Atentát
NA HITLERA

Herní materiál

51 KARET SPIKLENCŮ

24 běžných karet

15 ilegálních karet

12 plánů atentátu

1 PŘEHLED PRAVIDEL

84 KARET UDÁLOSTÍ

12 karet v každém ze sedmi období

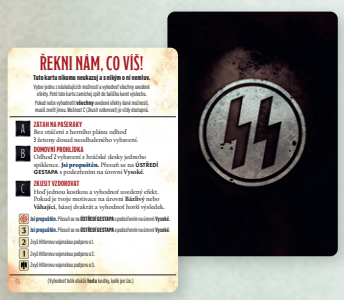
61 běžných událostí

15 důležitých událostí

8 klíčových událostí

1 KARTA VÍTĚZSTVÍ

24 KARET VÝSLECHU



6 ŽETONŮ NACISTŮ (Hitler a 5 pohlavárů)

5 FIGUREK

11 BAREVNÝCH KOSTIČEK
10 pro spiklence – 2 v každé barvě, 1 červená pro značení Hitlerovy vojenské podpory

10 KOSTEK

24 ŽETONŮ VYBAVENÍ
(3 od každého z 8 vybavení)

9 HRÁČSKÝCH DESEK

3 ŽETONY OBTÍŽNOSTI HRY

1 HERNÍ PLÁN

Příprava hry

1 Rozložte herní plán a umístěte žetony Hitlera a pěti nacistických pohlavárů na jejich výchozí lokace dle ikon na každém žetonu.

2 Zamíchejte žetony vybavení a náhodně je rozmístěte na každou lokaci s černým čtvercem lícem dolů.

3 Vyberte si obtížnost hry: lehkou, standardní nebo těžkou. Poté umístěte červenou kostičku na příslušnou hodnotu stupnice Hitlerovy vojenské podpory – 2 pro lehkou, 3 pro standardní a 4 pro těžkou. Vezměte odpovídající žeton obtížnosti a umístěte jej pod kostičku, aby překrýval úroveň obtížnosti uvedenou na jeho zadní straně.

4 Roztřiďte karty událostí dle jednotlivých období do sedmi balíčků, umístěných lícem dolů podél herního plánu. Každý balíček zamíchejte a bez otáčení odložte vrchní dvě karty z každého z nich do krabice. Tyto karty jsou pro tuto hru vyřazeny.

5 Zamíchejte balíček karet spiklenců a umístěte jej lícem dolů poblíž herního plánu.

6 Zamíchejte balíček karet výslechu a umístěte jej lícem dolů poblíž herního plánu.

7 Umístěte 10 kostek poblíž herního plánu v dosahu všech hráčů.

8 Každý hráč si vybere jednu hráčskou desku (nebo dvě při sólové partii), figurku a dvě kostičky ve zvolené barvě.

9 Hráči umístí kostičky na výchozí úroveň motivace a podezření na svých hráčských deskách. Počáteční motivace je na úrovni *Bázlivý*. Počáteční podezření je na úrovni *Střední*.

10 Všichni hráči umístí svou figurku na lokaci **VLAKOVÉ NÁDRAŽÍ** v Berlíně. Hru zahájí ten z hráčů, který má na sobě nejvíce černého oblečení. Akce může začít!

Klíčové mechanismy

Vítězství a prohra

Hru lze vyhrát pouze *jediným* způsobem: **úspěšným provedením plánu atentátu. Aby pokus o atentát uspěl, je třeba hodit na kostkách shodný či vyšší počet ⊕, než je aktuální úroveň Hitlerovy vojenské podpory, a současně hodit méně 🕷, než dovoluje vaše úroveň podezření** (*viz **Vítězství!**, strana 12*).
Naproti tomu existují *tři* možnosti, jak mohou spiklenci prohrát:

- 卐 | Prohráváte, pokud jsou všichni spiklenci uvězněni.
- 卐 | Prohráváte, pokud máte otočit další událost a balíček událostí je již prázdný.
- 卐 | Prohráváte, pokud je otočena událost „Důkazní materiál" v Období 7.*

  ** Volitelně lze tuto kartu ze hry odstranit (viz Varianta hry „Zabezpečené dokumenty", strana 12)*

Kdykoli nastane jedna z výše uvedených podmínek, hráči okamžitě prohrávají (*viz **Prohra**, strana 12*).

Vyhodnocení efektů

Jestliže je text některého efektu ve hře v rozporu se zněním pravidel, přednost má text na kartě. Je-li možné vyhodnotit text karty tak, aby byl v souladu s pravidly, učiňte tak.

Při vyhodnocování karet postupujte odshora dolů a vyhodnoťte maximální množství efektů. Při vyhodnocení hodu kostkami se vyhodnocují vždy nejprve 🕷, dále ⊕ a nakonec hodnoty 1, 2 a 3.

Pokud nemůžete učinit něco, co vám karta ukládá, jednoduše to neuděláte – text neuskutečnitelného efektu ignorujte. Například je-li úroveň vašeho podezření *Extrémní*, nemůže být již zvýšena, avšak nebrání vám to provést ostatní efekty dané karty. Efekt karty můžete vždy použít sami na sebe, pokud není řečeno jinak.

