

ARKHAM  
HORROR®

# PANSTVÍ HRUZY

DRUHÁ EDICE



Průvodce hrou

# DŮM NA KOPCI

Měsíc právě začal svoji cestu po obloze. Tuto noc byl obzvlášť velký a hrozivý. Jak tam tak Rita stála samotná pod zkoumaným pohledem hvězd, začínala mít o celé té záležitosti pochybnosti. Čím dále musela čekat pozorující nebe, tím hlouběji její pohled pronikal a pocit bezbřehého nekonečna začal naplňovat její mysl. Odvrátila svůj zrak a pohledem sklouzla na dům tyčící se na vrcholku kopce. Cokoli než ten příšerný měsíc či neuchopitelné nebe.

Dům jí nikterak nepomohl. Tichý strážce ve své jednotité temnotě shlížel pod sebe do údolí řeky Miskatonic, ve kterém se rozprostíralo dosud spící město Arkham v Massachusetts. Ticho bylo zlověstné a Rita bez ohledu na pohřešované studenty nemohla uvěřit, že by kdy chtěla do domu vůbec vstoupit.

„Což? chopitelný, hrozný prelud, jen znaku, ne i chmatu?“ Vysoký hlas, aby jej noc nepohltila, přicházel zpod kopce a Rita spatřila přicházejícího Yoricka s lucernou v ruce. „Či-liš snad jen díky obraznosti, bludným tvarem rozpaleného mozku?“ Vystoupila ze stínu jabloně, pod kterou se skrývala, a na blížící postavu zamávala. Ještě nikdy v životě neměla z příchodu toho bláznivého starce větší nadost.

„Co,“ pravila, „je zde Horacio?“

„Kousek z něho,“ odpověděl Yorick. S těmito slovy vyseknul úklon. „Vstup, hrobníku, jeviště čeká. Je náš ansámbl připraven?“

„Zatím všehovšudy ty a já, Yoricku.“ Její pohled vystoupal zpět po kopci až k zlověstnému domu. „Myslím, že nikdo další už nepříjde. Klidně se můžeme vrátit domů a trochu se prospat.“

„Zachovejte chladnou hlavu, drahá přítelkyně.“ Hrobník jí položil ruku na rameno. Voněl po půdě a dalších věcech, kterých se mohla dotýkat a vnímat. Nekonečno přestávalo působit tak hrozivě. „Ostatní dojdou společně.“ Pokynul směrem k cestě a Rita se za jeho pohledem otočila. Temnotu prorážnul záblesk, který se po chvíli proměnil ve světlo metry proplétající se ulicí jako předvoj vrčení blížícího se a, alespoň dle Ritina názoru, drahého automobilu.

Viž nakonec zastavil a utichl. Světla pohasla. Ze dveří na straně řidiče vystoupil Preston Fairmont a chvíli po něm také podivně vypadající bělovlasá dáma, se kterou se Rita ještě nesetkala. To bude Agatha Crane, pomyslela si.

„Poslouchejte, všichni,“ začal jako vždy první mluvit Fairmont. „Mám o celé té záležitosti pochybnosti. Předně si myslím, že není správné s sebou brát mladou dívku a ... ehm...“

„Starou dámu?“ napověděla Agatha úsměvem, který si Rita vyložila jako nebezpečný.

„Ano. Přesně. Samozřejmě je jen přirozené, že by vás mohlo vyděsit to, co-“

„Pokud mě nevydělala vaše jízda, nevím, čeho bych se mohla zaleknout v tom domě.“ Agatha vykročila směrem k Ritě napřáhla svoji pravou ruku. „Agatha Crane, parapsycholožka. Vy musíte být Rita.“

„Ano, madam,“ odpověděla Rita.

„A pokud se nepletu, toto bude William Yorick, náš místní dramatik.“

Yorick se opět lehce uklonil.

„Ten titul je až příliš laskavý. Poslední dobou jsou mým publikem jen zdejší mrtví. Pravda ale, že s jejich pozorností se nikdo nemůže rovnat.“

„Pak jsme tu tedy všichni. Pusťme se do práce.“ Starší dáma otevřela koženou brašnu, kterou nesla ve své ruce, a na své bílé kudrnaté vlasy usadila ten nejpodivnější aparát, který kdy Rita viděla. Vypadalo to jako hodinářský monokl doplněný o další čočky uchycené na tenkých drátech.

Společně prošli branou. Skupinu uzavíral Fairmont a hlasitě dával najevo svoji

nespokojenost. „Technicky vzato se jedná o vloupání,“ řekl. „Nemáme tu žádné právo být! Pokud mě chytí, bude to neuvěřitelně ponižující záležitost pro mé obchodní partnery.“

„Myslela jsem, že jste ten dům koupil,“ odpověděla polohlasně Rita. Čím více se blížili k té děsivé budově, tím silnější bylo nutkání mluvit šeptem, snad aby ji neprobudili.

„Pokoušel jsem se ten dům koupit. Díky tomu také vím, kdo je v současné době vlastní. K prodeji nakonec ale nedošlo, protože... ale vážně, opravdu bychom se nemohli vrátit za svtánit?“

Noční ticho přerušil výkřik přicházející odněkud z domu a Agatha rázně vykročila na schody a natáhla se po klíče dveří.

„Ne,“ pravil Fairmont a upravit si vázanku. „Předpokládám, že ne.“

## POUŽÍVÁNÍ TÉTO PŘÍRUČKY

Tento průvodce hrou byl navržen tak, aby novým hráčům vysvětlil pravidla pro hraní *Panství hrůzy*. Hráči by si před první hrou měli tohoto průvodce nejprve celého přečíst.

S cílem co nejlépe a nejrychleji vysvětlit základní vlastnosti hry jsou v této příručce vynechány mnohá pravidla a pokyny pro používání hry. Na dotazy, které můžete během hraní hry mít, vám nejlépe odpoví přehled pravidel.

## PŘEHLED HRY

*Panství hrůzy* je kooperativní hrou plnou vyšetřování a hrůzy inspirovanou knihami H. P. Lovecrafta. Během každé hry se jeden až pět hráčů snaží prozkoumat dané místo a dopátrat se odpovědí na záhady. Hráči musí společnými silami překonávat překážky, které jim na cestě k úspěchu staví plně integrovaná doprovodná aplikace.

*Panství hrůzy* je kooperativní hrou. Všichni hráči jsou ve stejném týmu a k výhře nebo prohře se dopracují společně. Cílem vyšetřovatelů je pokaždé prozkoumat mapu pro daný scénář a shromáždit důkazy a stopy potřebné pro vyřešení záhady.

Mimo to musí vyšetřovatelé překonat i nejrůznější překážky, jako je odhánění děsivých příšer, navázání kontaktu s ostatními postavami a řešení hlavolamů.

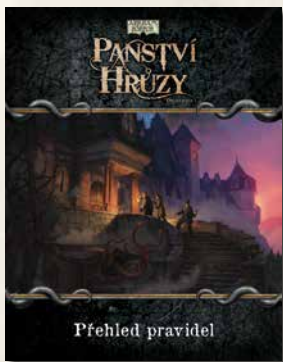
## STAŽENÍ APLIKACE

Aplikaci *Mansions of Madness* (Panství hrůzy) si můžete stáhnout vyhledáním výrazu *Mansions of Madness* v obchodě Apple iOS AppStore™, Google Play™ nebo Amazon Appstore. Stejně tak si verzi aplikace pro systém Mac nebo Windows můžete stáhnout z našeho webu [FantasyFlightGames.com](http://FantasyFlightGames.com).



