

IGNACY TRZEWICZEK

# ROBINSON. CRUSOE.

DOBRODRUŽSTVÍ NA PROKLETÉM OSTROVĚ



PRAVIDLA

## ÚVOD

Robinson Crusoe je desková hra pro jednoho až čtyři hráče, ve které se hráči chopí rolí trosečníků, vymítačů nebo dobrodruhů. Zatímco se hráči pokusí přežít a dosáhnout svých cílů (které se liší scénář od scénáře), budou během každé hry prozkoumávat ostrov, zakládat tábor, bojovat s divou zvěří a čelit mnoha rozmanitým dobrodružstvím.

## OBSAH

1. ÚVOD	2
2. SEZNAM KOMPONENT	2
3. PŘÍPRAVA HRY	4
4. CÍL HRY	7
5. PRŮBĚH KOLA	7
· FÁZE UDÁLOSTI	7
· FÁZE MORÁLKY	8
· FÁZE PRODUKCE	8
· FÁZE AKCÍ	9
· PLÁNOVÁNÍ AKCÍ	9
· VYHODNOCENÍ AKCÍ	15
· FÁZE POČASÍ	19
· FÁZE NOCI	20
6. KONEC HRY	21
7. DALŠÍ PRAVIDLA	21
8. ÚPRAVA HRY	22
9. SÓLO VARIANTA	22
10. ZVLÁŠTNÍ DOVEDNOSTI POSTAVY	23
11. KARTY A JEJICH EFEKTY	24
12. KARTY VYNÁLEZŮ / VYBAVENÍ	26
13. KARTY POČÁTEČNÍHO VYBAVENÍ	27
14. ŽETONY OBJEVŮ	28
15. SCÉNÁŘE	28
16. PŘÍKLAD PRŮBĚHU HRY	31
17. REJSTRÍK	35
18. SYMBOLY	36

## SEZNAM KOMPONENT

### 30 KARET VYNÁLEZŮ



STRANA  
VYNÁLEZŮ



STRANA  
VYBAVENÍ

### KARTA USPOŘÁDÁNÍ TÁBORA

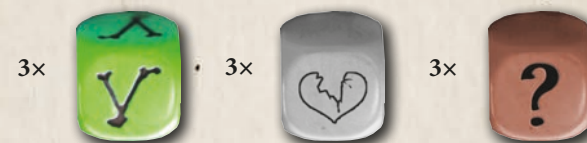


Používaná při hře 4 hráčů.

### 30 NÁLEPEK NA FIGURKY



### AKČNÍ KOSTKY



### KOSTKY POČASÍ



## HERNÍ PLÁN



## 11 DÍLKŮ OSTROVA



Líc

RUB

Dílek ostrova číslo 8 má na svém rubu sopku – tato strana je použita pouze v jednom ze scénářů. V ostatních scénářích nemá žádný význam.



## ŽETON PRVNÍHO HRÁČE



### 73 KARET UDÁLOSTÍ



### 3 KARTY VRAKU



### KARTY DOBRODRUŽSTVÍ

#### 30 KARET SBĚRU SUROVIN



#### 30 KARET BUDOVÁNÍ



#### 30 KARET PRŮZKUMU



### 52 KARET ZÁHAD



13 PASTÍ

13 NETVORŮ

26 POKLADŮ

RUB

### 8 KARET POČÁTEČNÍHO VYBAVENÍ



### ZNAČKA KOLA



### 3 ŽETONY DOBRODRUŽSTVÍ



### 5 ZNAČEK ZRANĚNÍ



### 22 ŽETONŮ OBJEVU



### 16 KARET ZVÍŘAT



### 2 ŽETONY MRAKŮ



### ŽETON TÁBORA/ÚKRYTU



### 22 ŽETONŮ DALŠÍCH EFEKTŮ



### 12 ŽETONŮ ZRANĚNÍ



### DŘEVĚNÉ KOMPONENTY

#### DŘEVO (MIN. 18)



#### KŮŽE (MIN. 7)



#### JÍDLO (MIN. 12)



#### JÍDLO, KTERÉ SE NEKAZÍ (MIN. 5)



### 4 OBOUSTRANNÉ KARTY SCÉNÁŘŮ



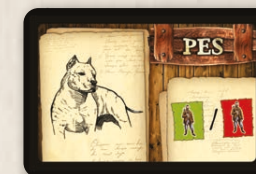
### 4 OBOUSTRANNÉ KARTY POSTAV



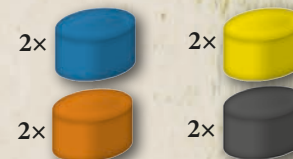
### KARTA A FIGURKA PÁTKA



### KARTA A FIGURKA PSA



### 8 FIGUREK HRÁČŮ



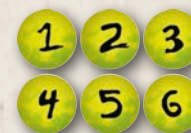
### ŽETON KOŠE



### ŽETON PYTLE



### 6 ČÍSLOVANÝCH ŽETONŮ



### 10 DODATEČNÝCH FIGUREK



### 5 MODRÝCH ZNAČEK



Pro označení efektů specifických pro scénáře.

### MIN. 14 ČERNÝCH ZNAČEK



Pro označení různých efektů.

### MIN. 14 BÍLÝCH ZNAČEK



Zastupují černé značky.

### 20 ŽETONŮ ODHODLÁNÍ



### ŽETON ZKRATKY



### ŽETON BOUŘE



## PŘÍPRAVA HRV

Před každou hrou si hráči zvolí jeden scénář, který chtějí hrát (je doporučeno začít se scénářem 1).

Každý scénář má svou kartu, která popisuje:


- Počet kol hry
- Počasí
- Cíl scénáře
- 4 objevy
- 2 vynálezy
- Symbol knihy (nachází se na kartách událostí)
- Symbol totemu (nachází se na některých dílcích ostrova)

Následuje standardní příprava pro základní scénář „Trošečníci“. Pokud si pro hru vyberete jiný scénář, ověřte na jeho kartě, zda nejsou v přípravě hry nějaké změny.

1. Položte herní plán doprostřed stolu.
2. Každý hráč si vybere jednu kartu postavy a položí ji před sebe (ve hře dvou hráčů vybírejte pouze z následujících tří postav: tesař, kuchař a průzkumník). Pokud se hráči nemohou rozhodnout, mohou si postavu vylosovat. Nepoužité karty postav vraťte zpět do krabice.

Na každé kartě postavy je vyobrazen určitý vynález. Vyhledejte odpovídající kartu v balíčku karet vynálezů a položte ji lícem (stranou vynálezu) nahoru na svou kartu postavy.

Každý hráč si rovněž vezme dvě figurky v barvě dle své volby (modrá, žlutá, černá nebo oranžová) a 1 značku zranění, kterou položí na první pole stupnice života své postavy.

3. Položte bílou značku na pole 0 stupnice morálky na herním plánu.
4. Položte černou značku na horní pole stupnice úrovně zbraní (vedle symbolu zbraně, který můžete považovat za úroveň 0).
5. Vezměte 9 karet vynálezů, jejichž název je označen symbolem  a dalších 5 náhodných karet a vyložte je lícem (stranou vynálezu) nahoru na příslušná pole herního plánu. Zamíchejte zbývající karty vynálezů a umístěte je lícem (stranou vynálezu) nahoru poblíž herního plánu, kde vytvoří balíček vynálezů.
6. Odděleně zamíchejte 3 sady karet dobrodružství (podle jejich rubu) a umístěte je lícem dolů na příslušná akční pole herního plánu.
7. Zamíchejte karty zvířat a umístěte je lícem dolů poblíž herního plánu, kde vytvoří balíček zvířat (pamatujte, že tento balíček není stejný jako balíček lovu, který je vytvořen v průběhu hry z karet zvířat).
8. Zamíchejte karty záhad a umístěte je lícem dolů poblíž herního plánu, kde vytvoří balíček záhad.





