Warlife

Každý hráč sa stáva civilistom v meste zmietanom vojnou. Evakuácia viac nie je možná, preto sa každý musí starať o seba tak, aby sa dožil konca vojny. Rokovania separatistov a armády už začali, no budú trvať 3 týždne. Prežijete dovtedy alebo zahyniete? A udržíte si svoju ľudskosť?

Obsah

Pravidlá

Ukazovatele

- 6× sýtosť
- 6× zdravie
- 6× energia
- 1× čas

Karty

- 3× lieky
- 4× človek
- 5× jedlo
- 6× nástroje

Cieľ hry a čas

Hráči musia prežiť 21 dní - 21 kôl. Kolo sa delí na **deň** a **noc**; v každej fáze možno prevádzať rôzne akcie.

Príprava a priebeh hry

Karty ľudí sa položia bokom, zvyšné karty sa zamiešajú. Každý hráč získa jednu kartu. Do balíka sa potom vložia dve karty ľudí a balík sa zamieša. Toto je hrací balík. Z neho hráči ťahajú karty. Zahraté karty sa odhadzujú na odhadzovací balík. Ak sa ťahací balík vyprázdni, karty z odhadzovacieho balíka sa zamiešajú a položia na miesto hracieho. Na začiatku 8. a 15. kola sa do odhadzovacieho balíka položí nová karta človeka. V 15. kole sa takisto prvá zahratá karta s jedlom okamžite odstráni z hry.

Hráči

Každý hráč má 3 ukazovatele, ktoré reprezentujú jeho postavu v hre – sýtosť, energu a zdravie. Vezme si ich do ruky, zatrasie a uloží ich pred seba presne v tomto poradí takou stranou nahor, ktorá mu padla.

Ľudskosť nemá vlastný ukazovateľ, ale reprezentuje ju pozícia predchádzajúcich troch ukazovateľov. Ak ľudskosť hráčovej postavy klesá, hráč posunie jeden zo svojich ukazovateľov na stole viditeľne k sebe, aby bolo jasné, že jeho postava zažíva stres a stráca svoju ľudskosť.

Ak postava stratí všetku svoju ľudskosť, ostatné postavy sa v jej prítomnosti nebudú viac cítiť v bezpečí a donútia ju odísť. Hráč tejto postavy tak končí.

Sila postavy každého hráča je určená súčtom stavov ukazovateľov zdravia a energie, zaokrúhľuje sa nadol. Plný ukazovateľ je za 2 body, prázdny za 1.

Ak má hráč žetón s plným zdravím a prázdny žetón energie, celková sila jeho postavy je 3.

Deň

Hráči môžu medzi sebou ľubovoľne meniť a zahrávať karty, ak nejaké majú. Každý hráč môže naraz mať v ruke iba jednu kartu. Hráč môže kartu odložiť z ruky do úkrytu – takáto karta je tak dostupná hocikomu.

Hráč môže počas tejto fázy zahrať toľko kariet, koľko má energie. Ak má ukazovateľ energie plný, môže zahrať 2 karty, ináč môže zahrať iba jednu.

Keď všetci hráči odohrajú svoje akcie cez deň, vylosujú medzi sebou jedného, ktorého postava sa vyberie v noci hľadať zdroje. Takisto môžu vylosovať aj jedného, kto bude v noci strážiť úkryt.

Hráč sa na hľadanie môže vybrať aj sám, hoci tým dobrovoľne riskuje život svojej postavy.

Noc

V noci sa vybraný hráč pokúša prehľadať rôzne oblasti v meste a doniesť do úkrytu čo najviac užitočných vecí. Ostatní hráči ostávajú v úkryte a oddychujú. Hráč, ktorý sa rozhodne strážiť, si síce neoddýchne, ale v prípade, že sa do úkrytu pokúsi dostať niekto cudzí, môže ochrániť ich majetok.

Na konci tejto fázy Prieskumník aj Strážca otočia žetón energie prázdnou stranou nahor. Pokiaľ už hráč energiu nemá, otočí namiesto nej žetón zdravia. Postavy, ktoré si v noci oddýchli, si otočia žetón energie plnou stranou nahor.

Prieskum

Hráč-prieskumník sa sám rozhodne, do akej veľkej oblasti sa v noci vyberie; veľkosť je reprezentovaná počtom kariet, ktoré si pripraví z balíka – ich počet môže byť od 3 do 5.

