

CHRIS MARLING

ARMAGEDDON

DAVID THOMPSON

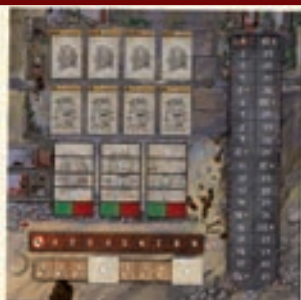


FROM THE GROUND UP

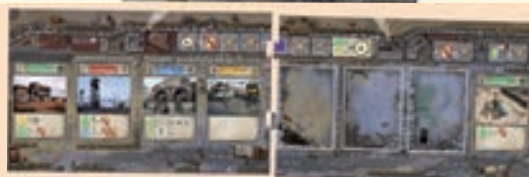


Komponenty

- 1 herný plán



- 4 dosky mesta – zložené z dvoch dielov



- 7 dielikov dražby



- 32 dielikov budov



- 10 bodovacích dielikov



- 1 ukazovateľ kôl



- 4 rozširujúce dieliky



- 4 dieliky poškodení



- 4 zásteny – zložené z troch dielov v hnedej, bielej, oranžovej a čiernej farbe



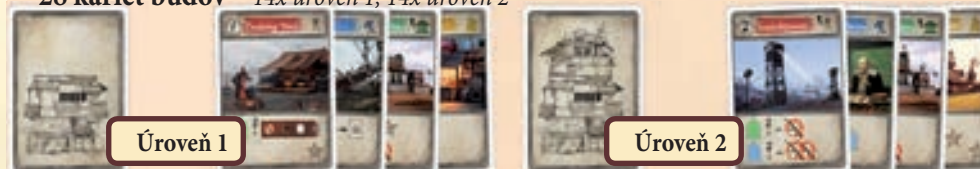
- 8 žetónov s víťaznými bodmi



60 kariet vybavenia



- 28 kariet budov – 14x úroveň 1, 14x úroveň 2



- 89 preživších – 20 červených plieniteľov, 45 zelených robotníkov, 10 modrých vojakov, 10 žltých inžinierov, 4 fialový vodcovia



- 20 figúrok hráčov – 5 v hnedej, bielej, oranžovej a čiernej farbe



- 1 látkové vrečko

- 1 pravidlá

Cieľ hry a prehľad

Ako jediní preživší Armagedonu sa hráči pokúšajú nanovo vybudovať civilizáciu. Každý hráč sa snaží pomocou svojich talentov prestavať mesto tak, aby rástlo a prosperovalo.

Obyvatelia potrebujú bývanie, pretože inak ich môžu zlákať jednotky plieniteľov, ktorí sú permanentnou hrozbou pre nové mestá. V priebehu hry sa hráči snažia nájsť

čo najlepšie vybavenie, rozšíriť svoje mesto užitočnými budovami a taktiež sa snažia odraziť útoky plieniteľov. To je cesta k víťazstvu.

Príprava hry – príklad pre 4 hráčov

Rozložte herný plán na stôl. Ukazovateľ kôl umiestnite vedľa prvého políčka na počítadle kôl.



Zamiešajte bodovacie dieliky lícom nadol a potiahnite si 2. Jeden z nich umiestnite lícom nahor medzi kolá 3 a 4 na počítadle kôl. Druhý umiestnite na koniec počítadla.



Zamiešajte dieliky dražby a uložte ich na seba lícom nadol vedľa herného plánu. Prvé 3 dieliky otočte lícom nahor a uložte ich na políčka dražby na hernom pláne, zľava doprava.



Roztriedte karty podľa ich zadnej strany a každý typ samostatne zamiešajte. Balíček kariet vybavení položte vedľa herného plánu k miestu určenému k vykladaniu kariet vybavení a tak urobte aj s dvomi balíčkami kariet budov (zamiešajte samostatne budovy úrovne 1 a 2).



Každý hráč si vezme jednu **dosku mesta** a jeden **rozširujúci dielik**. Dosku mesta si hráč položí pred seba a rozširujúci dielik si umiestni vpravo na dosku mesta.



Každý hráč si vezme jeden **žetón poškodenia** a umiestni ho stranou výbuchu nahor na tretie políčko (-1) na počítadle poškodenia.



Každý hráč si vyberie farbu a v tej farbe si vezme **1 zástenu**, **5 figúrok**, **taktiež 5 robotníkov (zelených)** a **1 vodcu (fialový)**. Zástenu si položí vedľa dosky mesta. Figúrky hráča a preživší sa umiestnia za zástenu.



Jedna figúrka hráča je umiestnená na 1. políčko na počítadlo plieniteľov na hernom pláne.



Každý hráč si umiestni jednu svoju figúrku na desiate políčko na počítadle bodov. Figúrky musia byť uložené na sebe, urobte to náhodne. **Žetóny s víťaznými bodmi** položte na začiatok počítadla bodov.