Aplikace *Mansions of Madness* (Panství hrůzy) je plně lokalizovaná do českého jazyka. Ukázky aplikace v těchto příručkách jsou pouze orientační v anglickém jazyce.

# HERNÍ SOUČÁSTI



Přehled pravidel

Přehled pravidel



24 mapových dílů



8 karet vyšetřovatelů a příslušné figurky



40 karet běžných předmětů



24 karet unikátních předmětů



16 žetonů  
Prohledat / Interakce



16 žetonů  
Prozkoumat / Zajímavost



22 žetonů Osoba



30 karet kouzel



37 karet se stavem



4 žetony Barikáda



4 žetony  
Tajná chodba



18 žetonů  
Oheň / Temnota



40 karet zranění



40 karet strachu



8 žetonů stěny



4 žetony dveře



6 rozeznávacích žetonů



24 žetonů nestvůr a příslušné figurky



26 žetonů stop



5 kostek

# PŘÍPRAVA HRY

Před každou hrou proveďte postupně následující. Obrázek popisující přípravu hry na straně 5 je příkladem toho, jak tyto kroky mohou vypadat.

## 1. VYTVOŘENÍ BALÍČKŮ KARET

Oddělte karty vyšetřovatelů od všech ostatních karet. Ty použijete později během přípravy. Následně oddělte od sebe všechny karty na balíčky podle jejich typu.

- Balíčky karet Zranění a Strach každý zvlášť zamíchejte a umístěte je lícem dolů na dosah všem hráčům.
- Uspořádejte karty v balíčku Běžné předměty, Unikátní předměty, Kouzla a Stav podle abecedy a umístěte je lícem nahoru opět na dosah všem hráčům. To vám zaručí, že karty bude snadnější vyhledat, až je budete během hraní potřebovat.

## 2. USPOŘÁDÁNÍ MAPOVÝCH DÍLŮ

Připravte si všechny mapové díly a uspořádejte je podle velikosti. To vám zaručí, že díly bude snadnější vyhledat, až je budete během hraní potřebovat.

## 3. USPOŘÁDÁNÍ NESTVŮR

Ujistěte se, že každá figurka nestvůry má ve svém podstavci vložen odpovídající žeton. Podrobnosti vám sdělí kapitola „Reference pro figurky nestvůr“ na straně 22 v přehledu pravidel.

## 4. VYTVOŘENÍ HROMÁDEK ŽETONŮ

Všechny žetony rozdělte do hromádek podle jejich typu.

## 5. VÝBĚR SCÉNÁŘE

Spusťte aplikaci *Panství hrůzy* a vyberte možnost „Nová hra“. Hráči si ve skupině rozhodnou příběh, který si chtějí zahrát, a v aplikaci si podle toho zvolí odpovídající scénář.

### PRVNÍ HRA

Jako první hru doporučujeme hráčům vyzkoušet si scénář „Cyklus věčnosti“. Tento scénář je kratší a jednodušší než ostatní scénáře a je proto vhodný pro osvojení si hry.

## 6. VÝBĚR VYŠETŘOVATELŮ

Každý hráč si vybere vyšetřovatele a podle toho si vezme jeho kartu a odpovídající figurku. Vybrané vyšetřovatele zadají do aplikace. Od této chvíle budou hráči oslovováni jako „vyšetřovatelé“.

Pokud hrajete pouze jako jeden hráč, vyberete si dva vyšetřovatele a ovládáte oba dva.

Nepoužité karty a figurky vyšetřovatelů vraťte do krabice.

## 7. ZÍSKÁNÍ ZÁKLADNÍHO VYBAVENÍ

Vyšetřovatelé ve skupině získávají určité běžné předměty, kouzla a další podle pokynů aplikace. Toto vybavení se rozdělí mezi vyšetřovatele dle jejich domluvy.

## 8. PŘEČTENÍ PROLOGU A ODHALENÍ VCHODU

Zbývající kroky přípravy proveďte podle pokynů aplikace.

- Přečtěte nahlas prolog scénáře tak, jak je uveden v aplikaci. Prolog k příběhu může obsahovat nápovědu k tomu, co vás čeká.
- Umístěte úvodní mapový díl a figurky vyšetřovatelů podle pokynů aplikace.
- Umístěte žetony Prohledat, Prozkoumat a další žetony podle pokynů aplikace.
- Podle pokynů aplikace proveďte případné zbývající kroky.

Po dokončení příprav vás aplikace automaticky přenese do fáze vyšetřovatelů zahajující první kolo. Více v kapitole „Průběh hry“ viz níže.

## PRŮBĚH HRY

*Panství hrůzy* se hraje jako série po sobě jdoucích herních kol. Každé kolo se dělí na dvě fáze, které probíhají v následujícím pořadí:

- Fáze vyšetřovatelů:** Vyšetřovatelé se skrze akce přesouvají po herní desce, zkoumají okolí a útočí na nestvůry.
- Fáze mýtu:** Aplikace vás informuje o akcích nestvůr a vytváří projevy mýtu. Tyto projevy mohou způsobit vyvolání nestvůry nebo postavit vyšetřovatele před nutnost překonat překážky.

Po fázi mýtu v každém kole začínají vyšetřovatelé nové kolo další fázi vyšetřovatelů. Hráči prochází jednotlivá herní kola až do okamžiku, kdy vyhrají nebo prohrají.

Tyto fáze jsou podrobně popsány na následujících stránkách a jejich souhrn nalezete také na poslední stránce přehledu pravidel.

# OBRÁZEK PŘIPRAVENÉ HRY PRO 2 HRÁČE



## FÁZE VYŠETŘOVATELŮ

Během fáze vyšetřovatelů může každý z vyšetřovatelů provést až dvě akce. Provádění akcí je nejobvyklejší způsob, jak se vyšetřovatelé mohou přesouvat po herní desce a reagovat na své okolí.

Vyšetřovatelé se střídají v pořadí, které si sami určí. Když je vyšetřovatel na tahu, může provést dvě libovolné akce. Po něm hraje svůj tah další vyšetřovatel a tak dále, dokud své akce neprovede každý z vyšetřovatelů.

Během fáze vyšetřovatelů může každý z vyšetřovatelů provést následující akce. Podrobná pravidla těchto akcí jsou popsána v následujících částech.

### AKCE PŘESUN

Vyšetřovatel přesune svoji figurku až o dvě oblasti. Přesouvá se postupně vždy o jednu oblast ze stávající na sousední. Figurka se nesmí přesouvat skrze stěny nebo jiná nepřekonatelná ohraničení, pokud to některý z efektů výslovně nepovoluje.

Pokud se vyšetřovatel pokusí přesunout z oblasti, ve které se nachází nestvůra, musí si nejprve hodit na úhyb. Více v kapitole „Uhýbání nestvůrám“ na straně 14.

### AKCE PROZKOUMAT

Vyšetřovatel může pomocí aplikace prozkoumat sousedící místnost. Pokud se tak rozhodne, může klepnout na žeton Zkoumání u oblasti, kterou si přeje prozkoumat. Svoji akci následně potvrdí výběrem možnosti „Prozkoumat“.



Vyšetřovatel musí na efekt své akce zareagovat podle pokynů aplikace. Efekt popisuje, které mapové díly použít, a které žetony Prohledat, Interakce, Osoba nebo jiné žetony máte umístit.

Po umístění všech dílů a žetonů se může vyšetřovatel podle pokynů aplikace přesunout do prozkoumané oblasti.

