

A GAME BY DAMIR DEBANIĆ

Fear of the Mark

“FACE
YOUR
PRIMAL
FEAR”



H
INTERHUMAN

Strach ze tmy

Hororová survival hra, ve které se postavíš tváří v tvář svému nejhlubšímu strachu!

Úvod

Jsi sám v černočerné tmě a v kapse máš jen pár zápalek. Dobře si rozmysli, jak je použiješ, a snaž se najít cestu ven z bludiště.

Herní materiál

1. 1 startovní destička



2. 15 destiček místností

3. 1 figurka Ztraceného



4. 13 karet hrozeb



5. 9 karet předmětů

6. 9 karet myslí



7. 9 karet tajemství

8. 1 herní plán

8



7

9. 6 zápalek



10. 4 žetony zámku

11. 10 žetonů překážky

8



12. 2 žetony tajného průchodu

11



12



13



13. 1 žeton průsaku

Příprava

1. Startovní destičku umístěte doprostřed stolu a figurku Ztraceného na její prostřední políčko.
2. Zamíchejte destičky místností a položte je lícem dolů na stůl, budou tvořit balíček bludiště. Poté 3 z nich odložte lícem dolů stranou.
3. Všechny žetony položte na dosah ruky.
4. Herní plán položte na stůl.
5. Zamíchejte karty předmětů. Náhodně odeberte 1 kartu a vraťte ji do krabice. Zbylé karty položte kolem pravé části herního plánu (po dvou na každou pozici).
6. Zamíchejte karty tajemství. Náhodně odeberte 1 kartu a vraťte ji do krabice. Zbylé karty položte kolem levé části herního plánu (po dvou na každou pozici).
7. Zvlášť zamíchejte karty hrozeb a karty mysli.
8. Žeton překážky položte na červené pole a žeton zámku na pole fialové.
9. Vezměte si zápalky dle zvolené obtížnosti.



Cíl hry

Odhalte všechny místnosti z balíčku bludiště a utečte dveřmi ven.

Prohra nastává v těchto případech:

- Nemáte v ruce žádné karty myslí.
- Získáte 2 karty hrůzy*
- Ztratíte se v temné ozvěně*

*s výjimkou lehké obtížnosti

Základní principy

Světlo a temnota

- Hra začíná v temnotě a bez karet v ruce.
- Použitím zápalek získáte oheň a karty myslí do ruky.
- Dokud máte karty myslí v ruce, máte oheň (světlo).
V opačném případě jste v temnotě.

Karty myslí v ruce

- Karty myslí v ruce představují vaše plánované akce.
- Karty myslí si vždy budete brát tak, abyste měli v ruce stanovený počet (3 nebo 5).

Pomocí zápalek si vezmete karty myslí do ruky

- 3 karty při prostém odhození zápalky
- 5 karet při použití akce Zapálit zápalku (a současně odhození zápalky)
- Z balíčku myslí si můžete vybrat libovolné karty.
- Pokud vám při použití zápalky zbývají karty myslí v ruce, nejprve je vraťte do balíčku myslí.

Pravidla pohybu

- Nelze se pohybovat úhlopříčně a vstupovat na pole s žetony zámku nebo překážky.

Průběh hry

Ve hře Strach ze tmy se nehraje na klasická kola nebo tahy. Ve hře se střídají fáze temnoty a fáze, kdy máte oheň.

Dokud máte oheň

Můžete hrát kartu myslí z ruky a vyhodnotit její efekt nebo ji využít pro pohyb o dvě políčka. Poté ji vraťte do balíčku. Můžete zahodit kartu myslí z ruky a provést libovolnou akci.

Pokud jste v temnotě

Odhod'te kartu myslí z balíčku a proveďte libovolnou akci dostupnou v temnotě.

Kdykoliv můžete odhodit zápalku a vzít si do ruky 3 karty myslí.

Karty

Karty myslí představují vaši přičetnost a dostupné akce.

Dobře si rozmyslete, jak s nimi naložíte. Jakmile odhodíte kartu myslí, již není možnost získat ji zpět!

Karty předmětů poskytují různé užitečné předměty, které v bludišti můžete nalézt. Jsou to útržky papíru, zápalky nebo páky a klíče, pomocí kterých lze odemknout zamčené dveře.