VYHODNOCENÍ KARET VÝSLECHU | *Představuje výjimku z výše uvedeného pravidla. Podrobnosti naleznete na straně 9.*

Volba mezi více možnostmi

Je-li ve hře nutno provést volbu mezi dvěma nebo více možnostmi (například pokud má efekt události přesunout Hitlera či jiného pohlavára na lokaci „s nejbližším spiklencem"), volbu vždy učiní aktivní hráč.

Motivace a podezření

Na hráčské desce naleznete dvě základní stupnice: pro **motivaci** a **podezření**.

MOTIVACE

Určuje míru vašeho zapojení do odboje a ovlivňuje limit karet, které lze mít ve spisu (viz strana 5), použití zvláštní schopnosti postavy a možnost pokoušet se o uskutečnění atentátu. Na hráčské desce vždy naleznete výhodu plynoucí z vaší aktuální úrovně motivace. Výhody jsou kumulativní (tj. platí vždy také všechny pod aktuální úrovní motivace).

Hru zahajuje každý hráč na úrovni motivace *Bázlivý*, a má tak limit 2 karty ve spisu. Jakmile se vaše motivace zvýší na úroveň Váhající, kapacita spisu se ihned rozšíří.

Na další úrovni (*Motivovaný*) je možné začít používat zvláštní schopnost postavy uvedenou na hráčské desce.

Při motivaci na úrovni *Odhodlaný* je možné se v rámci jedné z akcí pokusit o atentát na Hitlera. Některé plány atentátu však dokonce vyžadují motivaci na úrovni *Hazardér*.

PODEZŘENÍ

Vyjadřuje pozornost, kterou na sebe přitahujete svými tajnými operacemi. Všichni spiklenci začínají hru na úrovni podezření *Střední*.

Spiklenci, kteří jsou vysoce podezřelí, mohou mít problém při pokusu o atentát uniknout odhalení. Stupnice podezření na hráčské desce stanovuje hranici 🕷, jejíž dosažení či překročení znamená automatický nezdar akce a dopadení.

Při vyhodnocení karty **Razie Gestapa!** jsou všichni spiklenci s úrovní podezření *Extrémní* zatčeni a odvezeni do vězení (*viz **Razie Gestapa!**, strana 9*).

Hitlerova vojenská podpora

Hitlerova vojenská podpora představuje rostoucí sílu a naopak pozdější úpadek válečné mašinerie Třetí říše. Určuje také váš hlavní cíl: kolik ⊕ je třeba hodit na kostkách pro úspěšné uskutečnění atentátu. Karty událostí a jiné efekty budou během hry úroveň Hitlerovy vojenské podpory zvyšovat i snižovat, správné načasování vašeho plánu je tak ve hře jedním z vašich hlavních úkolů.

Výchozí hodnota Hitlerovy vojenské podpory závisí na zvolené obtížnosti:

Pro lehkou hru:	2
Pro standardní hru:	3
Pro těžkou hru:	4

Tato výchozí hodnota je také minimem, pod které při dané obtížnosti Hitlerova vojenská podpora nemůže nikdy klesnout. Obdobně může být Hitlerova vojenská podpora nejvýše 7 a žádný efekt ve hře ji nemůže zvýšit nad tuto hodnotu.

VYBAVENÍ

SPIS

Spisy

Spiklenecké karty, které během hry získáte, vykládejte lícem nahoru před sebe do takzvaného spisu. Spiklenecké karty se vždy nacházejí buď ve spisu nebo v odhazovacím balíčku, nikdy se nedrží v ruce ani se nehrají odjinud než ze spisu. Karty s trvalým efektem platí pouze tehdy, pokud je máte ve spisu. Karty, jejichž efekt hrajete jako akci ➡, se po vyhodnocení odhazují.

Vybavení

Žetony vybavení pomáhají zvýšit šanci uskutečnit úspěšný atentát, avšak také jejich pomocí můžete plnit své každodenní služební povinnosti a snižovat vaši úroveň podezření, pokud vybavení doručíte na určitou lokaci na herním plánu. Vybavení se umisťuje na příslušná pole v levé dolní části hráčské desky. Ve hře jsou tři kusy každého typu vybavení a písmena ve spodní části žetonu značí, u jakého plánu atentátu je dané vybavení možné použít.

(*Poznámka: Ve hře se nevyskytuje plán atentátu s písmenem I, neboť by se mohl plést s číslicí 1.*)

Kostky

Počet kostek, které lze použít během hodu je limitován počtem kostek obsažených ve hře.

Limity spisu a vybavení

Maximální počet karet ve spisu a vybavení, které může každý spiklenec nést, je dáno počtem hráčů ve hře:

LIMIT SPISŮ ▸	LIMIT VYBAVENÍ ▸
1–2 hráči: *6 karet*	**1–2 hráči:** *4 vybavení*
3–4 hráči: *5 karet*	**3–5 hráčů:** *3 vybavení*
5 hráčů: *4 karty*	

Sbírat další karty a vybavení ve snaze najít něco užitečného můžete i v případě, že již limitu dosahujete, avšak ihned po jeho překročení musíte některé z přebývajících karet či vybavení odhodit (i mimo svůj tah). Odhodit můžete i právě získanou kartu či vybavení.

Navíc pokud je vaše motivace na úrovni *Bázlivý*, limit spisu je pouze 2 karty, nezávisle na počtu hráčů. Na výše uvedenou hodnotu se limit spisu navýší po dosažení vyšší motivace. Je-li vaše motivace snížena na úroveň *Bázlivý* a máte více než 2 karty ve spisu, musíte opět ihned karty navíc odhodit.

Průběh hry

Hráč, který má na sobě nejvíce černého oblečení, začíná tah jako první. Hráči se dále střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Tah hráče se dělí na tři fáze, které se uskutečňují v tomto pořadí:

1 | **Kontrola postihů od Hitlera a pohlavárů**
2 | **Zahrání až tří akcí**
3 | **Otočení nové karty události**

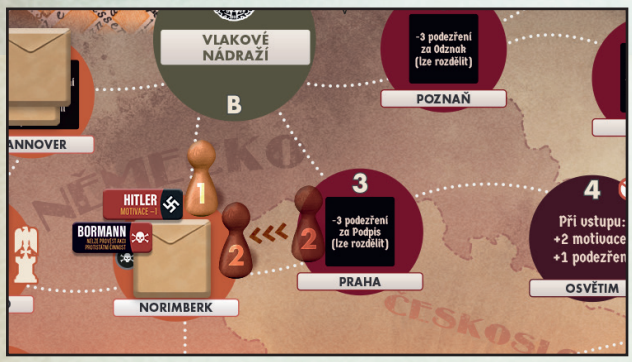
1. Kontrola postihů od Hitlera a pohlavárů

Pokud začínáte svůj tah na stejné lokaci jako Hitler a/nebo některý z ostatních pěti pohlavárů, jejich přítomnost a podezřívavý zrak narušují vaše plány. Uplatní se na vás následující postih(y):

HITLER	**Snižte úroveň své motivace o 1.**
HESS	**Vyberte a odhoďte jednu kartu ze svého spisu.**
GOEBBELS	**V tomto tahu nemůžete použít svou zvláštní schopnost.**
BORMANN	**V tomto tahu nemůžete vykonat akci Protistátní činnost.**
HIMMLER	**Zvyšte úroveň svého podezření o 1.**
GÖRING	**Vyberte a odhoďte jedno vybavení.**

Na hráče může být uplatněno i více postihů. Pořadí jejich vyhodnocení si určí hráč sám.

Tyto postihy se uplatňují pouze tehdy, pokud se na vaší lokaci nachází Hitler a/nebo pohlaváři na *začátku* tahu. Postih se *neuplatňuje* v případě, pokud jste se na lokaci, kde se někdo z nacistů nachází, v tomto tahu přesunuli.



Příklad: *Na začátku tahu hráče 1 se na lokaci Norimberk nachází také Hitler a Bormann. Hráč 1 si tedy musí snížit úroveň motivace o 1 a nemůže v tomto tahu používat akci Protistátní činnost. Hráč 2 se nachází v Praze a během tahu se přesunul do Norimberku. Přestože tam jsou také Hitler a Bormann, postihy se neuplatní, neboť hráč 2 v této lokaci nezačínal svůj tah.*

POHYB HITLERA A POHLAVÁRŮ

Pokud se Hitler nebo některý z pohlavárů má přesunout vlivem události nebo karty výslechu, **musí skončit na jiné lokaci**, bez ohledu na to, zda se na jejich stávající lokaci nachází nějaký spiklenec. Pokud se má pohlavár pohnout k nejbližšímu spiklenci, ignorujte při určování cílové lokace spiklence ve stávající lokaci.

Toto pravidlo se však týká pouze **pohybu** Hitlera či pohlavárů. Pro všechny ostatní případy jsou spiklenci v téže lokaci jako Hitler či pohlaváři považováni za nejbližší.

Příklad: *Událost* **Příjezd Hitlera** *nařizuje přesunout Hitlera na lokaci, kde se nachází nejbližší spiklenec. V tomto případě je hráč 1 ignorován a Hitler se přesune k nejbližšímu dalšímu spiklenci (hráč 2).*

2. Zahrání až tří akcí

Poté, co vyhodnotíte případné postihy od nacistických pohlavárů, můžete hrát až tři akce. Stejnou akci lze zahrát i vícekrát za tah, s výjimkou akce **Protistátní činnost**, kterou je možné hrát pouze jednou za tah.

Ve svém tahu může hráč každou akci využít na následující:

JEDNAT

Vyhodnoťte efekt na kartě ve spisu nebo na desce hráče označený symbolem ➡.

> ϟ **EFEKTY** | *Efekty, které jsou označené symbolem ϟ, nevyžadují spotřebování akce a mohou být spuštěny kdykoliv, i v tahu jiného hráče.*

VZÍT VYBAVENÍ

Vezměte odhalený žeton vybavení ve své lokaci a umístěte jej na svou hráčskou desku.

