

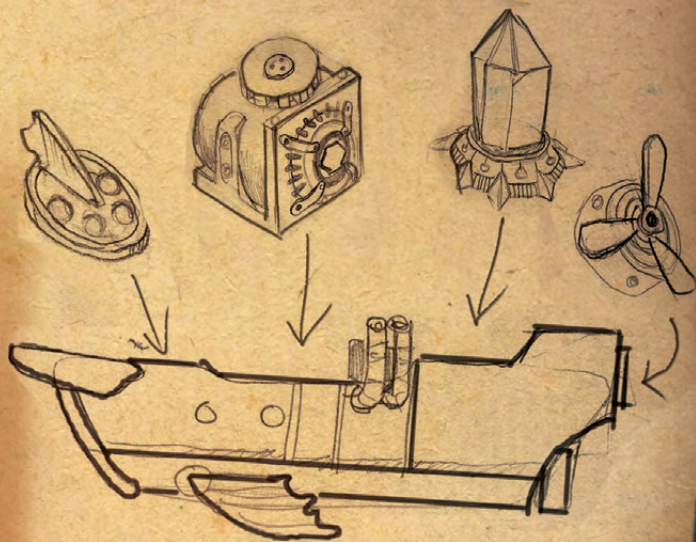
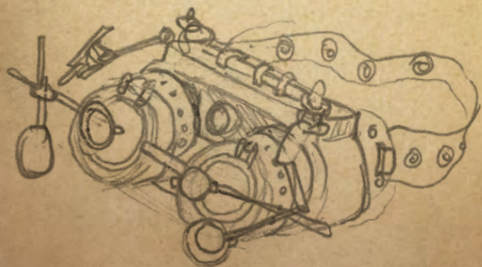
ZAKÁZANÁ POUŠŤ

BOJ O PŘEŽITÍ



ÚVOD

Vaše skupina dobrodruhů byla vyslána na misi do pouště s úkolem objevit tam prastaré město a nalézt v něm legendární létající aparát, údajně poháněný sluncem. Těsně před přistáním vás však zasáhla náhlá písečná bouře a donutila vás nouzově přistát, přičemž byl váš vrtulník zničen. Ztraceni v širošířé poušti, vystaveni neustávající písečné bouři, máte jedinou naději – co nejrychleji objevit město zasuté v písku, najít části létajícího stroje, sestavit ho a uvést do provozu. Pokud však kterýkoli člen vašeho týmu zahyne žízní nebo bouře zesílí příliš, jste ztraceni všichni a stanete se trvalými artefakty Zakázané pouště.



OBSAH

49 karet, z toho:

- 31 karet bouře
- 12 karet vybavení
- 6 karet postav

48 žetonů písku

24 oboustranných dílků pouště/města

6 dřevěných figurek

6 šipek

4 části létajícího stroje

- vrtule
- motor
- solární krystal
- velitelský můstek

1 ukazatel síly bouře

1 stojánek

1 model létajícího stroje

PŘÍPRAVA HRY

1. Seznamte se s dílky

Dobře si prohlédněte všech 24 dílků pouště/města, abyste věděli, na co můžete v průběhu hry narazit (popis zvláštních dílků a vysvětlení symbolů najdete níže).

Poté otočte všechny dílky stranou „poušť“ nahoru.

Pozor! V průběhu hry už není dovoleno nakukovat na stranu „město“.



2. Vytvořte herní plán

Všechny dílky stranou „poušť“ nahoru pečlivě zamíchejte a vytvořte z nich na stole čtverec o velikosti 5 × 5. Volné pole nechte uprostřed, jak vidíte na obr. vpravo. Všechny dílky musejí být orientovány stejně, se symbolem kompasu v levém horním rohu. Mezi jednotlivými dílky ponechte trochu místa, aby se vám během hry dobře otáčely. Tím vytvoříte herní plán představující poušť, po kterém se budou vaše figurky pohybovat. Prázdné pole uprostřed představuje oko písečné bouře, jeho pozice se bude v průběhu hry měnit.

