

HRDINOVÉ BEZ ZÁRUKY

1-8

15'

8+



**SIT
DOWN!**
welcome on board

 Kasper Lapp
 Gyom



Poté co byli okradeni o veškeré své vybavení, čaroděj, barbar, elf a trpaslík jsou donuceni vykrást místní vyhlášené nákupní centrum pro hrdiny, aby získali vše potřebné pro následující hrdinskou výpravu. Smluvili se, že loupež provedou současně a pak se co nejrychleji vrhnou k východům, aby unikli strážným, kteří je podezřívavě sledují už od jejich příchodu...

POZNÁMKA

Abychom zpřístupnili hru lidem, kteří mají potíže s rozlišováním barev, každá barva se váže k jednomu symbolu. Kdykoli je v těchto pravidlech zmíněna barva, je zde zároveň i symbol, podle kterého se dá snadno identifikovat.



Hrdina Barbar
Barva žlutá
Symbol meč



Hrdina Čaroděj
Barva fialová
Symbol flakón



Hrdina Elf
Barva zelená
Symbol luk



Hrdina Trpaslík
Barva oranžová
Symbol sekera

Kasper Lapp AUTOR HRY

Gyom ILUSTRACE

Marie Ooms GRAFICKÁ ÚPRAVA

Didier Delhez VEDOUCÍ VÝROBY

partu začínajících autorů deskových her a uvědomil si, že deskovky jsou na hony vzdáleny možnému zániku. Od té doby jsem už nebyl schopen s vymýšlením deskovek přestat. Hrdinové bez záruky je moje první vydaná hra, ale pevně věřím, že není poslední!"

Autor chce poděkovat všem, kteří mu pomohli hru testovat. Zvláště by chtěl poděkovat Mikkelovi Balslevovi, Larsi Hoffmannovi, Laetitii Di Sciascio a Didieru Delhezovi za klíčové herní nápady.

Kasper Lapp: „Odmalička jsem strašně rád vymýšlel své vlastní hry, ale protože se zdálo, že celá budoucnost patří počítačům, šel jsem pracovat do vývoje počítačových her. Po několika letech jsem narazil na

partu začínajících autorů deskových her a uvědomil si, že deskovky jsou na hony vzdáleny možnému zániku. Od té doby jsem už nebyl schopen s vymýšlením deskovek přestat. Hrdinové bez záruky je moje první vydaná hra, ale pevně věřím, že není poslední!"



Sit Down! rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgium

www.sitdown-games.com info@sitdown-games.com

© 2017 Megalopole, všechna práva vyhrazena. Jakákoli reprodukce této hry nebo její části, fyzicky nebo elektronicky, je zakázána bez písemného svolení společnosti Megalopole.

Michal Požárek PŘEKLAD

Black Light Studio GRAFICKÁ ÚPRAVA

Eliška Pospíšilová JAZYKOVÁ ÚPRAVA

Martin Hrabálek, Kamil Smola, Jan Březina REDAKCE



REXhry.cz, Palackého 198/72, 612 00 Brno

www.rexhry.cz obchod@rexhry.cz [fb/rexhry](https://www.facebook.com/rexhry)

KRÁLOVSKY SE BAVTE!

ZÁKLAD HRY

Hrdinové bez záruky je kooperativní hra v reálném čase. Hrajete tedy společně proti hře. Každý z hráčů může pohybovat s figurkami **všech čtyř hrdinů, kdykoli chce**, aby s nimi provedl svoji specifickou hráčskou akci: pohnout figurkou na sever, objevit novou část bludiště, vyjet po eskalátoru atd. Hra vyžaduje pečlivou spolupráci mezi všemi hráči, aby pohybovali s hrdiny co nejrychleji a neefektivněji a splnili zadaný úkol dříve, než vyprší čas.

Navíc ale mají hráči dovoleno komunikovat mezi sebou pouze v krátkých okamžicích hry. Po zbytek hry je jakákoli zvuková i obrazová komunikace zakázána. Hráči tedy po většinu hry **nesmí mluvit, vydávat zvuky, ukazovat** atd.

CÍL HRY

Hráči zvítězí tehdy, když se všem hrdinům podaří před vypršením času uniknout z nákupního centra. Každý z nich přitom musí nést ukradený předmět odpovídajícího druhu.

