komory. Jo, politováníhodnej incident, ale ve většině případů by to vlastně ničemu nevadilo. Jenže v těch našich proražených nádobách zrovna bydlelo něco příšerného. Žravá parazitní forma XNA schopná připojit se na spoustu různých genetickéjch molekul, včetně pozemský DNA, a přepsat je na svý vlastní hostitele. Tenhle podivnej virus se sloučil se pozůstatkama té kočky. Pak si smlsнул na biomase našich kuchyňskejch zásob. Postupně dorazil až k nám samotnejm – kouskům masa v zamčených plechovkách. Bohužel zhruba v tu chvíli se lodní AI rozhodla, že se tady děje něco, s čím si sama neporadí, a odemkla nás.

Takže začaly jatka. Zkoušeli jsme s těma věcmi bojovat, ale čím víc jsme krváceli a čím víc nás zemřelo, tím se ty obludnosti zdály silnější a větší. Já jsem už poslední přežívající a mám v plánu loď zničit, ale přístup ke generátoru mi blokuje pacient nula – teď už vypadá jako pokřivená hora masa a náhodnejch končetin, z který v jednom místě pořád čouhá znetvořená kočičí hlava. Jdu po ní improvizovaným plamenometem. No, možná už mi to nemyslí úplně racionálně, ale to zatracený zvíře zaplatí za to, co nám provedlo!

ÚVOD

Nový druh vetřelců, karnomorfové, je rasa velmi rychle se adaptujících příšer požírajících vše, co jim přijde do cesty – živé členy posádky, jejich mrtvá těla, mršiny i jedince svého vlastního druhu. Hra s nimi je obtížnější než hra s vetřelci ze základní hry. Chcete-li zvítězit ve smrtícím závodě o splnění svých úkolů dříve, než se karnomorfové adaptují, musíte s ostatními spoluhráči více spolupracovat. A samozřejmě vyčkat na ten nejhodnější okamžik, kdy je podrazíte.

MUTACE

V tomto rozšíření mohou postavy **mutovat**. Ve hře je to znázorněno přidělením **karty mutace**. Kromě toho budete také dostávat **žetony mutace**, které budete přechovávat na svém **panelu postavy**.


Pozn.: V tomto rozšíření se nevyskytují larvy. Na panel postavy nebudete pokládat žádné figurky vetřelců, pole vyhrazené pro figurku larvy místo toho slouží pro akumulaci žetonů mutace.

KARTY MUTACE

Tyto karty představují genetickou změnu organismu postavy po zásahu karnomorfem. Kdykoli si máte vzít kartu mutace, vezměte si z balíčku 2, jednu si vyberte, druhou zamíchejte do balíčku zpět. Dobranou kartu mutace položte před sebe na stůl lícem dolů, aby ji ostatní neviděli. Ukážete jim ji až v okamžiku, kdy poprvé provedete akci mutace.

Pokud máte dostat kartu mutace a už jednu máte, nestane se nic.

AKCE MUTACE

Jakmile máte kartu mutace, můžete jako jednu ze dvou akcí svého tahu (nebo v jiném výslovně uvedeném okamžiku) provést akci mutace (s náklady ). Abyste ji však mohli provést, musíte oskenovat kartu infekce z ruky a bez ohledu na výsledek skenování položit na svůj panel postavy **kostičku mutace** (viz dále).

Každá karta mutace má dva různé efekty:

- Byla-li skenovaná karta infekce „PARAZIT“, odhodte ji do svého odhazovacího balíčku akčních karet. Poté proveďte efekt „**PARAZIT**“ karty mutace.
- Byla-li skenovaná karta infekce neškodná, vyřadte ji ze hry, doberte si novou kartu infekce a odhodte ji do svého odhazovacího balíčku akčních karet. Poté proveďte efekt „**NEŠKODNÁ**“ karty mutace.

Pokud vaše karta mutace dosud leží lícem dolů, otočte ji po provedení **akce mutace** lícem vzhůru, aby ji viděli všichni hráči, a ponechte si ji u panelu již takto.