3. Rozmístěte žetony písku

Rozmístěte na hrací plán 8 žetonů písku podle obr. vpravo, světlou stranou nahoru. Z ostatních žetonů písku vytvořte sloupeček a připravte ho poblíž hracího plánu.



4. Připravte části létajícího stroje

4 části létajícího stroje připravte poblíž hracího plánu, v průběhu hry se budete pokoušet je v poušti nalézt.

5. Nastavte počáteční úroveň bouře

Ukazatel síly bouře zasuněte do stojánku a připevněte k němu šipku tak, aby odpovídala počtu hráčů (viz symboly vlevo a vpravo dole) a zvolené počáteční úrovni síly bouře. Hrajete-li například ve třech a jedná se o vaši první partii, nastavte šipku na úroveň „Začátečník“ na pravé liště, nad symbolem pro tři hráče.



Zasuněte ukazatel do stojánku.



Nastavte počáteční úroveň.

6. Připravte karty

Karty rozřídíte na karty bouře (červené zadní strany), karty vybavení (modré zadní strany) a karty postav. Karty bouře zamíchejte, vytvořte balíček lícem dolů a umístěte ho k hornímu okraji hracího plánu tak, aby štrelka kompasu ukazující sever na rubové straně mířila ven od hracího plánu (viz obr.). Zamíchejte rovněž balíček karet vybavení a umístěte ho vlevo vedle hracího plánu.



Karty bouře



Karty vybavení



Karty postav



8 žetonů písku

Pole „Bouře“

Pole „Místo havárie“

7. Přidejte postavy

Zamíchejte karty postav a každému hráči náhodně přiďte po jednu. Přečtete nahlas zvláštní schopnosti vašich postav, aby se s nimi mohli dobře seznámit i vaši spoluhráči (podrobnější popis zvláštních schopností viz níže). Brzy zjistíte, že pro dosažení vítězství je nezbytné dobře využít

schopností každé postavy ve hře. Na levém okraji každé karty postavy je vyznačen hladinový znak aktuálního stavu vody v polní láhvi dané postavy. Pomocí šipek nastavte počáteční množství, ve většině případů je to 4. Jak budete v průběhu hry spotřebovávat vodu, bude stav klesat. Každý hráč si vezme figurku v barvě svojí postavy a umístí ji na pole „místo havárie“. Přebytné karty postav a figurky můžete vrátit do krabice.

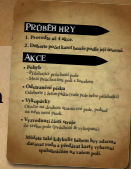


PRŮBĚH HRY

Nejživnější hráč začíná, dále se hraje ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu provede hráč na řadě (aktivní hráč) následující kroky v pevně daném pořadí:

1. Provede až 4 akce.
2. Otočí karty bouře v počtu daném aktuálním stavem ukazatele síly bouře.

Podrobné vysvětlení těchto kroků následuje. Stručné shrnutí průběhu kola naleznete také na rubové straně karet postav.



1. PROVEDENÍ AKCÍ

Ve svém tahu může aktivní hráč provést až 4 akce. Nemusí však provést žádnou, nechce-li. Spoluhráči mohou (a měli by) aktivnímu hráči radit, jak by měl se svými akcemi nejlépe naložit. Na vybranou máte libovolnou kombinaci následujících možností:

- Pohyb
- Vykopávky
- Odhrabání písku
- Vyzvednutí části stroje

Pohyb

Za 1 akci můžete přemístit svou figurku na sousední nezablokované pole svisle nebo vodorovně, nikdy však úhlopříčně. Můžete figurku rovněž přemísťovat mezi nezablokovanými poli tunelů (viz dále).

Pole je zablokované, leží-li na něm 2 a více žetonů písku.

Pohyb na pole „bouře“ nebo přes něj rovněž není dovolen.



Odhrabání písku

Za 1 akci můžete odstranit 1 žeton písku z pole, kde právě stojí vaše figurka, nebo z pole sousedního (tj. sousedícího svisle či vodorovně, úhlopříčně sousedící pole se za sousední nepovažují). Odstraněný žeton písku vraťte do obecné zásoby.

Vykopávky

Za 1 akci můžete provést vykopávky na poli, kde stojí vaše figurka, pokud na tomto poli zároveň neleží žádný žeton písku. Otočte destičku stranou „město“ nahoru tak, aby případný symbol na ní byl vzhledem k severu v pravém dolním rohu. Poté postupujte podle instrukcí daných uvedeným symbolem (viz níže).

Pozor! Vykopávky nelze vzít zpět. Otočením destičky je tato vaše akce vyčerpána.

Vyzvednutí části stroje

Za 1 akci můžete vyzvednout objevenou část stroje z nezablokovaného pole „město“. Vyzvednutou část stroje položte před sebe na stůl. Jakmile jako tým vyzvednete všechny 4 části, přesuňte se všichni co nejrychleji na pole „startovní rampa“, kde můžete stroj sestavit a odletět a dosáhnout tak vítězství!

Poznámka: Nachází-li se část stroje na poli, kde leží dílek dosud stranou „poušť“ nahoru, je nutné zde nejprve provést vykopávky, teprve poté můžete část vyzvednout.

Předání vody a vybavení

Kromě výše uvedených akcí můžete kdykoliv zdarma předat vodu nebo vybavení hráči, jehož figurka stojí na téže poli jako vaše. Při předání vody posuňte svůj hladinoznak dolů o zvolený počet jednotek, spoluhráč si ho posune o stejný počet jednotek nahoru.

Pozor! Nemůžete mít nikdy více vody, než je uvedená kapacita vaší plní láhve.

Příklad tahu hráče:

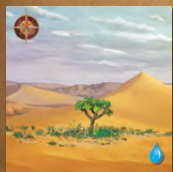


Hráč v roli Nosiče vody provedl 4 akce:

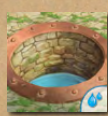
Za 1 a 2 akci odstranil 2 žetony písku (každý za jednu akci), za 3 akci přesunul svou figurku na sousední pole a za 4 akci provedl vykopávky, tj. otočil dílek na poli, kde právě stála jeho figurka, stranou „město“ nahoru.

ZVLÁŠTNÍ DÍLKY A SYMBOLY

Voda (3 dílky)



Na třech dílcích pouště je v pravém dolním rohu vyznačen symbol vody. To znamená, že se tu může vyskytovat voda. Provedete-li zde vykopávky a na straně „město“ najdete studnu, každý hráč, jehož figurka právě stojí na tomto poli, si může jednorázově doplnit svou polní láhev o dvě jednotky vody. Později už zde vodu doplňovat nelze. Proto doporučujeme, abyste se zkoordinovali a případně shromáždili na tomto poli, než zde provedete vykopávky.



Studna



Fata morgana

Pozor! Jeden z dílků je fata morgana. Na takovém místě žádnou vodu nedostanete.

Vybavení (12 dílků)



Je-li na straně „město“ právě otočeného dílku v pravém dolním rohu tento symbol, právě jste objevili užitečný předmět. Doberte si vrchní kartu z balíčku karet vybavení, vyložte ji lícem nahoru před sebe na stůl a přečtěte všem text na ní. Kartu si můžete nechat, dokud se nerozhodnete vybavení použít.

Pozor! Kartu vybavení může hrát jen ten hráč, který ji drží. Je však možné vybavení zdarma předat spoluhráči, jehož figurka stojí na témže poli (jak bylo zmíněno výše). Většinu vybavení lze použít kdykoli (viz text na konkrétní kartě), ale v zásadě platí, že použitím vybavení nelze zvrátit působení karet pouště, jakmile už nastalo. Hráči mohou držet libovolný počet karet vybavení.

