

# NEMESIS ODPLATA

PRAVIDLA HRY

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>6</b>
Nástin průběhu hry .....	6
<b>KONEC HRY</b> .....	<b>7</b>
Vítězství či prohra .....	7
Přehled konce hry .....	7
<b>PŘÍPRAVA HRY</b> .....	<b>8</b>
Společné prvky .....	8
Osobní prvky .....	10
<b>PRŮBĚH KOLA</b> .....	<b>12</b>
Fáze hráčů .....	12
Fáze vetřelců .....	14
Fáze událostí .....	14
Fáze údržby .....	15
<b>PRÁVIDLA DETAILNĚJI</b> .....	<b>16</b>
Postava .....	16
Kondice a zranění postav .....	18
<b>MAPA</b> .....	<b>19</b>
Sekce .....	19
Místnosti .....	20
Chodby .....	21
Dveře .....	22
Žetony a označovače .....	23
<b>POHYB POSTAV</b> .....	<b>24</b>
Postup při pohybu .....	24
Objevení nové místnosti .....	24
Hod na hluk .....	25
<b>PŘÍKLAD POHYBU POSTAVY</b> .....	<b>26</b>
<b>PŘEDMĚTY</b> .....	<b>28</b>
Využívání předmětu na jinou postavu .....	29
<b>VETŘELCI</b> .....	<b>30</b>
Druhy vetřelců .....	30
Sáček na vetřelce .....	30
Pohyb vetřelců .....	30
Útoky vetřelců .....	32
<b>KONDICE VETŘELCŮ A SOBOJ</b> .....	<b>33</b>
Střelba v místnosti .....	33
Palba do chodby .....	33
Souboj na blízko .....	34
Kondice a zhytnutí vetřelců dle druhu .....	34
<b>KRÁLOVNA</b> .....	<b>35</b>
<b>KARTY INFEKCE</b> .....	<b>36</b>
<b>ROBOT</b> .....	<b>37</b>
<b>PŘÍSTÁVACÍ MODUL A PROTIVZDUŠNÁ OBRANA</b> .....	<b>37</b>
<b>PROCEDURY</b> .....	<b>38</b>
<b>KONEC HRY</b> .....	<b>39</b>
<b>ÚKOLY A BOJOVÁ MISE</b> .....	<b>39</b>
<b>JINÉ REŽIMY A VARIANTY</b> .....	<b>40</b>
<b>PŘEHLED SYMBOLŮ</b> .....	<b>40</b>

## TIRÁŽ

*Věnováno vzpomínce na Łukasze Orwata, nejlepšího z nás.  
Snad se shledáme znovu.*

**Autor hry:** Adam Kwapiński

**Testování a vývoj:** Michał Lach, Michał Oracz

**Vedoucí interního testování:** Paulina Włodarczyk

**Další testování:** Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich,  
Ernest Kiedrowicz, Paweł Samborski, Konrad Sulżycki,  
Filip Tomaszewski, Wojciech Zieliński

*Děkujeme všem hráčům, kteří nám pomohli hru otestovat v naší kanceláři, na veletrzích i digitálně!*

**Pravidla:** Michał Lach

**Texty:** Marcin Mortka, Aleksandra Klešta, Krzysztof Piskorski

**Redakce:** Tyler Brown, Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk, Marcin Mortka, Matt Click

**Umělecký dohled:** Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

**Grafický design:** Łukasz Styryna, Michał Lechowski,  
Adrian Radziun, Michał Stachowiak, Karolina Łaski-Getka,  
Aleksandra Fajlert, Aneta Koperkiewicz, Kinga Janik, Klaudia Wójcik, Andrzej Półtoranos

**Ilustrace:** Piotr Foksowicz, Agnieszka Szade, Ewa Labak,  
Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska,  
Piotr Orleański, Magdalena Cieplak, Angelika Kajmowicz,  
Maciej Łaszkiwicz, Mateusz Michalski

**3D modely:** Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek,  
Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda, Jędrzej Chomicki

**Sazba:** Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Kinga Janik,  
Aneta Koperkiewicz, Jędrzej Cieślak

**Produkce:** Witold Chudy, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Zofia Jerzyńska, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Anna Czajka

**Logistika:** Katarzyna Grdeń, Magdalena Kazuń, Michał Kot,  
Sebastian Nowakowski, Łukasz Puła, Szymon Sobczak

**PR a komunikace:** Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala, Maciej Guzik-Pałys

**Zvláštní poděkování zasluhují:** Michał Matłosz, Tomasz Sejmicki,  
Maciej Misiński, Tomasz Trzęsimiech, Marzena Tusińska, Anna-  
Lis Wilkosz, Paul Grogan a každý, kdo nás podporoval během  
vytváření a vývoje hry!