Pozn.: Nikdy nevíte, jak se na vaší postavě projeví genetická mutace způsobená podivným mimozemským organismem.

KOSTIČKY MUTACE

K zaznamenávání mutace poslouží stávající **kostičky munice/zranění**, dostávají další funkci a v tomto textu se jim říká **kostičky mutace**.

Máte-li dostat **kostičku mutace**, pak v případě, že:

- **nemáte kartu mutace**, dostanete kartu mutace namísto **kostičky**; (Vyberete si jednu kartu ze dvou dobraných, viz výše.)
- **již máte kartu mutace**, položte na panel své postavy **kostičku mutace** (jak bylo uvedeno, **kostičky** se shromažďují na poli určeném v základní hře pro figurku larvy). Pokud dostanete **čtvrtou** **kostičku mutace**, vaše postava okamžitě umírá. Do místosti, kde se tak stalo, umístěte figurku **belhala** a položte žeton **lidské mrtvolky**.

Kostiček mutace se nelze nijak zbavit, zůstanou vám až do konce hry. Je však možné se zbavit karty mutace, například akcí místnosti Operační sál nebo akcí předmětu protijed.

KARTY INFEKCE „PARAZIT“

Pokud během skenování karet infekce zjistíte, že jde o kartu PARAZIT a měli byste dle základních pravidel dostat larvu (při akci *oddech* či v místnosti *Sprcha/Jidelna*), **položte místo larvy na panel své postavy novou kostičku mutace**.


*Pamatujte, že pokud v té chvíli nemáte kartu mutace, dostanete místo **kostičky** kartu mutace způsobem popsáným výše.*

Všechna ostatní pravidla pro karty infekce ze základní hry platí nadále.

KARNOMORFOVÉ


SYMBOLY

 **METAGORG**

 **ČERVENÝ METAGORG** – máte-li během hry přidat do sáčku na vetřelce žeton metagorga, vždy přidejte červený, pokud je ještě k dispozici. Pokud není, přidejte modrý.

 **BELHAL**

 **MASODRAVEC**

 **SEKÁČ** – Sekáč je obzvlášť obrovská bestie. Nemůže procházet servisními chodbami, nevejde se do nich. Pokud by měl vzlét do servisní chodby (a jeho žeton se vrátí do sáčku), zůstane namísto toho stát v místnosti, kde byl.

Pozn.: Připomínáme, že v tomto rozšíření se žádné larvy ani jejich ekvivalent nevyskytuje.

ÚTOK KARNOMORFŮ

METAGORG

V případě útoku metagorga **neotáčejte a nevyhodnocujte žádnou kartu útoku karnomorfa**. Napadená postava místo toho dostane kartu mutace (viz výše), kartu infekce a utrpí lehké poranění. Do sáčku na vetřelce vložte žeton belhala a figurku metagorga odstraňte z herního plánu.

Má-li už postava kartu mutace, dostane jen kartu infekce a utrpí lehké poranění. Nezapomeňte však i v tomto případě vložit do sáčku na vetřelce žeton belhala.

Ostatní pravidla pro útok vetřelců zůstávají beze změny.

ZRANĚNÍ A ZABITÍ

Vyhodnocování zranění a kondice se u karnomorfů liší od vetřelců ze základní hry.

Utrpí-li karnomorf zranění, otočte jako obvykle vrchní kartu útoku karnomorfa z balíčku. Na těchto kartách jsou uvedena dvě čísla odolnosti podle druhu zraněného karnomorfa – jedno platí pro metagorgy, druhé pro všechny ostatní karnomorfy (rozeznáte je podle symbolů). **Opět platí, že je-li číslo stejné nebo nižší než počet kostiček zranění příslušného karnomorfa, je zabit.**

Karnomorfové však nedávají svou kůži (či exoskeleton) lacino:

- **METAGORG** nebo **BELHAL** – je-li zabit karnomorf tohoto druhu, odstraňte jeho figurku z herního plánu a do dané místnosti položte žeton mršiny vetřelce (tedy žádná změna oproti základní hře).
- **MASODRAVEC** – v tomto případě umístěte do dané místnosti kromě žetonu mršiny vetřelce i figurku belhala.
- **SEKÁČ** – do dané místnosti nepokládejte žádný žeton mršiny vetřelce, ale postavte do ní DVĚ figurky belhalů. Sekáč se za žádných okolností do hry vrátit nemůže. Po jeho zabití můžete figurku zcela vyřadit ze hry – vraťte ji do krabice.