Čas odměřují přesýpací hodiny, ale na některých místech bludiště můžete získat čas navíc. Pokud se písek v přesýpacích hodinách zcela dosype dříve, než všichni hrdinové stihnou uloupit svůj předmět a uniknout z nákupního centra, všichni hráči hru prohrávají: Vaše otálení vzbudilo podezření strážných a ti vás sebrali!

PRŮBĚH HRY

Průběh jedné partie této hry se odehrává v následujících krocích:

- Otočí se přesýpací hodiny a hráči prohledávají nákupní centrum nebo jeho část.
- Hráči se snaží dostat figurky všech hrdinů na políčko s hrdinovou ikonou a barvou (to je právě předmět, který musí ukrást).




- Pokud jsou všichni hrdinové zároveň na určených polích se svým předmětem, spouští se v nákupním centru poplach a všichni čtyři hrdinové musí utéct únikovým východem své barvy dříve, než je chytanou stráže (tedy než vyprší čas). V tuto chvíli se destička krádeže otočí na stranu B.



- Když figurka hrdiny dosáhne svého východu, odstraní se ze hry. Pokud takto odstraní ze hry všechny čtyři figurky hrdinů, vyhráváte! Pokud se ale kdykoli během hry zcela přesype písek v hodinách, hráči prohrávají!



OBSAH HRY

- 24 dílků nákupního centra
- 4 figurky hrdinů, každá v jiné barvě
- 12 žetonů „Mimo provoz“
- 9 akčních dílků (5 z nich oboustranných) pro hru 2–8 hráčů a 7 akčních dílků pro sólovou hru
- 1 přesýpací hodiny
- 1 figurka „Dělej něco!“
- 1 bodovací tabulka *Velká kniha výzev* (také ke stažení na našem webu, pro případ, že byste potřebovali další)
- 1 destička krádeže
- 1 sada nálepek pro figurky hrdinů, kterými můžete polepit figurky
Nálepky pomáhají hráčům, kteří mají potíže s rozlišováním barev. Dvě z těchto nálepek  budete potřebovat až od třetího scénáře (viz strana 7).



▲ Příprava hry pro 4 hráče.

SÓLOVÁ HRA

Příprava hry pro jednoho hráče je stejná jako pro hru ve více hráčích. Vezměte 7 akčních dílků určených pro sólovou hru (v pravém dolním rohu jsou označené číslem 1). Ujistěte se, že šipka označující sever na akčních dílcích ukazuje stejným směrem jako šipka na startovním dílku nákupního centra. Z těchto akčních dílků udělejte hromádku, dílky zamíchejte a položte je lícem dolů.

Po otočení přesýpacích hodin hra začíná. U hry smíte používat jen jednu ruku. Akční dílky smíte používat pouze tak, že otočíte horní dílek z balíčku a umístíte jej vedle balíčku, a tím tvoříte odhazovací balíček. Můžete používat pouze tu akci, která byla jako poslední otočena na odhazovací balíček. Pochopitelně ji mohou využívat všichni hrdinové a tolikrát, kolikrát chcete.

Abyste mohli provádět jinou akci, musíte otáčet další akční dílky, dokud nenarazíte na tu akci, kterou chcete využít. Není dovoleno balíček akčních dílků držet v druhé ruce. Pokud dobírací balíček dojde a vy chcete provádět další akci, odhazovací balíček jednoduše otočte (a nemíchejte ho!) a opět začnete otáčet dílky jeden po druhém.

Pokud se otočí hodiny (viz „Omezení času“ na straně 6), všechny dílky akcí zamíchejte a vytvořte nový dobírací balíček.

PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru podle scénáře, který chcete hrát. Scénář určuje, jaké dílky nákupního centra se budou používat. Tyto dílky zamíchejte a udělejte z nich balíček 1, většinou se umísťuje lícem dolů. Doporučujeme začít s scénáři 1–7 (úvodní kampaň), a až pro zkušenější hráče jsou určeny scénáře 8–17. Poté se nebojte zkusit vytvářet scénáře vlastní!

Umístěte doprostřed stolu startovní dílek (dílky 1) nákupního centra 2 (pro začátečníky stranou A nahoru, v pozdější hrách si vyberte stranu A, nebo B) a náhodně rozmístěte 4 figurky hrdinů na čtyři prostřední políčka 3. Kousek stranou položte dílek krádeže 4 (stranou A nahoru) a žetony „Mimo provoz“ 5. Vezměte akční dílky a vyberte z nich ty, které odpovídají počtu hráčů (číslo vpravo dole). Náhodně pak každý hráč dostane jeden z těchto akčních dílků 6. Ostatní dílky akcí nebudete ve hře potřebovat.

