

NEMESIS

PRAVIDLA HRY

NEMESIS

D E N P O T Ě

AUTOR HRY:
ADAM KWAPIŃSKI

AUTOR ROZŠÍŘENÍ:
PAWEŁ SAMBORSKI



MINDOK

HERNÍ MATERIÁL

- 2 **HERNÍ MATERIÁL**
- 3 ÚVOD
- 3 **VLASTNOSTI A NOVÉ POSTAVY**
- 5 **DALŠÍ PRVKY HRY**
 - KARTY POPLACHŮ
 - NOVÉ MÍSTNOSTI
 - NOVÝ PANEL – RAKETOPLÁN
 - NOVÉ ŽETONY PRŮZKUMU
- 6 **REŽIM EPILOG**
- 7 **REŽIM VYŠETŘOVÁNÍ**
- 8 **POUŽITÍ PŘESÝPACÍCH HODIN**



1 panel raketoplánu



5 panelů postav



4 destičky místností „2“

FIGURKY



5 postav + 1 pes
(ředitelka, android, psycholog, žoldnérka, trestankyně)



3 samopalné věže



1 přesýpací hodiny



1 kočkonaut (namísto žetonu začínajícího hráče)

KARTY



9 nových modrých karet
sestavených předmětů



6 karet počátečních
předmětů postav



10 k. speciálních předmětů postav



53 akčních karet



13 karet osobních požadavků



1 karta lukrativní nabídka



10 karet poplachů



11 karet vlastností
(5 pro postavy z tohoto rozšíření,
6 pro postavy ze základní hry)



2 karty vážných poranění **rozleptání**



10 karet událostí



5 pomocných karet

UKAZATELE A ŽETONY



9 žetonů stavu věží
(3 CÍL: VŠICHNI,
3 CÍL: VETŘELCI,
3 VYPNUTÁ)



23 žetonů průzkumu



3 žetony průzkumu věží

TIRÁŽ

AUTOR HRY NEMESIS: Adam Kwapiński

AUTOR ROZŠÍŘENÍ DEN POTÉ (AFTERMATH): Paweł Samborski

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

PRAVIDLA: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

ILUSTRACE: Piotr Foksowicz, Ewa Labaková, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos

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

3D MODELÝ: Jędrzej Chomiński, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

UMĚLECKÝ DOHLED: Marcin Świerkot

PODĚKOVÁNÍ:

Kenu Cunninghamovi a Jordanu Luminaisovi.

Děkujeme všem podporovatelům na Kickstarteru, kteří nám pomohli přeměnit tuto hru
v realitu a také všem, kteří se zapojili do testování v ARBaru či na Tabletop Simulatoru.

NA ČESKÉ VERZI SE PODÍLELI: Karel Vlasák, Michal Stárek, MINDOK

MINDOK

VLASTNOSTI A NOVÉ POSTAVY

ÚVOD

Hlavním režimem tohoto rozšíření je režim **Epilog**, krátká partie (na cca 45–60 minut) o 5 kolech, která následuje po partii základní hry. Mezi ukončením základní partie a začátkem partie **Epilogu** uplynula ve světě hry blíže nespecifikovaná kratší doba.

Vyberte si **postavy**, které se NEZÚČASTNILY partie základní hry. Dostaví se na loď Nemesis, aby vyšetřily, co se stalo. Loď nese řadu šrámů a stop přestálých útrap, takže vše, co zbylo po partii základní hry, bude působit i v partii **Epilogu**.

Partie **Epilogu** je kratší než základní hra, ale je obtížnější a má výrazně dynamičtější průběh. Namísto úkolů se budete muset vypořádat se zdánlivě jednoduchými **osobními požadavky** a zároveň spolupracovat při řešení **poplachů** různého druhu. Hráči dávající přednost svým individuálním zájmům možná přijmou **lukrativní nabídku**.

Ve hře budete také používat dodatečný panel **raketoplánu**, menšího kosmického plavidla dokujícího u Nemesis a skládajícího se ze 4 místností. Toto rozšíření také přidává **4 nové místnosti „2“**.

Epilog se dá hrát i v menším počtu hráčů, než kolik se zúčastnilo partie základní hry.

VLASTNOSTI POSTAV

V tomto rozšíření získá každá postava (včetně postav ze základní hry) specifickou **vlastnost**. Přináší jí jisté výhody či slabiny a je popsána na speciální kartě **vlastnosti**. Kartu vlastnosti vyložte lícem vzhůru vedle svého panelu postavy – popsané efekty platí v průběhu celé partie.

NOVÉ POSTAVY

Toto rozšíření přináší 5 nových postav.

Při výběru postavy postupujte jako obvykle s kartami výběru postav ze základní hry. U zvolené karty si však můžete vybrat, zda použijete postavu ze základní hry, nebo zda ji nahradíte novou postavou téže barvy z tohoto rozšíření (s tím, že v režimu **Epilog** nesmíte zvolit postavu, která se zúčastnila předešlé partie základní hry). Podrobnosti viz příprava hry dle jednotlivých režimů dále.

Například trestankyně může nahradit vojáka ze základní hry (oba červené barvy).

Po výběru postavy si kartu nechte, aby si jiný hráč nemohl vybrat druhou postavu téže barvy. Ve všech režimech platí, že ve hře nemohou být **nikdy dvě postavy téže barvy zároveň** (např. kapitán i ředitelka).





Postavy z tohoto rozšíření se velmi liší od postav ze základní hry a hraje se za ně jinak. Nové postavy dále popisujeme podrobněji, abyste si mohli udělat náležitou představu o jejich silných i slabých stránkách.

ŘEDITELKA (MODRÁ)

Ředitelka je ta, komu Nemesis i s celou posádkou prakticky patří. Stejně jako polovina veškerého byznysu odehrávajícího se doma. Její osobní přítomnost na palubě hovoří jasně, jak důležitá tahle mise je. Vezměte jed na to, že ví přesně, proč tu každý z vás je. A krom toho ví i spoustu dalších věcí...

Ředitelka je postarší dáma s chřadnoucí tělesnou schránkou. Bez svého robotického pečovatele by už měla vážné potíže zvládat i základní úkony. Ve hře je její chatrná forma znázorněna tím, že začíná s 1 vážným poraněním těla (lze ho léčit, viz dále).