Poznámka: Žetóny s víťaznými bodmi majte položené vedľa počítadla bodov. Keď hráč prejde so svojou figúrkou na koniec, zoberie si žetón +40 víťazných bodov a pokračuje ďalej na počítadle. Keď prejde na koniec druhýkrát, otočí si žetón s víťaznými bodmi na +80. Po treťom raze si vezme žetón +120 víťazných bodov a potom si ho otočí na +160.



Každý hráč si potiahne **2 bodovacie dieliky** a umiestni si ich za svoju zástenu.

Poznámka: Pri hre v 3 hráčoch sa zvyšné 2 dieliky vrátia späť do krabice bez toho, aby ste sa na nich pozreli.



Všetkých zvyšných preživších vložte do látkového vrečka a dobre ich premiešajte.

Dôležité: Pri hre v troch hráčoch, vyberte 5 robotníkov (zelení) a 1 vodcu (fialový). Vráťte ich späť do krabice, nebudete ich v hre potrebovať.



Prehľad preživších:

Červený= plieniteľ
Zelený= robotník
Žltý= inžinier
Modrý= vojak



Fialový=vodca



Fialový nahradí
ktorúkoľvek farbu



Preživší

Figúrky hráča

Bodovacie dieliky

VYBAVENIE

BUDOVY
úroveň 2

BUDOVY
úroveň 1

Dieliky dražby

Miesto na karty vybavenia

Miesto na karty budov

Miesta dražby

Počítadlo plieniteľov

Počítadlo kôl

Bodovacie
dieliky

Žetóny s víťaznými bodmi

Počítadlo
bodov

Začiatkové políčko

Počítadlo poškodení

Žetón
poškodenia

Rozširujúci dielik

Ako hrať:

Armagedon sa hrá na 6 kôl. Po 3.kole dochádza k priebežnému bodovaniu a po 6. kole sa uskutoční záverečné bodovanie.

Každé kolo má 4 fázy:

■ 1. Príprava

■ 2. Dražba

■ 3. Vyriešenie

■ 4. Dokončenie

Priebeh hry:

■ 1. Príprava hry

Všetci hráči pohnú svojimi figúrkami na počítadle plieniteľov o toľko políčok koľko je znázornené na počítadle kôl pre dané kolo. Potom sa ukazovateľ kôl pohne na políčko daného kola.

Následne si všetci hráči vyriešia poškodenia na počítadle poškodení na svojej doske mesta. Ak je žetón poškodenia na prvom políčku, hráč získa 2 víťazné body a posunie sa svojou figúrkou o rovnaký počet dopredu na počítadle bodov. Ak je žetón poškodenia na druhom políčku, nič sa nedeje. Ak je hráč na ktoromkoľvek inom políčku, vyrieši všetky efekty vľavo od žetónu poškodenia, **nie však efekt prvého políčka ani políčka, na ktorom sa žetón práve nachádza.**

Podrobné vysvetlenie efektov



+ **plieniteľ**: Hráč pohne svojou figúrkou na počítadle plieniteľov o jedno políčko doprava



-1/-2: Hráč pohne svojou figúrkou na počítadle bodov jeden alebo dve políčka dozadu



- **fialový**: Hráč musí umiestniť svojho vodcu vedľa počítadla poškodení. V tomto kole nie je možné dražiť vodcu, ani ho použiť v iných akciách v rámci mesta. Hráč vie opätovne získať svojho vodcu späť len ak sa žetón poškodenia dostane na toto políčko, alebo je políčko naľavo od neho. Potom si ho hráč položí za zástenu.

Podľa počtu hráčov otočte a vyložte karty vybavenia lícom nahor na miesto na to určené zľava doprava. Náhodne vyberte z vrečka toľko preživších koľko ich je znázornených hore na jednotlivých kartách a postavte ich na karty.

!!Dôležité: LEN V PRVOM KOLE môže byť na každej karte vybavenia len jeden plieniteľ (červený). Ak vytiahnete druhého plieniteľa, potiahnite namiesto neho iného preživšieho a plieniteľa vhoďte späť do vrečka.

Nakoniec odhaľte karty budov podľa počtu hráčov a umiestnite ich na miesto určené pre budovy na hernom pláne.