9. Vezměte dílek ostrova s číslem 8 a umístěte jej lícem nahoru na uvedené pole herního plánu. Položte na tento dílek žeton tábora (lícem nahoru).
10. Dílek číslo 8 dává hráčům automaticky přístup k terénu *pláž*. Položte černou značku na kartu „Lopata“, která pro vyrobení vyžaduje přístup k pláži (více o výrobě vybavení na straně 11).
11. Zamíchejte zbývající dílky ostrova a umístěte je jako balíček lícem dolů poblíž herního plánu.
12. Zamíchejte 8 karet počátečního vybavení, vytáhněte 2 karty a umístěte je poblíž herního plánu. Toto vybavení je pro všechny hráče společné. Každé vybavení může být během hry použito pouze dvakrát a hráči je mohou použít kdykoli (pokud není na kartě uvedeno jinak). Zbývající karty počátečního vybavení jsou vráceny zpět do krabice, aniž by se na ně hráči podívali. Více o počátečním vybavení na straně 6.
13. Zamíchejte žetony objevů a umístěte je jako balíček lícem dolů poblíž herního plánu.
14. Umístěte všechny kostičky surovin, zbývající žetony, figurky a všechny kostky (akční kostky a kostky počasí) v dosahu všech hráčů poblíž herního plánu.
15. Umístěte vybranou kartu scénáře poblíž herního plánu a postavte značku kola na pole „Kolo 1“ této karty scénáře.
16. Roztřídte karty událostí do dvou lícem dolů otočených balíčků – jeden se symbolem knihy (📖) a druhý se symbolem dobrodružství (🎲 / 🎲 / 🎲), – a zamíchejte je. Poté vydělte počet kol uvedený na kartě zvoleného scénáře dvěma (zaokrouhleno nahoru) a vezměte z každého balíčku právě tolik karet. Zamíchejte je dohromady a položte na pole událostí na herním plánu, kde vytvoří balíček událostí. Jakékoli zbývající karty událostí vraťte do krabice.

**Příklad:** Základní scénář „Trošečníci“ má 12 kol, takže vezmete 6 náhodných karet se symbolem knihy a 6 karet se symbolem dobrodružství a společně je zamícháte.

17. Nejmladší hráč se stane prvním hráčem a obdrží žeton prvního hráče. První hráč má během hry dvě funkce:
  - je to hráč, který ve fázi morálky získává/odhazuje žetony odhodlání;
  - řeší neshody mezi hráči.

Pokud hrají 4 hráči, vezměte speciální kartu Uspořádání tábora umístěte ji na příslušné místo herního plánu (více na straně 13).

Pokud hrají pouze 2 hráči, mají navíc jednu postavu – Pátka. Vezměte kartu Pátka a bílou figurku a umístěte je v dosahu všech hráčů poblíž herního plánu. Vezměte značku zranění a položte ji na první pole stupnice Pátkova života (o Pátkovi více na straně 22).

Pokud si chcete hru zjednodušit, připojte do hry i psa. Jeho pravidla se nacházejí na straně 22.

Pravidla sólo varianty se nachází na straně 22.

## NÁLEPKY

Před první hrou nalepte samolepky na figurky odpovídající barvy, např. zelenou nálepku na zelenou figurku, atd.

Nálepky postav dejte na následující žetony postav: modré, žluté, oranžové a černé.

Pozor! Je důležité umístit ženskou postavu na jednu stranu figurky a mužskou postavu na druhou stranu.



## KARTY POČÁTEČNÍHO VYBAVENÍ

Karty počátečního vybavení všichni hráči **sdílí**. Každý předmět může být během hry použit **pouze dvakrát**. Pro snadné zapamatování počtu použití položí hráči do spodní části karty dvě bílé značky (na symboly beden). Kdykoli během hry použije hráč některé počáteční vybavení, odstraní z příslušné karty bílou značku a po druhém použití odhodí i kartu počátečního vybavení.

Karty počátečního vybavení mohou být použity **kdykoli během hry** včetně samotného začátku (není-li na kartě uvedeno jinak). Příklad: Hráči mají kartu „Prázdna láhev“, která jim umožňuje při každém použití zvýšit úroveň zbraní o 1. Hráči se mohou rozhodnout použít ji dvakrát již na samém počátku hry, aby začali s úrovní zbraní 2, a poté kartu odhodí.

NÁZEV

EFEKT POUŽITÍ (všechny efekty jsou popsány na straně 27.)

MÍSTO NA ZNAČKY, které určují, kolikrát lze vybavení použít (po každém použití odhodte jednu značku).



POVOLÁNÍ

## POSTAVY

### HLAVA, PAŽE, BŘICHO, NOHA

Tyto části těla jsou ohroženy zvláštním zraněním, které může postava utřít následkem efektů různých dobrodružství.

### STUPNICE ŽIVOTA

Na začátku hry položte kostičku/žeton zranění na první pole stupnice života vaší postavy ( ). Stupnice představuje počet zranění, které může postava utrpět, než zemře.

### UTRŽENÍ ZRANĚNÍ ( )

**Pokaždé**, když utržete zranění, posuňte na stupnici svou značku zranění o jedno pole ( ) doprava. **Pokaždé**, když značka překročí symbol snížení morálky ( ), snižte na herním plánu **úroveň morálky o 1**, je-li to možné (představuje to nařikání postavy a snížení morálky celé skupiny). Pokud se značka zranění dostane na poslední pole stupnice života postavy ( ), postava umírá a hráči ihned prohrávají hru.

### LÉČENÍ (+ )

Kdykoli se léčíte, posuňte po stupnici svou značku zranění o jedno pole doleva ( ). Pokud značka překročí symbol  $\rightarrow$  v tomto směru, na úrovni morálky na herním plánu **nenastane žádná změna**. Kromě akce odpočinek a speciální dovednosti Kuchaře se mohou hráči léčit pouze ve fázi noci.



Každá postava má na své kartě uveden vynález, který může vyrobit pouze tato postava. Jakmile tak učiní, vybavení se stane dostupným pro celou skupinu a hráč ihned obdrží 2 žetony odhodlání ( ), které si ponechá ve své zásobě.

### ZVLÁŠTNÍ DOVEDNOSTI POSTAVY

Každá postava má své jedinečné dovednosti. Aby mohl hráč použít určitou dovednost, musí utratit počet **žetonů odhodlání**, uvedený vedle této dovednosti. Každá dovednost může být použita **kdykoli**, ale pouze **jednou za kolo**. Kdykoli používáte určitou dovednost, položte na kartu postavy černou značku na znamení, že tato dovednost již byla v tomto kole použita. Na konci fáze noci tyto značky odstraňte. Dovednosti postav jsou popsány na straně 23.

### POHLAVÍ

Každá karta postavy má dvě strany: mužskou a ženskou (jediný rozdíl je v ilustraci), takže si hráči mohou vybrat pohlaví své postavy.

## CÍL HRY

Robinson Crusoe je kooperativní hra. Všichni hráči se buď podělí o vítězství (pokud všichni přežijí a splní cíl scénáře), nebo všichni prohrají (pokud jedna postava zemře, nebo pokud hráči nesplní cíl scénáře ve stanoveném počtu kol).

## PRŮBĚH KOLA

Hra trvá tolik kol, kolik je uvedeno na kartě zvoleného scénáře. Každé kolo je rozděleno do fází, které jsou prováděny v následujícím pořadí:



1. **FÁZE UDÁLOSTI** – hráči doberou a vyhodnotí horní kartu události.



2. **FÁZE MORÁLKY** – vyhodnocuje ji pouze první hráč, který získá nebo odhodí žetony odhodlání podle úrovně na stupnici morálky.



3. **FÁZE PRODUKCE** – hráči získají suroviny, jejichž zdroje se nachází na dílku, kde mají tábor.



4. **FÁZE AKCÍ** – nejvýznamnější fáze kola, ve které hráči nejprve společně naplánují své akce a následně je vyhodnotí.



5. **FÁZE POČASÍ** – hráči musí čelit počasí určenému hodem kostkami a/nebo žetony počasí.



6. **FÁZE NOCI** – ve které se postavy musí najíst a následně mohou utřít zranění, pokud nemají úkryt.

Na straně 31 se nachází příklad průběhu hry. Je doporučeno přečíst si jej před první hrou, abyste si usnadnili seznámení s hrou a jejími pravidly.



## 1 FÁZE UDÁLOSTI



V prvním kole položte kartu vraku „Bedny s jídlem“ na pravé pole akce ohrožení.