Každý hráč si akční dílek položí před sebe tak, aby jej dobře viděli i ostatní hráči, a natočí jej tak, aby šipka ukazující sever byla natočena stejně jako šipka na startovním dílku 7. Dávejte pozor na to, aby během hry zůstávaly akční dílky natočeny tímto správným směrem!



Během přípravy hry můžete mluvit a plánovat svoji strategii dle libosti. Jakmile je vše připraveno, otočí se přesýpací hodiny a loupež může začít! Od toho okamžiku už hráči musí zůstat zticha. Nezapomeňte, že během hry se nesmíte domlouvat ani slovně, ani posunky!

TIP

Je vás příliš mnoho, než abyste se pohodlně vešli ke stolu? Ne každý hráč dosáhne na figurky hrdinů? Žádný problém, klidně hrajte ve stoje! Když pak máte během hry posunout akční dílky doleva, stačí, když se místo toho všichni posunete o jedno místo doprava.

- ▶ Během hry může každý hráč provádět pouze akci (nebo akce) svého akčního dílku. Tuto akci či akce může provádět, **kdykoli a kolikrát chce**.
- ▶ Ve hře **není žádné střídání „tahů“**: hráč provádí svou akci (akce), kdykoli to uzná za vhodné. Jiný hráč nesmí jeho akci zastavit, pouze hráč provádějící svou akci (akce) se musí rozhodnout, zda bude akci provádět dále či znova.
- ▶ Každá akce je podrobně popsána níže...

POHYB



Akce **Pohyb** umožňuje pohnout figurkou hrdiny o libovolný počet polí ve směru, který určuje akční dílek. Není možné se pohybovat přes překážky (zeď, figurka jiného hrdiny atd.). Na jednom poli se vždy smí nacházet pouze jedna figurka hrdiny. Figurky se mohou pohybovat pouze po polích chodeb (prázdná políčka), nikdy nesmí na políčka s ilustracemi, ani kdyby hráč chtěl pouze uhnout jiné figurce.



V tomto příkladu se oranžový hrdina může pohnout na oranžové pole pro průzkum pomocí tří akcí:

- ▶ Robert, který má akční dílek se šipkou na SEVER, pohne figurkou o dvě pole na sever.
- ▶ Alice, která má akční dílek se šipkou na ZÁPAD, pohne figurkou o dvě pole na západ.
- ▶ Nakonec Marek, který má akční dílek se šipkou na JIH, pohne figurkou o jedno pole na jih, na oranžové pole pro průzkum.

POZNÁMKA

Při hře pěti a více hráčů jsou akce s pohybem daným směrem na více než jednom akčním dílku. V takovém případě je dobré, aby hráči s pohybem stejným směrem seděli zhruba naproti sobě, aby se dala tato akce provést jednoduše z jedné či druhé strany stolu.

POUŽITÍ PORTÁLU



Pokud hráč použije akci **Portál**, může přesunout jakoukoli figurku hrdiny **odkudkoli** na pole **jakéhokoli portálu barvy hrdiny**. Tak můžete rychle hrdinu přesunout na velké vzdálenosti.

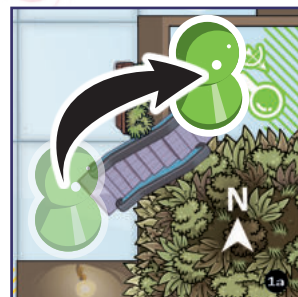


POZOR!



Po krádeži se spustí alarm, který automaticky vyřadí všechny portály z provozu. Po krádeži tedy není možné portály používat a hrdinové musí uprchnout bez pomoci teleportace!

POUŽITÍ ESKALÁTORU



Pomocí akce **Eskalátor** může hráč (a pouze on) přesunout figurku hrdiny z jedné strany eskalátoru na druhou (bez ohledu na to, kterým směrem je eskalátor nakreslený). Na eskalátoru není možné zastavit.

PRŮZKUM



Hráč s akcí **Průzkum** rozšiřuje herní plán o další dílky nákupního centra. Tuto akci je ale možné provést pouze tehdy, když **figurka hrdiny stojí na políčku průzkumu stejné barvy**, které vede do zatím neprozkoumané oblasti.