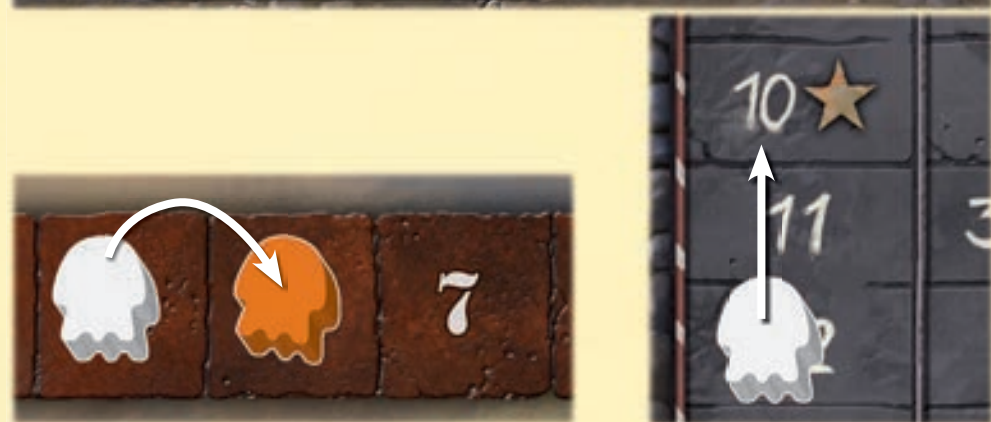
Počas kôl 1-3 umiestnite budovy úrovne 1 a počas kôl 4-6 umiestnite budovy úrovne 2. Položte jeden dielik budovy lícom nahor na každú kartu budovy.



Príklad: Na začiatku druhého kola všetci hráči umiestnia svoje figúrky na počítadle plieniteľov o 2 políčka doprava ako je to znázornené na počítadle kôl.

1.políčko

2.políčko



Príklad: Juraj (biely) si vyhodnocuje svoje poškodenia na počítadle a musí posunúť svoju figúrku na počítadle plieniteľov o jedno políčko doprava. Zároveň stratí 2 body na počítadle bodov.



2. Dražba

Hráči používajú svojich preživších na získanie kariet vybavení, stavbu budov a vykonanie akcií v rámci svojho mesta.

Hráč s najvyšším počtom bodov je začínajúci hráč. V prípade remízy je hráč, ktorý je navrchu začínajúcim hráčom.

Začínajúci hráč začína dražbu a oznámi svoju ponuku. Potom postupne v smere hodinových ručičiek sa všetci hráči zúčastnia dražby svojimi ponukami.

Prieskum



Karty vybavenia a preživší určené na dražbu sú umiestnené tu.

Stavba



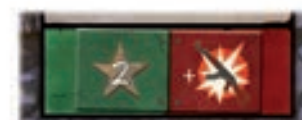
Karty budov a dieliky budov určené na dražbu sú umiestnené tu.

Mesto



Počet preživších, ktorých hráči umiestnia na toto miesto je počet preživších, s ktorými budú neskôr vykonávať akcie v rámci svojho mesta.

Dieliky dražby



Tieto dieliky znázorňujú odmenu alebo trest pre víťaza alebo porazeného na rôznych miestach dražby.

Dražba prebieha nasledovne: Hráč si spoza svojej zásteny vyberie jednu svoju figúrku a položí ju na najvrchnejšie neobsadené miesto na jedno z troch oblastí dražby. K figúrke pridá toľko preživších koľko ich je ochotný ponúknuť do dražby. Je dovolené neponúknuť žiadnych preživších. Potom ďalší hráč urobí to isté. Môže urobiť ponuku na rovnakú alebo na inú dražobnú oblasť. Dražba pokračuje do chvíle, kým každý hráč nemá v každej oblasti dražby jednu ponuku.



Príklad: Niki (oranžová) umiestnila svoju poslednú ponuku v kole a musela tak urobiť na oblasť Prieskum, pretože svoje ponuky na ďalšie miesta už vykonala. Jej ponuka je 0.

Predtým ako sa vyriešia dražby jedna za druhou, sú pridelené odmeny alebo tresty. Toto sa deje v tomto poradí: Prieskum, Stavba, Mesto.

Odmenu dostane na každom mieste hráč s najvyššou ponukou preživších – je to víťazná ponuka. V prípade remízy vyhráva hráč, ktorý dražil ako prvý (preživší, ktorí ležia bližšie k vrcholu).

Hráč, ktorý ponúkol najmenej preživších je porazeným a trest sa týka práve jeho. V prípade remízy je porazeným hráč, ktorý dražil ako posledný (preživší, ktorí ležia nižšie).

Každá odmena a každý trest sa vykonáva okamžite. Bližšie vysvetlenie dielikov dražby nájdete na strane 10.



Príklad: Ponuka Niki (oranžová) je rovnaká ako ponuka Anny (čierna). Niki ale dražila pred Annou, zoberie si teda ako odmenu vrchnú kartu z balíčka vybavení. Fero (hnedý) dal najnižšiu ponuku a preto si musí ako trest zvýšiť poškodenie na počítadle poškodení o jedno políčko doprava.