## BĚŽNĚ VELKÉ KARTY



5 přehledových karet



6 karet výběru postav



60 akčních karet  
(10 pro každou postavu)



27 karet infekce  
*Poznámka: mají shodný rub jako akční karty, ale začínají hru v odděleném balíčku.  
Akční k. + k. infekce = hrací karty*



8 karet bojových misí



22 karet úkolů  
(7 bojových úkolů a 15 osobních úkolů)



12 karet bojových misí pro kooperativní/sólový režim



12 karet průzkumu



20 karet událostí



20 karet útoků veřelců

## MALÉ KARTY



90 karet předmětů  
(30 karet každého typu)



7 karet počátečních předmětů postav



24 karet vojenského vybavení



27 karet vážných poranění



6 karet robota



12 karet kondice královny

## HLAVNÍ HRNÍ PRVKY



3 díly počítadla kol



3 díly okrajů sekcí



23 destiček místností  
(3x A, 3x B, 4x C,  
13x ?)



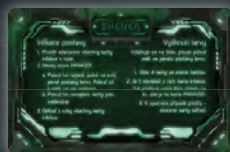
40 destiček chodeb  
(po 10 s čísly 1, 2, 3 a 4)



5 panelů postav



6 destiček postav



1 skener



1 sáček na věřelce



5 očíslovaných stojánek  
na karty – „batohů“



1 přehledový list místností  
a 1 přehledový list úkolů



6 kruhových podstavců



1 přehledový panel věřelců



2 kostky palby (fialová),  
2 kostky střelby (červená),  
2 kostky hluku (žlutá)

## FIGURKY



6 postav

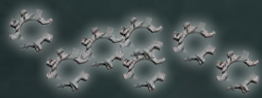


8 strážců ve 4 pózách

## ŽETONY



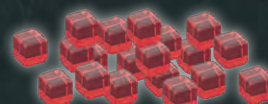
9 žetonů požáru



14 žetonů poruchy



30 žetonů hluku



30 označovacích kostiček



1 ukazatel kola



5 žetonů vajec



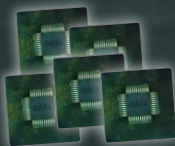
1 žeton autodestrukce  
a 1 žeton přistávacího modulu



20 žetonů zabezpečení



14 žetonů dveří  
a stojánky na ně



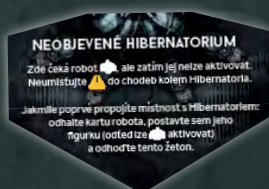
5 žetonů dat



1 žeton Hibernatoria



3 žetony ventilace



1 destička  
neobjeveného Hibernatoria



80 žetonů taktické výstroje  
(20 zásobníků, 20 granátů,  
20 kyslík. bomb, 20 medikítů)



2 žetony  
protivzdušné obrany



5 žetonů dušení



1 žeton začínajícího hráče



40 žetonů vetřelců  
(1× prázdný, 9× královna  
8× strážce, 16× dospělec,  
6× larva)



5 ciferníků kyslíku  
a 5 sad pro zacvaknutí  
(ciferníky zacvakněte  
do panelů postav)



36 dospělců v 6 pózách



1 robot



6 larev



1 královna

# ÚVOD

*Nemesis: Odplata* je semi-kooperativní desková hra pro 1–5 hráčů, která se zaměřuje na budování atmosféry a napětí kultovní sci-fi-horrorové sagy. Každý hráč se chopí role profesionálně vybaveného vojáka-astronauta. Tým těchto vojáků byl vyslán na základnu zamořenou smrtícími mimozemskými tvory a pověřen bojovou misí – jejich vlastní osobní cíle si však mohou odporovat. Přesto jeden úkol mají všichni společný, a to ten nejdůležitější: misi přežít.

## NÁSTIN PRŮBĚHU HRY

Vojáci, poooózor!

Tento úvodní příběh vám má představit standardní průběh hry a tematicky vás obeznámít s jejími pravidly. Všechny pojmy, postavy i lokace, které ve hře skutečně potkáte, jsou uvedeny tučným písmem, aby byly zvýrazněny. Doufáme, že tento příběh vám usnadní studium pravidel. Po pár partiích už dozajista budete moci vyprávět své vlastní příběhy!

*Nemůžu si pomoci, tahle mise má nejstručnější brífing, jakej jsme za celý roky v armádě kdy dostali – nevíme prakticky nic. Nemáme externí sken základny, žádnou mapu rozvržení místností, jen povšechnou představu, v jakejch sekcích co bude... Ale už jsme tady a hrnem se z lodí na potměnou Přistávací plošinu, všechen vercajk a vybavení naleštěný a mozky naostřený. Rozkaz z ústředí zněl jasně: naši bojovou misí je zlikvidovat královnu těch zatracenej emzáků, co se tady roztahou. Jsme ale celkem vyhlášenaj elitní sbor, a tak se dost často stane, že nějakaj vyšinutej zbohatlík zavolá někomu z nás a za cinkání prachů si objedná svůj vlastní džob. Je možný, že někdo v posádce má, řekněme, odlišnej osobní úkol. Budu muset mít oči na štopkách.*

A už dělám první pohyb do neznáma – jsem koneckonců pátrač, pohyb do neznáma je můj denní chleba. Měli bysme jako první najít a zajistit Hibernatorium, možná to bude naše jediná naděje, jak přežít. Jak tak vedu celou skvadru vpřed, vkročím do další místnosti trochu moc sebevědomej a málo opatrněj: uvnitř zuří požár a plameny mi šlehať rovnou do očí. Než stihnu zacouvat do chodby, ozve se mi do vysílačky: „Za tebou, Zero!“