PODROBNOSTI O PŘEDMĚTECH

- Ředitelka má k ruce robota – pečovatelku. Díky němu začíná s více než 10 akčními kartami ve svém balíčku. Některé z akcí přísluší robotovi, který je provádí místo ředitelky. Na příslušné kartě je symbol .
- Většina těchto akcí odčerpává **energii** robota. Energii robota zaznamenávejte pomocí kostiček munice/zranění na kartě robota – kdykoli zahrájete akční kartu se symbolem , odhodte z karty robota 1 kostičku energie.
- Dojdou-li **robotu** kostičky energie, nemůžete hrát karty se symbolem . Můžete je však odhazovat jako úhradu nákladů jiných akcí. Energii robotu doplníte tak, že odhodíte 1 kartu předmětu **baterie** a odhodíte z ruky 1 akční kartu jako úhradu nákladů (jako při dobíjení energetické zbraně).
- Akční karty se symbolem  **robotovu energii nespotřebávají**, ale lze je použít jen jednou za hru – po použití je vyřadte z ředitelčina balíčku akčních karet. I ty však můžete hrát pouze tehdy, má-li robot alespoň 1 zbylou kostičku energie.
- Obě karty speciálních předmětů **přístupové kódy** se ostatním hráčům jeví jako stejné, takže nebudou vědět, který z těchto předmětů si ředitelka zpřístupní. V okamžiku zpřístupnění si ředitelka zvolenou kartu zařadí do svého inventáře a druhou vyřadí ze hry.
- Předmět **ovládání modulů** umožní ředitelce dálkově odstartovat zvolený únikový modul (i s případnými postavami uvnitř), nebo vzdáleně změnit stav jednoho zvoleného motoru.
- Předmět **lodní kódy** ředitelce odkudkoli umožní nahradit kartu kursu libovolnou jinou, nebo prohledat celý balíček karet předmětů v barvě odpovídající místnosti, kde se ředitelka nachází, a vzít si z něj libovolnou kartu. V případě bílé místnosti si může zvolit libovolně 1 balíček červené, zelené nebo žluté barvy.

PODROBNOSTI AKČNÍCH KARET

- **Ochrana:** vyřazení této karty je jediným nákladem této akce.
- **Robouder:** Nejprve odhodte z robota 1 kostičku energie, poté hodte bojovou kostkou. Zasáhnete-li vetřelce, smíte odhodit z robota další kostičku či kostičky energie a za každou způsobit danému vetřelci 1 dodatečné zranění. Poté zásahy vyhodnoťte (zkontrolujte kondici vetřelce).
- **Ještě jedna drobnost:** Poté co jste pasovali, můžete před koncem kola provést ještě jeden úplný tah těsně poté, co pasoval jiný hráč (např. i k opuštění únikového modulu). Pokud jste posledním hráčem, kdo dosud nepasoval, tuto akci provést nemůžete.
- **Demolice:** Tato akce stojí 1 kostičku energie robota.
- **Rychlé opravy:** Tato akce stojí 1 kostičku energie robota.
- **Zalez!** Vyřazení této karty z balíčku je jediným nákladem této akce. Působí proti jakémukoli útoku vetřelce (přepadový útok, útok vetřelce ve fázi události atd.).
- **Autorita:** Nejprve musíte oznámit cílovou místnost, teprve poté může kterýkoli hráč zahrát akci **přerušeni**.

PODROBNOSTI KARTY VLASTNOSTI

- Dokud má robot energii (alespoň 1 kostičku), považuje se počáteční i všechna případně později utrpněná **vážná poranění těla** ředitelky za obvázaná. Lze je léčit obvyklým postupem.
- Prověřování služebních úkolů ostatních hráčů lze použít jen v režimu **Vyšetřování** nebo v základní hře. V režimu **Epilog** se s žádnými úkoly nehraje.

Režim Vyšetřování – viz násl. strana a str. 7.

ANDROID (ZELENÁ)

Android není člověk. Jako umělé stvoření se chová jinak než „organičtí“ členové posádky. Je naprosto neochvějně loajální svému tvůrci a majiteli, jedné z obřích korporací doma.

Jako umělá bytost nemůže android používat zelené předměty k obvazování a léčení svých poranění. Dokud se nevrátí ke svému výrobci, může se sám provizorně opravovat pouze pomocí specifických předmětů a své akce **sebeoprava**. Android vyniká silou, ale – jako pověstná svíce, jež plane jasněji a kratěji – jeho životní doba je omezena. Jakmile ukazatel času dosáhne 5. políčka, obvody androida se odpojí a tato postava zahyne, příslušný hráč je vyřazen, pokud se do té doby neuloží k hibernaci nebo loď neopustí únikovým modulem jako obvykle.

PODROBNOSTI O PŘEDMĚTECH

- Předmět **zbraň v paži** symbolizuje střelnou zbraň montovanou v paži a dlaní androida, takže i na začátku hry má stále 2 volné ruce.
- Předmět **nouzový monočlánek** umožní androidovi žít déle. Je-li tento předmět aktivován, příslušný hráč získá další 2 kola hry navíc. Ať už s monočlánekem nebo bez, android se musí hibernovat či odletět v únikovém modulu, aby mohl patřit mezi vítěze hry.
- Předmět **deaktivátor** působí v kroku 5. Útok vetřelců fáze události proti všem útokům vetřelců na androida.

PODROBNOSTI AKČNÍCH KARET

- **Sebeoprava:** Tato akce představuje jediný způsob, jak může android ošetřovat svá poranění. Musíte odhodit kartu uvedeného předmětu.
- **Efektivita:** Smíte provést akci místnosti (neleží-li na destičce žeton poruchy).

PODROBNOSTI KARTY VLASTNOSTI

- Na **služební úkoly** se hraje jen v režimu **Vyšetřování** a v základní hře. V těchto partiích bude hráč za ředitelku znát oba úkoly hráče za androida.
- Android smí normálně sbírat zelené předměty (třeba aby je mohl vyměňovat s ostatními postavami).
- Android smí normálně používat předmět **uniforma**, aby se zbavil slizu.
- Android může ošetřovat svá poranění jen provedením akce **sebeoprava** (akce předmětů, místností ani postavy zdravotnice nelze využít – zdravotnice je samostatné rozšíření). Vážné poranění si může obvázat, ale ne vyléčit.
- **Po dobrání karty infekce ji ihned prověřte skenerem.** Je-li to karta PARAZIT, utrpí android 1 lehké poranění a kartu vyřadte ze svého balíčku (jak byste postupovali v průběhu akce **oddech** v případě neškodné karty). Je-li neškodná, vyřadte kartu ze svého balíčku (jak byste postupovali v průběhu akce **oddech** v případě neškodné karty). Poté si doberte další hrací kartu (a postup opakujte, je-li to znovu karta infekce).