Karty tajemství lze odhalit, pouze pokud máte oheň. Poskytují cenné výhody jako mapy nebo další zápalky.

Karty hrozeb představují skryté hrozby, na které v bludišti narazíte. Kartu hrozby otočíte pokaždé, když odhalíte místnost se skrytou hrozbou, ale vyhodnotíte ji jen tehdy, budou-li splněny podmínky.

Herní plán

Herní plán slouží jako pomůcka a zároveň mapa pro karty tajemství a předmětů.

Předměty (vpravo) můžete sebrat i v temnotě, ovšem pro tajemství (vlevo) musíte mít oheň.

Herní plán je rozdělený na 3 části.

1. Oheň – akce dostupné, pouze pokud máte oheň
2. Zvláštní akce
3. Odhodte zápalku a vezměte si do ruky 3 libovolné karty mysli
4. Zahrajte libovolnou kartu mysli z ruky a přesuňte se o dvě políčka.
5. Temnota – akce dostupné v temnotě



Popis karet

1. Podmínka

– pokud není splněna, kartu není možné zahrát (platí pro karty myslí a předmětů) nebo se nevyhodnotí její efekt (karty hrozeb).

2. Efekt

– určuje, co karta provádí.

3. Okamžitá aktivace (pouze karty předmětů a tajemství)

– vyhodnoťte ihned a kartu odhod'te (karty hrozeb a tajemství se vždy aktivují ihned).



Karty mysli

Zapálení zápalky

Vezměte si do ruky 5 libovolných karet mysli.



Pohyb

Můžete se přesunout až o 4 políčka (i v temnotě).

Našlapování

Můžete se přesunout až o 2 políčka, a to i na políčka s děravou podlahou (pouze pokud máte oheň).



Karty mysli

Průzkum

Odhalte další destičku místnosti, aniž byste spustili efekt případné karty hrozby (pouze pokud máte oheň).



Sebrání předmětu/tajemství

Vezměte si kartu předmětu nebo tajemství z pozice příslušející symbolu, vedle kterého stojíte. Každou pozici lze takto použít dvakrát, ale karty tajemství lze sbírat, pouze pokud máte oheň.

Odklizení překážky

Odstraňte žeton překážky ze sousedního pole.



Karty hrozeb

Následující hrozby přímo ovlivňují hráče.



Hrůza

Odhoďte jednu kartu myslí. Kartu hrůzy si vyložte před sebe. Pokud získáte dvě karty hrůzy, nastává náhlá smrt a hra končí (s výjimkou lehké obtížnosti)!

Omráčení

Na hromádku destiček místností přidejte jednu ze 3 destiček, které jste během přípravy odložili stranou.



Propuh (průvan)

Vraťte všechny karty myslí z ruky do balíčku (průvan vám zhasnul oheň).

Karty hrozeb

Tyto hrozby se vztahují k místnostem.

Zřícení

Umístěte žeton překážky na pole, ze kterého jste právě odešli.



Uzamčení

Umístěte žeton zámku na pole, ze kterého jste právě odešli.

Průsak

Umístěte žeton průsaku na destičku místnosti. Pokud jste v této místnosti, musíte vrátit všechny karty myslí z ruky zpátky do balíčku a nesmíte používat zápalky.

Žeton průsaku se umístí i v případě odhalení místnosti pomocí akce Průzkum.



Karty tajemství



Tajný průchod

Umístěte žeton tajného průchodu na kteroukoliv volnou zeď v jakékoliv místnosti. Tento žeton bude až do konce hry sloužit jako další dveře do/z místnosti.

Mapa

Umístěte novou destičku místnosti za kterékoliv volné dveře. Ignorujte případné hrozby (s výjimkou karty Průsak).



Informace

Prohlédněte si obě karty předmětů na dané pozici, ale neberte si je.

Karty předmětů

Zápalka

Odhod'te tuto kartu a získáte jeden žeton zápalky.



Útržek papíru

Pokud máte oheň, můžete tuto kartu odhodit a následně vrátit karty myslí z ruky do balíčku a vzít si libovolné 3 karty myslí z balíčku do ruky.

Klíč

Odhozením této karty můžete odstranit žeton zámku ze sousedního políčka.



Páka

Okamžitě odstraníte jeden žeton zámku kdekoli v bludišti a kartu odhod'te. Pokud se v bludišti žádný zámek nenachází, kartu odhod'te bez efektu.