A už jsou tady: čtyři dospělci veřelců, co vypadaj, jako by je vyplivlo samo peklo, stojej v chodbě mezi mnou a zbytkem posádky. Stalo se to ráz na ráz: zmáčk jsem spoušť svý útočný pušky a páll do chodby hlava nehlava – celou půlkou zásobníku jsem jim pokropil ksichty a minimálně jednoho zabil. Pak jsem se vrh do plamenů a co nejrychlejc k protější chodbě. Se zbytkem si tým snad poradí a já sám se pustím do dalšího průzkumu ve tmě... teda doufám, že sám. Aby bylo jasno, nestěžuju si, pracovat sólo má svoje výhody.

Vstupuju do sekce B a nacházím chodbu, co prej vede do Hibernatoria. Štěstěna nebo základna nám ale dneska nepřeje – v cestě stojej zavřeny dveře. Najednou se v místnosti objeví další veřelec, asi ho přilákal ten hluk. Znovu mačkám spoušť, ale snažím se úsporně mířit a střílet – pállit po něm desítky nábojů naslepo by bylo plejtvání, ten bastard je moc rychlej. Po několika výstřelech sice konečně padne, ale předtím mi bohužel stihne poškrábat ruku svejma hnusnejma ostrejma pařátama.

No a nejsou to jenom náboje, co mi dochází. Budu muset někde rychle splášt kyslík. Jak tak v místnosti hledám, objevím docela zachovalěj hasičák. Proti udušení by mi sice nepomoh, ale jinak se taková hračička může hodit. Zatímco tak lapám po zbytcích vzduchu, dorazím do Hibernatoria a doplazím se k servisnímu robotovi. Tyhle mašinky maj na sobě většinou nouzový kyslíkový bomby... a čerstvej vzduch je do boje lepší než drogy.

Velitel hlásí pokrok: postupuju metodicky, zabezpečuju místnosti a vyztužuju chodby. Moudře, ale pomalu. To sice není můj styl, ale dostali se až do Centrály ventilace a filtrace vzduchu v celý sekci. Opravili v ní poruchu a krátce na to se celou sekci B rozlehlo požehnaný hučení filtračních ventilátorů, v mojí místnosti jakbysmet. Než jsem jim stihl poděkovat, ve vysílačce se ozval zvuk těžký palby. Hned mi bylo jasný, že na scénu napochodoval fakt velkej a hnusnej paskřivec, a taky že jo. Královna nás zdraví. To ale znamená, že nehlídá Hnízdo...

*Musím jít dál, i když mě cestou doprovázej lidský výkřiky i ne-lidský skřeky. Náš mechař dokázal královnu nějak zranit, ale ta v čím horší je kondici, tím je vzteklejší. O pár vteřin pozdějc se ozval výkřik, až nám tuhla krev v žilách. „Padáme odsud a hned!“ dáva velitel rozkaz celému týmu. Do hajzlu... ale já to nějak zvládnou. Mám plán.*

Vešel jsem do Hnízda a chňapl jsem to, pro co jsem přišel: vejce. Při ústupu zpátky do chodby jsem sundal jednu osamocenou larvu a našel si cestu zpátky do ústřednj Chladicího systému, kde jsem zahájil proceduru autodestrukce. To je naše poslední možnost. Zničení základny znamená zabití královny a vyčištění celého hnízda, ne? A vůbec vymláčení všeho živýho uvnitř včetně nás. Zkontaktoval jsem svou posádku, nebo co z ní zbylo, abysme si dali rande v sekci C. A pak jsem běžel jak o život.

Jako obvykle jsem dorazil první. Úniková kapsle, naše poslední útočiště, trpělivě sedí v doku. Zkouším ignorovat palčivou bolest, co mi vystřeluje po celým těle. Těžko teď něco zmůžu se svýma četnýma zraněníma – dokonce i pár vážnejma poraněníma – dyť operační sál je na druhý straně základny. Ted' už mi bylo i jedno, že mám s sebou medikit.

Dlaha, naše medička, sem napochodovala chvíli po mně – ale chtěla se pro někoho vrátit. Je to náš zatracenej anděl strážnej. Chňapla pár zásob a křikla na mě, ať držím pozice. No, já nejsem z hrdinství tak udělanej jako ona. „Co to sakra děláš, Zero?“ Řve na mě do vysílačky, když startuju kapsli, abych konečně unikl. „Okamžitě se vrať, ty pitomče! Máš v sobě parazita, tu cestu nepřežiješ!“ Ale na to já jí neskočím. Laciná blafovačka... já svůj úkol splnil.

\*\*\*

Proklatá medička, jak to mohla vědět? Už to cítím i sám. Něco se ve mně hejbe a sakra rychle to roste. Asi nemám moc času, co? Tak fajn... Táta kvůli mně nikdy nebyl pyšnej, tak snad bude aspoň kvůli mně bohatej. Jo, to ho možná ještě víc vytočí, páprdu, že zbytek života dožije za moje kredity... Slyšíte to, hlavouni korporátní? Hned mi pošlete žold i s nádavkem. Vezu vám dvakrát víc vzorků, než jsme se domluvili.