3. Vyriešenie

Teraz dochádza k vyriešeniu všetkých oblastí dražby počnúc Prieskumom, potom nasleduje Stavba a nakoniec Mesto.

Prieskum

V poradí zhora dole si každý hráč vyberie jednu kartu vybavenia z vyložených kariet a zoberie si ju k sebe spolu s preživšími, ktorí sú na tejto karte. Kartu si hráč vezme na ruku a preživších si dá za zástenu okrem červených plieniteľov.

Za každého plieniteľa, ktorý bol na karte sa musí hráč pohnúť svojou figúrkou na počítadle plieniteľov o jedno políčko doprava. Ak je figúrka na konci tohto počítadla, stráca hráč jeden víťazný bod za každého plieniteľa navyše.

Potom sa plienitelia vrátia späť do vrečka.

Podrobné vysvetlenie kariet vybavení nájdete na strane 11.

Stavba

V poradí zhora dole si každý hráč vyberie jednu kartu budovy z vyložených kariet a zoberie si ju k sebe spolu s dielikom budovy, ktorý je na tejto karte.

Hráč si túto budovu môže okamžite postaviť alebo sa jej môže vzdať a vrátiť ju do krabice.

V hre sú štyri typy budov: veliteľstvo, civilné budovy, armáda a vedecké budovy.

Nové budovy sa môžu stavať na každom z 8 stavenísk na doske hráča okrem prvých dvoch, ktoré sú určené pre veliteľstvo a strážnu vežu. V prípade, že hráč budovu prestaví, počíta sa mu len nová budova.

Ani veliteľstvo ani strážna veža nemôžu byť prestavané. Namiesto toho môžu byť vylepšené vhodnými kartami. Nové budovy obsahujú karty vylepšení pre veliteľstvo a strážnu vežu. Tie sa môžu postaviť len na správnu budovu.

Dieliky budov majú rôzne efekty, ktoré sa spustia okamžite. Potom sa odstránia z hry. Podrobné vysvetlenie dielikov budov nájdete na strane 10.

Mesto

Vo svojom meste hráči využijú na akcie všetkých preživších, ktorých ponúkli do dražby. Odrazenie útoku plieniteľov, získanie víťazných bodov, získanie vybavení alebo oprava poškodených budov. Každý hráč má rôzne výhody, záleží od farby.



Poradie, podľa ktorého si hráči môžu vyberať je nasledovné:

Juraj, Niki, Fero a ešte Anna

Juraj (biely) začína. Z kariet vybavení si vyberie zbraň a muníciu a s nimi aj inžiniera a vojaka. Plieniteľ ide späť do vrečka a Juraj si posunie figúrku na počítadle plieniteľov o jedno políčko doprava.

4 rôzne typy budov:

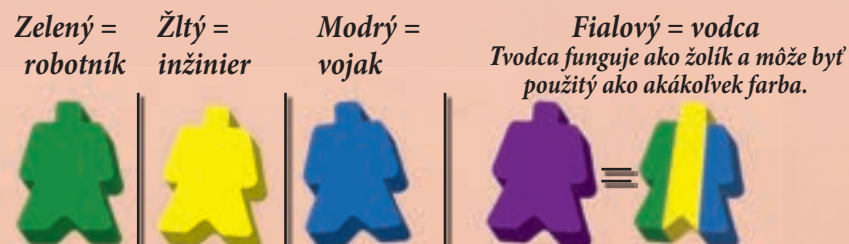


2 vylepšenia

Vylepšenia pre veliteľstvo a strážnu vežu



Príklad: Niki (oranžová) si vyberá vylepšenie pre svoje veliteľstvo a musí si ho položiť na svoje staré veliteľstvo. Posunie si svoju figúrku na počítadle plieniteľov o jedno políčko doľava, keďže má na karte dielik budovy, ktorý jej to umožňuje a tak získa jeden víťazný bod.



Všetci hráči si zoberú svojich preživších, ktorých ponúkli do dražby v meste a uložia si ich nad dosku svojho mesta. Teraz sa hráči rozhodnú ako použijú svojich preživších. Postupne všetci hráči v smere hodinových ručičiek, počnúc prvým hráčom, vykonajú akcie so svojimi preživšími. Nový preživší, ktorých hráči získali spolu s kartami vybavení v tomto kole NESMÚ byť použitý v tom istom kole.

Hráči si môžu vybrať z týchto troch akcií: Rozšírenie, oprava alebo extra akcie: A) Rozšírenie, B) Oprava, C) Extra akcie

A) Rozšírenie:

Len raz počas hry si môžu hráči umiestniť dvoch preživších akejkoľvek farby na rozširujúci dielik, aby ho mohli odstrániť a tak vybudovať rozšírenie, ktoré sa ráta ako budova poskytujúca extra akciu a 2 jednotky ubytovania.