## ČÁSTI MAPOVÉHO DÍLU



- 1. Oblast:** oblast na mapovém dílu, která je od ostatních oblastí oddělena ohraničením, nepřekonatelným ohraničením, stěnami nebo dveřmi.
- 2. Ohraničení:** tato oblast je znázorněna silnou bílou nebo žlutou čarou. Ohraničení rozděluje velké oblasti na několik menších ohraničení. Vyšetřovatelé a nestvůry mohou skrze ohraničení procházet.
- 3. Nepřekonatelné ohraničení:** tento prvek je znázorněn přerušovanou bílou nebo žlutou čarou. Vyšetřovatelé ani nestvůry nesmí skrze nepřekonatelné ohraničení procházet, pokud to některý z efektů výslovně nepovoluje.
- 4. Stěna:** tento prvek je znázorněn hnědým ohraničením. Vyšetřovatelé ani nestvůry nesmí skrze stěny procházet, pokud to některý z efektů výslovně nepovoluje.
- 5. Dveře:** tento prvek je znázorněn čtvercovým otvorem ve stěně. Vyšetřovatelé a nestvůry mohou skrze dveře procházet.
- 6. Místnost:** skupina oblastí, které jsou od ostatních místností odděleny pomocí stěn, dveří, žlutých ohraničení, žlutých nepřekonatelných ohraničení nebo okrajů mapových dílů. Každá místnost má jeden název, který přísluší všem oblastem v dané místnosti.

## AKCE PROHLEDAT

Vyšetřovatel může pomocí aplikace prohlédat zajímavosti ve své oblasti. Pokud se tak rozhodne, může klepnout na žeton Prohlédat ve své oblasti. Svoji akci následně potvrdí výběrem možnosti „Prohlédat“.



Vyšetřovatel musí na efekt své akce zareagovat podle pokynů aplikace, jako například hodem na některou z jeho dovedností. Tento hod je znázorněn ikonou dovednosti v závorkách následovaných krátkým popiskem.

*Například zpráva: „Prolistovali jste obsáhlými stohy dokumentů rozházenými po celém stole v naději, že objevíte něco zajímavého (👁)“ značí, že si má vyšetřovatel hodit na svoji dovednost Postřeh (👁).*

Více v kapitole „Hody na dovednosti“ na straně 13.

## AKCE OBCHOD

Vyšetřovatel může ostatním vyšetřovatelům ve své oblasti věnovat libovolný počet svých běžných předmětů, unikátních předmětů nebo kouzel a zároveň si od těchto vyšetřovatelů vzít libovolné vybavení z jejich inventáře. Stejně tak může v rámci své oblasti zvednout nebo odhodit na zem libovolný počet běžných předmětů, unikátních předmětů nebo kouzel.

## POUŽÍVÁNÍ APLIKACE K PROVÁDĚNÍ AKCÍ

Některé akce, jako je zkoumání, prohlédání nebo interakce, stejně jako některé další akce využívající herní prvky, vyžadují ke svému provedení aplikaci. Vyšetřovatel může v aplikaci klepnout na libovolný žeton a tím si jej prohlédnout. Prohlédnutí nestojí žádnou akci a vyšetřovatel si může prohlédnout i ten žeton, který se nenachází v jeho oblasti.

➤ Pokud chce vyšetřovatel vybrat možnost, před kterou je uveden symbol akce (👁), musí k tomu využít svoji volnou akci. Tyto možnosti jsou k dispozici vyšetřovatelům během zkoumání, prohlédání nebo interakce.

## AKCE INTERAKCE

Vyšetřovatel může pomocí aplikace komunikovat s osobou nebo manipulovat s objektem ve své oblasti. Pokud se tak rozhodne, může klepnout na žeton Osoba nebo Interakce ve své oblasti. Svoji akci následně potvrdí výběrem možnosti, před kterou je uvedena ikona akce (👁).



Vyšetřovatel musí na efekt své akce zareagovat podle pokynů aplikace. Může se jednat o další rozhodování nebo o hod na dovednost.

## AKCE VYUŽÍVAJÍCÍ HERNÍ PRVKY

Některé herní prvky nebo efekty umožní vyšetřovatelům provádět akce s nimi spojené. Akce využívající herní prvky jsou popsány v rámci herního prvku nebo efektu, který umožnil vyšetřovateli danou akci provést.

Před akcemi využívajícími herní prvky popsanými na kartách je tučným písmem uvedeno slovo „Akce“ a použít je může pouze vyšetřovatel, který danou kartu vlastní.

Některé předměty umožní vyšetřovatelům provádět akce využívající herní prvky skrze aplikaci. V takovém případě vyšetřovatel otevře inventář klepnutím na tlačítko inventáře v levém spodním rohu obrazovky a vybere požadovaný předmět.



Tlačítko Inventář

Svoji akci následně potvrdí výběrem možnosti, před kterou je uvedena ikona akce (👁). Vyšetřovatel musí na efekt své akce zareagovat podle pokynů aplikace.

## AKCE ÚTOK

Vyšetřovatel může pomocí aplikace zaútočit na nestvůru. Pokud se tak rozhodne, vybere z bestiáře (1) tu nestvůru, na kterou chce zaútočit. Poté klepne na tlačítko „Útok“ (2).



Vyšetřovatel následně musí určit, jakou formou chce zaútočit, a svoji akci potvrdit výběrem jedné z následujících možností (3): „Útok těžkou zbraní“, „Útok sečnou zbraní“, „Útok střelnou zbraní“, „Útok kouzlem“ nebo „Útok beze zbraně“.

Po výběru formy útoku je třeba podle pokynů v aplikaci reagovat na efekt. K tomu se obvykle používá hod na dovednost. Vyšetřovatel pomocí tlačítka „+“ nebo „-“ v nabídce nestvůr zadá zranění, které nestvůra utrpěla (4).

## VÝBĚR NESTVŮRY

Pokud bude chtít vyšetřovatel vybrat nestvůru, může klepnutím na tlačítko bestiáře otevřít seznam dostupných nestvůr. Poté vybere nestvůru klepnutím na ikonu nestvůry v bestiáři.



*Tlačítko Bestiář*

Následně se otevře nabídka nestvůry, ve které může vyšetřovatel na nestvůru útočit, vyhýbat se jí, nebo upravovat zranění, které nestvůra utrpěla.

Vyšetřovatel používající zbraň nebo kouzlo s ikonou útoku na blízko může útočit pouze na nestvůry ve své oblasti. Vyšetřovatel používající zbraň nebo kouzlo s ikonou útoku na dálku může útočit na libovolnou nestvůru v dosahu.



*Ikona útoku na blízko*



*Ikona útoku na dálku*

## DOSAHI

Některé z efektů, jako jsou útoky na dálku, hody na strach nebo efekty nestvůr, se řídí určitým dosahem. Maximální dosah těchto efektů jsou tři oblasti. Dosah nelze počítat skrze stěny nebo dveře, pokud to některý z efektů výslovně nepovoluje.

## UKONČENÍ FÁZE VYŠETŘOVATELŮ

Poté, co všichni vyšetřovatelé využijí své akce, může jeden z nich klepnutím na tlačítko ukončení fáze v pravém spodním rohu obrazovky ukončit fázi vyšetřovatelů a pokračovat k fázi mýtu.



*Tlačítko Konec fáze*



## PŘÍKLAD AKCE ÚTOK

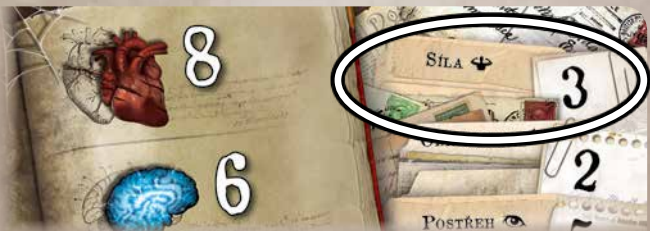
Carson Sinclair pomocí akce Útok zaútočil na Nevyzpytatelného ve své oblasti.