A doufám, že máte v záloze postup, jak bezpečně a izolovaně otevřít tu Pandořinu skříňku, co vám vezu ve skořápce. I tu druhou skříňku, co se stala ze mě. Protože jestli ne, tak pevný nastavení cíle kapsle na Zemi – „pro bezpečí korporace“ – se ukáže jako špatnej vtíp...



# KONEC HRY

## VÍTĚZSTVÍ ČI PROHRA

Přestože může mít partie více vítězů, nejedná se o hru kooperativní. Každá postava se snaží splnit své vlastní úkoly. Každý hráč musí nejen splnit jeden ze dvou úkolů, které do začátku dostal, ale také musí své postavě zajistit přežití celé mise a na závěr i bezpečné útočiště.

Každý hráč, jehož postava splní následující podmínky, patří mezi vítěze hry:

- 1. Unikne ze základny, nebo se uloží k hibernaci** – každý hráč musí před koncem hry zajistit přežití své postavy. To znamená nejen neumřít, ale také využít jednu z místností, díky níž se ocitne v bezpečí, tedy:
  - a. Únik prostřednictvím přistávacího modulu na Přistávací plošinu.
  - b. Uložení se k hibernaci v kóji v Hibernatoriu (pokud nebude zničena celá základna).
  - c. Únik jednomístnou unikovou kapslí.
- 2. Splní jeden ze svých úkolů** – na začátku hry obdrží každý hráč dvě karty tajných úkolů – jeden osobní a jeden služební.
  - a. Osobní úkoly znázorňují vlastní a skryté ambice postavy.
  - b. Služební úkoly se vztahují ke společnému úkolu celého týmu – jedné vylosované a veřejné kartě bojové mise.

Během hry si každý hráč vybere jednu ze svých dvou karet úkolů, a bude se snažit splnit úkol na ní uvedený.

- 3. Přežije procedury infekce postavy a vylihnutí larvy** – předmětem těchto dvou procedur na konci hry je zjistit, zda postava zemře kvůli tomu, že je infikovaná mimozemským parazitem.

*Více o úkolech a procedurách viz str. 38 a 39.*

## PŘEHLED KONCE HRY

Hra končí po splnění jedné z následujících podmínek:

- **Konec 14. kola** – čas vypršel a postavám, které neunikly ze základny ani se neuložily k hibernaci, už není pomoci – považují se za mrtvé,

### NEBO

- **Všechny postavy zemřely, unikly nebo se uložily k hibernaci** – v tom případě ve hře nezbyl žádný hráč a hra končí.

V obou případech hráči za všechny přeživší postavy provedou závěrečné procedury (infikace postavy a případné vylihnutí larvy), ukážou své zvolené karty úkolů a určí se, kdo zvítězil.

*Více o konci hry viz str. 39.*

ÚVOD  
str. 6

KONEC HRY  
str. 7

PŘÍPRAVA HRY  
str. 8–11

PRŮBĚH KOLA  
str. 12–15

POSTAVA  
str. 16–18

MAPA  
str. 19–23

PŮHYB POSTAVY  
str. 24–27

PŘEDMĚTY  
str. 28–29

VETŘELCI  
str. 30–32

SOUBOJ  
str. 33–34

KRÁLOVNA  
str. 35

KÁRTY INFEKCE  
str. 36

ROBOT  
str. 37

PŘISTÁVACÍ MODUL  
A PROTIVZDUŠNÁ  
OBRANA str. 37

PROCEDURY  
str. 38

KONEC HRY  
DETAILNĚJI  
str. 39

BOJOVÁ MISE  
A ÚKOL  
str. 39

JINÉ REŽIMY  
A VARIANTY  
str. 40

PŘEHLED  
SYMBOLŮ  
str. 40

# PŘÍPRAVA HRY

Příprava se dělí na dvě části – přípravu společných prvků a osobních prvků jednotlivých hráčů.

**Společné prvky** se připravují vždy stejně a lze je připravit dopředu.

V rámci **přípravy osobních prvků** si budete vybírat postavy (👤) a vojenské vybavení. Zde už si jednotliví hráči musejí vybírat sami za sebe, a proto by všichni měli sedět u stolu.