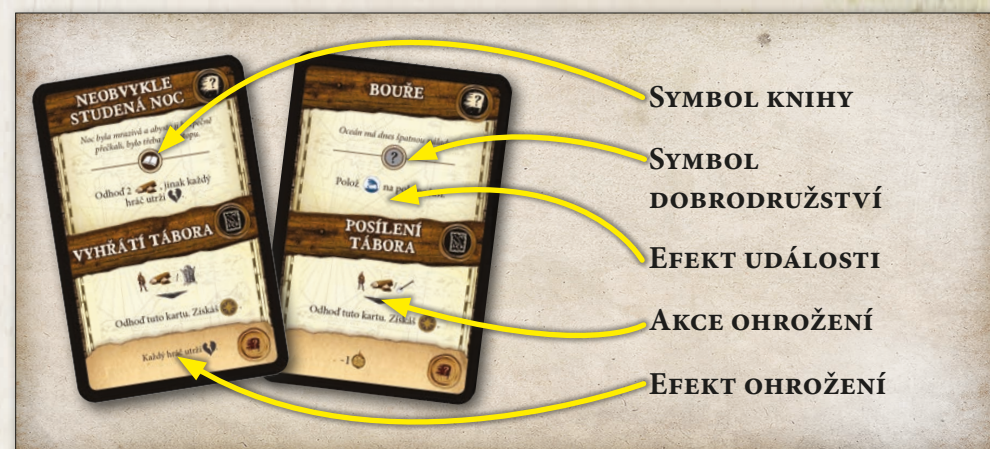
Více informací o kartách vraku najdete na straně 10.

**Počínaje druhým kolem** (a poté v každém dalším) doberte horní kartu z balíčku událostí a následujícím způsobem ji ihned vyhodnoťte:

1. Ověřte, zda je karta označena symbolem dobrodružství (🔍/🔍/🔍), nebo symbolem knihy (📖).





**Pokud je na kartě symbol dobrodružství**, vezměte příslušný žeton a položte jej na akční pole herního plánu s odpovídající barvou. Pokud je to tedy symbol (🔍), odpovídá akci průzkum. Žetony jsou popsány na straně 14.

**Pokud je na kartě symbol knihy**, zjistěte jeho význam na kartě scénáře (význam se liší v každém scénáři).



2. **Pokud se na poli akce ohrožení již nějaká karta** (karty) události nachází, přesuňte ji (je) o jedno pole doleva, aby mohla být nová karta položena na pravé pole.

Pokud se následkem posouvání karet doleva jedna karta dostane mimo pole akce ohrožení, její **efekt ohrožení** je nyní vyhodnocen a karta je odstraněna. Abyste se takovým situacím vyhnuli, musíte vyhodnotit **akci ohrožení na kartě události**, čímž se můžete těchto karet zbavit (více na straně 9).

**Příklad:** Hráči dobrali kartu „Přichází déšť“, označenou , takže položí  na pole sběru surovin, vyhodnotí efekt karty (položením  na pole počasí) a položí tuto kartu na pravé pole ohrožení. Místa na poli ohrožení jsou již obsazena kartami (zleva): „Příšerné počasí“ a „Propast“. Musíte přesunout karty o jedno pole doleva. Takto se karta „Příšerné počasí“ dostane mimo pole akce ohrožení a je nutno vyhodnotit její efekt ohrožení (položením žetonu  na pole počasí). Pokud by hráči v dřívějším kole provedli například akci „Stavba mostu“ na kartě „Propast“, pravé pole ohrožení by bylo prázdné a karta „Přichází déšť“ by mohla být položena na toto pole bez posouvání karet.



### Pozor!

Na začátku hry jsou v balíčku událostí pouze karty událostí. Nicméně v průběhu hry budete do balíčku zamíchávat i některé karty dobrodružství a/nebo záhad.

Pokud z balíčku událostí doberete **kartu dobrodružství nebo záhady**, vyhodnoťte její efekt události, kartu odhodte a doberete z balíčku jinou kartu (jak je uvedeno rovněž na samotné kartě dobrodružství/záhady). Následkem toho možná doberete a vyhodnotíte několik efektů z karet dobrodružství/záhady, než konečně doberete kartu události.

**Příklad:** Hráči doberou z balíčku událostí kartu dobrodružství s efektem „Bouře“, který vybízí hráče, aby položili na pole počasí žeton bouře a dobrali jinou kartu. Další karta je rovněž kartou dobrodružství, jejíž efekt události „Zřícení střechy“ požaduje po hráčích snížit úroveň střechy o polovinu (zaokrouhлено dolů) a dobrat další kartu. Tato karta je konečně kartou události.



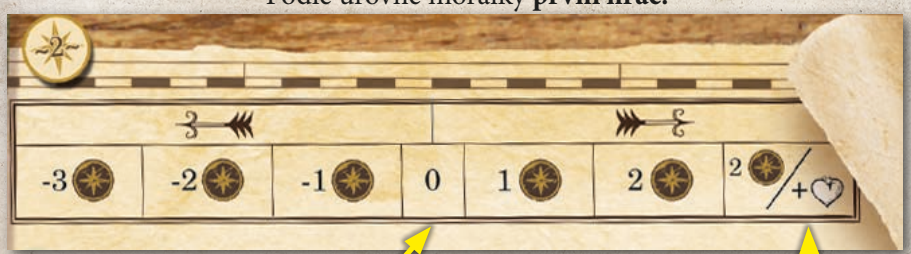
### Pozor!

Pokud ve vzácných případech **získají** hráči v této fázi nějaké suroviny, karty, žetony, atd., umístí je na pole dostupných surovin.

## 2 FÁZE MORÁLKY

Ověřte úroveň morálky (pozici bílé značky na stupnici morálky na herním plánu).

Podle úrovně morálky první hráč:



-3	-2	-1	0	1	2
----	----	----	---	---	---

musí odhodit uvedený počet žetonů odhodlání;  
 nic neodhadzuje, ani nic nezíská (úroveň 0);  
 získá uvedený počet žetonů odhodlání;  
 může si vybrat buď zisk 2 žetonů odhodlání, nebo vyléčení 1 zranění





Pokud musí první hráč odhodit více žetonů odhodlání, než vlastní, musí odhodit všechny a navíc utřít 1 zranění za každý chybějící žeton (podle obecného pravidla nesplněného požadavku, více na straně 21).

**Příklad:** Pokud je morálka na nejnižší úrovni, první hráč musí odhodit 3 žetony odhodlání, má však pouze 1. Odhodí je a utřít 2 zranění.

## 3 FÁZE PRODUKCE

Během fáze produkce **hráči získávají suroviny**, a to podle zdrojů vyobrazených na dílku ostrova, kde se nachází jejich tábor. Každý zdroj na tomto dílku ostrova poskytuje jeden kus příslušné suroviny.

Existují 2 typy zdrojů:

- zdroj jídla  / , který poskytuje ;
- zdroj dřeva , který poskytuje .

Všechny suroviny, které hráči získají ve fázi produkce (nebo ve vzácných případech ve fázi události), jsou umístěny na pole dostupných surovin. Jsou tedy hráčům ihned k dispozici.






**Příklad:** Pokud mají hráči tábor na dílku ostrova se zdrojem jídla a zdrojem dřeva, obdrží 1 jídlo a 1 dřevo.

Počet získaných surovin může být upraven efekty některého vybavení, dobrodružství, událostí apod.

### Pozor!

Ve vzácném případě mohou mít hráči tábor na dílku s žetonem . Pak navíc (k získání surovin) utrhne každý hráč 1 zranění.

## 4 FÁZE AKCÍ

Fáze akcí je nejdůležitější fází hry a skládá se ze dvou kroků: plánování a vyhodnocení akcí.

### 4.1 PLÁNOVÁNÍ AKCÍ

Ve hře nejsou **žádné tahy jednotlivých hráčů**. Místo toho se hráči jako skupina rozhodují, které akce si přejí odehrát. Hráči dávají svou volbu najevo přidělením svých figurek k jednotlivým akcím.

Figurka představuje aktivitu postavy na ostrově, takže se dvěma figurkami může každý hráč provést až 2 akce. Nicméně mnoho akcí požaduje přidělení více než jedné figurky, aby mohly být vyhodnoceny.

**Kromě akce ohrožení** může být každá akce provedena v jednom kole **vícekrát** a různými hráči.

Hráči mohou provádět následující akce:



1. **AKCE OHROŽENÍ** – Tuto akci hráči provádějí, aby zabránili projevu efektu ohrožení na kartě události umístěné na poli akce ohrožení. Jakmile je tato akce vyhodnocena, poskytuje hráčům výhody popsané na kartě (tedy žetony odhodlání nebo suroviny).



2. **LOV** – Umožňuje hráčům získávat jídlo a/nebo kůže, ale často se pojí i s utržením zranění.



3. **BUDOVÁNÍ** – Umožňuje hráčům postavit úkryt, střechu, palisádu nebo zbraně a může přeměnit vynálezy na vybavení.