Indicie naleziště části stroje (2 dílky pro každou část)



Řada

V poušti jsou ukryté indicie naleziště jednotlivých částí létajícího stroje. Každé ze čtyř částí odpovídají dva dílky, které dohromady určují místo naleziště dané části. Jeden dílek určuje řadu, druhý sloupec. Jakmile objevíte druhou indicii pro danou konkrétní část stroje, umístěte část na určené pole na hracím plánu.

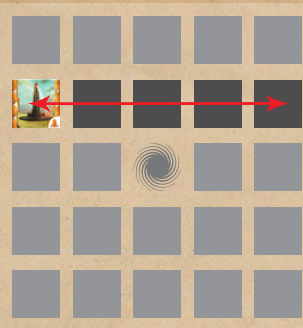


Sloupec

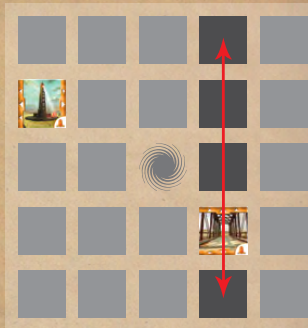


Příklad:

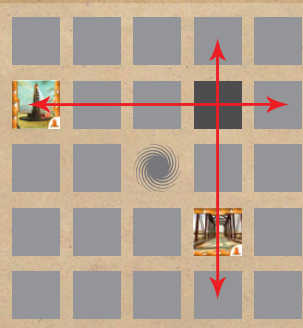
1



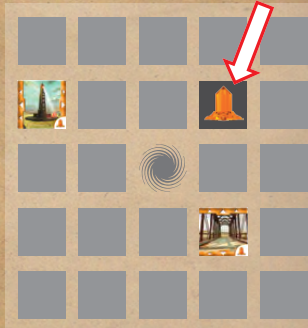
2



3



4

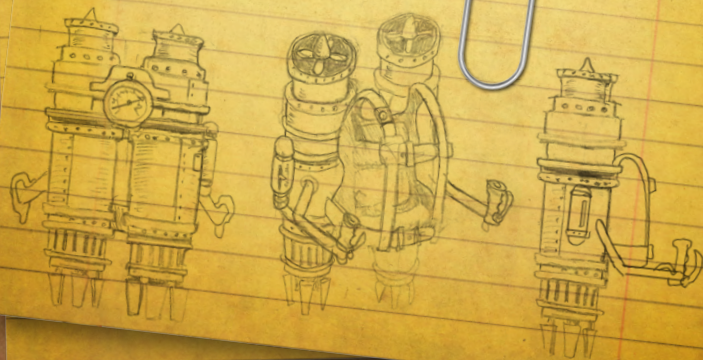


Naleziště dané části

- 1 Nalezením první indicie zjistíte, že solární krystal bude někde ve druhé řadě (pozor, v důsledku písečné bouře se pozice této indicie může změnit).
- 2 Objevení druhé indicie.
- 3 Naleziště solárního krystalu je jednoznačně určeno.
- 4 Položte na určené pole solární krystal.

Poznámky:

- Dokud neobjevíte obě indicie, nesmíte část stroje na hrací plán umístit, i když správně tušíte, kde naleziště bude. Nezapomenejte, že v důsledku bouře se pozice dílků může změnit.
- Má-li být nalezištěm pole „bouře“, umístěte část na odpovídající prázdné pole hracího plánu. Jakmile se na toto pole při nejbližší bouři dostane nějaký dílek, stane se nalezištěm této části stroje.



Tunel (3 dílky)



V prastarém městě existovaly tunely, umožňující přesun vskrytu před spalujícím sluncem. Za 1 akci můžete přemístit figurku z jednoho dílku s tunelem na libovolný jiný dílek s tunelem. Na zablokovaný dílek tunelu (na němž leží 2 a více žetonů písku) však vstup dovolen není.