PROTISTÁTNÍ ČINNOST

Lze provést pouze jedenkrát za tah.

Vezměte až 3 kostky, za každou spotřebujte jednu akci. Hoďte kostkami a v tomto pořadí vyhodnoťte výsledky:

1. Za každou ☠ si vy a všichni spiklenci na stejné lokaci zvýšíte úroveň podezření o 1.
2. Za každý ⊕ je kostka umístěna na stupnici protistátní činnosti.
3. Sečtěte všechny hozené číslice: Pro zbytek tahu máte k dispozici počet dalších akcí odpovídající tomuto součtu (plus případné zbylé akce, které nebyly užity pro Protistátní činnost).

> **STUPNICE PROTISTÁTNÍ ČINNOSTI** | Na tuto stupnici v horní části herního plánu přidávejte všechny kostky, na nichž při akci Protistátní činnost padl ⊕. Jakmile jsou zde tři kostky, aktivní hráč ihned vybere a provede jeden z následujících efektů:
>
> - **Zvyšte úroveň motivace jednoho spiklence o 1.**
> - **Snižte Hitlerovu vojenskou podporu o 1** *(maximálně na výchozí úroveň).*
>
> Po využití efektu se kostky odstraní z herního plánu. Pokud padlo tolik ⊕, že i po vyhodnocení přebývají kostky, umístí se na nyní nově uvolněnou stupnici. Mezi jednotlivými tahy kostky na stupnici zůstávají a nelze je použít pro jiný účel.

DORUČIT VYBAVENÍ

Abyste nevzbuzovali příliš velkou pozornost, musíte občas plnit své běžné každodenní úkoly. Je-li z lokace odstraněn žeton vybavení, odhalí se text určující vybavení, které je v této lokaci požadováno. Žeton požadovaného vybavení lze v této lokaci odhodit a snížit tak úroveň podezření spiklenců o uvedenou hodnotu. Odhozené žetony vybavení se na herní plán nevrací.

Pokud je odměna uvedena slovy „lze rozdělit“, aktivní hráč ji rozdělí mezi spiklence dle svého uvážení bez ohledu na to, kde se nacházejí. Výjimkou jsou však spiklenci, kteří jsou ve **VĚZENÍ**, těm není možné odměnu přidělit.

PŘIDAT KARTU DO SPISU

Vezměte vrchní kartu z balíčku karet spiklenců a přidejte ji lícem nahoru do svého spisu (*za dodržení limitu karet ve spisu, viz **Limity spisu a vybavení**, strana 4*).

Karty spiklenců červené barvy označené symbolem SS jsou **ilegální**. Mít u sebe tyto účinné, avšak krajně podezřelé karty přitahuje nežádoucí pozornost Gestapa (*viz **Razie Gestapa!**, strana 9*).

Některé karty spiklenců představují **plány atentátu**, které jsou k pokusu o jeho provedení nezbytné (*viz **Plány atentátu**, strana 10*).

Většina karet spiklenců se po použití odhazuje. Odhazované karty umístěte lícem vzhůru na odhazovací balíček vedle dobíracího balíčku. Pokud balíček karet spiklenců dojde, zamíchejte znovu karty v odhazovacím balíčku a vytvořte nový dobírací balíček.

PŘESUN

Pohyb z aktuální lokace do sousedící dostupné lokace. Každá lokace má uvedeno číslo odpovídající jednotlivým obdobím hry. Dostupná pro pohyb je taková lokace, jejíž číslo je shodné s aktuálně probíhajícím obdobím nebo nižší.

Příklad: Na lokaci **PRAHA** lze vstoupit až od začátku Období 3.

BERLÍN: Lokace v Berlíně jsou označeny písmenem **B** namísto čísla období a jsou dostupné vždy. Všechny lokace v Berlíně se považují za navzájem sousedící. Do Berlína a z něj je nutné vždy projít přes **VLAKOVÉ NÁDRAŽÍ**.

Jestliže nějaký herní efekt uvádí jako lokaci **BERLÍN** (např. „vyber jednoho spiklence v **BERLÍNĚ**“), zahrnuje všechny lokace označené písmenem B. Neplatí to však při předávání karet či předmětů nebo při plnění požadavků plánů atentátů atd. Zde je vždy nutné, aby se spiklenci nacházeli v totožné lokaci.

Některé lokace na herním plánu obsahují modifikátory (*například* **PAŘÍŽ**: *–3 podezření, +1 vojenská podpora*). Když vstoupíte do této lokace, tyto modifikátory se ihned uplatní. Nespotřebuje se přitom žádná vaše akce a váš tah pokračuje normálně. Modifikátor se dá v rámci tahu uplatnit i opakovaně, avšak je vždy nutné lokaci opustit a poté se do ní opět vrátit.

Opevněné lokace: Některé lokace mají pro ochranu Vůdce obzvláště vysoký stupeň zabezpečení. Tyto lokace se označují jako **opevněné** a jsou nezbytnou podmínkou pro některé plány atentátu. Označují se ikonou znázorněnou vlevo.

Mimo to nemají žádný jiný herní efekt a lze se do nich a z nich pohybovat běžným způsobem.

PROPUSTIT Z VĚZENÍ

Pokud je úroveň vašeho podezření *Extrémní*, tuto akci nelze zahrát.

Touto akcí se lze pokusit využít svých kontaktů nebo funkce k osvobození některého ze zatčených spiklenců z vězení (*viz **Zatčení a vězení**, strana 9*). **Pro tuto akci musíte být v lokaci ÚSTŘEDÍ GESTAPA a nesmíte mít úroveň podezření *Extrémní*.**

Hoďte jednou kostkou. Pokud padne , vyptávali jste se na příliš mnoho nápadných otázek. Místo propuštění spolubojovníka jste sami **zatčeni**. Padne-li jakýkoliv jiný výsledek, zvyšte své podezření o 1 a vyberte jednoho z uvězněných spiklenců, který bude propuštěn. Po propuštění je umístěn na lokaci **ÚSTŘEDÍ GESTAPA** s úrovní podezření *Vysoké*.

ODHALIT VYBAVENÍ

Otočte dosud neodhalený žeton vybavení ve své lokaci lícem nahoru.

PŘEDÁNÍ

Vezměte si od spiklence ve stejné lokaci kartu ze spisu či vybavení nebo mu kartu ze spisu či vybavení předejte. Vždy je nutné dodržet limity spisu a počtu vybavení (*viz **Limity spisu a vybavení**, strana 5*).

Jakmile dohrajete své akce, ukončete váš tah otočením karty události.

3. Otočení nové karty události

Poté, co dohrajete své akce, otočte horní kartu události z balíčku s nejnižším číslem (nejvíce vlevo podél herního plánu). Tuto kartu, kterou označujeme jako **aktuální událost**, umístěte na stejnojmenné místo na herním plánu a ihned vyhodnoťte. Její číslo období označuje **aktuální období**.

PAMATUJTE! Pokud nemůžete otočit kartu události, protože žádné již nezbyly, prohráli jste!

Nové období začíná v okamžiku, kdy se otočí jako aktuální událost jeho první karta, nikoliv v okamžiku, kdy dojdou karty v balíčku předchozího období. Jakmile začne Období 7, mnoho lokací se stane nedostupnými, což představuje ústup Třetí říše a ztrátu kontroly těchto území. Na počátku Období 7 tedy přesuňte Hitlera, všechny pohlaváry i spiklence nacházející se v těchto lokacích do nejbližších dostupných lokací (*viz **Volba mezi více možnostmi**, strana 4, a **Přesun**, strana 7*).

KLÍČOVÉ UDÁLOSTI

Některé karty událostí se označují jako **klíčová událost**. Představují zásadní historické okamžiky a víceméně následují běh známých dějin.

Je-li otočena klíčová událost, umístěte ji na pole pro aktuální událost a vyhodnoťte její efekt jako obvykle. Při otočení příští karty události však klíčovou událost neodhazujte. Místo toho ji posuňte na místo pro klíčovou událost na pravé straně herního plánu. Událost již není považována za aktuální, avšak při otočení určitých dalších událostí má význam.

Pokud je ve hře klíčová událost a otočíte událost důležitou (se žlutým proužkem nahoře), tuto kartu odhoďte a otočte jako náhradu další. Pokud nemáte právě ve hře klíčovou událost, vyhodnoťte kartu důležité události jako obvykle.

Klíčová událost:
Při otočení následující události se přesune na pole vedle herního plánu. Odhodí se při zahájení příštího období.

Důležitá událost:
Pokud je ve hře klíčová událost současného období, tato karta se ignoruje a místo ní se otočí další.

Klíčová událost je vždy odhozena při začátku dalšího období.

Po vyhodnocení karty události končí váš tah. Pokud nějaký efekt v tomto tahu nařizuje táhnout více karet událostí, vždy se zcela vyhodnotí jedna událost, než se otáčí další. Hráč po levici se pak stává dalším aktivním hráčem.

Razie Gestapa

Na konci Období 1 zahájí tajná policie násilné razie ve snaze dostat se spiklencům na stopu. Je-li otočena karta **Razie Gestapa!,** vyhodnoťte následující kroky v tomto pořadí:

1 | Všichni spiklenci, jejichž úroveň podezření je *Extrémní*, jsou zatčeni.

PAMATUJTE | Zatčení spiklenci musí ihned odhodit všechny ilegální karty ve svém spisu.

Pokud jsou v jednom okamžiku ve vězení všichni spiklenci, **prohráli jste**!

2 | Každý spiklenec se musí u každé ilegální karty ve svém spisu rozhodnout:
- buď tuto kartu odhodí, nebo
- si ji ponechá a zvýší úroveň svého podezření o 1.

Spiklenci musí učinit toto rozhodnutí pro každou ze svých ilegálních karet, v jakémkoli pořadí. Pokud přitom dosáhnou extrémního podezření, smí si poté ponechat všechny zbývající ilegální karty (extrémní podezření již nelze dále zvýšit).

3 | Odstraňte všechny kostky, které právě jsou na stupnici protistátní činnosti.

Zatčení a vězení

Když je spiklenec zatčen, musí ihned odhodit všechny ilegální karty ve svém spisu a přesunout svou figurku na lokaci **VĚZENÍ** na herním plánu. Pokud k zatčení došlo během tahu hráče, zbývá dokončit tah otočením události, viz dále v části *Tah uvězněného hráče*.

Přestože je **VĚZENÍ** na herním plánu umístěno vedle **ÚSTŘEDÍ GESTAPA**, není k žádné lokaci připojeno a jediným způsobem, jak se dostat dovnitř či ven, je být zatčen nebo propuštěn.

KDYŽ JSTE VE VĚZENÍ |

- Nemůžete dělat žádné akce ani používat efekty označené ϟ.
- Nemůžete být cílem efektů karet nebo být ovlivněni efekty karet událostí či výslechu, s výjimkou případu, kdy efekt karty výslovně uvádí, že jste propuštěni.
- Nelze použít vaši zvláštní schopnost.
- Svoje vybavení a legální karty ve spisu si ponecháváte.

Tah uvězněného hráče

Pokud začnete tah ve vězení, namísto běžného průběhu kola udělejte následující:

1 | Tažení karty výslechu (viz níže).
2 | Otočení karty události (viz strana 8).

Karty výslechu

Jestliže začínáte svůj tah ve vězení, vezměte si horní kartu výslechu z balíčku a potichu si ji přečtěte. **Aniž byste kartu někomu ukázali nebo o ní s někým mluvili, musíte se samostatně rozhodnout pro jednu z možností, jak kartu vyhodnotit. O dalším obsahu karty nemluvte ani po jejím vyhodnocení.**

Některé možnosti nejsou tak fatální, ale ponechávají vás ve vězení. Jiné vám značně zkomplikují cíl hry, ale darují vám svobodu. A konečně je zde vždy možnost zkusit vzdorovat vyšetřovatelům, která vás buď může z vězení dostat ven, anebo vaší skupině opravdu hodně uškodit.

DŮLEŽITÉ! Na rozdíl od jiných efektů ve hře, kde stačí vyhodnotit alespoň tolik, co lze, a zbytek vynechat, u výslechu tato možnost není – pokud nelze plně aplikovat všechny uvedené efekty, musíte vybrat jinou možnost.

Příklad: *Jedna z možností karty výslechu je zvýšit Hitlerovu vojenskou podporu o 2. V případě, že je právě Hitlerova vojenská podpora na úrovni 6 či 7, tento efekt nelze plně aplikovat. Druhá možnost je zvýšit úroveň podezření všem spiklencům o 1. Jestliže je však některý ze spiklenců již v extrémním podezření, nelze zvýšit podezření všem, a proto ani tuto možnost nelze vybrat.*

Nezbývá než se pokusit vzdorovat, hodit kostkou a doufat, že vám bude přát štěstí.

Možnost C („Zkusit vzdorovat“) je bez ohledu na situaci a možnost vyhodnotit efekty vždy dostupná a nezřídka jediná možná. Zde se opět uplatní základní pravidlo vyhodnotit maximum efektu, co lze.

Jakmile si hráč vybere možnost na kartě výslechu, nahlas ji přečte a vyhodnotí, ale nesmí ostatním hráčům sdělit zbylé možnosti. Cíle pro všechny efekty vybírá spiklenec, který je vyslýchán.

PAMATUJTE | Spiklenci ve vězení (včetně aktivního hráče) nemohou být cílem efektu karty výslechu.

Z vězení se lze dostat pouze na základě určitého efektu, který výslovně uvádí uvádí, že jste propuštěni.

Po vyhodnocení karty výslechu ji zamíchejte zpět do příslušného balíčku s výjimkou karet *To musí být omyl…* a *Nezbývá moc času* – ty se odstraňují ze hry.

Plány atentátu

Jediný způsob, jak vyhrát, je zabít Hitlera úspěšným provedením atentátu. **Při pokusu o atentát je potřeba na kostkách hodit alespoň tolik zásahů ⊕ či více, než kolik je aktuální úroveň Hitlerovy vojenské podpory, a současně hodit méně, než je dovolený počet ♠ v závislosti na úrovni podezření spiklence, který se o atentát pokouší.**

Ve chvíli, kdy se budete cítit připraveni pokusit se o provedení plánu atentátu, postupujte následovně:

Příprava

Nejdříve je nutné se přesvědčit, že jsou splněny všechny podmínky nacházející se na levé straně karty plánu atentátu. Ty se zpravidla týkají lokace a vzdálenosti Hitlera a spiklence-atentátníka.

Druhým požadavkem je úroveň motivace. Abyste se mohli pokusit o atentát, je nutná motivace na úrovni *Odhodlaný* nebo *Hazardér*. Pro některé zvlášť šílené plány je nutné být opravdu silně motivován (na úrovni *Hazardéra*).

Pokud jsou všechny základní požadavky splněny, může hráč využít akci **JEDNAT** a vyhodnotit ➡ **Pokus se o jeden atentát ve svém spisu** na řádku úrovně motivace *Odhodlaný* na hráčské desce.

1. Zásoba kostek

Splněním nutných podmínek pro pokus o atentát získává atentátník 1 kostku (⬡) . Dále každý plán počítá se třemi volitelnými prvky, které zvyšují šanci atentátu na úspěch, a to buďto přidáním dalších ⬡, anebo odstraňováním ♠, které na kostkách padnou.

VYBAVENÍ

Všechny plány atentátu umožňují využít jeden nebo více typů vybavení. Pro zisk výhody žeton vybavení odhoďte. Není-li řečeno jinak, každou výhodu za vybavení lze získat jen jednou. Kromě odhození vlastního vybavení lze použít také vybavení spiklenců, kteří jsou s vámi ve stejné lokaci, pokud k tomu svolí.

PŘÍSLUŠNOST

Některé plány atentátu mají volitelný prvek související s vaší příslušností (tj. jste-li příslušník Abwehru, civilista nebo příslušník Wehrmachtu). Pokud vaše příslušnost souhlasí s kartou plánu atentátu, získáte související výhodu. Na rozdíl od vybavení se počítá pouze příslušnost atentátníka, ostatní spiklenci ve stejné lokaci nemají vliv.

SETKÁNÍ

Některé plány atentátu poskytnou výhodu, když se na dané lokaci nachází více spiklenců, například přidají k hodu jednu či více ⬡.

Počet získaných kostek mohou také ovlivnit některé karty spiklenců a zvláštní schopnosti postav (viz například Ludwig Beck).

2. Určení obtížnosti

Poté co byla shromážděna zásoba kostek, je třeba určit konečnou obtížnost pokusu o atentát. K tomu je nutno porovnat současnou úroveň Hitlerovy vojenské podpory a úroveň podezření atentátníka. Také zkontrolujte aktuální událost a všechny karty ve spisech spiklenců, zda obtížnost pokusu nějak neupravují.

Když jste připraveni, oznamte minimální počet ⊕, které jsou pro zdar atentátu potřeba, a také počet ♠, který způsobí neúspěch. V tuto chvíli se hráč může rozhodnout, zda některé kostky ze zásoby neodstranit. Samozřejmě budete obvykle chtít mít kostek co nejvíce, avšak při vysoké úrovni podezření může být přemíra kostek na škodu. Dobře to zvažte.

Vezměte kostky do rukou. Zhluboka se nadechněte. Je čas vstoupit do dějin. Hoďte kostkami. Pro umocnění napětí se k tomu můžete postavit!

3. Úspěch, nebo zmar

OTÁZKA Č. 1: BYLI JSME ODHALENI?

Nejdříve sečtěte počet hozených na kostkách. Pokud tento počet je shodný či vyšší, než dovoluje atentátníkova úroveň podezření, Gestapo se o plánu dozvědělo a v posledním okamžiku zasáhlo: **plán neuspěl a byli jste odhaleni.**

PLÁN NEUSPĚL A BYLI JSTE ODHALENI

- Ignorujte všechny ostatní kostky (i kdyby na nich bylo dost úspěchů).
- Odhoďte kartu plánu atentátu.
- Přesuňte Hitlera do bezpečí **KANCLÉŘSTVÍ**.
- Všichni spiklenci si sníží úroveň motivace o 1.
- Spiklenec, který se o atentát pokoušel, je zatčen a jeho tah je dokončen **otočením karty události.**

OTÁZKA Č. 2: POVEDLO SE TO?

Pokud je počet hozených na kostkách nižší, než dovoluje atentátníkova úroveň podezření, spočítejte počet a porovnejte jej s úrovní Hitlerovy vojenské podpory.

Pokud počet nedosáhl úrovně Hitlerovy vojenské podpory, něco se zvrtlo, ale nikdo si toho nevšiml. **Pokus se nezdařil,** ale plán atentátu nezahazujte, ani se neděje nic z výše uvedeného. Váš tah pokračuje normálně.

Pokud by však počet dorovnal či převýšil Hitlerovu vojenskou podporu…

Příklad: *Na tahu je Erich Kordt. Nachází se na stejné lokaci jako Hitler, v Mnichově, a zbývá mu v tomto tahu ještě jedna akce. Rozhodne se provést akci* ➡ **Pokus se o jeden atentát ve svém spisu**, *to je možné, protože jeho motivace je na úrovni Odhodlaný.*

Nejdříve se Erich podívá, zda splňuje všechny nutné podmínky pro tento pokus o atentát. V tomto případě musí být na shodné lokaci jako Hitler a tato lokace nesmí být opevněná. To je splněno, takže se o atentát může pokusit.

Nyní si Erich připraví zásobu kostek: jednu má za splnění nutných podmínek, jednu za to, že je civilista, a další za odhození žetonu výbušnin, což jsou volitelné prvky. Za normálních okolností se dá odhodit jen jeden předmět daného typu, tento plán atentátu však umožňuje odhodit výbušnin více. Admirál Canaris je shodou okolností na stejné lokaci a také má nějaké výbušniny po ruce. Erich tak použije a odhodí i jeho výbušniny za další kostku navíc.