To znamená, že hráč za androida nikdy nebude mít karty infekce v ruce.

PSYCHOLOG (BÍLÁ)

I přes implantované blokátory násilí budí dlouhé cesty vesmírem veliké napětí mezi členy posádky. Při sestavování týmu pro tuto expedici si dala ředitelka záležet, aby na palubě nechyběl psycholog.

Hra za psychologa přináší unikátní zážitky. Silně spoléhá na to, že jeho práci za něj vykonají ostatní. Umí lidmi skvěle manipulovat, jak pomocí svých akcí, tak i svým „neutrálním“ vystupováním. Může být velmi užitečným pomocníkem, ale pozor, abyste mu nezkřížili plány...

PODROBNOSTI O PŘEDMĚTECH

- Když přidělíte jiné postavě **monitorovací dron**, dozvíte se výsledek jakéhokoli prověřování či tajného rozhodnutí, které tato postava provádí, jako byste ho prováděli sami (kontrola kursu, úkolů dalších postav, změna či prověření stavu motorů apod.). Nic se však nedozvíte o jejím úkolu či tajném prověřování, které prováděla před obdržением dronu.
- Pamatujte, že **detektor emocí** nefunguje, pokud je chodba spojující příslušné místnosti blokována zavřenými dveřmi.

PODROBNOSTI AKČNÍCH KARET

- **Pomocná ruka:** Touto akcí můžete působit sami na sebe. Doberte si 2 karty a poté 1 kartu z ruky odhodte. Ostatní si doberou 1 kartu a poté 1 kartu z ruky odhodí.

PODROBNOSTI KARTY VLASTNOSTI

- Netoulejte se lodí nikdy o samotě – vaše přežití na tom závisí! Psycholog těžší z přítomnosti jiného člena posádky.
- **Doprovod** se provádí takto:
 - Jiný hráč (s postavou v téže místnosti) určí místnost, kam svou postavu hodlá přemístit, a uhradí náklady.
 - Hráč za psychologa oznámí, že využívá svou vlastnost **doprovod** a odhodí 1 akční kartu z ruky.
 - Obě figurky přemístíte do určené místnosti a vyhodnoťte efekty pohybu jako obvykle. Aktivní hráč provede hod na hluk a efekty (žetonu průzkumu, hodů na hluk atp.) působí na jeho postavu.

ŽOLDNĚŘKA (FIALOVÁ)

Žoldněřka je ve hře zejména kvůli své kořisti – trestankyni. Dostala slušně zapláceno, aby tuto nepolapitelnou recidivistku udržela za mřížemi, takže ji nyní eskortuje zpět do chládku, nebo po ní pase (pokud trestankyně ve hře není). Pokud trestankyně ve hře je, má žoldněřka jako jediná postava klíč k jejím poutům a může se nechat přesvědčit, aby trestankyni pouta sejmula (je-li to v žoldněřčině zájmu).

Nejlepším přítelem placeného lovce lidí je jeho pes – Lajka. Jako správný nejlepší přítel lovce je ovšem značně kybernetizována, aby byla v poli co nejlepším pomocníkem. Na začátku partie postavte figurku Lajky na panel postavy žoldněřky.

PODROBNOSTI O PŘEDMĚTECH

- Jakmile Lajka provede akci **hledání** za použití **pátracího modulu** (a odhození karty **hledání** jako obvykle), vrátí se **k noze** – postavte její figurku zpět na panel postavy žoldněřky a nalezený předmět umístěte do svého inventáře.
- **Modul agrese** umožňuje způsobit 1 zranění vetřelci v místosti s žoldněřkou vždy, když je možné provést pohyb Lajky, ale pohyb se neprovede (tj. provedením akce **běž holka!** nebo využitím zvláštní schopnosti přemístění Lajky před provedením první akce žoldněřky v každém kole hry).

PODROBNOSTI AKČNÍCH KARET

- **Taktický manévr:** Smíte zvolit jednoho vetřelce v místnosti, kde stojíte, a provést pohyb i s ním do libovolné sousedící místnosti. Ostatní vetřelci v místnosti, odkud pohyb vychází, na vás nezaútočí.
- **Věrná hlídačka:** Využijete-li druhou možnost, o Lajku přijdete – nadále ji nebudete moci využívat. Tento efekt využijte jen v nouzi nejvyšší! Efekt působí proti jakémukoli útoku vetřelce (přepadový útok, útok vetřelce ve fázi událostí atd.).

PODROBNOSTI KARTY VLASTNOSTI

- Je možné přemístit Lajku do místnosti sousedící s ní. Když stojí na vašem panelu postavy, platí, jako by stála v místnosti se žoldněřkou.
- Na Lajku nepůsobí požár v místnosti, kde je, ale na ostatní postavy samozřejmě ano (Lajka poranění neutrpí, ale ostatní ano).
- Na Lajku nijak nepůsobí samopalné věže.
- Lajka nemůže být nikdy zasažena slizem.
- Na Lajku se nevztahuje odsátí vzduchu, zůstane v místnosti stát.
- Při návratu k noze vraťte figurku Lajky na panel postavy žoldněřky bez ohledu na to, jak byla daleko.

TRESTANKYNĚ (ČERVENÁ)

Hru začíná s pouty na rukou. Jedna jiná postava ve hře má od pout klíč (je-li ve hře žoldněřka, je to ona). Trestankyně ji může přesvědčit nebo vyhrožováním či obchodováním přimět, aby jí klíč předala a uvolnila jí ruce. Pokud však taková postava zahyne, aniž by jí klíč předala, stráví trestankyně zbytek hry s pouty na rukou.