Bludiště a pohyb v něm

Bludiště sestává z místností, jež budete postupně odhalovat pomocí pohybu, průzkumu a použití mapy.

Destičky místností přikládejte tak, aby na sebe navazovaly dveřmi. Před přiložením místnosti můžete destičku jakkoliv otočit.

Každá místnost má 9 políček (3 × 3).



Druhy políček:

1. Prázdné – běžný pohyb
2. Díra v podlaze – na toto pole můžete vstoupit pouze pomocí našlapování
3. Překážka – sem umístíte žeton překážky; dokud žeton neodstraníte, na toto pole nelze vstoupit
4. Zámek – sem umístíte žeton zámku; dokud žeton neodstraníte, na toto pole nelze vstoupit
5. Tajemství/předmět

Zvláštní místnosti:

6. Skrytá hrozba – při odhalení otočte a vyhodnoťte vrchní kartu z balíčku karet hrozeb
7. Temná ozvěna – při odhalení nejprve vyhodnoťte případné hrozby, poté odhod'te tuto destičku a odhalte a umístíte na její místo novou destičku. Pokud narazíte na karty Zřícení nebo Uzamčení, nastává náhlá smrt a hra končí (s výjimkou lehké obtížnosti)!

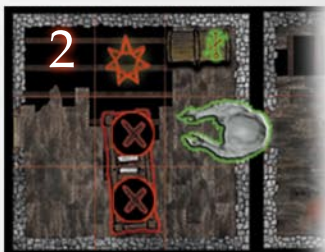


Akce

Situace 1

Máte na výběr z těchto možností:

- Pohyb doleva o jedno pole (ze 4 možných)
- Pohyb doleva o více polí a odhalení místnosti bez průzkumu
- Odklizení překážky (dole)
- Použití klíče k odemknutí zámku (vpravo)
- Našlapování nahoru o jedno pole (ze 2 možných)
- Našlapování nahoru o dvě pole a odhalení místnosti bez průzkumu



Situace 2

Máte na výběr z těchto možností:

- Pohyb doprava do již odhalené místnosti
- Odklizení překážky (vlevo)
- Sebrání předmětu (nahore) – vezměte si kartu předmětu z příslušné pozici na herním plánu (3)



Vyhodnocení hrozeb

Situace 1 – bez průzkumu

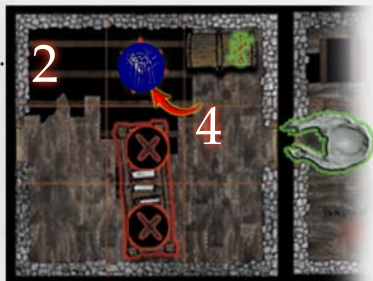
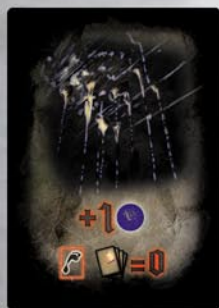
Odhalili jste místnost tím, že jste do ní vstoupili bez průzkumu. Otočte vrchní kartu z balíčku hrozeb.



Otočili jste kartu Uzamčení. Umístěte žeton zámku na políčko, ze kterého jste do místnosti vstoupili.

Situace 2 – po průzkumu

Místnost jste odhalili po průzkumu. Otočte vrchní kartu z balíčku hrozeb.



Otočili jste kartu Průsaku. Umístěte žeton průsaku na právě odhalenou místnost. Druhý efekt (ztráta karet myslí z ruky) se neuplatní, protože jste do místnosti nevstoupili.

Příklad hry

Zpočátku se snažíte hrát na jistotu. Stojíte uprostřed startovní destičky. Odhodíte jednu zápalku a vyberete si z balíčku 3 karty myslí dle libosti.



1. Pohyb
2. Průzkum
3. Zapálení zápalky

Přesunete se o jedno políčko doleva (karta vám umožňuje pohyb až o 4 políčka) a prozkoumáte další místnost.

Odhalíte místnost se skrytou hrozbou, takže musíte otočit kartu hrozby.



Otočili jste kartu Omračení, která se ale vyhodnotí, pouze pokud do místnosti při odhalení vstoupíte (ikona v levém horním rohu).