1. Nejprve otevře bestiář klepnutím na tlačítko bestiáře v levém spodním rohu obrazovky a vybere Nevyzpytatelného.
2. Poté klepne na tlačítko „Útok“.
3. Carson se rozhodne zaútočit svým páčidlem, které je *Těžká zbraň*. Vybere možnost „Útok těžkou zbraní“.



4. Aplikace ho požádá, aby si hodil na svoji sílu (♣). Aby uspěl, musí hodit tolika kostkami, kolik jich je uvedeno u hodnoty ♣ na jeho kartě.



5. Výsledkem jsou dva úspěšné hody (♣) a jeden prázdný hod. U hodu v aplikaci je uvedeno, že obtížnost je „2“. To znamená, že k úspěšnému útoku je zapotřebí mít alespoň dva úspěšné hody.



6. Carson slaví úspěch a Nevyzpytatelný proto podle pokynů aplikace utrpěl zranění odpovídající síle útoku zbraně (2) navýšené o počet úspěšných hodů (2).



7. Carson nakonec zaznamená v aplikaci zranění, které Nevyzpytatelný utrpěl.

## FÁZE MÝTU

Během fáze mýtu aplikace vytvoří nejrůznější efekty, na které musí vyšetřovatelé reagovat. Existují tři druhy efektů, které aplikace může vytvořit: události mýtu, aktivace nestvůr a hody na strach. Tyto efekty jsou popsány v následujících částech.

### UDÁLOSTI MÝTU

Události mýtu jsou efekty, které aplikace vytváří během fáze mýtu. Události mýtu se mohou týkat konkrétního scénáře, který si vyšetřovatelé zvolili, nebo akcí, které vyšetřovatelé během svého kola provedli.

Vyšetřovatelé musí na efekt své akce zareagovat podle pokynů aplikace.



*Události mýtu*

Po vyřešení všech událostí mýtu pro dané kolo zobrazí aplikace pokyny pro aktivaci nestvůr. Pokud se na herní desce žádné nestvůry nenachází, fáze mýtu automaticky skončí.

### AKTIVACE NESTVŮR

Aplikace postupně zobrazí pokyny pro aktivaci jednotlivých nestvůr. Tyto pokyny popisují přesun každé nestvůry a formu jejich útoku. Vyšetřovatelé musí na efekt své akce zareagovat podle pokynů aplikace.

Více v kapitole „Příklad aktivace nestvůr“ na straně 11.

Po aktivaci všech nestvůr pro dané kolo zobrazí aplikace další pokyny, podle kterých vyšetřovatelé provedou hody na strach.

## HODY NA STRACH

Aplikace každého vyšetřovatele požádá o hod na strach způsobený nestvůrou v dosahu.

Jednotliví vyšetřovatelé si hodí na strach způsobený nestvůrou v dosahu s nejvyšší hrůzostrašností. Pokud se vyšetřovatel nenachází v dosahu žádné nestvůry, nemusí si na strach házet.

Při hodu na strach způsobený nestvůrou si vyšetřovatel vybere nestvůru z bestiáře a zareaguje na efekt podle pokynů aplikace.



*Efekt vyžadující hod na strach*

Poté, co všichni vyšetřovatelé dokončí své hody na strach, může jeden z nich klepnutím na tlačítko ukončení fáze v pravém spodním rohu obrazovky ukončit fázi mýtu a začít nové kolo opět od fáze vyšetřovatelů.

## VÝHRA

Během přípravy hry si hráči vyberou scénář určující podmínky, které vyšetřovatelé musí splnit, pokud chtějí vyhrát. Tento cíl scénáře je však vyšetřovatelům neznámý.

Během hry musí vyšetřovatelé odhalit záhadu a zjistit, jaký je jejich hlavní úkol. Vyšetřovatelům v tom může pomoci pečlivé naslouchání prologu scénáře a důsledné prozkoumání každé nápovědy, kterou při svém vyšetřování odhalí.

Jakmile ve svém vyšetřování dostatečně pokročí, cíl scénáře se jim odhalí a vyšetřovatelé obdrží poslední úkol potřebný k dokončení vyšetřování. Vyšetřovatelé **vyhrávají**, jakmile dovedou vyšetřování ke zdárnému konci.

Pokud dokončení vyšetřování trvá příliš dlouho, může se cíl scénáře změnit nebo se jeho naplnění může zkomplikovat. Jestliže i nadále bude vyšetřování nezdárně pokračovat, vyšetřovatelé **prohrávají**.

## PŘÍKLAD AKTIVACE NESTVŮR

Během fáze mýtu se v aplikaci otevře nabídka nestvůry a vytvoří se efekty spojené s aktivací každé z nestvůr.

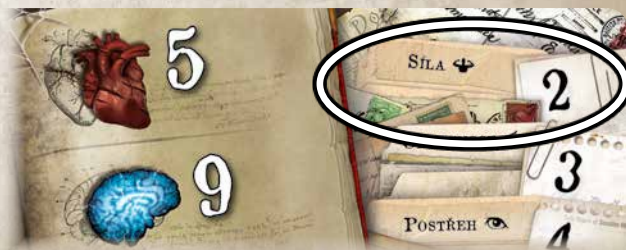


1. Aplikace následně zobrazí pokyny pro přesun Nevzpytatelného a určí, na kterého vyšetřovatele Nevzpytatelný útočí.
2. Vyšetřovatelé podle pokynů aplikace přesunou Nevzpytatelného směrem k nejbližšímu vyšetřovateli.



3. Nevzpytatelný zaútočí na vyšetřovatele ve své oblasti, který utrpěl nejmenší zranění. Agatha vybere možnost „Nestvůra útočí“ a aplikace vygeneruje efekt útoku Nevzpytatelného.

4. Efekt způsobí, že si Agatha musí hodit na svoji sílu (☛) s jednou kostkou navíc. Aby uspěla, musí hodit tolika kostkami, kolik jich je uvedeno u hodnoty ☛ na její kartě s jednou kostkou navíc (tedy se třemi).



5. Výsledkem je jeden úspěšný hod (☛) a dva prázdné hody. Vzhledem k tomu, že kostkami nemůže házet znovu, ani převést jiné své hody na ☛, musí přejít k reakci na efekt.



6. Efekt vytvořený v aplikaci stanovil, že Agatha utrpí dvě zranění, které se snižují o její hod na ☛. Jeden symbol ☛, který Agatha hodila, jí umožní předejít jednomu zranění, ale druhé zranění bohužel utrpí.

Efekt je tímto vyřešen a Agatha může klepnout na tlačítko „Pokračovat“. Aktivace Nevzpytatelného je tímto u konce.

## DALŠÍ PRAVIDLA

V této části jsou uvedena další pravidla, která jsme zatím nezmínili, jako jsou hody na dovednosti, karty, elementy, nestvůry a hlavolamy.

### ZRANĚNÍ A STRACH

Řada herních efektů způsobí, že vyšetřovatelé utrpí zranění nebo dostanou strach. Pokud efekt způsobí, že vyšetřovatel utrpí zranění nebo dostane strach, je nutné na tento efekt reagovat vytažením horní karty z balíčku karet Zranění nebo Strach. Vytaženou kartu pokládáte lícem nahoru, pokud efekt neuvádí jinak.