Pozn.: Belhalové nasazení na herní plán tímto způsobem nijak nesouvisí se sáčkem na vetřelce! Stav žetonů v něm se při tom nijak nemění.

ADAPTACE

V tomto rozšíření se místo karet **slabin vetřelců** používají karty **adaptace karnomorfů**. Karty adaptace však karnomorfy posilují, místo aby je oslabovaly! Kdykoli máte na herní plán nasadit figurku karnomorfa druhu, který na plánu dosud nebyl, vezměte jeho figurku z panelu karnomorfů a otočte příslušnou kartu adaptace lícem vzhůru.



Provedením analýzy vzorku dle obvyklých pravidel (např. akce místnosti Laboratoř) nedojde k objevení slabiny, místo toho můžete odhodit patřičnou kartu adaptace – za podmínky, že již leží lícem vzhůru, protože figurka z ní již byla nasazena do hry. Kartu takto odhozenou vyřadte ze hry.

Příklad: Po vstupu prvního belhala do hry dojde k otočení karty adaptace belhalů lícem vzhůru. Její efekt platí od té chvíle do doby, než některý hráč provede analýzu lidské mrtvoly.



DALŠÍ PRAVIDLA

STŘET

V pravidlech střetu dochází k jediné drobné změně:



PRÁZDŇÝ ŽETON – Vylousujete-li ze sáčku na vetřelce prázdňý žeton, kromě obvyklého rozmístění žetonů hluku do všech okolních chodeb navíc ještě přidejte do sáčku na vetřelce 1 žeton metagorga. Vše ostatní zůstává jako v základní hře.

POZOR: Opakujeme, že máte-li přidat žeton metagorga, přidejte vždy červený, pokud je to možné. Teprve když dojdou, přidejte žeton modrý.

FÁZE UDÁLOSTÍ

4. POČÍTADLO ČASU

Posun ukazatele času a případně ukazatele autodestrukce proběhnou normálně.

4A. ŽRANÍ

Díky této nové herní mechanice karnomorfové rostou a sílí. Všichni karnomorfové, kteří nejsou v **boji** a jsou v místnosti se **vzorkem a/nebo metagorgem**, v tomto kroku **žerou**.

Je-li v některé takové místnosti karnomorů více, žerou v této posloupnosti: **sekáč > masodravec > belhal > metagorg**. Pokud je v místnosti více karnomorů téhož druhu, je pořadí jejich žraní lhostejné.

Žraní u jednoho karnomorfa probíhá jako sled těchto kroků:

- 1) Zotavení:** odhodte všechny kostičky zranění z žeroucího karnomorfa.
- 2) Evoluce:** Nahrďte figurku žeroucího karnomorfa figurkou nejbližšího vyššího druhu:
 - metagorga **belhalem**,
 - belhala **masodravcem**,
 - masodravce **sekáčem**.

Pozn.: Pokud už sekáč je ve hře nebo ve hře byl a byl zabit, podruhé se do hry dostat nemůže, jak bylo uvedeno výše. V těchto případech masodravce ničím nenahrazujte, jen odhodte jeho kostičky zranění dle bodu 1. Žeroucí sekáč se také pouze zotaví dle bodu 1, žádná evoluce u něj neproběhne.

- 3) Pohlcení:** Žeroucí karnomorf pohltí jednu kořist nacházející se v téže místnosti. Kořistí může být vzorek a/nebo metagorg. Je-li v místnosti kořisti na vybranou, pohltí žeroucí karnomorf jednu z nich dle této posloupnosti priority: **červený žeton lidské mrtvoly > vejce > žeton mršiny vetřelce > metagorg > modrý žeton lidské mrtvoly**.