▲ Čtyři druhy políček průzkumu.



- Nejprve Filip, který má akční dílek se šipkou na SEVER, pohne figurkou na sever.
- Poté Sofie, která má akční dílek se šipkou na VÝCHOD, pohne figurkou na východ, na oranžové políčko průzkumu.
- Nakonec Ema, která má akční dílek průzkumu s lupou, objeví nový dílek.

Pokud se figurka nachází na příslušném políčku průzkumu, může hráč s akcí Průzkum otočit horní dílek nákupního centra z balíčku a umístit ho tak, že **bílá šipka** pokračuje z políčka průzkumu, na kterém stojí figurka.

Pokud na odpovídajících políčkách průzkumu stojí více hrdinů, může si hráč, který provádí průzkum, nový dílek prohlédnout a vybrat si, ke kterému z hrdinů dílek přiloží. Nejdříve ale musí dílek umístit, než si vezme nový.

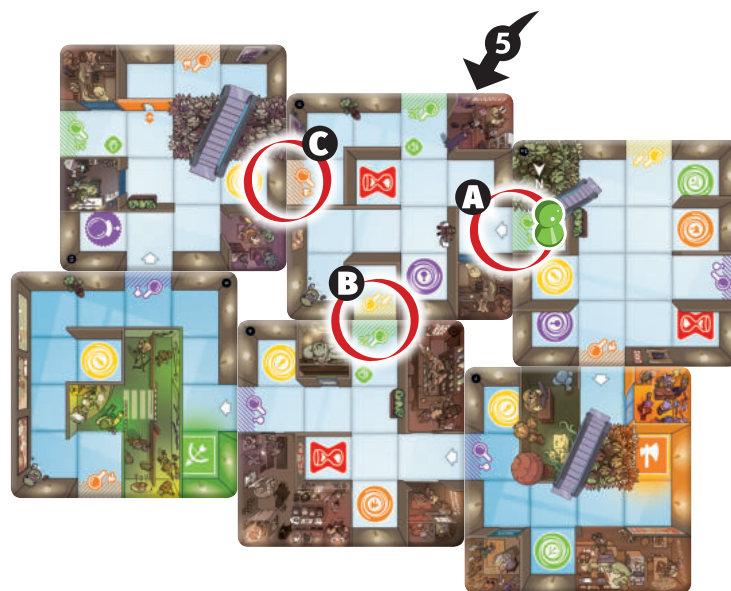
Jakmile se umístí nový dílek nákupního centra, přes políčko průzkumu už do něj mohou vejít všichni hrdinové bez ohledu na barvu.



ZVLÁŠTNÍ PŘÍPADY





Po přiložení nového dílku **5** na pozici **A** jedno z políček průzkumu navazuje na jiné políčko průzkumu už ležícího dílku **B**. Takovéto propojení je platné a figurky jím mohou běžně procházet oběma směry.

Je také možné, že po přiložení nového dílku políčko průzkumu navazuje na zed **C**. Takovým spojením samozřejmě není možné procházet.



Poznámka: Rozložení políček a bílých šipek na dílcích zaručuje, že je nemožné, aby se dva dílky nákupního centra překrývaly.

KRÁDEŽ NENÍ AKCE!

Když každá ze čtyř figurek hrdinů stojí v daném okamžiku na políčku své barvy s předmětem, který hrdina přišel ukrást     (například žlutá figurka na žlutém políčku s mečem), kterýkoli hráč může spustit krádež tím, že otočí destičku krádeže na stranu B.

Teď musí hrdinové uprchnout, každý východem, který je označen jeho barvou. Nyní nefungují portály, protože spuštěný alarm je vždy automaticky z bezpečnostních důvodů vypne (otočte akční dílek s akcí Portál na druhou stranu, kde je znázorněno, že portály nefungují). Nezapomeňte, že krádež spustíte otočením destičky krádeže!

Pokud z nákupního centra utečete a zapomněli jste destičku krádeže otočit, tak vlastně ke krádeži nedošlo, vy jste utekli s prázdnou a prohráváte!

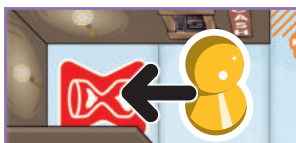


OMEZENÍ ČASU



Pokud se zcela přesypou hodiny, prohráváte hru. Ale pokaždé když se figurka hrdiny pohne na políčko se symbolem přesýpacích hodin, okamžitě hodiny otočte (bez ohledu na to, kolik písku se už přesypalo).