Trestankyniny schopnosti odrážejí roky strávené v zločineckém podsvětí. Je velmi zbláhá v boji a dokáže skvěle improvizovat s tím, co jí přijde pod ruku – jako jediná je dost odvážná (a/nebo šílená), aby se postavila vetřelci jen s trubkou právě ulomenou někde poblíž.

PODROBNOSTI O PŘEDMĚTECH

- Předmět **kybernetická zbroj** vám umožní provést akci **oddech** jako akci akční karty – viz popis na kartě akce oddech. Vážné poranění „ošetřené“ pomocí vyztužené zbroje se nepovažuje za obvázané. Pokud zbroj již kryje vážné poranění, můžete i tak provést akci oddech.
- Pokud minete při útoku na blízko při použití **trubky**, vaše postava pouze namísto vážného poranění utrpí poranění lehké. Trubku můžete získat v kterékoli místnosti. Máte-li trubku odhodit, otočte kartu lícem dolů, aby bylo zřejmé, že můžete později získat trubku novou. Trubku nemůžete za nic vyměnit, pro kohokoli jiného je bezcenná.

PODROBNOSTI AKČNÍCH KARET

- **Tohle potřebuju:** Ač je efekt prakticky stejný, nejde o přerušení, takže tuto akci nelze zrušit akcí **přerušení** jiného hráče.
- **Zkusím to silou:** Hod na hluk se provádí až po úplném vyhodnocení akce místnosti (tj. např. až po hodů na hluk, který je součástí akce místnosti Hnízdo).
- **Beru roha:** Tuto akci lze provést, i když dveře v příslušné chodbě jsou zničené (jen je pochopitelně nezavřete).
- **Kopanec:** Nejprve hodte bojovou kostkou, poté utřítí vetřelec 1 dodatečné zranění a poté vyhodnoťte jeho kondici.

PODROBNOSTI KARTY VLASTNOSTI

- Můžete přežít více těžkých poranění, ale pozor – efekty karet útoku vetřelců vás mohou zabít jako obvykle!



DALŠÍ REŽIMY HRY

REŽIM VYŠETŘOVÁNÍ (120 MIN.)

V tomto režimu můžete hrát plnou hru místo základní hry **Nemesis**. Hraje se na 15 kol a smíte využít pouze postavy z tohoto rozšíření. Používá se raketoplán z rozšíření a úkoly ze základní hry. Nové postavy, události i žetony průzkumu zaručí úplně nový zážitek.

PŘIDÁNÍ PRVKŮ Z TOHOTO ROZŠÍŘENÍ DO ZÁKLADNÍ HRY

V partii základní hry můžete nahradit některou postavu (a její karty) postavou téže barvy z tohoto rozšíření. Ovšem pamatujte, že postavy z rozšíření jsou vhodnější pro hru podle plných pravidel rozšíření než pro základní hru.

Zvláštní schopnosti postav, nové místnosti „2“ i 3 samopalné věže lze přidat do základní hry.

Partie v režimu **Epilog** může následovat po partii v režimu **Vyšetřování** nebo po partii základní hry s postavami z tohoto rozšíření. Mějte však na paměti, že v režimu **Epilog** nemohou vystupovat postavy z předchozí partie.

DALŠÍ PRVKY HRY



KARTY POPLACHŮ

Toto rozšíření zavádí do hry další balíček karet – karet **poplachů** různého druhu. Podobně jako **události** a **úkoly** představují krátké dílčí výzvy, s nimiž se posádka musí vypořádat. Nepodaří-li se poplach vyřešit ve vymezeném čase, partie končí porážkou všech postav na palubě. Vymezený čas se různí podle zvoleného režimu hry, jak se dozvíte dále. Pokud máte doručit **vzorek** do určené místnosti, můžete pro znázornění použít žetony ze sady „Co vám neřeknou 1“ či cokoli jiného. Vzorky jsou těžké předměty.



– symbol poplachu

ETAPY POPLACHU

Některé poplachu mají 2 etapy. Nejprve musíte vyřešit první etapu, teprve poté je možné se věnovat druhé (a konečné), čímž poplach definitivně vyřešíte. Jednoetapové poplachu vyřešíte hned, jakmile splníte předepsané podmínky.

Splnění podmínek první etapy můžete zaznamenat třeba tak, že na symbol první etapy na kartě poplachu položíte kostičku munice.

AKCE REVIZE

Určité poplachu vyžadují provedení nové akce **revize**. Tuto novou základní akci lze provést jen v místnosti určené kartou daného poplachu, v boji i mimo boj. Stojí vždy 1 akční kartu z ruky. Akce nemá jiný efekt než splnění etapy daného poplachu.

NOVÉ MÍSTNOSTI

Toto rozšíření přináší 4 nové **PŘÍDAVNÉ MÍSTNOSTI „2“**.

Jejich destičky můžete dle libosti přidat mezi ostatní destičky místností „2“ ze základní hry.

Kromě toho vstupují do hry i 3 nové **sestavené předměty** (související s jednou z nových místností): laserový zaměřovač, bojový dron a lehký skafandr. **Tyto předměty nelze sestavit jinak než akcí nové místnosti Dílna.**

K jejich sestavení je zapotřebí jiné komponenty než k sestavení předmětů ze základní hry – navíc k nim stačí jediná komponenta.



DÍLNA

1 SESTAVENÍ PŘEDMĚTU

Provede-li postava v této místnosti základní akci sestavení předmětu, může vyměnit 1 předmět z inventáře za 1 nový sestavený předmět dle těchto možností:

- Baterie -> Laserový zaměřovač
- Nářadí -> Bojový dron
- Uniforma / Obinadlo -> Lehký skafandr

Akce této místnosti samozřejmě není dostupná, leží-li zde žeton poruchy.



SERVEROVNA

2 POUŽITÍ JINÉHO POČÍTAČE

Provedte akci libovolné prozkoumané místnosti s počítačem, kde neleží žeton poruchy.

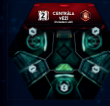


ALARMOVÁ CENTRÁLA

1 HLUK

Zvolte 1 libovolnou jinou místnost, kde nestojí žádná postava. Proveďte tam hod na hluk.

Může tím dojít k nasazení nového vetřelce do hry (dle obvyklých pravidel střetu), ale nikoli k přepadovému útoku.



CENTRÁLA VĚŽÍ

2 OVLÁDÁNÍ VĚŽÍ

Můžete zvolit libovolnou samopalnou věž na herním plánu a změnit její stav (viz dále). Žeton zvoleného stavu položte lícem dolů navrch sloupečku žetonů stavu dané věže.

SAMOPALNÉ VĚŽE

Samopalné věže můžete přidat do základní hry Nemesis a v režimu **Vyšetřování** se ve hře vyskytují vždy. Chcete-li je přidat do základní hry, zamíchejte 3 nové žetony průzkumu (s věžemi) mezi zásobu žetonů průzkumu při přípravě hry. Může se stát, že ve hře bude místnost Centrála věží a žádné věže nebo naopak.

Když během hry postava prozkoumá místnost, v níž byl žeton průzkumu věže, nastavte v místnosti počet předmětů jako obvykle, žeton průzkumu odhodte a do místnosti nasadte figurku věže. Věže nelze umístit do Hnízda ani do Místnosti pokryté slizem.

Každé věži patří 3 žetony stavu – při nasazení věže do hry je zamíchejte lícem dolů a v náhodném pořadí z nich vytvořte sloupeček poblíž věže – vrchní žeton udává stav věže. Při vstupu kohokoli do místnosti žeton otočte. Věž lze zničit provedením akce **demolice**.

V průběhu kroku **Popálení vetřelců** fáze události vetřelec vždy zničí aktivní věž v téže místnosti (tj. v místnosti, kde se vetřelec nachází). Vypnuté věže si nevšimá. Zničení probíhá současně se střelbou věže (viz dále), takže je možné, že vetřelec zničí věž, která jej zároveň zabije. Zničená věž je vyrážena z další hry.

Máte-li ignorovat krok **Popálení vetřelců**, věží se to netýká, jejich působení proběhne normálně.

STAV SAMOPALNÝCH VĚŽÍ



VYPNUTÁ – Věž je neaktivní a nelze ji zničit (ani akcí **demolice**).



CÍL: VŠICHNI – Věž vystřelí na cokoli, co v tomto kole **vstoupilo** do místnosti (včetně vetřelců nasazených na herní plán, ale kromě Lajky). Efekt střelby se vyhodnotí ve fázi **Popálení vetřelců** ve fázi události. Postava utrpí 1 **lehké poranění**, vetřelec 1 **zranění**.



CÍL: VETŘELCI – viz výše, efekt působí pouze na vetřelce.

NOVÝ PANEL – RAKETOPLÁN

Raketoplán se skládá ze 4 místností.

Kabina je předtíštěna na samotném panelu.

Zbývá 3 pole vyplňte náhodně vylosovanými **přídavnými místnostmi „2“**, z tohoto rozšíření i základní hry. Místnosti v raketoplánu nemají počítačidla předmětů, takže se zde nedají žádné předměty nalézt.

Kabině neodpovídá žádná akce místnosti, ovšem některé poplachu se Kabiny týkají.

V raketoplánu platí některá nová pravidla pro pohyb:

- Z Kabiny raketoplánu se kterákoli postava může přemístit do libovolné místnosti na lodi, kam ústí servisní chodba.
- Z kterékoli místnosti lodi, kam ústí servisní chodba, se kterákoli postava může přemístit do kterékoli místnosti „2“ v raketoplánu.
- Loď Nemesis i dokující raketoplán jsou pevně spojeny a považují se za jednu loď pro všechny akce či pravidla působící na dálku či vzdáleně (např. prověřování motorů apod.).

Na panelu raketoplánu je vyznačeno nové počítadlo času pro režim Epilog, má 5 políček.

NOVÉ ŽETONY PRŮZKUMU

Nové žetony průzkumu mají stejnou funkci jako žetony ze základní hry, jen na nich není žádné číslo udávající počet předmětů. V části příprava hry každého režimu popsané dále se dozvíte, jak je máte rozmístit na herní plán.

Při prvním vstupu kterékoli postavy do místnosti žeton otočte a vyhodnoťte příslušný efekt.



LOCKDOWN

Zavřete dveře ve všech chodbách vedoucích do této místnosti kromě chodby, již vaše postava do místnosti přišla (pokud přišla servisní chodbou, zavřete dveře ve všech chodbách vedoucích do dané místnosti).



NEBEZPEČÍ

Viz základní hra.



VEJCE

Položte do této místnosti vzorek vejce ze zásoby (ne z panelu vetřelců – připomínáme, že vzorek je těžký předmět).



MÍSTNOST ZAMOŘENÁ SLIZEM

Tento žeton nechte ležet v dané místnosti. Vstupem do místnosti je každá postava zasažena slizem. (Vyjma Lajky, ta nemůže být zasažena nikdy.)



LARVA

Postavte do této místnosti figurku larvy. To se nepočítá jako střet a hod na hluk se neprovádí.



POŽÁR

Viz základní hra.



MRŠINA

Položte do dané místnosti žeton mršiny vetřelce (opět se jedná o vzorek).



MRTVOLA

Položte do dané místnosti žeton lidské mrtvoly (opět se jedná o vzorek).

Po vyhodnocení efektu žeton odhodte (kromě uvedené výjimky – žetonu místnosti zamořená slizem).

REŽIM EPILOG

PŘÍPRAVA HRY

0. Partie v tomto režimu musí následovat partii základní hry. Připomínáme, že je nutné použít jiné postavy! Z celkem zřejmých důvodů není možné hrát v režimu *Epilog*, pokud byla v předchozí partii základní hry loď zničena (tj. proběhla autodestrukce nebo hra končila tím, že jste měli přiložit devátý žeton požáru či poruchy).

1. Odstraňte z herního plánu všechny figurky vetřelců a do sáčku na vetřelce vhodte jim odpovídající žetony vetřelců. Poté do sáčku přidejte následující žetony vetřelců:

- **ve hře 2 nebo 3 hráčů** -> 1 larva a 2 dospělci,
- **ve hře 4 hráčů** -> 2 larvy a 4 dospělci,
- **ve hře 5 hráčů** -> 3 larvy a 6 dospělců.

Pokud vám žetony dojdou, žádné další ani jiné žetony do sáčku místo nich nedávejte.

2. Odstraňte:

- z herního plánu všechny žetony požáru a hluku,
- všechny karty předmětů, které postavy našly a sestavily.