Žeton/figurku pohlcené kořisti odhodte z herního plánu.

POZOR: V tomto rozšíření se může stát, že je pohlcena lidská mrtvola představovaná modrým žetonem a úkol **Důstojný pohřeb** se stane nesplnitelným.

Platí-li karta adaptace **Extrémní apetit**, žerou i karnomorfové v boji. **Žraní** je zcela vyhodnoceno ještě před krokem **5. útok vetřelců**.

Pokud již nejsou k dispozici figurky karnomorů vyššího vývojového stupně, takže během žraní nelze provést krok **evoluce**, nevádí, daný karnomorf provede jen kroky **zotavení** a **pohlcení**. Žere-li karnomorf v Hnízdě, měl by pohltit vejce a vejce jsou k dispozici jen na panelu karnomorů, pak každý karnomorf v Hnízdě pohltí jedno z nich.

Příklady žraní:

1.

V jinak prázdné místnosti jsou dva metagorgové. První (lhostejno který) provádí žraní – provede zotavení, evoluci na belhala a pohltí druhého metagorga. Druhý metagorg je pohlcen a logicky žádné žraní provádět nemůže. Z herního plánu odstraňte obě figurky metagorgů a nasadte místo nich jednu figurku belhala.

Tyto změny ve stavu karnomorů na lodi se nijak neprojeví na obsahu sáčku na vetřelce.

2.

V jinak prázdné místnosti Hnízdo se nachází jeden masodravec a jeden metagorg. Sekáč dosud nebyl ve hře. Na panelu karnomorů je 6 vajec. Žraní provádí nejprve masodravec. Zotaví se (odhodíte všechny jeho kostičky zranění), vyvine se na sekáče a pohltí jedno vejce. Poté se zotaví metagorg, vyvine se na belhala a také pohltí jedno vejce. V Hnízdě nahradte figurky masodravce a metagorga figurkami sekáče a belhala a z panelu karnomorů odhodte 2 žetony vajec. Protože nasazujete sekáče do hry poprvé, je v tomto okamžiku i otočena karta adaptace sekáče na panelu karnomorů.

3.

V místnosti se nacházejí mršina vetřelce, lidská mrtvola (červený žeton), belhal a metagorg. Nejprve žere belhal, zotaví se, vyvine se v masodravce a pohltí lidskou mrtvolu. Poté se zotaví metagorg, vyvine se v belhala a pohltí mršinu vetřelce.

5. ÚTOK VETŘELCŮ

Útok karnomorů probíhá normálně dle pravidel pro **útok vetřelců** ze základní hry.

6. POPÁLENÍ VETŘELCŮ

Probíhá stejně jako v základní hře – každý karnomorf v hořící místnosti utrpí 1 zranění, poté zkontrolujte jeho kondici.

7. VYHODNOCENÍ KARTY UDÁLOSTI

Probíhá také stejně jako v základní hře.

Pozn.: Připomínáme, že sekáč se nevejde do servisních chodeb a nikdy do nich nevchází, i kdyby to karta události určovala.

8. EVOLUCE VETŘELCŮ

Jako obvykle vylosujete 1 žeton ze sáčku na vetřelce. Poté provedte efekt dle vylosovaného žetonu:



MODRÝ METAGORG – Všichni hráči v pořadí tahu provedou hod na hluk (netýká se hráčů, jejichž postava je v boji). Do sáčku vložte žeton metagorga – je-li k dispozici červený, pak ten, jinak vraťte do sáčku vylosovaný žeton modrý.

Pozn.: Jak již bylo uvedeno, máte-li do sáčku vložit žeton metagorga, za všech situací má přednost červený. Platí to např. i ve chvíli, kdy některý metagorg vstupuje do servisní chodby.



ČERVENÝ METAGORG – Do každé místnosti s alespoň jednou figurkou metagorga (i v boji!) a/nebo vzorkem (i když ho nese nějaká postava!) přidejte 1 figurku metagorga. Je-li objeveno Hnízdo a není zničeno, přidejte 1 figurku metagorga i tam. Vylosovaný červený žeton metagorga vraťte do sáčku.

Pozn.: Metagorgové takto nasazení na herní plán nemají souvislost s počtem žetonů v sáčku. Na něm se nic nemění. Tito metagorgové neprovádějí při nasazení přepadový útok.



BELHAL – Všichni hráči v pořadí tahu provedou hod na hluk (netýká se hráčů, jejichž postava je v boji). Žeton belhala vraťte do sáčku.



MASODRAVEC – Všichni hráči v pořadí tahu provedou hod na hluk (netýká se hráčů, jejichž postava je v boji). Žeton masodravce vraťte do sáčku.



SEKÁČ – Nasadte figurku sekáče do místnosti s postavou zasaženou slizem a vyhodnoťte střet. Je-li takových postav ve hře více, půjde o postavu hráče s nejmenším počtem karet v ruce. V případě shody rozhoduje pořadí na tahu. Není-li žádná postava zasažena slizem, napadne sekáč postavu začínajícího hráče. Žeton sekáče do sáčku nevracejte.



PRAZDNÝ – Odstraňte z herního plánu všechny belhaly, kteří nejsou v místnosti s alespoň 1 postavou, a jejich odpovídající žetony vložte do sáčku. Do sáčku přidejte také 1 žeton metagorga. Poté všichni hráči v pořadí tahu provedou hod na hluk (netýká se hráčů, jejichž postava je v boji). Prázdný žeton vraťte do sáčku.

KRITICKÝ OKAMŽIK PARTIE

V tomto rozšíření se může stát, že je první figurka karnomorfa nasazena na herní plán v důsledku evoluce vetřelců dříve, než nastane první střet.

I v tomto případě platí, že se každý hráč musí rozhodnout mezi svou kartou služebního a osobního úkolu a jednu z nich odhodit!

KONEC HRŮ A KONTROLA INFEKCE

Každý hráč, jehož postava je dosud naživu (evakuovala se únikovým modulem nebo hibernuje), zkontroluje své karty infekce. Máte-li přidělenou kartu mutace, přejděte rovnou k bodu **b**.

a) Prověřte skenerem všechny své karty infekce (tj. v doplňovacím balíčku hracích karet, v odhazovacím balíčku i v ruce). Je-li mezí nimi byť jediná karta „PARAZIT“, dostanete kartu mutace a přejděte k bodu **b**. Pokud dosud nemáte kartu mutace, vaše postava přežila.

b) Zamíchejte dohromady všechny své hrací karty a náhodně vyložte 4 lícem vzhůru. Za každou kartu infekce mezi nimi (lhostejno, zda neškodnou, nebo přímo „PARAZIT“), dostanete 1 kostičku mutace.

Dosáhne-li počet vašich kostiček mutace počtu 4, vaše postava umírá. V opačném případě má štěstí – přežila.



TIRÁŽ

AUTOR ZÁKLADNÍ HRŮ: Adam Kwapiński
AUTOŘI ROZŠÍŘENÍ KARNOMORFOVÉ: Paweł Samborski,
Adam Kwapiński

VÝVOJ A TESTOVÁNÍ HRŮ: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec,
Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Jan Truchanowicz, Michał Lach

PRAVIDLA: Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

ILUSTRACE: Łukasz Jaskólski, Michał Salata, Ewa Labaková,
Patrik Jędraszek, Andrzej Póttoranos, Anna Myrchová,
Jakub Mathia, Marcin Basta

GRAFICKÝ DESIGN: Adrian Radziun, Andrzej Póttoranos,
Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

3D MODELŮ: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

UMĚLECKÝ DOHLED: Marcin Świerkot

PODĚKOVÁNÍ SI ZASLOUŽÍ:

Ken Cunningham, Jordan Luminais a všichni, kdo hře přispěli na Kickstarteru. Díky všem, kdo se zúčastnili testování naslepo na ArBaru či Tabletop Simulatoru.