Důležité: Z tohoto důvodu nenahrazujte přesýpací hodiny běžnými hodinami nebo stopkami!



Figurka hrdiny se může pohnout na políčko s přesýpacími hodinami, aby se otočily hodiny.

Každé políčko s přesýpacími hodinami může být použito pouze jednou. Po jeho prvním použití se na políčko (a pod figurku) umístí žeton „Mimo provoz“. Na políčko sice může figurka znova vstoupit, ale k otočení hodin už nedojde. Pro vaši informaci, tato políčka jsou v celém nákupním centru celkem čtyři.



OMEZENÍ KOMUNIKACE

Během většiny hry je zakázáno se jakkoli domlouvat. Nesmíte mluvit, ukazovat, dělat znamení či signály ani žádné zvuky. Jediné možnosti komunikace jsou tyto:

- ▶ upřeně zírat na jiného hráče;
- ▶ vzít si figurku „Dělej něco!“ a položit ji před hráče, o němž máte pocit, že by měl něco udělat. Tento hráč ale samozřejmě může mít zcela jiný názor a okamžitě figurku „Dělej něco!“ položit před někoho jiného. Tuto figurku může kdykoli použít kterýkoli hráč.



Pokaždé když se otočí přesýpací hodiny, hráči spolu mohou mluvit, ale **čas samozřejmě běží dál**. Během tohoto domlouvání není dovoleno provádět žádné akce.

Jakmile někdo provede jakoukoli akci, je komunikace opět zakázána!

POZNÁMKA

Pokud uděláte při provádění akce chybu (například pohnete figurkou příliš na sever), pravidla hry nedovolují „vzít to zpátky“. Jen hráč s odpovídající akcí může chybu opravit (v tomto příkladu hráč s akcí Pohyb na jih).

Pokud si všimnete, že některý hráč pravidla porušil, je dovoleno na to slovně upozornit. Měli byste vše vrátit do pozice, ve které hra byla, než došlo k porušení pravidel, ale čas stále běží. Za chyby se platí...

ÚVODNÍ KAMPAŇ

ÚVODNÍ KAMPAŇ

ÚV

Úvodní kampaň se skládá ze sedmi scénářů, které vás postupně seznámí se základními pravidly hry. Pokud scénář prohrajete, můžete si jej zkusit zahrát znovu, nebo jej přeskočit a pokračovat následujícím scénářem.

SCÉNÁŘ 1 ♦ OBJEVOVÁNÍ (ignorujte symbol zvýšené hlasitosti)

Zamíchejte dílky nákupního centra 2–9 a umístěte dílek 1 stranou A nahoru.

Prozkoumejte nákupní centrum, ukradněte všechny čtyři předměty a včas unikněte jediným východem (fialovým). Poté co hrdina unikne východem, položte jeho figurku na odpovídající místo na destičce krádeže.



ZVLÁŠTNÍ VÝJIMKA

Pokud hráči chtějí, mohou spolu v tomto učebním scénáři zcela bez omezení hovořit **po celou dobu jeho trvání**. Pomůže jim to v pochopení základních herních principů.

PAMATUJTE SI TO PODSTATNÉ

Zde je pro připomenutí několik základních pravidel, která byste měli znát:

- ▶ Hráči se nestřídají po jednotlivých „tazích“ a akční dílky ani „nevykládáte“ ani „neodhazujete“, když provedete jejich akci. Provádíte pouze akci (akce), které jsou zobrazeny na vašem akčním dílku. Akce provádíte tolikrát a tak často, jak uznáte za vhodné.
- ▶ Abyste prozkoumali neobjevenou část nákupního centra, musí stát figurka hrdiny na políčku průzkumu, které má stejnou barvu jako hrdina. Poté co bylo políčko prozkoumáno a byl přiložen nový dílek, může tudy procházet hrdina kterékoliv barvy.
- ▶ Figurkou hrdiny nelze pohnout skrz zdi nebo přes jiného hrdinu. Na jednom dílku nikdy nemohou být ve stejný okamžik dvě figurky hrdinů.
- ▶ Akce Použití portálu vám umožňuje přesunout figurku hrdiny odkudkoliv na kterýkoliv portál odpovídající barvě hrdiny.
- ▶ Když všechny čtyři figurky hrdinů stojí v jeden okamžik na políčku s předmětem své barvy, otočte destičku krádeže na druhou stranu a utíkejte k východu.
- ▶ Po krádeži předmětů není možné během vašeho útěku k východům využívat portály.
- ▶ Plán je prostý: Prohledat nákupní centrum, ukrást předměty a včas uniknout východem!