3. Na herním plánu ponechte:

- žetony poruchy, dveře a únikové moduly tak, jak zůstaly na konci předcházející partie,
- karty slabin vetřelců (otočené i neotočené, jak zůstaly). Na otočené karty slabin položte po 1 ukazateli stavu, budou znázorňovat, že jejich efekt zatím nepůsobí – je potřeba je **znovuobjevit** podle všech pravidel o objevování slabin vetřelců.

4. Zamíchejte zvlášť karty následujících druhů, vytvořte z nich balíčky a položte je poblíž herního plánu lícem dolů: karty **infekce**, karty **útoků vetřelců**, karty **vážných poranění** a karty **události den poté** (z tohoto rozšíření). Zamíchejte a připravte **destičky stavu motorů** a **karty kursu** podle postupu přípravy základní hry.

5. Otočte všechny **destičky dosud neprozkoumaných místností** i na nich ležící žetony průzkumu a nastavte podle nich počítadla předmětů. Jiné efekty žetonů průzkumu se nevyhodnocují.

6. Zamíchejte **žetony průzkumu z tohoto rozšíření** (bez čísla počtu předmětů) a položte po 1 náhodně určeném lícem dolů na každou místnost včetně **Mústku**, **Strojoven** a **Hibernatoria**.

7. Položte **panel raketoplánu** vedle hlavního herního plánu.

8. Zamíchejte **všechny zbylé destičky místností „2“**, aniž byste se na ně dívali, a náhodně vyložte **lícem vzhůru** po jedné na každé pro ně určené pole na panelu raketoplánu – v případě, že je mezi nimi Místnost pokrytá slizem, vyřadte ji a vylosujte jinou.

9. Vezměte **pomocné karty ze základní hry** dle počtu hráčů, každému rozdejte náhodně 1 – určí pořadí výběru postav jako v základní hře. Rozdejte každému i 1 **pomocnou kartu z tohoto rozšíření**.

10. Každý hráč si vezme držák inventáře se svým pořadovým číslem.

11. Zamíchejte všechny karty výběru postav. Hráči si volí postavy jako v základní hře: Hráč s pořadovým číslem 1 si náhodně vylosuje dvě karty postav, jednu si vybere a druhou zamíchá zpátky do balíčku. Poté provede totéž hráč č. 2 atd. Pokud jste si zvolili kartu postavy, která byla ve hře v předchozí partii, musíte si zvolit **druhou postavu téže barvy**, jinak si z obou postav téže barvy (ze základní hry a z tohoto rozšíření) můžete vybrat. Poté můžete všechny karty výběru postav vrátit do krabice.

12. Každý hráč si vezme následující herní materiál:

Panel svojí vybrané postavy, **figurku**, balíček **akčních karet**, karty **počátečních předmětů** a **speciálních předmětů** a kartu **vlastnosti**. Hráč 1 obdrží žeton začínajícího hráče.

13. Všichni hráči postaví své figurky do Kabiny raketoplánu.

14. Zamíchejte **karty osobních požadavků** a rozdejte každému hráči 1.

15. Zamíchejte **karty poplachů**, vytvořte z nich balíček a položte ho lícem dolů poblíž herního plánu. Vrchní kartu otočte a vyložte ji vedle balíčku lícem vzhůru.

16. Vyložte kartu **Lukrativní nabídka** lícem vzhůru vedle herního plánu.

17. Ukazatel času položte na **zelené políčko počítadla času** na panelu raketoplánu.

POPLACHY

V tomto režimu musíte zvládnout **2 poplachu**. Na každý z nich máte čas **2 kola hry**. Kdykoli se ukazatel času dostane na **žluté** políčko, zkontrolujte, zda jste splnili podmínky aktuálně platného poplachu.

Pokud ano, aktuální kartu poplachu odhodte.


Pokud ne, hra končí, všichni jste prohráli. Situace na palubě Nemesis se stala příliš nestabilní, než aby ji vaše posádka dokázala zvládnout.

Na **začátku 3. kola hry** otočte a vyložte další kartu poplachu. V **5. kole** se další karta poplachu neotáčí – je nejvyšší čas zmizet!

EVOLUCE VETŘELCŮ

V tomto režimu hry tento krok odpadá.

UDÁLOSTI „DEN POTÉ“

Karty události se vyhodnocují jako v základní hře, ale na některých může být symbol poplachu . Po vyhodnocení efektu textu provede každý hráč, jehož postava není v boji, **hod na hluk** (počínaje začínajícím hráčem a dále v pořadí tahu).

FÁZE UDÁLOSTÍ

4. POČÍTADLO ČASU

Posuňte ukazatel na počítadle času o 1 pole doprava. Pokud byla zahájena autodestrukce lodi, posuňte rovněž ukazatel na liště autodestrukce o jedno pole doprava.

4A. VYHODNOCENÍ POPLACHU (POUZE NA KONCI 2. A 4. KOLA)

Leží-li (v tomto okamžiku) ukazatel času na panelu raketoplánu na žlutém políčku, vyhodnoťte splnění podmínek dle aktuální karty poplachu. V 3. kole vyložte další kartu poplachu.

5. ÚTOK VETŘELCŮ

Každý vetřelec, který je momentálně v boji, provede útok.


6. POPÁLENÍ VETŘELCŮ

Každý vetřelec (i ležící vejce) v hořící místnosti utrpí 1 zranění.

Jsou-li ve hře samopalné věže, v tuto chvíli střílejí (i pokud máte krok **Popálení vetřelců** jinak přeskočit).

7. VYHODNOCENÍ KARTY UDÁLOSTI

Otočte a vyhodnoťte jednu kartu události:

- a) pohyb vetřelců,
- b) vyhodnocení efektu události,
- c) každý hráč, jehož postava není v boji, provede hod na hluk (je-li na kartě události symbol ).

8. KONEC KOLA

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Po ukončení 5. kola se raketoplán odpoutá od Nemesis a vrátí se na mateřskou loď bez ohledu na to, kolik je v něm postav. Abyste v tomto režimu vyhráli, musíte splnit následující požadavky:

1. Musejí být otočeny lícem vzhůru **všechny žetony průzkumu z tohoto rozšíření** ve všech místnostech Nemesis.

- Ve hře dvou hráčů až 3 z nich otočeny být nemusejí.