Každá karta Zranění nebo Strach má jednu ze dvou vlastností: *Okamžitý účinek* nebo *Nechat lícem nahoru*. Pokud si vyšetřovatel vezme kartu Zranění nebo Strach lícem nahoru, u které je uveden *Okamžitý účinek*, je třeba na efekt reagovat okamžitě. S tím je obvykle spojeno otočení karty lícem dolů. Karta Zranění nebo Strach s vlastností *Nechat lícem nahoru* má trvalý efekt tak dlouho, dokud karta zůstává lícem nahoru.



### PORANĚNÍ

Pokud vyšetřovatel utrpí zranění (karta Zranění může být lícem nahoru nebo dolů) dosahující jeho zdraví, stává se tento vyšetřovatel Poraněný.

Poraněný vyšetřovatel si bere kartu se stavem Poraněný a odhazuje všechny své karty Zranění vyložené lícem dolů. Vyšetřovatel, který je poraněný, se může přesouvat maximálně jednou za kolo.

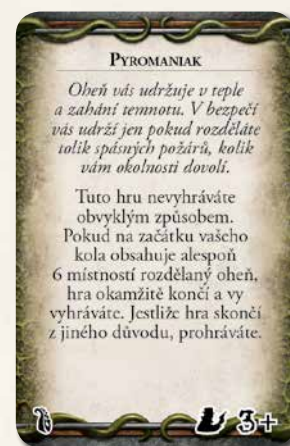
Pokud poraněný vyšetřovatel utrpí zranění dosahující jeho zdraví, je tento vyšetřovatel vyřazen ze hry.

### ŠÍLENSTVÍ

Pokud vyšetřovatel dostane strach (karta Strach může být lícem nahoru nebo dolů) dosahující jeho příčetnosti, stává se tento vyšetřovatel Šílený.

Šílený vyšetřovatel si bere kartu se stavem Šílenství a odhazuje všechny své karty Strach vyložené lícem dolů. Hráč si pro sebe přečte zadní stranu karty se stavem Šílenství, ale získané informace z karty nesmí prozradit ostatním vyšetřovatelům.

Vyšetřovatelům může stav Šílenství ovlivnit podmínky, které určí, zda tento vyšetřovatel vyhraje nebo prohraje. Z toho důvodu může začít provádět některé akce, které by jinak provádět nechtěl. Podrobnosti vám sdělí kapitola „Méně obvyklé akce“ na poslední stránce přehledu pravidel.



Každý stav Šílenství má v pravém spodním rohu na zadní straně karty uveden počet vyšetřovatelů potřebný pro aktivaci tohoto stavu. Pokud si vyšetřovatel vezme kartu se stavem Šílenství, ale počet hrajících vyšetřovatelů je nižší, než jaký je požadovaný počet, tato karta se odhazuje a vyšetřovatel si vytáhne jinou kartu se stavem Šílenství.

Pokud šílený vyšetřovatel dostane strach dosahující jeho příčetnosti, je tento vyšetřovatel vyřazen ze hry.

### VYŘAZENÍ

Jakmile je vyšetřovatel vyřazen, odhazuje všechny své předměty do své oblasti a odstraní figurku vyšetřovatele z herní desky. Zbývající vyšetřovatelé mají poté pouze jednu následující fázi vyšetřování, během které se musí pokusit dokončit své vyšetřování. Pokud se jim do konce uvedené další fáze vyšetřování nepodaří vyšetřování dokončit, hru **prohrávají**. Jeden z nich vybere v herní nabídce možnost „Vyšetřovatel vyřazen“ a hru tím ukončí.

## HODY NA DOVEDNOST

Hody na dovednosti představují pokus vyšetřovatelů o překonání fyzické, duševní nebo společenské překážky. Hody na dovednost jsou znázorněny ikonou dovednosti v závorkách následovaných krátkým popisem. Pokud vyšetřovatel reaguje na efekt, u kterého je uvedena ikona dovednosti, musí si na tuto dovednost ihned hodit.

Vyšetřovatel v takovém případě hází tolika kostkami, kolik udává hodnota příslušné dovednosti. Počet kostek se symbolem (✦) představuje počet úspěšných hodů. U popisu hodu může být také uveden modifikátor, jako je např. „-1“. V takovém případě vyšetřovatel při hodu použije více či méně kostek. Vyšetřovatelé vždy hází alespoň jednou kostkou.

*Například zpráva: „Odhali jste řadu záhadných run vyrytých do stěny (♥ -1)“ značí, že si má vyšetřovatel hodit na svoji dovednost Vědomosti (♥) a použít při tom o jednu kostku méně než obvykle.*

Po hodu kostkami může vyšetřovatel využít jednu svoji „stopu“ a převést jeden hod se symbolem vyšetřování (🔍) na úspěšný hod (✦). Tuto akci lze používat opakovaně, dokud má vyšetřovatel k dispozici dostatek stop pro převádění hodů 🔍. Výsledek hodu se určí po dokončení všech převodů.

## VYHNUTÍ SE ZRANĚNÍ A STRACHU

Některé efekty způsobí, že vyšetřovatel utrpí několik zranění nebo větší dávku strachu současně, ale zároveň umožňují hodem na dovednost se některým či všem zraněním nebo strachu vyhnout. V takovém případě si vyšetřovatel hází na uvedenou dovednost. Za každý úspěšný hod (✦) se může vyhnout jednomu zranění nebo strachu.

## OBTÍŽNOST HODU NA DOVEDNOST

Některé popisy pro hody na dovednosti mají v závorkách uvedenu také obtížnost hodu, která je od ikony dovednosti oddělena středníkem. Toto číslo značí počet úspěšných hodů (✦) potřebný k tomu, aby se celkový hod mohl považovat za úspěšný. Pokud vyšetřovatel nebude mít dostatek úspěšných hodů ✦, celkový hod se bude považovat za neúspěšný.

*Například zpráva: „Běží na vás stvůra (👁; 2)“ značí, že si má vyšetřovatel hodit na svoji dovednost Obratnost (👁) a hod má obtížnost 2. Vyšetřovatel musí dosáhnout alespoň dvou úspěšných hodů ✦, aby se celkový hod mohl považovat za úspěšný.*

## HODY NA DOVEDNOST V APLIKACI

Některé popisy hodů na dovednost obsahují také pokyny pro aplikaci, ve které vyšetřovatel musí zadat výsledky svého hodu. V takovém případě vyšetřovatel k zadání výsledku hodu použije tlačítka „+“ a „-“.



*Vyšetřovatel zadává výsledky hodu v aplikaci*

Počet úspěšných hodů (✦) potřebný pro úspěšnost celkového hodu předem není znám. Pokud však bude celkový hod neúspěšný, aplikace si zapamatuje počet symbolů ✦, které vám na kostkách padly. Budoucí pokusy o úspěšný hod budou vyžadovat menší počet symbolů ✦.

## HISTORIE ZPRÁV

Během hraní hry se všechny zprávy zobrazené v aplikaci ukládají do historie zpráv. Hráči mají k historii zpráv kdykoli přístup klepnutím na možnost „Historie zpráv“ v herní nabídce.



*Tlačítko herní nabídky*

Historie zpráv je uspořádána do jednotlivých kol a umožňuje hráčům vrátit se k předchozím zprávám, které se v aplikaci za celou dobu hraní zobrazily.

# NESTVŮRY

Nestvůry jsou zástupci prastarých stvoření, stejně jako kultistů a uctíváčů těchto stvůr.

## ŽETON NESTVŮRY

Každý žeton nestvůry uvádí nejrůznější herní údaje tak, jak je popsáno dále.