4. **SBĚR SUROVIN** – Umožňuje hráčům získávat suroviny dostupné na některých objevených dílcích ostrova.



5. **PRŮZKUM** – Umožňuje hráčům objevovat ostrov (umístováním dalších dílků ostrova na herní plán).



6. **USPOŘÁDÁNÍ TÁBORA** – Umožňuje hráči získat 2 žetony odhodlání a zvýšit na herním plánu úroveň morálky o 1 (ve hře 4 hráčů získá hráč při zahrání této akce buď 2 žetony odhodlání nebo zvýší úroveň morálky o 1).



7. **ODPOČINEK** – Umožňuje hráči vyléčit si 1 zranění.

Níže naleznete podrobnější informace o konkrétních akcích a pravidla, jak označovat akce, které chcete v dané fázi provést.

### 4.1.1 AKCE OHROŽENÍ

- Na začátku každého kola, ve fázi událostí, je dobrána nová karta události, která popisuje akci ohrožení. Hráči mohou akci provést, aby zabránili pozdějšímu vyhodnocení efektu ohrožení této karty (vyhodnocuje se ve fázi události – vlivem položení nové karty na pole akce ohrožení je jedna karta odsunuta mimo příslušné pole, viz str. 7). Aby hráči zabránili vzniku takové situace, mohou se během fáze plánování akcí rozhodnout vyhodnotit akci ohrožení popsanou na kartě.
- Každá akce ohrožení je vždy **jednorázová** a je prováděna na specifické kartě, která je poté odhozena.
- V jednom kole mohou být odehrány **nejvýše dvě akce ohrožení**, poněvadž na herním plánu jsou pouze dvě pole pro karty událostí.
- K vykonání akce ohrožení je třeba přidělit určený počet figurek (1 nebo 2) a splnit další požadavky (například odhození jídla nebo dřeva, určitá úroveň zbraní apod.). Pokud hráči splní tyto požadavky, během vyhodnocení akce obdrží výhody popsané na kartě (obvykle žetony odhodlání) a poté odhodí příslušnou kartu, čímž zabráni, aby později ve hře nastal její efekt ohrožení.

**Možné požadavky** na provedení akce ohrožení:



- akce vyžaduje přidělení 1 figurky;



- akce vyžaduje úroveň zbraní 1 (či vyšší). Úroveň zbraní se po vyhodnocení akce nesnižuje. Pokud hráči nemají požadovanou úroveň zbraní, nemohou akci provést;



- akce požaduje, aby hráči měli (a ve chvíli vyhodnocení odhodili) vyobrazenou surovinu;



- akce požaduje, aby hráči měli konkrétní vybavení. Toto vybavení není po vyhodnocení ztraceno.

- Pro provedení akce ohrožení položte figurku (figurky) na kartu události.



- Způsob vyhodnocení akce ohrožení je popsán na straně 15.

## KARTY VRAKU

Karty vřaku se objevují ve hře pouze v prvním kole. Dávají hráčům možnost buď přidělit 1 figurku a získat menší množství surovin uvedené na kartě, nebo přidělit 2 figurky a získat větší množství surovin. Hráči mohou vybírat pouze **jednu z těchto možností**, například akce „Výprava pro jídlo“ umožňuje získat 1 jídlo (při použití 1 figurky), nebo 2 jídla (včetně jednoho, které se nekazí), k čemuž jsou potřeba 2 figurky.



## 4.1.2 LOV

- Lov vždy vyžaduje použití **2 figurek**.
- Lov je možný pouze tehdy, nachází-li se na herním plánu **balíček lovu** složený alespoň z jedné karty zvířete. Jedna karta zvířete umožňuje jednu akci lovu.
- Hráči mohou lovit, i když je úroveň zbraní 0.
- Pro vykonání lovu umístíte na pole akce lov 2 figurky.



- Způsob vyhodnocení akce lov je popsán na straně 16.

## 4.1.3 BUDOVÁNÍ

- Budování vyžaduje použití 1 nebo 2 figurek.
- Pokud je přidělena pouze 1 figurka, při vyhodnocení akce musí hráč **házet kostkami budování** (Y, ♥, ?), aby zjistil, zda byla akce úspěšná, jestli byla postava zraněna, nebo jestli získala dobrodružství.
- Pokud jsou přiděleny **2 figurky**, je akce **automaticky úspěšná** a hráč nemusí kostkami házet.
- Při každé akci budování mohou hráči postavit buď úkryt, střechu, palisádu, vyrábět zbraně nebo přeměnit vynález na vybavení.
- Pro **budování** hráč umístí figurku (figurky) v závislosti na tom, co chce stavět či vyrábět, a to na úkryt, střechu, palisádu, stupnici zbraní nebo na vybranou kartu vynálezu.



- Způsob vyhodnocení akce budování je popsán na straně 16.



### ÚKRYT

Během fáze noci vás chrání před zraněním způsobeným spánkem pod širým nebem. Úkryt umožňuje stavbu střechy nebo palisády.

Jakmile je úkryt jednou postaven, nemůže být po zbytek hry ztracen (pokud pravidla scénáře neříkají jinak).

Povšimněte si, že některé destičky ostrova rovněž obsahují přirozený úkryt, který se liší od úkrytu postaveného hráči. Více o těchto dvou typech úkrytu najdete na straně 18.



### STŘECHA

Ve fázi počasí vás chrání před povětrnostními podmínkami.

Pro postavení střechy se na dílku ostrova, kde stojí váš tábor, **již musí nacházet úkryt** (buď postavený nebo objevený).



### PALISÁDA

Obvykle vás chrání před následky bouře a některými dalšími efekty během hry (např. útoky divokých zvířat).

Pro postavení palisády se na dílku ostrova, kde stojí váš tábor, **již musí nacházet úkryt** (buď postavený nebo objevený).



Úkryt, střecha a palisáda mají **stejné náklady na stavbu závislé na počtu hráčů**, jak je uvedeno v příslušné tabulce na herním plánu. Požadovanou cenu můžete zaplatit buď **dřevem nebo kůžemi**, ale nemůžete je kombinovat.

**Příklad:** Ve hře 3 hráčů musíte pro postavení úkrytu odhodit buď 3 dřeva, nebo 2 kůže, ale nemůžete zaplatit 2 dřeva a 1 kůži.

Úrovně střechy, palisády ani zbraní nejsou nijak omezeny.



### ZBRANĚ

Jsou nezbytné pro lov. Čím vyšší úroveň zbraní, tím nižší pravděpodobnost zranění při boji se zvířetem.

Kdykoli vyrábíte zbraně, musíte odhodit **1 dřevo**.



### VYBAVENÍ

Přeměna určitého vynálezu na vybavení obvykle poskytuje **další výhody** (ihned nebo v průběhu hry), které mohou hráčům velice pomáhat (například „Mapa“ dává hráčům další figurku pro akci průzkum).

**Požadavky** na přeměnu určitého vynálezu na vybavení jsou vždy uvedeny v horní části karty vynálezu (pole požadavku). Může to být:

- objevení určitého typu terénu, např. vyrobení „Ohně“ vyžaduje objevené hory.
- vlastnictví určitého vybavení, vyrobeného dřívě, např. vyrobení „Ohniště“ vyžaduje vlastnictví „Ohně“.
- odhození určitých surovin, např. vyrobení „Deníku“ vyžaduje odhození 1 kůže.

Některé vybavení může mít vícenásobné požadavky, např. „Luk“ požaduje vlastnictví „Provazu“, „Nože“ a odhození 1 dřeva.



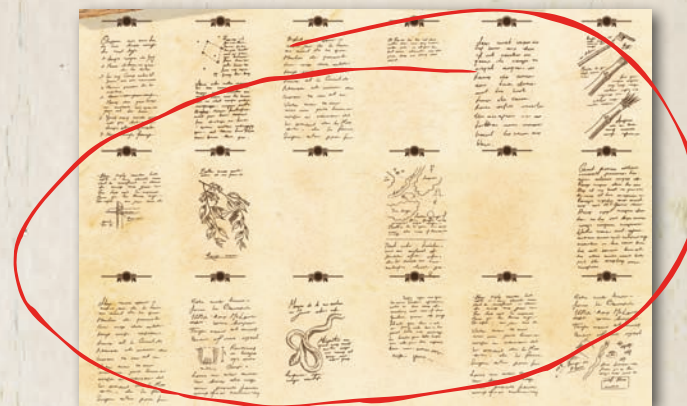
Jakmile je vybavení vyrobeno, obvykle hráčům poskytuje nějaké další výhody. Více najdete na straně 26.