Poslední akcí je Zapálení zápalky.

Příklad hry

V nově odhalené místnosti se nachází překážky a předměty, takže se podle toho připravíte.



1. Pohyb
2. Sebrání předmětu
3. Odklizení překážky
4. Pohyb
5. Zapálení zápalky



Opět se přesunete o jedno políčko, seberete předmět (vezmete si kartu předmětu z příslušné části herního plánu) a odklidíte překážku.



Nyní použijete druhou kartu Pohybu a přesunete se do další místnosti – tentokrát bez předchozího průzkumu.



Máte štěstí a v odhalené místnosti nečká žádná hrozba. Je na čase zapálit další zápalku.

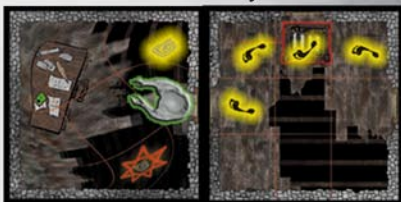
V temnotě

Jste ve tmě, zápalky došly a vpřed vás žnou poslední zbytky zdravé mysli. Jakoukoliv kartu z balíčku mysli můžete odhodit a provést libovolnou akci dostupnou v temnotě.



Odhodíte první kartu, abyste se zbavili překážky, a druhou kartu pro pohyb. Odhalíte místnost s temnou ozvěnou a skrytou hrozbou současně.

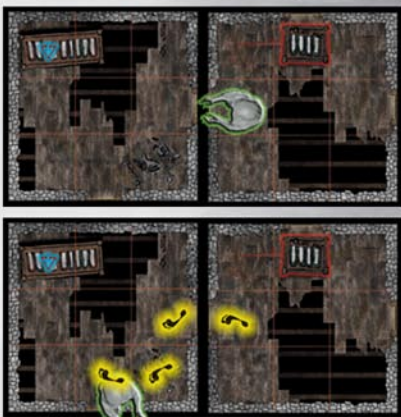
Nejprve vyhodnotíte kartu hrozby a poté temnou ozvěnu. Pokud narazíte na karty Zřícení nebo Uzamčení, nastává náhlá smrt (s výjimkou lehké obtížnosti).



Jakmile vyhodnotíte hrozbu, odhodíte místnost s temnou ozvěnou a vrátíte figurku Ztraceného přede dveře. Poté otočíte další destičku místnosti a umístíte ji za tyto dveře (jako byste to provedli při průzkumu).

Můžete hrát dál a odhazovat karty, dokud se vám nepodaří utéct z bludiště, najít zápalku nebo dojdou karty mysli.

Pokud toto byla poslední destička místnosti, můžete jednoduše odhodit další kartu mysli, přesunout se o čtyři políčka a utéct tak z bludiště.



Rychlý přehled

- Používejte zápalky nebo papír, abyste udrželi oheň.
- Plánujte své akce dopředu.
- Karty mysli odhazujte s rozvahou (pro vykonání libovolné akce).
- Pohyb ani jiné akce nelze vykonávat úhlopříčně.

Při odhalení místnosti:

- Vstupte do místnosti (pokud k odhalení nedošlo průzkumem).
- Dokončete celý pohyb, pokud zde není hrozba.
- Pokud zde je skrytá hrozba, vyhodnoťte ji.
- Pokud je zde tichá ozvěna, vyhodnoťte ji.
- Umístěte příslušné žetony na zvyrazněná pole.

Vítězství:

- Odhalíte všechny místnosti a utečete dveřmi ven.

Prohra:

- Odhodíte všechny karty mysli (pokud nenastalo vítězství).
- Ztratíte se v temné ozvěně (náhlá smrt).
- Získáte 2 karty hrůzy (náhlá smrt).



akce dostupná,
pouze pokud máte oheň



hrozba se vyhodnotí pouze
při vstupu bez průzkumu



vyhodnoťte ihned



tuto kartu hrůzy si vyložte
před sebe



místnost se skrytou
hrozbou



místnost s temnou ozvěnou

Vydavatel: InterHuman games Autor hry: Damir Debanic
Autoři ilustrací: Endi Oblak a Zdravko Lovic
Autor figurky: Davor Kajtar Překladatel do češtiny: Martin Zak
STL figurky Ztraceného ke stažení zdarma: