


SCÉNÁŘ I/05


## ZIMOTÍN

Po dlouhém a vyčerpávajícím pochodu se naši průzkumníci vrátili se zprávami ze Zimotína. Vyšplhali na okraj města. Tam stáli beze slova a zírali na výjev naprosté zkázy. Většina budov byla zničena a generátor vybuchl. Naši lidé v tomto městě mrtvých našli několik surovin, které nebyly úplně zasněžené.

Nalezená městská kronika popisuje nedostatek jídla a sílící beznaděj obyvatel, hádky, vzpoury a sestup k anarchii, boje o tenčící se zásoby a poslední okamžiky hladovění. Poslední zápis zní: „Bože, odpusť nám, jíme mrtvé. Nemáme už žádnou naději.“

**Pokud nebyla otočena #SC03:**  
Polož #SC07 lícem nahoru na výhled scénáře.

**Pokud je 7. či nižší kolo:**  
Získáš 1 parní jádro, 3 dřeva a 4 uhlí. 

**Jinak:**  
Získáš 2 dřeva a 4 uhlí. 


SC05

„**Pokud byla otočena #SC03:**“  
je opraveno na:  
„**Pokud nebyla otočena #SC03:**“

SCÉNÁŘ I/04

## PŘEŽIJ BOUŘI

Kvílející vichřice svírá město ve svých spárech. Generátor sténá pod náporem zuřivého větru. Vydát se na lov nebo převážet suroviny ze skladiště znamená jistou smrt. Musíme si vystačit s jídlem a uhlím, které máme v zásobách.

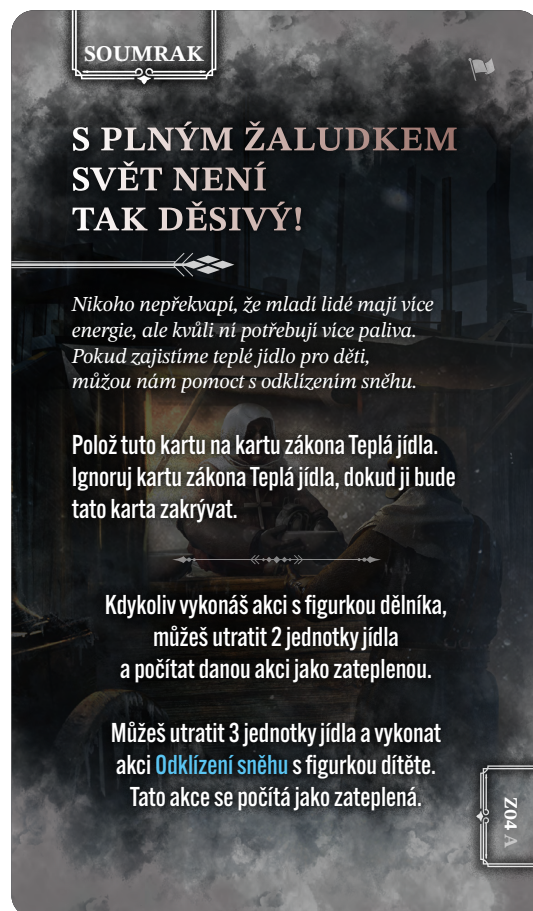
 12. kolo:

Namísto odehrání normálního kola vyřeš tuto kartu. Přijdeš o polovinu svého jídla (zaokrouhlena nahoru). Vrať všechny průzkumníky z expedice. Odměny nezískáš.

- Fáze generátoru -  
Hraj jako normálně.  
- Hlad -  
Zvyš hlad o 2 za každou figurku obyvatele.  
Získáš 5 jednotek jídla za každý **příděl jídla** na #SC03 či #SC07.  
Utrať jídlo kvůli snížení hladu.  
Vyřeš efekt značky hladu.  
- Omrzliny -  
Získáš 12\* nemocných obyvatel od každého druhu.  
\*Sníž o 2 za každou **zásobu uhlí** na #SC03 či #SC07.  
Počítej všechny přístřešky za zateplené.  
Za každou figurku obyvatele, která nemá teplé místo na spaní, získáš 3 nemocné obyvatele odpovídajícího typu.  
Vyřeš efekty značek nemocí.  
**Pokud se ti podařilo přežít: VYHRÁVÁŠ!**

SC04

V části karty - **Omrzliny** - přibyla věta:  
„**Počítej všechny přístřešky za zateplené.**“



*K první části efektu na této kartě by neměla být použita figurka dítěte ale figurka **dělníka**.*

**„Kdykoliv vykonáš akci s figurkou **dítěte**, můžeš utratit 2 jednotky jídla a počítat danou akci jako zateplenou.“**

*Místo toho by zde měl být „figurkou **dělníka**“.*