Není-li tato podmínka splněna, mise selhala – všichni jste prohráli.

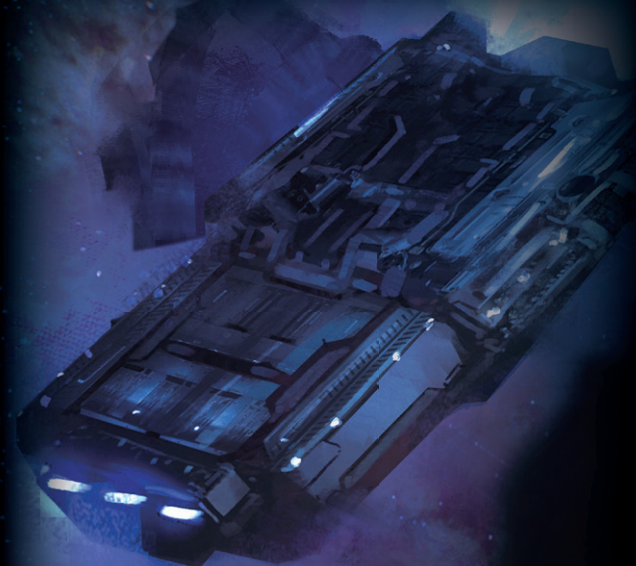
2. Máte-li patřit mezi vítěze, musíte **splnit svůj osobní požadavek**.

3. Figurka postavy **musí být na panelu raketoplánu, když se raketoplán vrací na mateřskou loď** (nebo postava musí opustit Nemesis v únikovém modulu).

4. Musíte úspěšně **projit kontrolou infekce** jako v základní hře.

NEBO:

Můžete přijmout **lukrativní nabídku**, pokud chcete jet na vlastní pěst a nezajímá vás osud zbytku posádky. Přijmout ji je možné kdykoli v průběhu partie – vezměte si vyloženou kartu a odhodte svou kartu osobního požadavku. Nikdo jiný se o ni poté pokusit nemůže. Pokud splníte podmínky dle karty **Lukrativní nabídka** a vaše postava přežije kontrolu infekce, vyhráli jste (i kdyby byla loď zničena nebo všichni ostatní prohráli dle bodu 1).



REŽIM VYŠETŘOVÁNÍ

Tento režim je určen pro hráče, kteří si chtějí zahrát partii základní hry **Nemesis** s využitím prvků z rozšíření **Den poté**. Jde o samostatnou partii, nikoli dodatečnou partii po partii základní hry, jako je tomu u režimu **Epilog**.

PŘÍPRAVA HRY: KROKY 1-15, HERNÍ PLÁN

1. Položte **herní plán** na stůl stranou pro základní režim nahoru. Vedle něj položte **panel raketoplánu**.

2. Zamíchejte všechny **destičky místností „2“** lícem dolů a stále lícem dolů je náhodně rozmístěte na pole na herním plánu i panelu raketoplánu označená číslicí „2“. Zbývající destičky vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

3. Poté postupujte stejně u **destiček místností „1“** na pole „1“.

4. Otočte lícem vzhůru destičky místností na panelu raketoplánu. Je-li mezi nimi **Místnost pokrytá slizem**, odhodte ji a nahraďte jinou náhodně vylosovanou destičkou místnosti „2“.

5. Z **žetonů průzkumu ze základní hry** vyřaďte žetony **dveře** a **nebezpečí**, naopak k nim přidejte žetony **věži** z rozšíření, zamíchejte je lícem dolů a na každou destičku **neprozkoumané** místnosti (ležící na herním plánu lícem dolů) náhodně položte po jednom.

6. **Žetony průzkumu z tohoto rozšíření** zamíchejte lícem dolů a položte náhodně po jednom na každou místnost na Nemesis (včetně Můstku, Strojoven a Hibernatorií). Na každé destičce neprozkoumané místnosti tak budou ležet 2 různé žetony průzkumu (jeden ze základní hry, jeden z rozšíření).

7. Zamíchejte **karty kursu** a jednu položte lícem dolů na vyznačené místo herního plánu poblíž Můstku.

8. Připravte **žetony únikových modulů** dle počtu hráčů (berte je od č. 1 a pokládejte od nejnižšího čísla střídavě na pole A a B):

- **1-2 hráči:** 1 únikový modul,
- **3-4 hráči:** 2 únikové moduly,
- **5 hráči:** 3 únikové moduly.

9. Obě **destičky motoru** s číslem „1“ (1 funkční a 1 poškozený) 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“.

10. **Panel vetřelců** připravte vedle herního plánu a na odpovídající místa na něm položte:

- **5 vajec vetřelců,**
- **3 náhodně vylosované karty slabin vetřelců.**

11. Do **sáčku na vetřelce** vložte následující žetony vetřelců:

1 prázdný, 4 larvy, 2 nymfoidy, 3 dospělce, 1 strážce a 1 královnu. K nim přidejte po 1 žetonu dospělého za každého hráče účastníka se partie. Připravte si i zbývající **žetony vetřelců**, přijdou do hry později. Na vhodné místo připravte rovněž **žetony mršín vetřelců**, budou označovat zabitě vetřelce.

12. Z **karet událostí ze základní hry** použijte následující: *Číhající teror, Zkrat, Štvanice (jen tu se směrem pohybu vetřelců „3“), Pach kořisti, Ničení, Žádava recyklace vzduchu, Metamorfóza, Ničivé plameny*. Přidejte k nim všechny **karty událostí z tohoto rozšíření**, všechny dohromady zamíchejte a vytvořte z nich balíček lícem dolů.

13. Zamíchejte lícem dolů karty každého následujícího druhu zvlášť a vytvořte z nich doplňovací balíčky:

Karty **infekce**, karty **útoků vetřelců**, karty **vážných poranění**, karty **událostí** (připravené dle předchozího bodu), karty **poplachů** a karty **standardních předmětů 3 druhů** (barev).

Vedle nich položte i **balíček sestavených předmětů** (včetně nových z rozšíření). Vedle balíčku karet infekce položte **skener**.

14. Poblíž herního plánu připravte zbylý herní materiál:

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

15. Jeden ukazatel stavu položte na **zelené pole** počítačla času na hlavním herním plánu, to bude **ukazatel času**.

Příprava herního plánu je hotová! Pokračujte k přípravě posádky.