Keď má karty pripravené, otáča jednu kartu po druhej. Ak je na karte predmet, môže ho vziať do batoha. Ak sa však na karte objaví človek, postava narazila na obyvateľa oblasti. Vtedy má hráč na výber dve akcie:

1. Zneškodnenie obyvateľa. Hráč porovná svoju silu so silou obyvateľa. Tá je reprezentovaná číslom v rozpätí od 1 do 3. Ak je sila postavy väčšia, hráč obyvateľa premohol a môže pokračovať v prehľadávaní. Za víťazstvo v potýčke však stratí ľudskosť.
2. Útek. Ak sa hráč rozhodne so svojou postavou utiecť, odhodí jeden z nájdených predmetov a svoj prieskum ukončí. Ak narazí na obyvateľa hneď pri začiatku prieskumu, predmet nestráca.

Stráž

Hráč-strážca v noci neodpočíva, ale dáva pozor. Potom, čo prieskumník ukončil svoju fázu, potiahne strážca kartu z balíka. Ak je na karte človek, niekto sa pokúša dostať do úkrytu. Strážca vtedy zráta svoju silu spolu so silou barikády (ak ju hráči majú postavenú). Ak je výsledné číslo aspoň také vysoké, ako je sila útočníka, útočník sa cez barikádu nedostal. V opačnom prípade platí porovnanie síl:

útočník - (strážca + barikáda) = počet ukradnutých predmetov

Ak je počet predmetov kladné číslo, strážca utŕži jedno zranenie.

Návrat z prieskumu

Hráč-prieskumník sa po návrate musí zbaviť predmetov, ktoré nazbieral, aby mu v ruke ostal nanajvýš jeden. Rozdelí ich medzi ostatných hráčov v úkryte podľa vlastného svedomia, musí pritom dodržať pravidlo jednej karty pre hráča. Ak mu po rozdávaní ostali karty navyše, doprostred stola uloží najviac toľko kariet, koľko je živých hráčov v hre. Z týchto kariet si môžu hráči ľubovoľne brať, ak zahrajú svoju kartu z ruky. Nadbytočné karty odhodí.

Prieskumník pri tomto úkone nezískava žiadne body svedomia.

Význam kariet:

Každá karta má v spodnej časti uvedenú číselnú hodnotu v rozsahu od 1 do 4.

Lieky

- otoč žetón zdravia.
- Ak je tvoja postava chorá, namiesto otočenia žetónu zdravia presuň žetón sýtosti pod žetón energie.

Jedlo

- Otoč žetón sýtosti.
- Ak je žetón sýtosti pod akýmkoľvek ukazovateľom, vyber ho a ulož vedľa.

Nástroje

- možno použiť ako zbraň počas prieskumu (pokiaľ ju má postava pri sebe).
- možno použiť ako barikádu (ak hráč zahrá túto kartu počas fázy dňa).

  V obidvoch prípadoch predstavuje číselná hodnota bonus k sile postavy.

Človek

- každý, kto prežíva vojnu tak ako vy.

Ľudskosť

Vždy, keď hráč odovzdá svoju kartu inému hráčovi, získa bod ľudskosti. Ak chce hráč, naopak, od iného hráča kartu získať, jeden bod ľudskosti si odoberie a kartu si jednoducho vezme. Takto okradnutý hráč nemôže počas toho istého kola túto akciu zopakovať. Rovnako nemôže jeden hráč stratiť viac ako jeden bod ľudskosti v tom istom kole.

Hlad

Každá postava potrebuje z času na čas jesť, ináč sa prejavia nepríjemné dôsledky hladovania. Na úplnom konci každého kola si každý hráč aktualizuje stav sýtosti svojej postavy.

1. Sýta a hladná postava nemá žiaden postih.
2. Pokiaľ hladná postava nedostane jedlo, začne hladovať. Hráč uloží žetón sýtosti pod žetón energie. Hladujúca postava má postih k sile 1 bod.
3. Ak sa nenaje postava, ktorá hladuje, začne byť chorá. Hráč uloží žetón sýtosti spod žetónu energie pod žetón zdravia. Takáto postava nedokáže ísť na prieskum, ani strážiť úkryt.
4. Keď nedostane jedlo chorá postava, umiera.

Karta	Číslo
Lieky	3
Lieky	3
Lieky	3
Človek	1
Človek	2
Človek	3
Človek	4
Jedlo	1
Jedlo	1
Jedlo	2
Jedlo	2
Jedlo	3
Nástroje	1
Nástroje	1
Nástroje	1
Nástroje	2
Nástroje	2
Nástroje	2