## SPOLEČNÉ PRVKY

Následuje popis přípravy společných prvků herního materiálu:

### A. PŘÍPRAVA SEKCI

1. Vyhledejte 3 **díly okrajů sekcí** a 3 **díly počítadla kol**, složte je dohromady a položte doprostřed stolu.
2. Položte destičku **neobjeveného Hibernatoria** na místnost **Hibernatorium** (v prostřední sekci B).  
*Poznámka: Tato destička zde zůstane ležet, dokud postavy během hry nedorazí do Hibernatoria. Do té doby je Hibernatorium neobjeveno, do chodeb kolem nelze pokládat žetony hluku a nelze používat robota.*
3. Položte **ukazatel kola** na první políčko počítadla kol.
4. Položte **žeton přístávacího modulu** (👤) na políčko „10“ počítadla kol.
5. Položte **žeton autodestrukce** (💣) na vyhrazené políčko nad počítadlem kol.
6. Položte 1 **označovací kostičku** na nejvyšší políčko stupnice **výběru úkolu**.
7. Všechny 3 **žetony ventilace** a žeton **Hibernatoria** položte stranou „vypnuto“ vzhůru (🔌 a 🚪) na odpovídající políčka na 3 dílech okrajů sekce.
8. Zamíchejte všechny **karty robota**, jednu z nich vylosujte a bez nahlížení položte lícem dolů na políčko robota na okrajovém dílu sekce A. Ostatní karty robota rovněž bez nahlížení vraťte do krabice.
9. Položte 1 **žeton zásobníku** (červený – plnou stranou vzhůru) a 1 **žeton kyslíkové bomby** (žlutý) na sloty u karty robota.



*Poznámka: Žetony zásobníků jsou oboustranné – ukazují plné a poloviční nabití. Každý žeton zásobníku, který vstupuje do hry (během přípravy i během hry), vždy začíná jako plný.*

10. Složte **figurku robota** a postavte ji na **Hibernatorium**.

*Poznámka: Hrajete-li s rozšířením Terrain, robota ještě neskládejte. Na Hibernatorium postavte pouze podvozek robota a počkejte na odhalení karty robota, která ukáže, kterou horní část vybrat.*

11. Zamíchejte a položte oba žetony **protivzdušné obrany** lícem dolů na sebe na pole protivzdušné obrany na okrajovém dílu sekce B.
12. 5 **žetonů vajec** položte na pole „vejce v kokonu“ na okrajovém dílu sekce C.
13. Vezměte 4 **žetony zásobníků** (plnou stranou vzhůru), 4 **žetony granátů** (💣), 4 **žetony kyslíkových bomb** (💣) a 4 **žetony medikátu** (+) a umístěte je na odpovídající sloty vedle Přístávací plošiny.
14. Zamíchejte **destičky chodeb**, vložte je do zásobníku na destičky chodeb a ten položte poblíž počítadla kol. Během hry budete destičky brát ze zásobníku tak, abyste předem neviděli lícovou stranu destiček (líc = hodnota hluku 1–4, rub = hodnota hluku 0).

### SMRTÍCI REŽIM

Na některých destičkách je menším číslem uvedena druhá hodnota hluku. Ta se používá jen ve smrtícím režimu – viz poslední strana.

15. Vytáhněte **náhodně 3 destičky chodeb** jednu po druhé a připojte je k Přístávací plošině – vyložte je lícem vzhůru (připomínáme, že to znamená stranou s hodnotou 0 dolů). Pokud na některé z destiček chodeb je pole pro dveře, natočte destičku tak, že pole pro dveře sousedí s místností Přístávací plošina.
16. Roztřídte **destičky místností** dle rubu na 4 hromádky: „A“, „B“, „C“ a „?“ . Každou hromádku zvlášť zamíchejte a utvořte sloupcečky lícem dolů poblíž destiček chodeb.
17. Zamíchejte **karty průzkumu** a položte jejich balíček lícem dolů. Ponechte místo i na odkládací hromádku.

### PRVOKREVNÍ JSOU VETŘELCI

„Vetřelec“ je v universu *Nemesis* souhrnný název všech ras mimozemských tvorů a vašich nepřátel. V této krabici najdete rasu vetřelců s názvem prvokrevní. Během hry považujte termíny prvokrevní a vetřelec (👤) za zaměnitelné.



## B. PŘÍPRAVA VETŘELCŮ

1. Roztřídte všechny **žetony vetřelců** dle druhu vetřelce (larva/dospělec/strážce/královna/prázdný). Každou hromádku zamíchejte zvlášť a vyložte na stůl vzhůru obrázkem figurky.
2. Do **sáčku na vetřelce** vložte tyto žetony:
  - 1 prázdný
  - 2 žetony larev
  - náhodně vylosované žetony dospělců v počtu hráčů + 3
 Sáček položte poblíž sloupečků žetonů vetřelců.
3. Připravte si k ruce přihrádky s figurkami vetřelců.
4. Připravte karty **útoků vetřelců** a **karty událostí**, zamíchejte je zvlášť a položte je lícem dolů na stůl jako 2 dobírací balíčky. Ponechte místo na odhazovací hromádky.
5. Zamíchejte všechny **karty kondice královny** a položte je jako balíček lícem dolů na vyhrazené pole pro ně vyhrazené na okrajovém dílu sekce C. Položte označovací kostičku na políčko 0 počítadla zásahů královny.
6. Položte **přehledový panel vetřelců** na stůl vedle herního plánu vzhůru stranou „**Královna je naživu**“. Na něm najdete shrnutí, jak se vyhodnocuje vylosování jednotlivých druhů žetonů vetřelců ze sáčku.

## C. OSTATNÍ HERNÍ MATERIÁL

1. Připravte následující balíčky karet:
  - 3 balíčky karet předmětů (červený, zelený, žlutý),
  - balíček karet infekce,
  - balíček karet vážných poranění.
 Každý z balíčků zamíchejte zvlášť a vyložte je na pravou stranu vedle herního plánu lícem dolů. Vedle každého balíčku ponechte místo pro odkládací hromádku.
2. Vyndejte z krabice přihrádky na tento herní materiál a připravte jej stranou jako obecný bank:
  - žetony hluku (🚨),
  - žetony požáru,
  - žetony poruchy,
  - žetony dveří (kartón ve stojánku),
  - žetony zabezpečení,
  - žetony taktické výstroje (zásobníky nábojů, kyslíkové bomby, granáty a medikáty)
  - označovací kostičky
3. Připravte na vhodné místo všech 6 kostek, skener a všechny ostatní zbylé žetony.



ÚVOD  
str. 6

KONEC HRY  
str. 7

PŘÍPRAVA HRY  
str. 8–11

PRŮBĚH KOLA  
str. 12–15

POSTAVA  
str. 16–18

MAPA  
str. 19–23

POHYB POSTAVY  
str. 24–27

PŘEDMĚTY  
str. 28–29

VETŘELCI  
str. 30–32

SOUBOJ  
str. 33–34

KRÁLOVNA  
str. 35

KARTY INFEKCE  
str. 36

ROBOT  
str. 37

PŘÍSTÁVACÍ MODUL  
A PROTIVZDUŠNÁ  
OBRANA str. 37

PROCEDURY  
str. 38

KONEC HRY  
DETAILNĚJI  
str. 39

BOJOVÁ MISE  
A ÚKOL  
str. 39

JINÉ REŽIMY  
A VARIANTY  
str. 40

PŘEHLED  
SYMBOLŮ  
str. 40

## OSOBNÍ PRVKY

### ROZDÁNÍ ÚKOLŮ A VÝBĚR POSTAV

1. Vyhleďte **přehledové karty** s čísly odpovídajícími počtu hráčů ve hře (*např. hrají-li tři hráči, vyhleďte karty „1“, „2“ a „3“*). Ty zamíchejte a jednu rozdejte každému hráči. Každý hráč tuto kartu ukáže veřejně.

*Poznámka: Číslo na vaší přehledové kartě slouží pro následující výběr postav a také pro některé úkoly ve hře. Neudává však pořadí tahu – na tahu se střídáte ve směru hodinových ručiček.*

2. Rozdělte všechny **karty úkolů** do dvou balíčků: **osobní a služební úkoly**. Připravte si také balíček **karet bojové mise**. Ze všech vyřaďte karty úkolu/mise označené symbolem s vyšším počtem hráčů, než kolik se zúčastní partie. Poté každý balíček zvlášť zamíchejte a následně:
  - a. Každému hráči rozdejte lícem dolů 1 náhodně vylosovanou kartu **osobního úkolu** a 1 vylosovanou kartu **služebního úkolu**. Ostatní tyto karty vraťte bez nahlížení do krabice. Nikdy během hry neukazujte své karty úkolů ostatním hráčům. Ukážete je až na konci hry. O svých kartách úkolů však můžete diskutovat (i lhát).
  - b. Vylosujte náhodně 1 kartu **bojové mise** a vyložte ji lícem vzhůru na vyhrazené pole na dílu počítačidla kol. Ostatní karty bojových misí vraťte do krabice.
3. Zamíchejte všechny **karty výběru postav**. Hráči číslo 1 (dle přehledové karty) náhodně vylosuje dvě, aniž by je viděl ostatní hráči. Hráč 1 si vybere jednu z obou karet jako postavu, za niž bude hrát, druhou zamíchejte bez nahlížení do balíčku. Opakujte takto postup pro hráče 2 atd., dokud nebudou mít vybranou postavu všichni.

### PŘÍPRAVA POSTAVY

Každý hráč provede následující kroky:

1. Vezměte si 1 **panel postavy** a položte jej před sebe. Vyhleďte **destičku svojí postavy** a vsadte ji do okénka v panelu.
2. Vezměte si 1 **označovací kostičku** a položte ji na políčko nejvíce vlevo na **stupnici kondice** vespod vašeho panelu postavy.
3. Nastavte svůj **ciferník kyslíku** na (maximální hodnotu) 7.
4. Vezměte si **figurku** své postavy, vsadte ji do **kruhového podstavce své barvy** a takto figurku postavte do místnosti Přistávací plošina.
5. Vezměte si **batoh – držák na karty** se svým číslem hráče a položte jej nad svůj panel postavy.
6. Vezměte si všech 10 **akčních karet své postavy**, zamíchejte je a utvořte z nich osobní dobírací balíček hracích karet lícem dolů nalevo od svého panelu postavy. Napravo od panelu ponechte místo na osobní odhazovací hromádku.