Poznámka: Rozšírenie musí byť postavené skôr ako hráč naňho postaví ďalšiu budovu.

B) Oprava

Za každého inžiniera (žltý) a/alebo robotníka (zelený), ktorého hráč použije, si posunie svoj žetón na počítadle poškodení o jedno políčko doľava. Ak sa žetón dostane na prvé políčko, otočí sa na stranu +2. Túto akciu môže hráč vykonať viackrát, podľa počtu preživších.

C) Extra akcie:

Takmer všetky budovy umožňujú hráčovi vykonať akcie so špeciálnymi efektmi. Podrobné vysvetlenie akcií nájdete na strane 12.



Príklad: Anna (čierna) ponúkla svojich 4 preživších v Meste a teraz ich môže použiť na rôzne akcie na svojej doske mesta.



Príklad: Juraj (biely) použil robotníka a vojaka na stavbu rozšírenia. Dielik rozšírenia vráti späť do krabice.



Príklad: Juraj (biely) použije 2 inžinierov a posunie si žetón na počítadle poškodení o 2 políčka doľava.



Príklad: Juraj (biely) použije svojich 2 preživších na získanie 2 bodov a odrazenie útoku 4 plieniteľov.

Prehľad kariet budov

Jednotky ubytovania: hráč potrebuje aspoň toľko jednotiek ubytovania koľko má preživších vo svojom meste, ak im chce zabrániť pred odchodom.

Typy budov: V hre sú 4 typy budov: Veliteľstvo, civilné budovy, armáda a vedecké budovy. Niektoré bodovacie dieliky a extra akcie umožnia hráčovi získať víťazné body za niektoré typy budov, ktoré postavil.

Špeciálne akcie: Väčšina budov má špeciálne akcie, ktoré hráč môže aktivovať svojimi preživšími. Využíva sa to najmä pri odrážaní útokov zo strany plieniteľov, získavaní víťazných bodov, kariet vybavení alebo oprave poškodení.



Veliteľstvo



Civilné budovy



Armáda



Vedecké budovy

Jedna z najdôležitejších špeciálnych akcií je odrazenie útoku plieniteľov.

Pri vykonaní tejto akcie si hráči posunú svoju figúrku na počítadle plieniteľov o taký počet políčok doľava ako je uvedené.

Za každé políčko, cez ktoré hráč prejde získa 1 víťazný bod a posunie sa na počítadle bodov.

Ak všetci hráči vykonali všetky svoje dostupné akcie, dochádza k fáze ■ 4. Dokončenie

■ 4. Dokončenie

V tejto fáze si hráči skontrolujú, či sú schopní odraziť útok všetkých plieniteľov a či majú dosť jednotiek ubytovania pre svojich preživších.

Najprv si všetci hráči zoberú späť svoje figúrky a preživších zo všetkých oblastí dražby a položia si ich za zástenu. Potom si zoberú aj všetkých preživších zo svojich miest a položia si ich za zástenu.

Za každého plieniteľa, ktorého hráči neporazili si posunú svoj žetón na počítadle poškodení na svojej doske mesta o jedno políčko doprava. Ak je žetón poškodenia na poslednom políčku, stratí hráč 1 víťazný bod za každého zvyšného plieniteľa. Ak je žetón poškodenia na prvom políčku, otočí sa na stranu výbuchu pri posune na druhé políčko.

Figúrka na počítadle plieniteľov **ostáva na rovnakom mieste**.

Potom si hráči spočítajú jednotky ubytovania na svojej doske mesta, na kartách budov a ak je to možné, tak aj na dielikoch s budovami.

Ak sa hráčov súčet rovná alebo je vyšší než počet preživších, všetci si našli bývanie a nič sa nedeje.

Ak je hráčov súčet nižší než počet preživších, musí vrátiť preživších bez domova späť do vrečka. Je na hráčovi, ktorých preživších vráti. Za každého vráteného preživšieho si hráč odpočíta 2 víťazné body.

Ak hráč vlastní kartu budovy, ktorá mu dáva určitý počet víťazných bodov, započíta si ich teraz a posunie sa svojou figúrkou na počítadle bodov o daný počet políčok.

Teraz môže začať ďalšie kolo hry.

Na konci tretieho kola dochádza k priebežnému hodnoteniu a až potom začne štvrté kolo hry.



Príklad: Niki (oranžová) použije jedného robotníka a jedného vojaka na boj s plieniteľmi. Pohne sa svojou figúrkou na počítadle plieniteľov o 3 políčka doľava a získa 3 víťazné body.



Príklad: Anna (čierna) nedokázala odraziť útok troch plieniteľov a tak sa posunie žetónom poškodenia o 3 políčka doprava.



Príklad: Fero (hnedý) má spolu 9 jednotiek ubytovania, ale 10 preživších. Vyberie si jedného preživšieho a vráti ho späť do vrečka pričom stratí 2 body.