### Příklad:

- „Oheň“ zvyšuje úroveň palisády o 1 a dovoluje postavit „Ohniště“.
- „Nůž“ zvyšuje úroveň zbraní o 1 a dovoluje vyrobit „Luk“.
- „Mapa“ poskytuje hráčům další figurku pro průzkum a umožňuje hráčům vybudovat/vytvořit „Zkratku“.

**Vynálezy, které můžete přeměnit na vybavení, se mohou nacházet na různých místech:**

- na herním plánu (kde jsou dostupné všem hráčům);



- na každé kartě postavy (mohou je vyrobit pouze dané postavy, ale vybavení je dostupné všem);



- na zvolené kartě scénáře (kde jsou dostupné všem hráčům).



## 4.1.4 SBĚR SUROVIN

- Sběr surovin vyžaduje použití 1 nebo 2 figurek.
- Pokud je přidělena pouze **1 figurka**, při vyhodnocení akce musí hráč **házet kostkami sběru surovin** (🎲 🎲 🎲), aby zjistil, zda byla akce úspěšná, jestli se postava zranila, nebo jestli získala dobrodružství.
- Pokud jsou přiděleny **2 figurky**, akce je **automaticky úspěšná** a hráč nemusí kostkami házet.
- Sběr surovin je obvykle prováděn na dílcích ostrova, které sousedí s dílkem, kde se nachází tábor hráčů. Pokud by hráč chtěl sbírat suroviny na dalších dílcích, pak musí vzít v úvahu pravidlo vzdálenosti na ostrově, popsané dále.
- Sběr nemůže být proveden přímo na dílku s táborem – z tohoto dílku získávají hráči suroviny během fáze produkce. Stejně pravidlo platí i pro „Zkratku“ – pokud hráči vybudovali Zkratku, nemohou sbírat suroviny, které získají díky Zkratce ve fázi produkce.
- Jedna akce umožňuje hráči sbírat suroviny pouze **z jednoho zdroje**. Z každého zdroje na daném dílku můžete získat pouze **1 druh suroviny** (může být upraveno efekty určitého vybavení, dobrodružství, událostí, atd.).
- Z každého zdroje můžete sbírat pouze **jednou za kolo**, takže pokud některý hráč přidělí svou figurku (figurky) k jednomu zdroji, žádný jiný hráč již nemůže z tohoto zdroje suroviny sbírat.
- Pokud se na dílku nachází 2 zdroje, hráči mohou provést samostatnou akci na každém z těchto zdrojů.
- Pro sběr surovin hráč umístí figurku (figurky) na dílek ostrova vedle vybraného zdroje, ze kterého chce sbírat suroviny. V rámci jedné akce je možné sbírat pouze z jednoho zdroje.



- Způsob vyhodnocení akce sběr surovin je popsán na straně 17.

## 4.1.5 PRŮZKUM

- Průzkum vyžaduje použití 1 nebo 2 figurek.
- Pokud je přidělena pouze **1 figurka**, při vyhodnocení akce musí hráč **házet kostkami průzkumu** (🎲 🎲 🎲), aby zjistil, zda byla akce úspěšná, jestli byla postava zraněna, nebo jestli získala dobrodružství.
- Pokud jsou přiděleny **2 figurky**, akce je **automaticky úspěšná** a hráč nemusí kostkami házet.
- Průzkum je obvykle prováděn na dílcích ostrova, které sousedí s dílkem, kde se nachází tábor hráčů. Pokud by hráč chtěl provádět průzkum na dalších dílcích, pak musí vzít v úvahu pravidlo vzdálenosti na ostrově, popsané dále.
- V některých scénářích musí hráči provést akci průzkum totemů na již objevených dílcích. Tato akce se provádí při dodržení pravidla vzdálenosti na ostrově, popsaného dále.

- Pro průzkum hráč umístí figurku (figurky) na neobjevené pole ostrova, které chce zkoumat.
- Způsob vyhodnocení akce průzkum je popsán na straně 17.

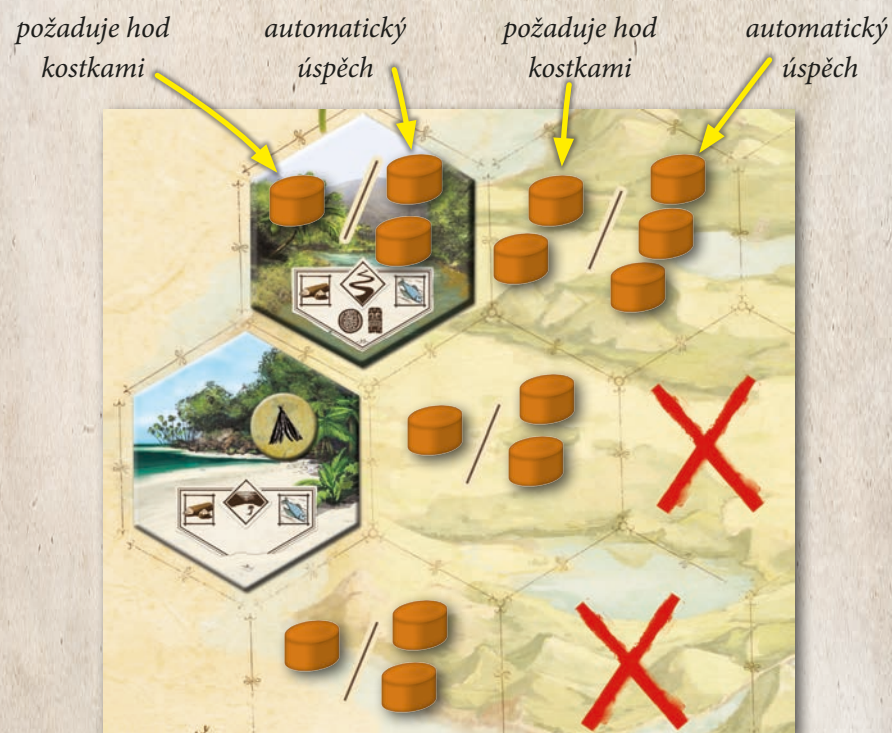
## VZDÁLENOST NA OSTROVĚ

S použitím 1 či 2 figurek mohou hráči provádět akce budování, sběr surovin nebo průzkum nejdále na dílku sousedícím s táborem, tzn.:

- mohou stavět (např. úkryt nebo kříže ve scénáři 2) na dílku s táborem nebo sousedním;
- mohou sbírat suroviny na dílku sousedícím s táborem;
- mohou prozkoumávat pole sousedící s dílkem, kde se nachází tábor (nebo v některých scénářích prozkoumávat totemy na dílku s táborem nebo sousedním).

Je rovněž možné provádět akce i na vzdálenějších dílcích, ale to vyžaduje použití 1 figurky navíc za každý další dílek.

Mějte však na paměti, že od dílku s táborem k dílku, kde je akce prováděna, musí vést **nepřerušovaná řada objevených dílků**.



### LEGENDA:

- ✗ – hráči nemohou provést akci na takto označeném poli, protože mezi táborem a tímto polem nejsou objevené dílky ostrova.
- 🎲 / 🎲 – hráči mohou provést akci na tomto dílku s použitím 1 či 2 figurek.
- 🎲 / 🎲 / 🎲 – hráči mohou provést akci na tomto dílku s použitím 2 či 3 figurek.

## 4.1.6 USPOŘADÁNÍ TÁBORA

- Uspořádání tábora vyžaduje použití **1 figurky**.
- Hráč provádějící tuto akci obdrží **2 žetony odhodlání** a **zvýší úroveň morálky o 1** (ve hře 4 hráčů buď obdrží žetony odhodlání, nebo zvýší úroveň morálky).
- **Každá figurka** přidělená k akci uspořádání tábora se vyhodnocuje **odděleně**, což znamená, že pokud hráč přidělí obě své figurky na uspořádání tábora, bude akci vyhodnocovat dvakrát, protože obdrží 4 žetony odhodlání a zvýší úroveň morálky o 2.
- Pro vykonání akce uspořádání tábora umístí hráč figurku na pole akce uspořádání tábora.



- Způsob vyhodnocení akce uspořádání tábora je popsán na straně 18.