SCÉNÁŘ 2 ♦ VÍCE VÝCHODŮ (ignorujte symbol zvýšené hlasitosti)

Zamíchejte dílky nákupního centra 2–12 a umístěte dílek 1 stranou A nahoru.

NOVÉ STÁLÉ PRAVIDLO

Každý hrdina musí z nákupního centra utéct východem, jehož barva odpovídá barvě hrdinovy figurky.




SCÉNÁŘ 3 ♦ PŘESUN AKČNÍCH DÍLKŮ (ignorujte symbol zvýšené hlasitosti)

Zamíchejte dílky nákupního centra 2–12, umístěte dílek 1 stranou A nahoru. Dodržujte předchozí stálé pravidlo.

NOVÉ STÁLÉ PRAVIDLO pro 2 a více hráčů

Pokaždé když jsou otočeny přesýpací hodiny, přesune každý hráč svůj akční dílek sousednímu hráči po levici. Ujistěte se, že šipka ukazující na sever je na akčním dílku zorientována stejně jako šipka na startovním dílku.



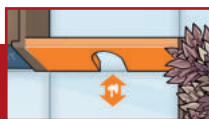
Jako připomínku tohoto pravidla si na obě strany přesýpacích hodin nalepte samolepky se symbolem .

SCÉNÁŘ 4 ♦ TRPASLÍK A ELF A JEJICH SCHOPNOSTI

Zamíchejte dílky nákupního centra 2–14, umístěte dílek 1 stranou A nahoru. Dodržujte předchozí stálá pravidla.

NOVÉ STÁLÉ PRAVIDLO

Trpaslík (oranžová figurka hrdiny) je jediný, kdo se dokáže pohybovat skrz malé otvory v oranžových stěnách.



NOVÉ STÁLÉ PRAVIDLO

Provádí-li elf (zelená figurka hrdiny) akci Průzkum, je hráčům **povoleno spolu mluvit**. Pravidla pro komunikaci jsou stejná jako při otáčení přesýpacích hodin. Na dílku je pro připomenutí zobrazen symbol zvýšené hlasitosti.



SCÉNÁŘ 5 ♦ ČARODĚJ A JEHO SCHOPNOST

Zamíchejte dílky nákupního centra 2–14, navrch hromádky položte dílek číslo 15 a umístěte dílek 1 stranou B nahoru. Dodržujte předchozí stálá pravidla.

NOVÉ STÁLÉ PRAVIDLO

Pokud se čaroděj (fialová figurka hrdiny) nachází na políčku s křišťálovou koulí, může hrát provádějící akci Průzkum umístit až dva nové dílky nákupního centra. Umístit je musí na odpovídající místa: bílou šipkou k volnému políčku průzkumu. Toto políčko však může mít libovolnou barvu. Je možné umístit druhý dílek tak, aby navazoval na předchozí umístěný tímto způsobem.

Tento druh akce Průzkum není nutné provádět ihned poté, co čaroděj na políčko s křišťálovou koulí vstoupí. Je možné jej provést kdykoliv během doby, co se čaroděj na tomto políčku nachází.

Poté co byla akce provedena (a byly umístěny jeden nebo dva nové dílky), umístěte na políčko s křišťálovou koulí žeton „mimo provoz“.



- ▶ Alice, která má před sebou akční dílek s pohybem na západ, pohne čarodějem (fialová figurka) na políčko **A** s křišťálovou koulí.
- ▶ Anna, která má před sebou akční dílek s akcí Průzkum, může nyní přidat až dva nové dílky nákupního centra „zdarma“. Dobere a umístí dílek **5 (B)**, poté si dobere nový dílek (dílek **9**) a umístí jej tak, že navazuje na dílek **5 (C)** (pokud by chtěla, mohla by dílek **9** umístit i jinam).



Pokud se na políčko s křišťálovou koulí pohne jiný hrdina než čaroděj (fialový), nic se nestane.