- 1. Vnímavost:** Vnímavost nestvůry se používá ve chvíli, kdy si vyšetřovatel hází na úhyb v oblasti s více nestvůrami.
- 2. Hrůzostrašnost:** Hrůzostrašnost nestvůry se používá, pokud si vyšetřovatel hází na strach v dosahu více nestvůr.
- 3. Síla:** Síla nestvůry představuje její fyzickou sílu a používá se u nejrůznějších efektů. Více v kapitole „Barikády“ na straně 16.
- 4. Schopnosti a tematický popis:** Případné schopnosti nestvůry jsou uvedeny na zadní straně žetonu. Uvedený tematický popis má za úkol lépe přiblížit vzhled a chování nestvůry.

## ROZEZNÁVACÍ ŽETONY

Rozeznávací žetony umožňují označit unikátní nestvůry a slouží k odlišení jedné nestvůry od jiných stejného typu.

Po vyvolání nestvůry vás může aplikace požádat, abyste jí přidělili jeden ze šesti rozeznávacích žetonů. Vyšetřovatel uvedený rozeznávací žeton zasadí do spodní části figurky nestvůry.



Nestvůra si tento rozeznávací žeton ponechá tak dlouho, dokud je ve hře.

## UHÝBÁNÍ NESTVŮRÁM

Pokud se vyšetřovatel v oblasti s nestvůrou pokusí o opuštění této oblasti, nebo provede jinou akci, než je zaútočení nebo přesun, musí se nejprve pokusit o úhyb před nestvůrou. Pokud se v oblasti vyšetřovatele nachází několik nestvůr, stačí, aby se vyšetřovatel vyhnul pouze jedné z nich, a to té s nejvyšší vnímavostí.

Vyšetřovatel uhýbající před nestvůrou si vybere z bestiáře nestvůru, která se nachází v jeho oblasti. Následně vyšetřovatel klepne na tlačítko „Úhyb“ a zareaguje na efekt podle pokynů aplikace.

Po dokončení úhybu před nestvůrou může vyšetřovatel provést svoji akci jako obvykle, pokud ovšem předchází efekt nestanoví, že o svoji akci přichází.

➤ V případě, že vyšetřovatel svoji akci ztratí, přichází o ni bez možnosti reagovat na jakoukoli část jejího efektu. Pokud tedy vyšetřovatel ztratí svoji akci Přesun, přichází o možnost přesunu a svoje místo nemůže opustit.

Více v kapitole „Příklad hodů na úhyb“ na straně 15.

## PŘEDMĚTY

Běžné předměty a unikátní předměty představují nejrůznější objekty, se kterými se vyšetřovatelé během svého vyšetřování mohou setkat. Jakmile vyšetřovatel získá předmět, vyloží odpovídající kartu lícem nahoru (strana s obrázkem předmětu).

Některé předměty mají zadní stranu ztvárněnou jinak. Vyšetřovatel si může zadní stranu každého z předmětů kdykoli přechíst.

## KOUZLA

Kouzla představují grimoáry a svitky s postupy pro získání přístupu k magickým silám. Jakmile vyšetřovatel získá kouzlo, vyloží náhodnou kopii tohoto kouzla lícem nahoru (strana s obrázkem předmětu). Vyšetřovatel se na zadní stranu kouzla smí podívat až když vhodný efekt způsobí otočení jeho karty s kouzlem.

Pokaždé, když vyšetřovatel použije kouzlo, si efekt tohoto kouzla po vyšetřovateli vyžádá otočení karty. Po otočení karty musí ihned reagovat na efekt uvedený na její zadní straně. Tento efekt obvykle zahrnuje odhození karty a vytazení nové kopie daného kouzla.

## STAVY

Stavy jsou neuchopitelné efekty, které upravují vzorce chování vyšetřovatelů. Čas od času může efekt způsobit, že vyšetřovatel změní svůj stav. Například efekt „stane se ochromený“ značí, že vyšetřovateli se změní stav na Ochromený.

## PŘÍKLAD HODU NA ÚHYB

Agatha Crane se chce přesunout k žetonu Prohledat, který se nachází v kanceláři, ale po cestě k němu musí projít okolo Nevyzpytatelného.

1. Pokusí se přesunout z oblasti s Nevyzpytatelným, což ale vyžaduje hodit si nejprve na úhyb.



2. V bestiáři si vybere Nevyzpytatelného a klepne na tlačítko „Úhyb“.
3. Aplikace vytvoří efekt pro její hod na úhyb.



4. Efekt způsobí, že si Agatha musí hodit na svoji obratnost (🔍). Při tom hází tolika kostkami, kolik jich je uvedeno u hodnoty 🎲 na její kartě.



5. Výsledkem jsou dva hody se symbolem vyšetřování (🔍) a jeden prázdný hod. Agatha potřebuje pro úspěch dva úspěšné hody, takže použije své dvě stopy k převodu obou 🔍 na 🎲.



6. Agatha poté dokončí efekt hodu podle pokynů aplikace. Nevyzpytatelný utrpí jedno zranění. Agatha nedostala pokyn k přerušení své akce, takže v ní může pokračovat jako obvykle, tj. přesune se do jiné oblasti kanceláře.

Agatha nyní může provést druhou akci v rámci svého tahu. Protože se už nenachází ve stejné oblasti s nestvůrou, nemusí si znovu házet na úhyb.

# ELEMENTY

Elementy představují zajímavé vybavení místnosti nebo okolní vlivy, se kterými mohou vyšetřovatelé manipulovat, nebo které upravují způsob, jakým mohou vyšetřovatelé reagovat na své prostředí. Všechny elementy jsou zastoupeny čtvercovými žetony. Interakce s elementy nevyžaduje použití aplikace.

## BARIKÁDY

Barikáda umožňuje vyšetřovatelům zatarasit dveře a zabránit tak nestvůrám v průchodu. Během své akce může vyšetřovatel v oblasti s barikádou přesunout barikádu ke dveřím nebo ji od dveří odsunout a umožnit tak průchod.



Vyšetřovatelé a nestvůry nemohou skrze zabarikádované dveře procházet. Nestvůry však barikády bránící jim v průchodu mohou ničit.

Pokud se nestvůra pokusí o průchod zabarikádovanými dveřmi, hodí si tolika kostkami, jakou hodnotu má u své síly. V případě, že se jí povedou alespoň dva úspěšné hody (✶), barikáda je zničena (odhozena) a nestvůra se může pohybovat obvyklým způsobem. V opačném případě se nestvůra zastaví.

## TEMNOTA

Temnota potlačuje možnost vyšetřovatelů házet si na dovednosti a řešit hlavolamy. Vyšetřovatel v oblasti s temnotou nemůže pomocí stop převádět hody kostkou, ani nemůže využívat dodatečné kroky pro řešení hlavolamu.



Každý z vyšetřovatelů ve stejné nebo sousedící oblasti se *zdrojem světla* nebo oblasti s ohněm může účinek temnoty ignorovat.

## OHEŇ

Oheň se šíří a může zranit jak vyšetřovatele tak nestvůry. Pokaždé, když se vyšetřovatel přesune do oblasti s ohněm nebo v takové oblasti provede akci, utrpí jedno zranění, které si vyloží lícem dolů.



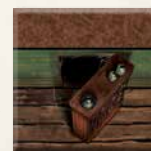
Pokaždé, když nestvůra zahájí svoji aktivaci v oblasti s ohněm nebo se do takové oblasti přesune, utrpí jedno zranění.

Vyšetřovatel může využít svoji akci a pokusit se plameny uhasit hodem na svoji dovednost (☞). Za každý úspěšný hod (✶) může odstranit (odhodit) jeden žeton ohně ze své oblasti nebo oblasti, do které se případně přesune, bude-li přesun součástí jeho druhé akce, respektive pokud k přesunu dojde později během daného kola.