Tunely rovněž poskytují ochranu před působením karty „Slunce praží“ – hráči, jejichž figurky stojí na těchto dílcích, nemusejí při otočení této karty spotřebovat vodu. Karty „Slunce praží“ popisujeme dále.

Startovní rampa (1 dílek)



Toto je velmi důležitý dílek, protože až vyzvednete všechny 4 části létajícího stroje, musíte se zde všichni shromáždit, abyste ho sestavili a odletěli v něm do bezpečí. Udržujte tento dílek co nejčistší od písku!

2. OTOČENÍ KARET BOUŘE




Po provedení všech zamýšlených akcí musí aktivní hráč otočit tolik karet z balíčku karet bouře, kolik udává aktuální stav ukazatele síly bouře (ukazují-li např. šipka na 3, otočte 3 karty bouře). Karty otáčejte jednu po druhé, vykládejte je symbolem větrné růžice dolů, proveďte postupně efekt každé z nich a nakonec je odhodte lícem nahoru na odhazovací balíček karet bouře.

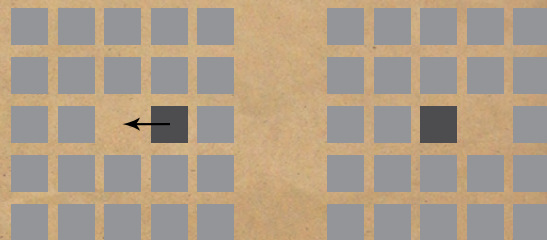
Poznámka: Na karty v odhazovacím balíčku karet bouře se můžete kdykoliv během hry dívat.

Poryv větru



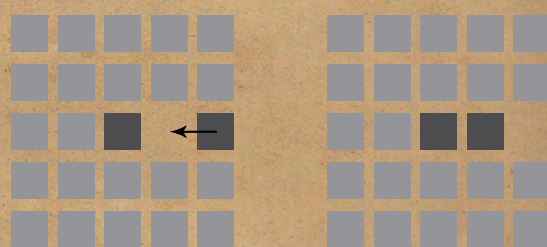
Tyto karty způsobí přesun vyznačeného počtu dílků udaným směrem na prázdné pole „bouře“. Všechny figurky, žetony písku či části stroje se přesunou spolu s příslušným dílkem.

Například tento symbol  znamená „Přesuňte 2 dílky vlevo.“ Přesuňte dílek zprava sousedící s prázdným polem „bouře“ doleva.



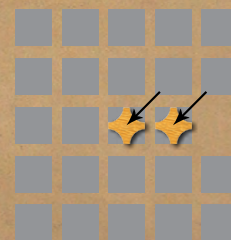
Přesuňte první dílek na pole „bouře“.

Poté přesuňte stejným způsobem ještě druhý dílek.



Přesuňte ještě druhý dílek na nové pole „bouře“.

Na právě přesunutý dílky položte po jednom žetonu písku. To platí i pro dílky stranou „město“ nahoru.



Na každý přesunutý dílek položte 1 žeton písku.



Vstup možný



Vstup zakázán

Na dílku může ležet neomezený počet žetonů písku. Leží-li na něm však 2 žetony a více, nelze na takový dílek přemísťovat figurky. Druhý a každý další žeton písku proto pokládejte na dílky tmavou stranou nahoru (s vyznačeným symbolem X), aby bylo jasné, že sem je vstup zakázán.

Poznámka: Přidáváte-li žeton písku na dílek, kde leží část stroje, položte žeton písku na dílek či ostatní žetony pod část stroje.

Zavalení pískem

Stojí-li vaše figurka na poli, na němž leží 2 a více žetonů písku, musíte se jako první věc ve svém tahu vyhrabat, než smíte provádět akce jiného typu. Provádějte opakovaně akci odhrabání písku tak dlouho, dokud na poli s vaší figurkou neleží maximálně 1 žeton písku. V tom vám samozřejmě mohou ve svých tazích pomáhat i spoluhráči.