*Poznámka: Kontraktor má 5 karet označených KONTRAKTOR a 5 karet KONTRAKTOR: KONZULTANTKA. Tento rozdíl má význam pouze v rozšířeních a prozatím jej ignorujte.*

7. Vezměte si kartu **počátečního předmětu své postavy**. Je-li to karta těžkého předmětu, vyložte ji na jedno z vyhrazených míst pro předměty v ruce. Je-li to karta **zbroje**, vyložte ji přes 3 políčka své stupnice kondice v sekci **ČETNÁ ZRANĚNÍ**. Má-li vaše karta osobního předmětu sloty na zásobníky nábojů, položte 1 žeton zásobníku plnou stranou vzhůru (🔴) do každého z těchto slotů.

*Poznámka: Kontraktor začíná hru se 2 počátečními předměty.*

8. Nakonec vraťte všechny **karty výběru postav** do krabice.

## VÝBĚR VOJENSKÉHO VYBAVENÍ

Následující kroky se týkají všech jiných postav než kontraktora. Ten začíná hru již se 2 předměty a tohoto výběru se nezúčastní.

Ostatní hráči provedou následující kroky:

1. Zamíchejte balíček karet **vojenského vybavení**, odpočítejte z něj 7 karet a vyložte je lícem vzhůru na stůl.
2. Hráč s nejvyšším pořadovým číslem si jednu z těchto karet vybere a položí na patřičné místo své osobní zóny – těžký předmět do ruky postavy, zbroj na sekci **ČETNÁ ZRANĚNÍ** své stupnice kondice.
3. V pořadí klesajícího pořadového čísla si každý další hráč vybere 1 kartu vojenského vybavení, dokud nemá každý hráč jednu.
4. Má-li kterákoli z těchto karet slot či sloty na žetony taktické výstroje, přiložte do každého slotu odpovídající žeton z příhrádek.  
Do každého slotu lze přiložit jen žeton odpovídající barvy, do šedých slotů lze přiložit libovolný žeton.  
*Více o žetonech taktické výstroje viz str. 16.*
5. Karty vojenského vybavení, které si nikdo nevybral, vyřaďte ze hry. Zbývající balíček karet, které jste neviděli, však ponechte poblíž balíčku karet předmětů. Možná bude během hry využít.
6. Jako poslední krok si každý hráč vybere z příhrádek 4 žetony taktické výstroje dle své volby, v libovolné kombinaci barev, a položí je na sloty svého taktického opasku na levé straně svého panelu postavy. Žetony zásobníků pokládejte plnou stranou vzhůru. Tuto volbu můžete provést současně, nebo (bude-li na tom některý hráč trvat) ji provádějte ve stejném pořadí jako výběr karet vojenského vybavení.

*Poznámka: Ve vaší první partii doporučujeme začínat s 1 žetonem taktické výstroje od každého typu.*

### ZAČÁTEK HRY

1. Každý hráč si dobere 5 hracích karet ze svého balíčku do ruky.
2. Hráč 1 obdrží **žeton začínajícího hráče**.
3. Tento hráč může zahájit hru svým prvním tahem.

ÚVOD  
str. 6

KONEC HRY  
str. 7

PŘÍPRAVA HRY  
str. 8–11

PRŮBĚH KOLA  
str. 12–15

POSTAVA  
str. 16–18

MAPA  
str. 19–23

POHYB POSTAVY  
str. 24–27

PŘEDMĚTY  
str. 28–29

VETŘELCI  
str. 30–32

SOUBOJ  
str. 33–34

KRÁLOVNA  
str. 35

KARTY INFEKCE  
str. 36

ROBOT  
str. 37

PŘÍSTÁVACÍ MODUL  
A PROTIVZDUŠNÁ  
OBRANA str. 37

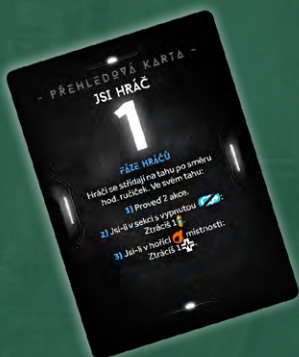
PROCEDURY  
str. 38

KONEC HRY  
DETAILNĚJI  
str. 39

BOJOVÁ MISE  
A ÚKOL  
str. 39

JINÉ REŽIMY  
A VARIANTY  
str. 40

PŘEHLED  
SYMBOLŮ  
str. 40



SLOŽENÍ  
PANELU  
POSTAVY

# PRŮBĚH KOLA

Hra se hraje na několik kol.

Každé kolo se dělí na 4 vymezené fáze:

## Fázi hráčů, Fázi vetřelců, Fázi událostí a Fázi údržby.

Na následujících stranách najdete podrobnější popis jednotlivých fází. Zde uvádíme celý průběh kola s krátkým popisem každého kroku.

### FÁZE HRÁČŮ

Počínaje začínajícím hráčem (držitelem žetonu začínajícího hráče) a dále po směru hodinových ručiček se hráči střídají v tazích, během nichž vyhodnocují tyto 3 kroky:

1. **Provedení 2 akcí** – proveďte 2 libovolné akce z možných akcí uvedených na vašem panelu postavy.
2. **Ztráta kyslíku** – jste-li v sekci, kde neběží ventilace (🌀), ztratíte 1 kyslík (🌬️).
3. **Zranění ohněm** – jste-li v hořící místnosti (🔥), ztratíte 1 bod kondice (🏥).