Na začátku každé fáze mýtu se oheň rozšíří. Pokud se v alespoň jedné oblasti nachází oheň, umístěte žeton ohně do oblasti sousedící s oblastí s ohněm.

## TAJNÉ CHODBY

Vyšetřovatel nebo nestvůra v oblasti s tajnou chodbou může procházet do libovolné oblasti s tajnou chodbou stejně, jako by tyto oblasti byly sousedící.





# HLAVOLAMY

Čas od času může vyšetřovatele potkat efekt, který bude vyžadovat vyřešení hlavolamu. Hlavolamy jsou složité logické, magické nebo fyzické překážky, které musí vyšetřovatelé při svém vyšetřování překonávat. Hlavolamy se řeší výlučně prostřednictvím aplikace.

Jednotlivé druhy hlavolamů, přesouvací, zámkový a šifrový, jsou popsány napravo a dále na straně 18.

## KROKY PRO ŘEŠENÍ HLAVOLAMU

Krok pro řešení hlavolamu představuje jeden pohyb při manipulaci s hlavolamem. Druhy kroků pro řešení hlavolamu, které mohou vyšetřovatelé využívat, jsou popsány v aplikaci a liší se v závislosti na typu řešeného hlavolamu.

Pokaždé, kdy efekt vyžaduje po vyšetřovateli pokusit se vyřešit hlavolam, má daný vyšetřovatel k dispozici tolik kroků, kolik udává jeho hodnota dovednosti stanovené efektem.

Při pokusu o vyřešení hlavolamu může vyšetřovatel použít libovolný počet získaných stop a každou ze stop proměnit na jeden dodatečný krok pro řešení hlavolamu.

V případě, že vyšetřovatel použil všechny dostupné kroky pro řešení hlavolamu, ale hlavolam se mu vyřešit nepodařilo, musí klepnout na tlačítko „Zavřít“. Dosavadní podoba hlavolamu se uloží a stejný nebo jiný vyšetřovatel se k tomuto hlavolamu mohou později znovu vrátit a pokračovat v jeho řešení.

## ŘEŠENÍ HLAVOLAMU

Aplikace automaticky pozná, že je hlavolam vyřešen. V takovém případě může vyšetřovatel, který hlavolam vyřešil, pokračovat ve své akci podle pokynů aplikace.

## PŘESOUVACÍ HLAVOLAM

Přesouvací hlavolam je takový druh hlavolamu, ve kterém se vyšetřovatel pokouší sestavit obrázek rozdělený na šest nebo více dílků. Dílky přesouvacího hlavolamu jsou náhodně přeházeny v herní mřížce.

V rámci jednoho kroku může vyšetřovatel zaměnit dva sousedící dílky tak, že jeden z dílků přetáhne na druhý.

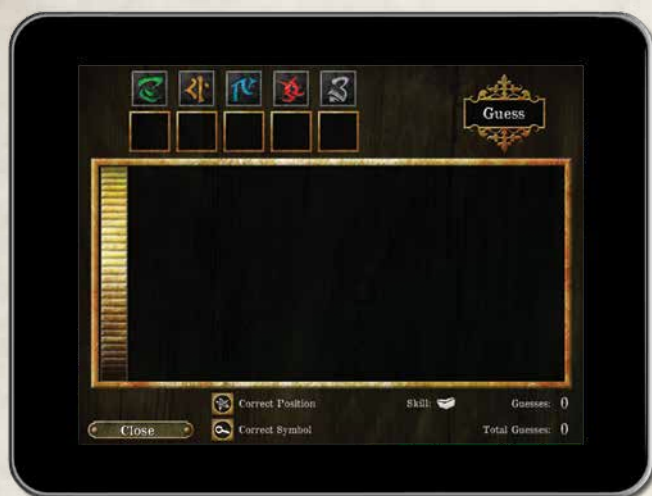


Hlavolam se považuje za vyřešený, jakmile jsou všechny dílky hlavolamu na správném místě a obrázek hlavolamu je zobrazen správně.



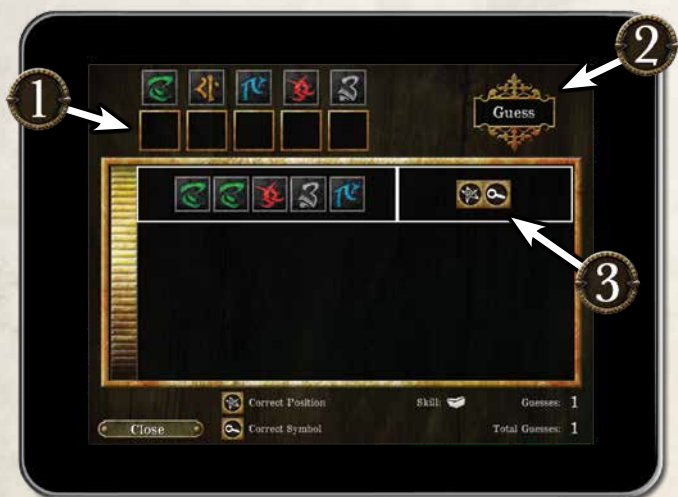
## ŠIFROVÝ HLAVOLAM

Šifrový hlavolam je takový druh hlavolamu, ve kterém se vyšetřovatel pokouší uhodnout šifru tvořenou ze tří nebo více prvků: čísel nebo run. Unikátní dílky, ze kterých může být šifra sestavena, jsou uvedeny v horní části obrazovky a každý z dílků lze použít na více místech současně.



V rámci každého kroku se vyšetřovatel pokouší odhadnout správnou podobu šifry hlavolamu. Při luštění se přesouvají jednotlivé dílky do polí pro aktuální odhad (1). Jakmile jste s podobou spokojeni, klepněte na tlačítko „Zkusit“ (2).

Po potvrzení se vyšetřovateli zobrazí informace o daném odhadu (3). Aplikace každý odhad zanalyzuje a zobrazí odpovídající počet symbolů úspěchu (✱) a symbolů vyšetřování (🔍).



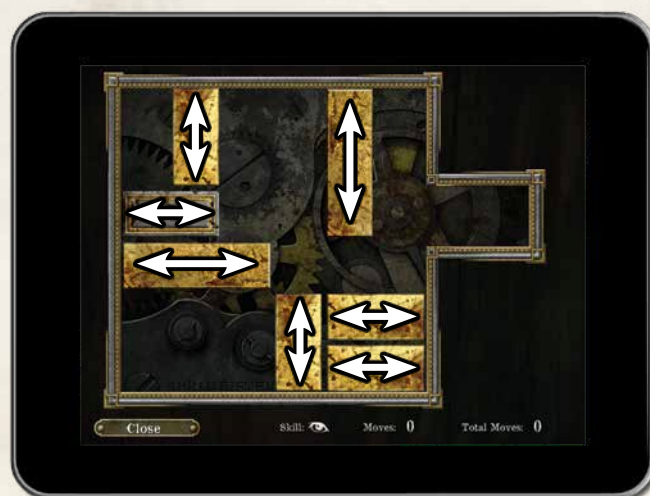
Každý symbol ✱ značí, že jeden z dílků použitých ve vašem odhadu byl správný a nacházel se i na správném místě v šifře. Každý symbol 🔍 značí, že jste při odhadu použili správný dílek, který se ale nenacházel na správném místě.

Hlavolam se považuje za vyřešený, jakmile vyšetřovatel odhadne správnou podobu šifry.