Oddech před bouří

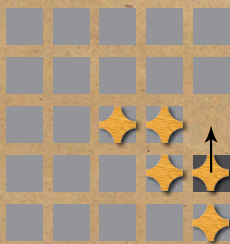
Není-li možné podle pokynu na kartě žádný dílek přesunout, získáváte chvilku oddechu, nemusíte provádět nic.

Příklad:

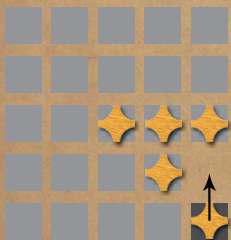
1



2



3



4




1 Otočenou kartou je karta „Přesuňte 3 dílky nahoru.“ **2** Aktivní hráč přesune první dílek na pole „bouře“. **3** Poté přesune druhý dílek. Třetí dílek není možné přesunout. **4** Na oba přesunuté dílky položí hráč po 1 žetonu písku. Protože se jedná už o druhé žetony na těchto dílcích, položí je tmavou stranou nahoru, aby zdůraznil, že sem je teď vstup zakázán.

Navždy pohřbeni v písku


Máte-li na hrací plán umístit žeton písku, ale v zásobě už žádný nezbyl, prohráli jste! Celý váš tým je navěky pohřben písečnými dunami.

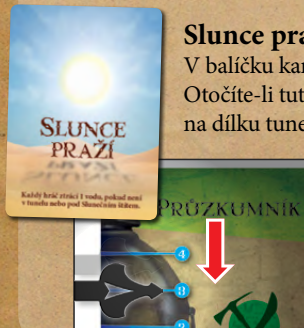
Bouře sílí!

V balíčku karet bouře jsou 3 karty „Bouře sílí“. Otočíte-li tuto kartu, posuňte šipku na ukazateli síly bouře o 1 stupeň výše. Nový stav udává, kolik karet bouře budete otáčet počínaje tahem příštího hráče. Dosáhne-li šipka na ukazateli stupně označeného , dosáhla bouře takové intenzity, že všichni členové týmu byli větrem uchváteni a odneseni neznámo kam. Hru jste prohráli!



Slunce praží!

V balíčku karet bouře jsou také 4 karty „Slunce praží“. Otočíte-li tuto kartu, všichni hráči, jejichž figurky nestojí na dílku tunel nebo nejsou chráněny slunečním štítem, musejí spotřebovat 1 jednotku vody (posuňte hladinoznak odpovídajícím způsobem). Klesne-li některému hráči stav vody na symbol , umírá tato postava žízni a hra končí porážkou všech!



Dojde-li balíček karet bouře

Otočíte-li poslední kartu z balíčku karet bouře, zamíchejte pečlivě všechny karty v odhazovacím balíčku, vytvořte nový doplňovací balíček a pokračujte ve hře dál. Stane-li se tak v průběhu tahu hráče, doberte zbývající počet karet z nově vytvořeného balíčku.

KONEC HRY



Vítězství

Když se vám podaří vyzvednout všechny 4 části létajícího stroje, musíte se všichni shromáždit na poli „startovní rampa“. Sestavte stroj, nastartujte motor a odleťte do bezpečí.

Pozor! Tento dílek nesmí být zablokovaný, abyste na něj mohli vstoupit a/nebo odletět pryč!

Prohra

Hra končí porážkou hráčů v těchto případech:

- 1. Smrt žízni:** Stav vody v lahvi kteréhokoli hráče poklesne na symbol .
- 2. Navždy pohřbeni:** Na hrací plán máte umístit žeton písku, ale v zásobě už došly.
- 3. Odváti větrem:** Síla bouře dosáhne stupně .

STUPEŇ OBTÍŽNOSTI HRY

Podarí-li se vám zvítězit ve hře na úrovni „Začátečník“, zkuste začít hru na úrovni „Normální“, „Elitní“ nebo dokonce „Legendární“. Vyzkoušejte si také hru s různými postavami ve hře.