Tento proces se opakuje, dokud všichni hráči nepasují.

### FÁZE VETŘELCŮ

1. **Popálení vetřelců** – vetřelci (👤) v hořících místnostech utrpí po 1 zásahu.
2. **Útok vetřelců** – vetřelci útočí na postavy (👤) v téže místnosti.

### FÁZE UDÁLOSTÍ

3. **Událost** – otočíte a vyhodnotíte kartu události.
4. **Evoluce vetřelců** – kolonie vetřelců se vyvíjí a obsah sáčku na vetřelce se mírně změní.

### FÁZE ÚDRŽBY

5. **Změna začínajícího hráče** – začínajícím hráčem se pro nové kolo stane další hráč v pořadí.
6. **Dobráni hracích karet** – každý hráč si dobere karty ze svého dobíracího balíčku.
7. **Posun času** – ukazatel času postoupí na další políčko a nové kolo může začít.

## FÁZE HRÁČŮ

Během této fáze provádějí hráči své tahy v pořadí po směru hodinových ručiček počínaje začínajícím hráčem. Jakmile pasujete, je váš tah po zbytek fáze vynecháván.

*Připomínáme, že čísla hráčů na přehledových kartách neuvádějí pořadí tahu. Během hry se používají jen na některé karty úkolů či misí.*

### POŘADÍ TAHU ROZHODUJE V PŘÍPADĚ SHODY

Nejběžnějším způsobem rozhodování v případech shody ve hře *Nemesis: Odplata* je právě pořadí tahu.

Vztahuje-li se efekt na prvního hráče v pořadí tahu, myslí se tím aktuální držitel žetonu začínajícího hráče nebo nejbližší patřičný hráč v pořadí tahu od něj.

Jakmile všichni hráči pasují, tato fáze končí a začíná Fáze vetřelců.

## TAH HRÁČE

Ve svém tahu musíte provést tyto 3 kroky v daném pořadí:

1. Provedení 2 akcí
2. Ztráta kyslíku
3. Zranění ohněm

Jednou za hru si také můžete ve svém tahu vybrat úkol – to se jako akce nepočítá.

*Více informací o volbě úkolu viz následující strana.*

### 1. PROVEDENÍ 2 AKCÍ

Ve svém tahu musí každý provést 2 akce, přičemž možnosti jsou vypsány na panelu postavy (viz níže). Pokud nemůžete provést žádnou jinou akci, musíte provést akci „pas“. Akce (krom pasování) můžete provádět v libovolném pořadí a libovolně opakovaně.

### -- Seznam základních akcí --

Zdarma:

- Zahrání akční karty
- Pas

Za cenu 1 akční karty:

- Pohyb – viz *Pohyb postav* (str. 24)
- Umístění 1 🗡️ – viz *Žetony zabezpečení* (str. 23) 🗡️
- Střelba v místnosti – viz *Střelení* (str. 32)
- Palba do chodby – viz *Palba do chodby* (str. 33)
- Útok na blízko – viz *Útok na blízko* (str. 33)
- Využití předmětu – viz *Využití předmětu* (str. 28)
- Aktivace robota – viz *Aktivace robota* (str. 37) 🤖
- Výměna – viz *Výměna předmětů* (str. 29) 🔄
- Využití taktickou výstroj – viz *Taktický opasek* (str. 16)

Za cenu 2 akčních karet:

- Využití místnosti – viz *Místnosti* (str. 20) 🏠
- Obezpečný pohyb – viz *Pohyb postav* (str. 24) 🏃



### MIMO BOJ

Některé akce (označené symbolem 🗡️) lze provést pouze ve chvíli, kdy postava je provádějící není v boji. Postava je v boji, kdykoli je v místnosti s alespoň 1 vetřelcem.

Provedení akcí se hradí odhozením patřičného počtu akčních karet z ruky na osobní odhazovací hromádku lícem vzhůru. Poté zvolenou akci proveďte.

### NÁKLADY – URČENÝ POČET AKČNÍCH KARET

Akční karty, které odhazujete, abyste uhradili náklady **základní** akce, či které odhazujete vlivem efektu (např. události), odhodte **bez vyhodnocení textu karty**. Pozor – kartami infekce **nelze hradit náklady akcí**.

Pozor – v této hře je pasování také akce.

Nepasujete automaticky ve chvíli, kdy již nemáte karty v ruce. „Pasování“ musí být jedna z akcí vašeho tahu – to znamená, že pokud jste již ve svém tahu provedli 2 akce, budete na pasování muset počkat do svého příštího tahu.

### 2. ZTRÁTA KYSLÍKU

Nachází-li se vaše postava v sekci, kde nefunguje ventilace, ztratí 1 kyslík. *Více o kyslíku najdete na str. 17.*

### 3. ZRANĚNÍ OHNĚM

Nachází-li se vaše postava v hořící místnosti, ztratíte 1 bod kondice. *Více o ohni najdete na str. 23.*