Príklad: Juraj (biely) získa 6 bodov zo svojich dvoch budov s počtom bodov 5 a 1.

Priebežné bodovanie po 3. kole

Všetci hráči získajú víťazné body, ak spĺňajú požiadavky na spoločnom bodovacom dieliku, ktorý leží na počítadle bodov medzi 3. a 4. kolom.

Hráči odhalia koľko požadovaných vecí vlastní a podľa toho získajú víťazné body. Posunú si figúrku na počítadle bodov o daný počet políčok. Po vyhodnotení sa dielik odstráni z hry a vráti späť do krabice. Podrobné vysvetlenie bodovacích dielikov nájdete na strane 10.

Potom sa odstránia z hry aj 3 dieliky dražby. 3 nové dieliky sa potiahnu zo spoločnej zásoby a uložia sa na plán zľava doprava.

Všetci hráči si posunú figúrku na počítadle plieniteľov na prvé políčko, pričom stratia 1 bod za každé políčko, ktoré prejdú cestou späť. Ak sa figúrka nachádza na prvom políčku, hráč nestráca žiadne víťazné body.

Teraz môže začať štvrté kolo hry.



Príklad: Niki (oranžová) má 2 inžinierov, ktorí jej získali 8 bodov (4+4). Na počítadle bodov sa dostala na koniec, takže si zoberie žetón +40 a položí si ho pred seba. Anna (čierna) získala 4 body a tiež si zoberie +40 žetón. Fero a Juraj nemajú žiadnych inžinierov a z bodovacieho žetónu nezískajú žiadne body.



Záverečné bodovanie

Hra končí po šiestom kole záverečným bodovaním.

Najprv sa vyhodnotí spoločný bodovací dielik na ukazovateli kôl a hráči sa posunú na počítadle bodov (postup je rovnaký ako pri priebežnom hodnotení po 3. kole).

Potom si každý hráč vyberie jeden zo svojich bodovacích dielikov a podľa toho získa víťazné body. Tieto víťazné body získa len hráč, ktorý zahrá tento bodovací dielik. Druhý bodovací dielik sa nevyhodnocuje.

Potom nasleduje bodovanie vybavenia v poradí: pivo, benzín, zbrane, lieky, autosúčiastky a nakoniec staré mapy.

Každý hráč si naposledy vyhodnotí poškodenia na počítadle poškodení.

Každý hráč stratí víťazné body za každého plieniteľa na počítadle plieniteľov.

Teraz si hráči spočítajú víťazné body s bodmi, ktoré majú na žetónoch s víťaznými bodmi. Hráč s najvyšším počtom víťazných bodov sa stáva víťazom. V prípade remízy vyhráva hráč s väčším počtom kariet vybavenia. Ak remíza pretrváva, hráči sa delia o víťazstvo.



Príklad: Juraj si spočíta všetky svoje body: 16 bodov za spoločné bodovacie dieliky, + 10 bodov za jeden zo svojich bodovacích dielikov, + 12 bodov z kariet vybavenia, + 2 body z počítadla poškodení a - 3 body za neporazených plieniteľov, čo je spolu 37 bodov. Tieto body si pridá k 90 bodom, ktoré získal počas hry a celkovo získal 127 bodov.

Prehľad: Dieliky dražby

Bonusy:



- **Plieniteľ:** Hráč posunie svoju figúrku na počítadle plieniteľov o 1 políčko doľava a získa 1 víťazný bod. Ak je figúrka na prvom políčku, nehýbe sa.



+2: Hráč posunie svoju figúrku na počítadle bodov o 2 políčka.



- **Poškodenie:** Hráč posunie svoj žetón na počítadle poškodení o 1 políčko doľava. Ak je žetón na prvom políčku, nehýbe sa.



+ **Vybavenie:** Hráč si potiahne kartu vybavenia z balíčka a vezme si ju na ruku.

Tresty:



+ **Plieniteľ:** Hráč posunie svoju figúrku na počítadle plieniteľov o 1 políčko doprava. Ak je figúrka na poslednom políčku, nehýbe sa.



-2: Hráč posunie svoju figúrku na počítadle bodov o 2 políčka späť.

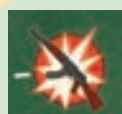


+ **Poškodenie:** Hráč posunie svoj žetón na počítadle poškodení o 1 políčko doprava. Ak je žetón na poslednom políčku, nehýbe sa.



- **Vybavenie:** Hráč musí odhodiť jednu zo svojich kariet vybavenia do krabice. Ak hráč nemá žiadne karty vybavenia, nič sa nestane.

Prehľad: Dieliky budov



- **Plieniteľ:** Hráč posunie svoju figúrku na počítadle plieniteľov o 1 políčko doľava a získa 1 víťazný bod. Ak je figúrka na prvom políčku, nehýbe sa.



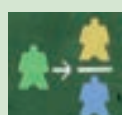
+ **Vybavenie:** Hráč si potiahne kartu vybavenia z balíčka a vezme si ju na ruku.



- **Poškodenie:** Hráč posunie svoj žetón na počítadle poškodení o 1 políčko doľava. Ak je žetón na prvom políčku, nehýbe sa.



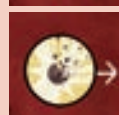
2 domy: Hráč má 2 dodatočné jednotky ubytovania len na aktuálne kolo. Na začiatku ďalšieho kola hráč o tieto jednotky príde a dielik vráti späť do krabice.



Výmena: Hráč vráti jedného zo svojich robotníkov späť do vrečka a vytiahne si buď jedného vojaka alebo inžiniera, ktorého položí na miesto, kde bol predtým robotník.



+ **Plieniteľ:** Hráč posunie svoju figúrku na počítadle plieniteľov o 1 políčko doprava. Ak je figúrka na poslednom políčku, nehýbe sa.



+ **Poškodenie:** Hráč posunie svoj žetón na počítadle poškodení o 1 políčko doprava. Ak je žetón na poslednom políčku, nehýbe sa.



- **Vybavenie:** Hráč musí odhodiť jednu zo svojich kariet vybavenia do krabice. Ak nemá žiadne karty vybavenia, nič sa nestane.

Prehľad: Bodovacie dieliky

Bodovacie dieliky umožňujú hráčom získať body navyše. Na ľavej strane je znázornená podmienka (predmety, ktoré hráč musí vlastniť), ktorá musí byť splnená, aby hráč získal body znázornené na pravej strane dielika. Hráč získa body za každý požadovaný predmet, ktorý vlastní.

Preživší:



Hráč získa body za každého preživšieho v zhodnej farbe.

Typy budov:



Hráč získa body za každý zhodný typ budovy viditeľný na jeho doske mesta.

Karty vybavení:



Hráč získa body za každú požadovanú kartu vybavenia.

Poznámka: Počíta sa každá autosúčiastka.

Zadná strana karty vybavenia:



Hráč získa 1bod za každú kartu vybavenia, ktorú vlastní.

Prehľad: Karty vybavenia

Hráči získajú na konci hry víťazné body z kariet vybavení.

Pivo, Benzín, Lieky, Zbrane

Čím viac piva a benzínu hráč má, tým viac bodov získa. Hráč nemôže získať viac bodov než je uvedené na karte, dokonca ani v prípade, že má viac kariet.

Aby hráč získal body za zbrane a lieky, musí mať sadu dvoch zbraní a sadu 3 liekov. Môže sa pokúsiť nazbierať aj viac sád.



Poznámka: číslo v pravom hornom rohu vyjadruje počet kariet daného typu v hre.

Mapy

Hráč, ktorý vlastní na konci hry najviac máp, získa 8 bodov, druhý v poradí 4 body. Ak má viacero hráčov rovnaký počet máp, každý získa 8 bodov, ale druhé miesto sa nevyhodnocuje. Ak je remíza na druhom mieste, hráči získajú 4 body každý.



Príklad:

Fero (hnedý) nazbieral najviac máp a získal 8 bodov.

Niki (oranžová) je na druhom mieste a získala 4 body.

Anna (čierna) nezískala žiadne body.

Autosúčiastky (auto, autobus, kamión)

Hráči môžu získať body dvomi spôsobmi. Viac bodov je možné získať za rozličné súčiastky pre rovnaký typ dopravného prostriedku. Menej bodov za kombináciu rozličných súčiastok pre rôzne dopravné prostriedky.



Príklad: Juraj nazbieral 5 autosúčiastok. Takmer dokončil celé auto a získa tak 9 bodov za svoje 3 súčiastky. Ostali mu ešte dve karty rôznych typov dopravných prostriedkov. Skombinuje ich a získa 2 body.

Prehľad: Karty budov

Takmer všetky karty budov majú extra akciu, ktorú hráč môže aktivovať preživšími, ktorých umiestnil na dielik dražby Mesto.

Preživší, ktorý je na ľavej strane na karte je potrebný na aktiváciu danej akcie. Na pravej strane je efekt karty. Hneď ako hráč aktivuje efekt karty, je preživší umiestnený na túto kartu a nie je možné ho využiť inak v tomto kole. Kolkokrát je možné efekt využiť je uvedené na hornom okraji. Hráči musia použiť odlišných preživších na každú aktiváciu.

Ak karta poskytuje viac ako jednu extra akciu, je možné použiť obidve v jednom kole.

Počet možných aktivácií:



Možnosti pre aktiváciu:



Je potrebný jeden preživší v konkrétnej farbe.