## 4.1.7 ODPOČINEK

- Odpočinek vyžaduje použití **1 figurky**.
- Odpočinek umožňuje hráči **vyléčit si 1 zranění**.
- Každá figurka přidělená k akci odpočinek se vyhodnocuje **odděleně**, což znamená, že pokud hráč přidělí obě své figurky na odpočinek, bude akci vyhodnocovat dvakrát, protože si vyléčí 2 zranění.



- Pro vykonání akce odpočinek umístí hráč figurku na pole akce odpočinek.
- Způsob vyhodnocení akce odpočinek je popsán na straně 19.

### Pozor!

Pokud je akce prováděna s **více než 1 figurkou**, tyto figurky nemusí pocházet od jednoho hráče, a rovněž to mohou být i dodatečné figurky získané během hry. Pokud figurky pochází od **různých hráčů**, tito hráči se musí dohodnout, který z nich provádí akci a který jej podporuje (jeho figurka je považována za dodatečnou figurku, jak je popsáno dále). Toto je důležité, jelikož efekty určitých akcí (a karet dobrodružství vyhodnocených během akce) mají vliv pouze na hráče provádějícího akci.



**Příklad:** Hráči chtějí zahrát akci ohrožení „Námořnické zpěvy“. Vyhodnocení této akce umožňuje hráčům odhodit kartu události, získat 2 žetony odhodlání a zvýšit morálku o 1. Žetony odhodlání ovšem získá pouze hráč provádějící akci. Takže pokud se dva hráči rozhodnou přidělit 1 svou figurku k této akci, musí se rovněž dohodnout, který z nich akci provádí a který jej pouze podporuje.

## DODATEČNÉ FIGURKY



V průběhu hry mohou hráči získat dodatečné figurky pro použití při plánování akcí. Například efekt vyrobení určitého vybavení (jako „Mapa“ nebo „Lucerna“), efekt karet záhad (například „Svíce“) nebo některé žetony objevů mohou hráčům poskytnout dodatečné figurky. Ty jsou používány při plánování akcí stejným způsobem jako figurky hráčů, ale s dvěma výjimkami: (a) jsou omezeny typem akcí, ke kterým mohou být přiděleny (jak je popsáno na kartě/žetonu) a (b) nemohou být použity pro samostatné provedení akce.

Mohou být použity pouze pro podporu hráče a mohou tedy být k akci přiděleny, pouze pokud je již k akci přidělena figurka hráče.

**Příklad:** Akci průzkum, není možné přidělit pouze dodatečnou figurku z karty „Kompas“ spolu s figurkou z vybavení „Mapa“. Pro zahrání akce musí být přidělena alespoň jedna figurka hráče.

Dodatečná figurka může být použita k provedení akce **pouze společně s alespoň 1 figurkou hráče**.

V průběhu hry mohou hráči získat dodatečné figurky, které mohou použít opakovaně, nebo takové, které jsou pouze jednorázové.

Dodatečné figurky pro **opakované použití** jsou:




- Pes (více na straně 22);
- Kompas (poklad z balíčku záhad);
- všechny figurky, které hráči získají díky vyrobení předmětu (např. Mapa nebo Štít).

Ostatní dodatečné figurky, které se mohou objevit ve hře, jsou **jednorázové**.


## DOSTUPNÉ A BUDOUCÍ SUROVINY

Při vyhodnocování akcí mohou hráči použít pouze to, co měli k dispozici ve chvíli plánování akce. Znamená to, že pokud akce vyžaduje např. odhození suroviny, vlastnictví určitého předmětu nebo minimální úroveň zbraní, **musí hráči splňovat tento požadavek již ve chvíli plánování akce**. V opačném případě nemohou příslušnou akci naplánovat ani provést.



Možné požadavky na provedení určitých akcí:

-  úroveň zbraní – akce ohrožení může vyžadovat minimální úroveň zbraní, bez které nelze akci provést.
-  úkryt – při plánování stavby střechy nebo palisády musí hráči mít postavený úkryt nebo se jejich tábor musí nacházet na dílku ostrova s přirozeným úkrytem.
-  vyrobené vybavení – akce ohrožení nebo vynálezy mohou vyžadovat vlastnictví již vyrobeného vybavení, bez kterého nelze akci provést.

**Příklad:** Na výrobu „Luku“ potřebujete „Nůž“, takže nemůžete vyrobit „Luk“ i „Nůž“ ve stejném kole. Pokud chcete v určitém kole vyrobit „Luk“, v jednom z předchozích kol jste již museli vyrobit „Nůž“.

-  Suroviny k odhození – akce ohrožení nebo budování může vyžadovat odhození určitých surovin. Můžete použít pouze suroviny, které se nacházejí na **poli dostupných surovin**, takže při plánování nepřidělujete ke zvoleným akcím pouze figurky, ale je dobré přidělit i požadované suroviny z pole dostupných surovin.

**Příklad:** Ve hře 3 hráčů musíte na postavení úkrytu utratit 3 dřeva (nebo 2 kůže), čili při plánování této akce již musíte tato 3 dřeva (či 2 kůže) mít a přidělíte je k akci společně s figurkou (figurkami).

-  objevený typ terénu – vyrobení některého vybavení (např. „Léku“) vyžaduje přístup k určitému typu terénu, který musíte mít již ve chvíli plánování akce.
-  žetony odhodlání – pokud vyhodnocení akce vyžaduje odhození žetonů odhodlání, hráč je musí mít již ve chvíli plánování akce.

**Příklad:** Pokud hráči nemají dřevo a tesař by chtěl použít svou dovednost Úsporná konstrukce na provedení akce vyžadující 1 dřevo, může ji provést pouze tehdy, má-li požadovaný počet žetonů odhodlání již ve chvíli plánování akce.

Na druhou stranu **vše, co hráči obdrží v rámci vyhodnocení svých akcí** (např. vyrobené vybavení, získané suroviny, žetony objevů nebo karty záhad), je **umístěno na pole budoucích surovin** a bude k dispozici až po skončení fáze akcí.

## ŽETONY OVLIVŇUJÍCÍ VYHODNOCENÍ AKCÍ

+1



Pokud tento žeton leží na poli akce budování, znamená to, že během **příští akce budování**, která vyžaduje dřevo (bez ohledu na to, zda je akce vyhodnocována v probíhajícím nebo v nějakém dalším kole), musíte utratit o 1 dřevo více, než je obvykle požadováno. Po vyhodnocení efektu tento **žeton odstraňte**.

**Příklad:** Při hře 3 hráčů chtějí hráči postavit úkryt a použít k tomu dřevo. Musí utratit 4 dřeva místo obvyklých 3. Poté tento žeton odhodí.



Pokud tento žeton leží na poli úkrytu, střechy, palisády nebo ceny zbraní, **po každé**, když chcete stavět nebo vyrábět příslušný prvek, musíte utratit o 1 dřevo více, než je obvykle požadováno (ale pouze, pokud pro stavbu používáte dřevo).



Pokud tento žeton leží na dílku ostrova, zdroj tohoto dílku poskytuje o 1 dřevo více, než obvykle (ve fázi sběru surovin nebo produkce).



**Během příští akce** uvedeného typu (bez ohledu na to, zda je akce vyhodnocována v probíhajícím nebo v nějakém dalším kole), musíte dobrat a vyhodnotit kartu dobrodružství bez ohledu na počet figurek přidělených k takové akci, nebo zda na kostce dobrodružství padlo dobrodružství či nikoli. Po vyhodnocení efektu tento **žeton odstraňte**.

### Pozor!

Pokud na kostce dobrodružství padne dobrodružství a na poli stejné akce leží rovněž žeton dobrodružství, vyhodnotíte pouze **jednu kartu dobrodružství** a tento žeton odstraníte.

Složitější efekty karet dobrodružství jsou popsány na straně 24.

## 4.2. VYHODNOCENÍ AKCÍ

Poté, co hráči přidělí všechny své figurky k jednotlivým akcím, nastane jejich vyhodnocení v níže uvedeném pořadí. Vyhodnocujte pouze ty akce, ke kterým hráči přidělili své figurky:



Pokud tento žeton leží vedle balíčku lovu, znamená to, že během **příští akce lov** (bez ohledu na to, zda je akce vyhodnocována v probíhajícím nebo v nějakém dalším kole), přidáte 1 k síle zvířete. Po vyhodnocení efektu tento **žeton odstraňte**.

Pokud tento žeton leží na dílku nebo poli ostrova, na kterém hráč plánuje provést akci, znamená to, že musíte během všech akcí na tomto dílku mít **úroveň zbraní nejméně 1**, jinak hráč provádějící akci utrhá 1 zranění.