PŘÍPRAVA HRY: KROKY 16-22, POSÁDKA

16. Použijte tolik **pomocných karet ze základní hry**, kolik hráčů se bude partie účastnit, a každému hráči rozdejte náhodně po jedné (použijte vždy pomocné karty od č. 1 do č. odpovídajícího počtu hráčů, tj. ve hře tři hráčů karty č. 1-3 apod.).

Každému hráči bude pomocnou kartou určeno jeho pořadí při výběru postavy (viz bod 19 níže) a bude důležité i pro některé karty úkolů. Krom toho rozdejte každému hráči **1 pomocnou kartu z tohoto rozšíření**.

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

Představuje váš inventář, kam si budete ukládat všechny své předměty.

18. Z **karet úkolů osobních i služebních** vyřídíte 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 služebního úkolu tak, aby je nikdo jiný neviděl. Své úkoly neprozrazujte ostatním!

19. 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. Z obou postav téže barvy (ze základní hry i z rozšíření) si můžete vybrat. Tím je určeno, kdo bude hrát za kterou postavu. Hráč za androida odhodí kartu osobního úkolu, aniž by ji ostatním ukazoval, a dobere si druhou kartu služebního úkolu.


20. Každý hráč si vezme následující herní materiál:

- A.** Panel svojí vybrané postavy.
- B.** Figurku své postavy, kterou postaví do Kabiny raketoplánu.
- C.** Balíček **akčních karet** pro svou postavu, zamíchá ho a položí lícem dolů vlevo vedle svého panelu.
- D.** Karty **speciálních předmětů** své postavy a vyloží je pod svůj panel vzhůru stranou nalezatou. Tyto předměty zatím nemáte k dispozici, nejprve je budete muset v průběhu hry aktivovat speciální akcí a splněním určité podmínky.
- E.** Kartu **vlastnosti** své postavy a vyloží ji pod svůj panel textem vzhůru (překvapivě).
- F.** Kartu **počátečního předmětu** (zbraň) své postavy, kterou položí pod jedno z polí pro ruce vyznačené na dolním okraji panelu (*zbraň v paži androida a ředitelčina robota položí tyto hráči pod svůj panel, nezabírají místo v ruce*). Poté si každý hráč vezme tolik kostiček munice, jak velký zásobník jeho zbraň má (vyznačeno na kartě zbraně), a položí kostičky na kartu zbraně.



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

22. **Modrý žeton lidské mrtvolky** položte do Hibernatoria.

UDÁLOSTI

Karty události se vyhodnocují jako v základní hře, ale na některých může být symbol poplachu . Přejde-li do hry karta události s tímto symbolem, otočte novou kartu poplachu. **Neprovádějte hod na hluk.**

POPLACHY

V tomto režimu mohou určité události vyvolat poplach. Kdykoli přijde do hry karta události se symbolem , otočte **novou kartu poplachu** (na rozdíl od režimu **Epilog** se neprovádí hod na hluk) a položte ukazatel na políčko 5 **počítadla času raketoplánu**. Pokud otočíte kartu události se symbolem  ve chvíli, kdy už je nějaká karta poplachu ve hře, novou nepřidávejte – symbol v tom případě žádný efekt nemá.

Na každý poplach máte čas **5 kol hry**. Kdykoli se ukazatel na počítadle času raketoplánu dostane na poslední, červené políčko, zkontrolujte, zda jste splnili podmínky aktuálně platného poplachu. Pokud ne, hra končí, všechny postavy na herním plánu zahynou.

Je-li nějaký poplach ve hře v okamžiku ukončení partie, zkontrolujte, zda jste splnili jeho podmínky. Pokud ne, rovněž v tomto případě všechny postavy na palubě lodi zahynou.

EVOLUCE VETŘELCŮ

Postupujte dle pravidel základní hry.

FÁZE UDÁLOSTÍ

4. POČÍTADLO ČASU

Posuňte ukazatel na **počítadle času** o 1 pole doprava a také na **počítadle času raketoplánu** (je-li tam nějaký ukazatel). Pokud byla zahájena autodestrukce lodi, posuňte rovněž ukazatel na **lišti autodestrukce** o jedno pole doprava.

4A. VYHODNOCENÍ POPLACHU

Je-li ukazatel na počítadle času raketoplánu na červeném políčku, zkontrolujte splnění podmínek dle aktuální karty poplachu.

5. ÚTOK VETŘELCŮ

Každý vetřelec, který je momentálně v boji, provede útok.

6. POPÁLENÍ VETŘELCŮ

Nezapomeňte, že v této fázi (krom působení žetonu požáru dle pravidel základní hry) navíc střílejí samopalné věže. Ty střílejí i v případě, že máte jinak krok **popálení vetřelců** přeskočit.

7. VYHODNOCENÍ KARTY UDÁLOSTI

Otočte a vyhodnoťte jednu kartu události:

- pohyb vetřelců,
- vyhodnocení efektu události.

8. EVOLUCE VETŘELCŮ

9. KONEC KOLA

ÚKOLY HRÁČŮ A KONEC HRY

Tento krok probíhá stejně jako v základní hře.

POUŽITÍ PŘESÝPACÍCH HODIN

Chcete-li zvýšit úroveň stresu, můžete použít přiložené přesýpací hodiny.

Na začátku každého kola spusťte hodiny. Jakmile si kterýkoli hráč všimne, že se písek dosypal, může si vzít hodiny do ruky, vybrat si libovolnou místnost na herním plánu a provést v ní hod na hluk s obvyklými důsledky. Dojde-li ke střetu, terčem přepadového útoku je ze všech postav v místnosti ta, jejíž hráč má nejmenší počet herních karet v ruce (není-li v místnosti žádná postava, přepadový útok se nekoná). Po vyhodnocení hodu na hluk hodiny odložte, použijí se zase na začátku dalšího kola.

Braní hodin po dosypání písku není povinné. Pokud kterýkoli hráč požádá o vyřazení přesýpacích hodin z další hry, po vyhodnocení hodu na hluk se hodiny vyřadí.



MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Ojediněle se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na **(+420) 737 279 588**, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

 mindok.cz
 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)
 [/hrymindok](https://www.youtube.com/hrymindok)