SCÉNÁŘ 6 ♦ BARBAR A JEHO SCHOPNOST

Zamíchejte dílky nákupního centra 2–17, umístěte dílek 1 stranou B nahoru. Dodržujte předchozí stálá pravidla.

V tomto scénáři se mezi dílky nákupního centra nacházejí dva dílky s bezpečnostními kamerami. Všechna políčka dílku, na němž se nachází bezpečnostní kamera, jsou pro snadnější identifikaci vybarvena žlutou barvou.

NOVÉ STÁLÉ PRAVIDLO

Pokud jsou v provozu **dvě či více** bezpečnostních kamer (tj. dílky s kamerou jsou objeveny a kamery nejsou překryty žetonem „mimo provoz“), **nesmíte s žádným hrdinou pohnout na políčko s přesýpacími hodinami**. Abyste bezpečnostní kameru vyřadili z provozu, musíte na její políčko pohnout barbarem (žlutá figurka hrdiny). Poté na vyřazenou bezpečnostní kameru umístěte žeton „mimo provoz“.



To znamená, že pokud je objevena první bezpečnostní kamera, mějte se na pozoru! Pokud se objeví druhá kamera dříve, než stihnete vyřadit z provozu tu první, nebudete moci využívat efektu políčka s přesýpacími hodinami do té doby, než vyřadíte všechny bezpečnostní kamery kromě jedné.

Pokud se na políčko s bezpečnostní kamerou pohne jiný hrdina než barbar (žlutý), nic se nestane.

SCÉNÁŘ 7 ♦ ZVÝŠENÁ OSTRAHA

Zamíchejte dílky nákupního centra 2–19, umístěte dílek 1 stranou B nahoru. Dodržujte předchozí stálá pravidla.

V tomto scénáři nejsou žádná nová pravidla, avšak mezi dílky nákupního centra se nyní nacházejí čtyři dílky s bezpečnostními kamerami. Poté co se objeví ve hře první bezpečnostní kamera, dávejte si extra pozor!

NYNÍ ZNÁTE VŠECHNA PRAVIDLA HRDINŮ BEZ ZÁRUKY.
(PRO ZVÝŠENÍ OBTÍŽNOSTI MŮŽETE DO HRY PŘIDAT VÍCE DÍLKŮ NÁKUPNÍHO CENTRA)

**A NYNÍ JE NA ČASE PUSTIT SE DO DALŠÍCH
VÝZEV NA NÁSLEDUJÍCÍ STRÁŇCE!**

SCÉNÁŘE

Nyní, když znáte všechna pravidla **Hrdinů bez záruky**, můžete se pokusit zdolat výzvy hodné vašich schopností! Jsou zde přichystány scénáře různých obtížností. Každý z nich je uveden na samostatném řádku bodovací tabulky (*Velká kniha výzev*) a obsahuje sloupce postupně zvyšující se obtížnosti (přidává se více dílků nákupního centra). Postupně tabulku vyplňte tak, že do odpovídající buňky tabulky vepíšete jména hráčů, kteří scénář úspěšně dokončili. Menší buňka vpravo slouží k zaznamenání toho, kolik jste využili políček s přesýpacími hodinami (čím méně, tím lépe). Můžete si zvolit libovolnou stranu (A nebo B) startovního dílku (dílek 1). Zadní strana bodovací tabulky obsahuje prázdná políčka pro názvy scénářů, a můžete si tak vymyslet scénáře vlastní (a nezapomeňte se s námi o ně podělit!) anebo využít ty, které najdete na internetu.

SCÉNÁŘ 8 ♦ VĚŠTĚNÍ BUDOUCNOSTI

Dobírací balíček dílků nákupního centra je umístěn **licem vzhůru**, takže vždy vidíte, jaký dílek budete přiřkládat při akci Průzkum.

SCÉNÁŘ 9 ♦ KDO TO TADY VEDE? pro 3 a více hráčů

Při přípravě hry nachystejte akční dílky v počtu, jako byste hráli v o jedna menším počtu hráčů. Všichni hráči až na jednoho obdrží po jednom dílku. Zbývající hráč nedostane žádný akční dílek. Tento hráč je jediný, kdo může ve hře používat figurku „Dělej něco!“

POZNÁMKA

Tento scénář umožňuje hru až v 9 hráčích!