Pokud tento žeton leží vedle pole akce, znamená to, že pro **příští akci** tohoto typu (bez ohledu na to, zda je akce vyhodnocována v probíhajícím nebo v nějakém dalším kole), musíte přidělit o 1 figurku více, než je obvykle požadováno (tedy 2 figurky místo 1, 3 figurky místo 2, atd.). Po vyhodnocení efektu tento **žeton odstraňte**.

Pokud tento žeton leží na dílku ostrova, na kterém hráč plánuje provést akci, znamená to, že pro **zahrání každé akce** na tomto dílku musíte přidělit o 1 figurku více, než je obvykle požadováno (tedy 2 figurky místo 1, 3 figurky místo 2, atd.).



**Příklad:** Pokud chce hráč sbírat suroviny na takovémto dílku, nemůže použít 1 figurku, ale nejméně 2 a stále bude muset házet kostkami. Použije-li 3 figurky, akce bude automaticky úspěšná.



**Během příští akce** uvedeného typu (bez ohledu na to, zda je akce vyhodnocována v probíhajícím nebo v nějakém dalším kole), která vyžaduje hod akčními kostkami, musí hráč jednu přehodit kostku úspěchu, pokud na ní padl úspěch prvním hodem. Po vyhodnocení efektu tento **žeton odstraňte**.

### 4.2.1 AKCE OHROŽENÍ

- Odhodte suroviny vyobrazené na kartě (jsou-li nějaké) a postupujte dle textu karty. Poté kartu odhodte a získáte uvedené suroviny nebo žetony odhodlání.



- Pokud hráč získá z akce ohrožení nějaké suroviny, položí je na pole budoucích surovin (budou k dispozici až po vyhodnocení všech akcí).



- Pokud hráč získá nějaké žetony odhodlání, umístí je do své zásoby a může je ihned používat.



## 4.2.2 LOV

- Doberte horní kartu z balíčku lovu a bojte s vyobrazeným zvířetem.

### BOJ SE ZVÍŘETEM:

1. Porovnejte sílu zvířete se současnou úrovní zbraní. Pokud je úroveň zbraní **nižší** než síla zvířete, pak bojující hráč utrhne 1 zranění za každou chybějící úroveň zbraní.  
Je-li úroveň zbraní **stejná** či **vyšší** než síla zvířete, hráč neutrhne žádné zranění.
2. Snižte úroveň zbraní o hodnotu uvedenou na kartě. Pokud to není možné, pak podle **pravidla nesplněného požadavku** (strana 21) utrhne zranění hráč provádějící akci.
3. Vezměte si množství jídla uvedené na kartě a položte jej na pole budoucích surovin (bude k dispozici až po vyhodnocení všech akcí).
4. Vezměte si množství kůží uvedené na kartě a položte jej na pole budoucích surovin (bude k dispozici až po vyhodnocení všech akcí).
5. Snižte úroveň palisády o uvedenou hodnotu (tento efekt se objevuje pouze na několika kartách, dobrodružství).
6. Vyhodnoťte ostatní efekty a kartu odhodte.



Některé karty (dobrodružství, události, záhad) požadují boj se zvířetem, ale je uvedena **pouze jeho síla**. V takovém případě musíte pouze porovnat sílu zvířete se současnou úrovní zbraní a pokud je úroveň zbraní nižší než síla zvířete, pak bojující hráč utrhne 1 zranění za každou chybějící úroveň zbraní.

## 4.2.3 BUDOVÁNÍ

V závislosti na počtu figurek přidělených k akci budování hráč buď **hodí kostkami** (1 figurka) a vyhodnotí výsledek hodu (více na další straně), nebo je **akce automaticky úspěšná** (2 figurky).

Pokud hráč hodí kostkami a nepadne **žádný úspěch**, pak se plánovaná akce nevyhodnocuje a případné vložené suroviny nejsou **ztraceny**.

Pokud je akce úspěšná, postupujte podle pravidel popsanych dále.

### ÚKRYT

- Když stavíte úkryt, odhodte požadované suroviny, otočte žeton tábora (stranou úkrytu nahoru) a vyberte, kam jej chcete umístit – můžete úkryt postavit na dílku ostrova, **kde máte tábor, nebo na dílku sousedním**.
- Můžete úkryt postavit i na vzdálenějším dílku, ale budete muset při plánování akce použít více figurek, podle pravidel vzdálenosti na ostrově – více na straně 12.
- Výběr místa na postavení úkrytu je velmi důležitý, protože ve fázi produkce následujících kol budou hráči získávat suroviny, jejichž zdroje se nachází na dílku s táborem. Rovněž tak budou prozkoumávat sousední pole nebo sbírat suroviny na sousedních dílcích ostrova.
- Postavený úkryt nelze ztratit, takže jej nebudete muset stavět znovu (pokud pravidla scénáře neříkají jinak).
- Postavený **úkryt lze přemístit** – pravidla přemístění tábora se nachází na straně 20.
- Postavení úkrytu označte umístěním černé značky na pole úkrytu na herním plánu a další černé značky na horní pole stupnic úrovně střechy a palisády (vedle příslušných symbolů, které můžete považovat za úroveň 0).

### STŘECHA, PALISÁDA, ZBRANĚ

- Pro postavení střechy nebo palisády již musíte mít postavený úkryt, nebo se váš tábor musí nacházet na dílku ostrova s přirozeným úkrytem (více o těchto dvou typech úkrytu najdete na straně 18).
- Kdykoli stavíte střechu, palisádu nebo zbraně, odhodte požadované suroviny a zvyšte o 1 příslušnou úroveň posunutím odpovídající značky na stupnici.

### VYBAVENÍ

- Když vyrábíte vybavení z karet vynálezů, odhodte požadované suroviny (pokud jsou nějaké) a položte kartu vynálezu na **pole budoucích surovin**. Vybavení bude k dispozici až po skončení fáze akcí.
- Pokud hráč vyrábí vybavení vyobrazené na **jeho kartě postavy**, dostane navíc **2 žetony odhodlání**, které si přidá do své zásoby, a položí kartu vynálezu na pole budoucích surovin (všechno vyrobené vybavení bude k dispozici až po vyhodnocení všech akcí).



- Na konci fáze akcí vezměte kartu vybavení z pole budoucích surovin, vyhodnoťte případné další efekty a položte kartu stranou vybavení nahoru na odpovídající místo na plánu.
- Množství vybavení, které mohou hráči vyrobit, není omezeno, ačkoli místo na plánu na jejich uložení omezeno je.
- Vybavení je vyráběno **pouze jednou** (pokud karta scénáře neříká jinak, nebo pokud není předmět ztracen kvůli efektu události nebo dobrodružství) a poté je dostupné všem hráčům bez omezení (pokud není řečeno jinak, například u vybavení „Koš“). Podrobnější popis vybavení najdete na straně 26.
- Pokud hráč vyrobí vybavení z karty scénáře, hráči nesmí zapomenout vyhodnotit na konci fáze další efekty tohoto vybavení, protože vybavení je vyobrazeno pouze na kartě scénáře a nemůže být přemístěno na herní plán. Po vyrobění takového vybavení je možno položit na kartu scénáře černou značku jako připomínku, že je již vybavení vyrobeno.

#### 4.2.4 SBĚR SUROVIN

V závislosti na počtu figurek přidělených k akci sběr surovin hráč buď **hodí kostkami** (1 figurka) a vyhodnotí výsledek hodu (více vpravo na této straně), nebo je **akce automaticky úspěšná** (2 figurky).

Pokud hráč hodí kostkami a nepadne **žádný úspěch**, pak se plánovaná akce nevyhodnocuje.

Pokud je akce úspěšná, postupujte podle pravidel popsaných dále.

Když sbíráte suroviny, vezměte si příslušné suroviny ze zásoby vedle herního plánu a položte je na **pole budoucích surovin** (budou k dispozici až po skončení fáze akcí).

Z každého zdroje na dílku ostrova můžete získat jen 1 surovinu, ale toto množství může být upraveno pomocí efektů některého vybavení, dobrodružství, událostí, atd.

#### 4.2.5 PRŮZKUM

V závislosti na počtu figurek přidělených k akci průzkum hráč buď **hodí kostkami** (1 figurka) a vyhodnotí výsledek hodu (více vpravo na této straně), nebo je **akce automaticky úspěšná** (2 figurky).