Erich tak shromáždil celkem 4 kostky. Hitlerova vojenská podpora je 3, potřebuje tedy hodit , aby Hitler vyletěl do povětří… a současně nehodit 2 nebo více .

Erich se dramaticky postaví a vrhne kostkami. Padne mu 1.

Nejdříve porovná počet se svým podezřením. Je na střední úrovni, pokud by tedy hodil 2 či více , byl by jeho pokus automaticky odhalen a byl by odvlečen do vězení. Jelikož padla jen jedna , zatím je tohoto osudu ušetřen.

Dále Erich zjistí, zda má dostatek , aby vyrovnal či překonal Hitlerovu vojenskou podporu. Bohužel má pouze , což je o jeden méně, než potřebuje. Pokus tedy selhal.

Číslice nehrají při pokusu o atentát žádnou roli, hozená 1 ničemu nepomůže.

Jelikož však nehodil příliš mnoho , jeho pokus prošel bez povšimnutí. Erich proto může pokračovat ve svém tahu jako obvykle a využít své zbývající akce. Dokonce by se mohl pokusit o stejný atentát znovu, i když teď hned na to asi nemá dostatečné vybavení.

Chyběl mu však jen jeden . Možná, že on nebo někdo z dalších spiklenců má ve spisu kartu, která by mohla pomoci…

Vítězství!

Atentát se podařil, Hitler je mrtev! Zachránili jste miliony lidských životů a ukončili tyranii nacistického režimu v Německu. Historie si vaši odvahu bude po dlouhé generace připomínat.

Vyhráli jste!

Vyfoťte se s kartičkou ***Vítězství!*** a sdílejte svůj úspěch s přáteli!

Prohra...

POKUD JSOU VŠICHNI SPIKLENCI VE VĚZENÍ...

... vaše odbojová organizace se rychle rozpadá. Bez vnitřní opozice se nacismus rychle rozrůstá a pokračuje ve své hrůzovládě. Vaše poprava za vlastizradu proběhne takřka bez povšimnutí. ***Prohráli jste.***

POKUD JE OTOČENA UDÁLOST „DŮKAZNÍ MATERIÁL"...

... Gestapo vás nakonec dostihlo a má proti vám nezvratné důkazy. Je uspořádán veřejný monstrproces a vaše poprava je hojně zveličena v oficiální propagandě. Německo tak jen dále prodlužuje nekonečnou agónii světové války. ***Prohráli jste.***

POKUD NENÍ MOŽNÉ OTOČIT KARTU UDÁLOSTI...

... v dlouhém a těžkém boji až do posledního dechu jste nedokázali zastavit Hitlera a německou válečnou mašinerii včas. Jak se Spojenci přiblížili Berlínu, Hitler se v bunkru pod Kancléřstvím sám zastřelil. Jen on tak dokázal ukončit svou hrůzovládu.

I přes roky tajné odbojové činnosti jste zatčeni společně s nejvýše postavenými nacisty jako pachatelé strašlivých zločinů. Útrapy války a genocidy celých národů si vyžádaly přes 36 milionů obětí. Pokud by se váš plán byl podařil, kdo ví, kolik z nich mohlo žít...

Prohráli jste.

Varianty hry

Věrní nohsledi

V této variantě hry je možné pokusit se o atentát také na ostatní nacistické pohlaváry. Obtížnost pro všechny pohlaváry jsou vždy 2 ⊕. Abyste vyhráli hru, musíte odstranit nejen Hitlera, ale také alespoň dva z pohlavárů. I kdyby byl Hitler zabit jako první, jeho věrní nohsledi pokračují ve vedení války.

Není času nazbyt

Při přípravě hry odstraňte z každého období o jednu kartu událostí více.

Zabezpečené dokumenty

Karta události **Důkazní materiál** slouží ve hře k vytvoření pocitu úzkosti a napětí, jelikož nevíte, zda a kdy může být karta otočena. Podobně jako skuteční spiklenci nemohli mít jasnou představu, kolik jim zbývá času, tak i vy budete provázeni vědomím, že po začátku Období 7 může kterýkoliv tah být vaším posledním.

Přestože pro úplný zážitek ze hry doporučujeme kartu ponechat v balíčku, je pochopitelné, že někteří hráči tento prvek „náhlé smrti" neuvítají. Pokud preferujete hraní bez této karty, vraťte ji při přípravě hry do krabice a z karet událostí Období 7 odeberte již jen jednu náhodnou kartu.

Autoři hry

Design hry: Philip duBarry

Umělecké vedení a grafická úprava: Dann May, Cody Jones

Ilustrace: Lucas Soriano

Editace a úprava referencí: Peter Gifford

Testeři a konzultanti: Michael Fox, James Takenaka, Dan Yarrington, Tim Schuetz, Renée Masson, David MacKenzie, Jeffrey Norman Bourbeau

Překlad: Tomáš Lády

Grafická úprava: Filip Murmak, Martina Vančurová, Hanka Picková & Black Light Studio

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Jan Březina, Vladimír Smolík, Kamil Smola, Martin Hrabálek, Michal Požárek, Filip X Kroa