SCÉNÁŘ 10 ♦ ZMATENÍ HLÍDAČI

Abyste vnesli zmatek do řad hlídačů, každý hrdina musí ukrást předmět, **který mu nepatří**, a poté uniknout východem, **který není určen pro něj**. Každý východ může být použit pouze jedním hrdinou, takže poté, co hrdina unikne, ponechejte na východu jako připomínku jeho figurku.

SCÉNÁŘ 11 ♦ PŘESKUPOVÁNÍ

Stěny jsou stále v pohybu! Předtím než provedete krádež předmětů, vždy když jsou otočeny přesýpací hodiny, odstraňte dva objevené a umístěné dílky z nákupního centra. Abyste dílek mohli odstranit, musí splňovat následující podmínky:

- ▶ na dílku se nesmí nacházet žádná figurka hrdiny ani žádný žeton „mimo provoz“;
- ▶ dílek 1 nemůže být z nákupního centra nikdy odstraněn;
- ▶ poté co je dílek odstraněn, musí být stále možné mít přístup do všech částí nákupního centra bez použití portálů (a budete tedy moci po krádeži utéct).

Pokud tyto dva dílky nemůžete odstranit, aniž byste porušili některé z výše uvedených podmínek, prohráváte hru.

Odstraněné dílky vždy umístěte dospodu dobíracího balíčku dílků. Pokud už v dobíracím balíčku žádné dílky nejsou, odstraněné dílky vytvoří nový dobírací balíček.

SCÉNÁŘ 12 ♦ POUZE POSUNKY

Vždy když je během hry hráčům dovoleno komunikovat, mohou tak činit pouze pomocí gest a posunků. **Během celé hry nesmí hráči nikdy mluvit!**

SCÉNÁŘ 13 ♦ MULTIDIMENZIONÁLNÍ OBCHOĐÁK

Nákupní centrum se nachází ve dvou oddělených dimenzích.

Příprava hry: Umístěte figurky zeleného a oranžového hrdiny na dílek 1 jako obvykle. Umístěte na stůl dílek 3 trochu dále od dílku 1 a umístěte na něj figurky žlutého a fialového hrdiny. Tyto dva dílky představují dvě oddělené dimenze nákupního centra. Tyto dimenze nikdy nemohou být spojeny pomocí akce Průzkum přiložením nového dílku (pokud nemáte na stole dost místa, dimenze od sebe trochu posuňte). Dobírací balíček dílků nákupního centra je umístěn vždy **licem vzhůru**, takže vidíte, jaký dílek budete během další akce Průzkum přiřkládat.

Abyste unikli pozornosti hlídačů, **nemohou se nikdy všechny čtyři figurky hrdinů nalézat ve stejné dimenzi**. Figurka hrdiny se může přesunovat mezi dimenzemi pouze pomocí použití akce Portál. Může se přesunout z portálu své barvy na jiný portál své barvy ve druhé dimenzi. **Toto je jediný způsob, jakým lze v tomto scénáři portál využívat.**

Upozornění: Pokud dílky rozmístíte během hry nevhodně, může se stát, že z nákupního centra nebude možné uniknout. Nezapomeňte, že po krádeži nebudete moci použít akci Portál!

SCÉNÁŘ 14 ♦ KOMUNIKAČNÍ EMBARGO

Během hry není v žádném případě povolen žádný druh komunikace. Stále však můžete na spoluhráče upřeně zírat a používat figurku „Dělej něco!“

SCÉNÁŘ 15 ♦ TY MÁŠ TAK HEZKÉ OČI

Během hry není v žádném případě povolen žádný druh komunikace. Nesmíte ani používat figurku „Dělej něco!“ Stále však můžete na spoluhráče upřeně zírat. Možná ještě o něco upřeněji...

SCÉNÁŘ 16 ♦ PORTÁLY MIMO PROVOZ

Celý portálový systém je vyřazen po celou dobu hry z provozu. Hráči tedy nemohou provádět akci Portál.

SCÉNÁŘ 17 ♦ ZÁKAZ SHROMAŽĐOVÁNÍ

Skupinky jsou vždycky u hlídačů podezřelé. Během celé hry nemohou být nikdy dvě a více figurek hrdinů na jednom dílku nákupního centra. Výjimku tvoří dílek číslo 1, na němž se může setkat libovolné množství hrdinů.

Hrdiny neodstraňujte z dílků ani poté, co dosáhnou únikového východu. Stále blokují vstup na tento dílek ostatním hrdinům.