Môže byť použitý buď inžinier (žltý) alebo vojak (modrý).



Je možné použiť ktoréhokoľvek preživšieho.



Dvaja preživší musia byť použité na aktiváciu.

Prehľad: Extra akcie budov



Hráč odrazí útok takého množstva plieniteľov ako znázorňuje symbol. Potom si podľa toho posunie figúrku na počítadle plieniteľov doľava a získa 1 bod za každého plieniteľa, ktorého porazil.



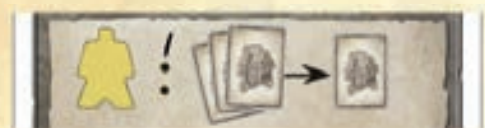
Hráč získa víťazné body.



Hráč získa 2 body za každú viditeľnú budovu na svojej doske mesta, ktorá sa zhoduje s budovou na dieliku.



Hráč si potiahne 1 / 2 karty vybavení z balíčka a vezme si ju/ich na ruku.



Hráč si potiahne 3 karty vybavení z balíčka a 1 kartu si nechá na ruke. Ďalšie dve vráti na spodok balíčka.



Hráč si vyberie jednu kartu vybavenia a odhodí ju do krabice. Potom prehľadá balík kariet vybavení a vezme si na ruku jednu ľubovoľnú kartu. Nakoniec balík premieša a vráti späť na miesto.



Hráč posunie žetón na počítadle poškodení o jedno políčko doľava a získa 1 alebo 2 body podľa extra akcie. Ak je žetón na prvom políčku na počítadle poškodení, túto extra akciu nie je možné použiť.



Hráč posunie svoju figúrku na počítadle plieniteľov o 1 / 2 políčka, ale nezíska žiadne víťazné body.



Hráč vezme jedného zo svojich robotníkov, ktorého použil na aktiváciu tejto extra akcie a vhodí ho späť do vrečka, vymení ho buď za inžiniera (žltý) alebo vojaka (modrý) z vrečka a položí si ho za svoju zástenu. Ak vo vrečku už nie sú žiadni vojaci ani inžinieri, môže namiesto toho prerozdeliť svojich dvoch robotníkov.



Hráč si vyberie jedného preživšieho z vrečka. Ak vyberie robotníka (zelený) alebo plieniteľa (červený), vráti ho späť do vrečka a získa 2 body.

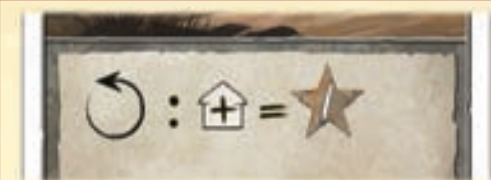
Ak je to inžinier (žltý) alebo vojak (modrý), umiestni ho na kartu a môže ho použiť na aktiváciu ďalšej extra akcie, ak je to možné.



Hneď ako hráč postaví túto budovu („Tréningové centrum“) všetci jeho robotníci (zelení) sa rátaajú ako inžinieri (žltí) a vojaci (modrí).



Príklad: Hráč postavil Tréningové centrum a teraz môže použiť svojho robotníka na aktiváciu extra akcie, ktorá vyžaduje inžiniera.



Hráč získa 1 bod na konci každého kola za každú nevyužitú jednotku ubytovania.



Príklad: Hráč získa 2 body, pretože má 2 nevyužitú jednotky ubytovania.

Poznámka: Hráči nesmú mať naraz „Church Merciful“ a „Church Vengeful“ postavené na svojej doske mesta.



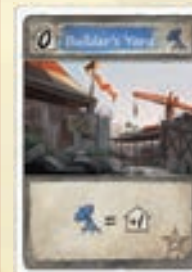
Hráč viac nezíska body za odrazenie útoku plieniteľov. Karta dáva hráčovi 10 bodov každé kolo.



Hráč získa 2 body každé kolo za prvých piatich plieniteľov, ktorých porazí. Ak porazí viac ako 5 plieniteľov v kole, získa 1 bod za každého ako za bežných podmienok.



Hráč môže prestavať a zahrať vyššiu úroveň watchtower na túto kartu. Týmto spôsobom môže mať hráč 2 karty watchtower vo svojom meste.



Každá vojenská budova (modrá), ktorá je viditeľná na doske mesta hráča, má dodatočnú jednotku ubytovania. Builder's Yard má jednotku ubytovania navyše.

"Thanks to all our playtesters, but especially Chris' Sunday group (Andrew Rice, Carl Rayment, James Howard & Matthew George); David's main team (Joe Kutner, Jon Scaife, Michael Meister, Brent Hall, Paul Hennekes, Roger Tankersley & Ryan Leeson) and all at the Cambridge Playtest Meetup Group."

– Chris Marling & David Thompson