ČESKÝ PŘEKLAD: Karel Vlasák
GRAFICKÁ SAZBA: Michal Stárek
KOREKTURY: MINDOK

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na (+420) 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

SHRNUTÍ PRAVIDEL

KOSTIČKY MUTACE

Máte-li dostat kostičku mutace a dosud nemáte kartu mutace, dostanete kartu (výběr ze 2 dobraných karet) namísto kostičky. Dostanete-li **čtvrtou** kostičku mutace, vaše postava umírá!

KARTY MUTACE

Karta mutace se pokládá na stůl lícem dolů. Otáčí se v okamžiku, kdy poprvé provedete akci mutace.

Abyste mohli provést akci mutace, musíte prověřit skenerem 1 kartu infekce z ruky a položit na panel své postavy 1 kostičku mutace bez ohledu na výsledek skenování.

ADAPTACE KARNOMORFŮ

Kdykoli máte na herní plán nasadit figurku karnomorfa nového druhu, vezměte jeho figurku z panelu karnomorfů a otočte příslušnou kartu adaptace lícem vzhůru.

Analýzou vzorku se vyřadí jedna lícem vzhůru ležící karta adaptace ze hry.

ÚTOK METAGORGA

Napadená postava dostane kartu mutace (pokud ji dosud nemá), kartu infekce a utrpí lehké poranění. Do sáčku na vetřelce vložte žeton belhala a figurku metagorga odstraňte z herního plánu.

HNÍZDO A VEJCE

Karnomorfové vejce požírají, čímž mohou i sami zničit Hnízdo. Ovšem pokud je necháte být, cena je vysoká. Stanou se z nich vypasené krvelačné bestie!

ÚPRAVA NĚKTERÝCH ÚKOLŮ

DŮSTOJNÝ POHŘEB

Pozor, úkol se může stát nesplnitelným, pokud modrý žeton lidské mrtvoly „zmizí v útrobach“ karnomorfa!

NEKROSKOPIE

Musíte vyslat signál A TAKÉ musí být odhozena karta adaptace masodravců (pomocí analýzy vzorku mršiny vetřelců).

POZNEJ SVÉHO NEPŘÍTELE

Musejí být vyřazeny ze hry alespoň 2 karty adaptace.

VEJCE BYLO DŘÍV

Musí být odhozena karta adaptace sekáče (pomocí analýzy vzorku vejce vetřelců).

ZKROCENÍ ZLÉ ŽENY

Musíte vyslat signál A TAKÉ musí být zabit sekáč.

ŽRANÍ

Tento krok fáze událostí provádějí všichni karnomorfové mimo boj a v místnosti s kořistí (tj. metagorgem nebo vzorkem).

Pořadí žraní:

1. Sekáč
2. Masodravci
3. Belhalové
4. Metagorgové

Za každého žeroucího karnomorfa proveďte tyto kroky:

- Zotavení – odhodte všechny jeho kostičky zranění.
- Evoluce – nahraďte figurku karnomorfa figurkou jedince vyššího druhu (je-li k dispozici).
- Pohlcení – karnomorf pohltí 1 kořist dle priority:
 1. červený žeton lidské mrtvoly
 2. vejce vetřelce
 3. mršina vetřelce
 4. metagorg
 5. modrý žeton lidské mrtvolyPohlčenou kořist odstraňte z herního plánu.

VÝBĚR KARTY ÚKOLU

Úspěšný přepadový útok metagorga, po němž hned zmizí, se považuje za střet a hráči si po něm musejí vybrat jednu ze svých dvou karet úkolu. Stejně postupujte v případě, že první nasazení figurky vetřelce do hry bylo způsobeno evolucí vetřelců, nikoli střetem.

INTERPRETACE POJMU „VETŘELEC“

Některé karty či pravidla základní hry Nemesis používají v popisu pojem „vetřelec“. Při hraní s tímto rozšířením se daný efekt či pravidlo samozřejmě vztahuje i na novou rasu vetřelců – karnomorfy.