SLOVO VYDAVATELE

Když jsme v roce 2010 vydali hru Zakázaný ostrov, tušili jsme, že se nám podaří herní hit, ale nečekali jsme, že bude tak velká poptávka po tom, abychom vydali pokračování.

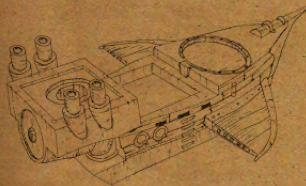
Dobrá, uběhlo několik let a vy ho držíte v rukou. Náš požadavek na autora Matta Leacocka byl, aby hra vycházela ze známých mechanismů (kooperativní hra, modulární hrací plán), ale nabízela úplně nový herní zážitek. Navíc jsme chtěli, aby hra byla přístupná novým hráčům a zároveň představovala výzvu i pro ty, kdo se považují za mistry ve hře Zakázaný ostrov. To vše vyústilo ve vytvoření zcela nové hry s inovativními mechanismy, jako je hrací plán měnící se v průběhu hry, individuální hospodaření se zdroji a neotřelý způsob lokalizace nalezišť částí létajícího stroje. Doufáme, že se nám podařilo našeho cíle dosáhnout a vyjít vstříc vaší touze po dobrodružství!

Autoři

Návrh hry: Matt Leacock

Herní ilustrace: Tyler Edlin

Ilustrace na obalu: C. B. Canga



Příprava české verze:



DTP: Tomáš Kunz

Editor: Michal Ekrt



facebook.com
/gamewright



#forbiddendesert



youtube.com
/gamewright



Hry pro nekonečnou představivost.

70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | Tel: 617-924-6006

e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com

©2013 Gamewright, divize Ceaco Inc.

Všechna práva vyhrazena.



Distributor pro ČR:

ADC Blackfire Entertainment, s.r.o., Novozámecká 4,

198 00 Praha 9, Česká republika

www.blackfire.cz, www.hraj.cz

PŘEHLED POSTAV



Archeolog

Za 1 akci můžete z jednoho dílku odstranit 2 žetony písku místo jednoho.



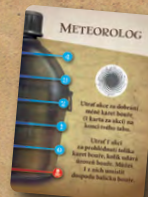
Horolezec

Horolezec může vstupovat i na zablokovaná dílky bez ohledu na počet žetonů písku na nich. Může také s sebou při pohybu brát i 1 figurku jiného hráče. Figurky na poli s Horolezcem nejsou nikdy zavaleny pískem a mohou daný dílek opustit bez ohledu na počet žetonů písku na něm.



Průzkumník

Průzkumník se může pohybovat, odhrabávat písek i používat Duna Blaster i na diagonálně sousedících polích.



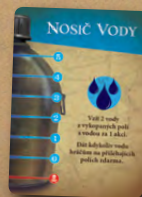
Meteorolog

Meteorolog může na konci svého tahu otáčet méně karet bouře – za 1 akci o 1 kartu méně (až do plného počtu požadovaných karet, pokud si tolik akcí ušetřil). Za 1 akci si může prohlédnout vrchní karty v balíčku karet bouře v počtu daném stavem ukazatele síly bouře a 1 z nich může vrátit do spodu balíčku.



Navigátor

Navigátor může přemísťovat figurky jiných hráčů – za 1 akci může přemístit cizí figurku až o 3 pole (na zablokovaná pole je však přemísťovat nesmí jako obvykle), a to včetně využití tunelů. Průzkumníka může přemísťovat i úhlopříčně a Horolezce i na zablokovaná pole. I při tom může Horolezec zít s sebou 1 figurku jiného hráče, např. samotného Navigátora!



Nosič vody

Nosič vody může za 1 akci načerpat 2 jednotky vody ze studny objevené dřívě. Může také kdykoliv zdarma předat vodu hráčům s figurkami na sousedních polích. Hru začíná s 5 jednotkami vody.



Musí existovat nějaká cesta pryč...