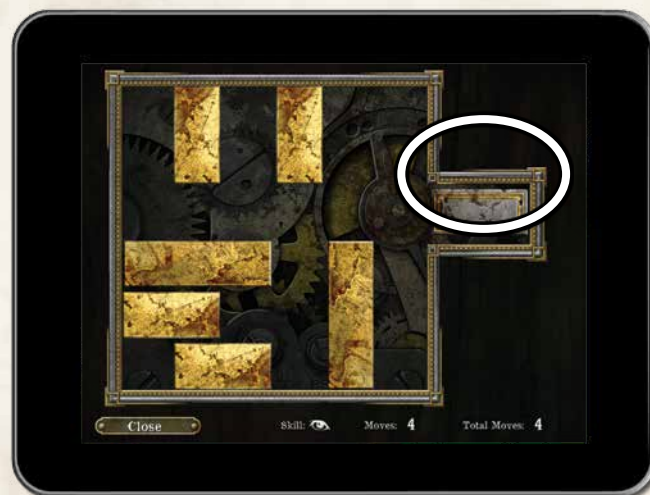
## ZÁMKOVÝ HLAVOLAM

Zámkový hlavolam je takový druh hlavolamu, ve kterém se vyšetřovatel pokouší přesunout dílky v mřížce tak, aby bylo možné odlišný dílek odstranit z herní mřížky.

V rámci každého kroku může vyšetřovatel pohnout libovolným dílkem tak, že jej uchopí a přesune požadovaným směrem. Dílkem lze pohybovat pouze ve směru jeho orientace – vodorovně nebo svisle. Žádné dva dílky se nesmí nacházet na stejném místě a dílkem nelze posouvat skrze ostatní dílky.



Hlavolam se považuje za vyřešený, jakmile unikátní dílek přesunete do vyhrazeného místa napravo.



## CO TEĎ?

Teď, když jste si přečetli celého průvodce hrou, jste připraveni na svoji první hru! Na dotazy, které můžete během hraní hry mít, vám nejlépe odpoví přehled pravidel.

## PŘÍKLAD ŠIFROVÉHO HLAVOLAMU

Agatha Crane se pokouší vyřešit šifrový hlavolam a používá při tom svoji dovednost Vědomosti (🧠). Její 🧠 je 5, takže má nárok využít pět odhadů.



1. Jako první odhad zadá šifru „123“. Aplikace odpoví zobrazením jednoho symbolu úspěchu (🧠) a jednoho symbolu vyšetřování (🔍). To jí prozradilo, že dvě z odhadovaných čísel jsou součástí šifry, ale pouze jedno je na správném místě.
2. Agatha potřebuje více informací, takže jako svůj druhý odhad zadá šifru „234“. Jeden symbol 🔍 značí, že jedno z odhadovaných čísel je součástí šifry, ale není na správném místě. Díky tomu ví, že šifra obsahuje číslo „1“, ale neobsahuje číslo „4“. Ví také, že šifra obsahuje buď číslo „2“ nebo „3“, ale ne obě z nich.
3. Chce proto vědět, jestli šifra obsahuje číslo „2“ nebo „3“ a proto jako třetí odhad zadá šifru „222“. Odpověď je negativní. Díky tomu ví, že šifra obsahuje číslo „3“ a ne číslo „2“.

4. Nyní si je jistá, že součástí je číslo „1“ a „3“ a jako další odhad zadá šifru „135“.

Sláva! Tři symboly 🔍 značí, že všechny tři čísla jsou součástí šifry, ale žádné z nich není na správném místě.

5. Agatha si proto znovu ověří, co už o šifře ví. Všimne si, že číslo „1“ z jejího prvního odhadu je na stejném místě, jako číslo „1“ z pozdějšího odhadu. To znamená, že číslu „1“ odpovídá symbol 🔍 z prvního odhadu a číslo „3“ je proto na správném místě. Pokud tedy číslo „3“ patří na poslední pozici, číslo „1“ je nutné umístit doprostřed (protože na prvním místě bylo umístěno chybně). Tím pádem na první místo může patřit jediné číslo „5“.

Agatha zadá svůj definitivní odhad „513“, čímž hlavolam úspěšně vyřeší.





## AUTOŘI

---

**Návrh druhé edice hry:** Nikki Valens

**Návrh první edice hry:** Corey Konieczka

**Návrh scénářů:** Kara Centell-Dunk a Andrew Fischer

**Vývoj dalších materiálů:** Glen Aro, Daniel Lovat Clark, Nathan I. Hajek, Grace Holdinghaus, Robert Martens, Becca Olene, Alexandar Ortloff a Jonathan Ying

**Úpravy a korektura:** Adam Baker a Molly Glover

**Tým pro vývoj příběhu Arkham Horror:** Andy Christensen, Matthew Newman, Katrina Ostrander a Nikki Valens

**Grafický návrh:** WiL Springer a Evan Simonet, Shaun Boyke, Christopher Hosch a Ryan Thompson

**Vedení grafického návrhu:** Brian Schomburg

**Umělecké zpracování obalu:** Jacob Murray

**Umělecké zpracování vyšetřovatelů:** Cristi Balanescu, Tony Foti, Jacob Murray a Magali Villeneuve

**Umělecké zpracování mapových dílů:** Yoann Boissonnet

**Umělecké zpracování dalších prvků interiéru:** umělci stojící za produkty Call of Cthulhu LCG a Arkham Horror Files

**Umělecká režie:** Zoë Robinson

**Vedení umělecké režie:** Andy Christensen

**Autor miniatur:** Cory DeVore

**Koordinátor návrhu plastových prvků:** Niklas Norman

**Vývoj softwaru:** Mark Jones, Paul Klecker, Francesco Moggia a Gary Storkamp

**Vedení tvůrčích digitálních prací:** Andrew Navaro

**Výkonný producent digitálních prací:** Keith Hurley

**Vedení výroby:** Jason Beaudoin a Megan Duehn

**Výkonný designér hry:** Corey Konieczka

**Výkonná produkce:** Michael Hurley

**Vydavatel:** Christian T. Petersen

**Koordinátor kontroly kvality:** Zach Tewalthomas

**Testování hry:** Brad Andres, Audrey Bailey, Samuel W. Bailey, Dane Beltrami, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Ian Birdsall, Forrest Bower, Joseph Bozarth, Nayt Brookes, Frank Brooks, Chris Brown, John D. Curtis, John W. Curtis III, Kathleen Curtis, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Glawe, Branden Haines, Matt Holland, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Evan Johnson, Justin Kempainen, James Kniffen, Matthew Landis, Mark Larson, Lukas Litzsinger, Andrea Marmiroli, James Meier, Kathleen Miller, Heather Minke, Maegan Mohr, Michelle McCarthy, Anton Torres, Janie True, Quentin True, Jason Walden a Paul Winchester

## PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

---

**Překlad:** Michal Müller a Jiří Ledvinka

**Grafika a DTP:** GameRock Studio, s.r.o.

Zvláštní poděkování všem našim betatesterům.

© 2016 Fantasy Flight Games. Žádnou část tohoto výrobku není povoleno bez zvláštního oprávnění reprodukovat. Apple a logo Apple jsou ochrannými známkami společnosti Apple Inc. registrované v USA a/nebo jiných zemích. App Store je značka služby společnosti Apple Inc. Google Play je ochranná známka společnosti Google Inc. Fantasy Flight Supply je ochranná známka společnosti Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, *Mansions of Madness*, Arkham Horror a logo FFG jsou registrované ochranné známky společnosti Fantasy Flight Games. Společnost Fantasy Flight Games má sídlo na adrese 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Skutečné součásti se mohou od uvedených vzorů lišit. Vyrobeno v Číně. TENTO VÝROBEK NENÍ HRAČKA. NENÍ URČEN PRO OSOBY MLADŠÍ 13 LET.

[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