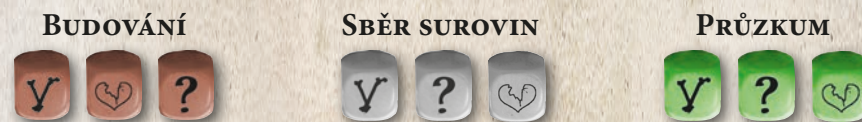
Pokud hráč hodí kostkami a nepadne **žádný úspěch**, pak se plánovaná akce nevyhodnocuje.

Pokud byl průzkum úspěšný, doberte z lícem dolů otočeného balíčku **horní dílek ostrova** a umístěte jej lícem nahoru na pole, které jste vybrali pro průzkum během fáze plánování. Poté:

- označte černou značkou všechny karty vynálezů se stejným typem terénu v políčku požadavku, jako má nově objevený dílek ostrova.
- pokud je na dílku **symbol zvířete**, zamíchejte do balíčku lovu jednu kartu zvířete (bez podívání).
- pokud je na dílku symbol totému, ověřte jeho význam na kartě scénáře.

## HOD AKČNÍMI KOSTKAMI

Pro každou z uvedených akcí jsou ve hře 3 odpovídající akční kostky:



Každá sada se skládá z kostky zranění, kostky úspěchu a kostky dobrodružství. Možné výsledky hodu jsou:

### KOSTKA ZRANĚNÍ:



Utržení 1 zranění



Nic se neděje

### KOSTKA ÚSPĚCHU:



Akce je úspěšná, takže akci vyhodnotíte (budování, sběr surovin nebo průzkum)



Akce je neúspěšná, ale získáte 2 žetony odhodlání

### KOSTKA DOBRODRUŽSTVÍ:






Doberte horní kartu dobrodružství z příslušného balíčku a vyhodnoťte ji (složitější efekty karet dobrodružství jsou popsány na straně 24.)



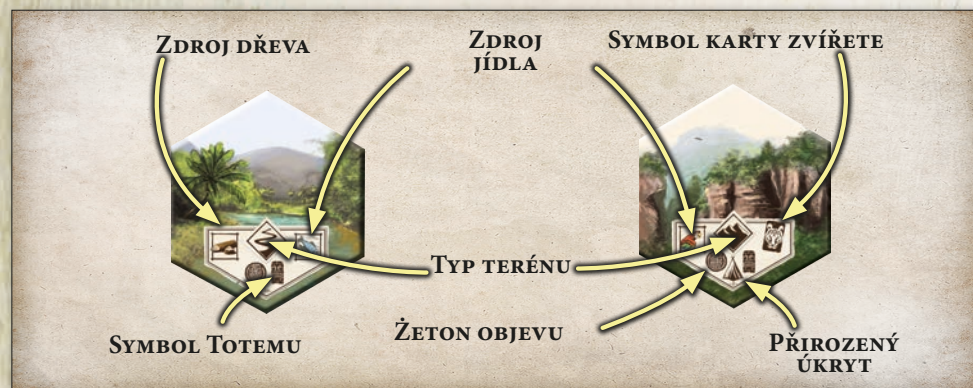
Nic se neděje

**Výsledek** každé kostky je **nezávislý** na ostatních, což znamená, že bez ohledu na symbol hozený na kostce úspěchu jsou vyhodnoceny i symboly na ostatních kostkách, takže stále můžete utřít zranění nebo získat dobrodružství.

***Příklad:** Při akci sběr surovin hodíte   , takže vaše postava nedostane surovinu, jíž chtěla sebrat, ale místo toho obdrží 2 žetony odhodlání. Rovněž utřít 1 zranění a dobere si kartu dobrodružství. Pokud například karta dobrodružství říká, že získáte o 1 surovinu více, než jste chtěli získat, dostanete 1 surovinu, i když původní akce nebyla úspěšná.*

Je doporučeno, abyste vyhodnocovali kostky v následujícím pořadí: kostka zranění, kostka úspěchu, kostka dobrodružství.

- vezměte si uvedený počet žetonů objevu. Položte je lícem nahoru na pole budoucích surovin (budou k dispozici až po skončení fáze akcí).



**Příklad:** Hráč dobere dílek ostrova a položí jej na zvolené místo ostrova. Typ terénu tohoto dílku jsou pláně, což je první objevený dílek tohoto terénu, takže označí karty vynálezu „Koš“, „Lék“ a „Provaz“ (tyto vynálezy jsou nyní připraveny na výrobu vybavení). Na dílku je rovněž symbol zvířete, hráč tedy do balíčku lovu zamíchá jednu kartu zvířete. Nakonec dobere 2 žetony objevu (jak je uvedeno na dílku) a položí je lícem nahoru na pole budoucích surovin.



Na některých dílcích ostrova se nachází přirozený úkryt. To neznamená, že jste postavili úkryt, takže neoznačujete příslušná místa na herním plánu (ani neotáčíte žeton tábora stranou úkrytu nahoru), dokud nepostavíte úkryt pomocí akce budování. Úkryt je důležitý během fáze noci. Rozdíly mezi přirozeným a postaveným úkrytem jsou popsány níže.

## ROZDÍLY MEZI PŘIROZENÝM A POSTAVENÝM ÚKRYTEM

Ať již hráči úkryt postavili, nebo se jejich tábor nachází na dílku s přirozeným úkrytem, mohou stavět střechu i palisádu a ve fázi noci neutrží zranění za spánek pod širým nebem.

Rozdíly se nicméně projeví ve chvíli, kdy hráči chtějí tábor přemístit. Pokud hráči ještě nepostavili úkryt, ale nachází se na dílku ostrova s přirozeným úkrytem a postavili střechu nebo palisádu, pak při přesunu tábora na jiný dílek ztrácí střechu i palisádu – snižte obě úrovně na 0 (nezmenšují se pouze na polovinu jako v případě přemístění postaveného úkrytu). Více o přemístění tábora naleznete na straně 20.

### Pozor!

Pokud hráči používají přirozený úkryt, postavili střechu a/nebo palisádu a později se rozhodnou úkryt na stejném dílku postavit, pak se úroveň střechy a/nebo palisády vrátí na 0 a není přenesena na nový úkryt.

## ŽETONY OBJEVŮ

Žetony objevů zůstávají na poli dostupných surovin a je možné je použít **kdykoli** (pokud není řečeno jinak; popis žetonů se nachází na straně 28). Žetony nemohou být ztraceny, dokud nejsou použity (kromě žetonu „Výživné larvy“, které představují jídlo, jež je ve fázi noci odhozeno). Žetony objevů jsou **jednorázové** (pokud pravidla scénáře neříkají jinak), jsou po použití odstraněny ze hry a nevrací se do zásoby, ze které byly dobrány. Ve vzácných případech může být zásoba žetonů vyčerpána a není možné další žeton získat.

### Pozor!

Vše, co hráč během svých akcí získá (tedy vyrobené vybavení, žetony objevů, karty záhad apod.), bude mít až do ukončení akce k dispozici. Až poté vše přesune na pole budoucích surovin (pokud nemusí strávit noc mimo tábor – více na straně 24).

### Příklad:

- Během průzkumu hráč najde žeton objevu s jídlem „Výživné larvy“ a dobere si kartu dobrodružství „Chřipka“. Může tedy použít žeton k vyhodnocení karty.
- Pokud si hráč dobíral kartu záhady a našel „Starou pušku“ a poté narazil na „Rozzuřeného tygra“. Může pušku použít při boji s tygrem.

## 4.2.6 USPOŘÁDÁNÍ TÁBORA

- Hráč provádějící tuto akci získá **2 žetony odhodlání**, které si přidá do své zásoby, a **zvýší úroveň morálky o 1**.
- Při **hře 4 hráčů** si hráč buď vezme 2 žetony odhodlání, nebo zvýší úroveň morálky o 1.



- Pokud se již úroveň morálky nachází na nejvyšším stupni, hráč pouze získá žetony odhodlání a ke změně úrovně morálky nedojde.

## 4.2.7 ODPOČINEK

Odpočívající hráč vyléčí 1 zranění své postavy a posune značku zranění na stupnici života o jedno políčko doleva (více o léčení naleznete na straně 6).

### PO VYKONÁNÍ VŠECH AKCÍ

- figurky hráčů se vrátí jejich majitelům;
- dodatečné figurky jsou buď odhozeny, nebo vráceny zpět na kartu, ze které pochází;
- přemístěte všechny suroviny a žetony z pole budoucích surovin na pole dostupných surovin (nyní jsou hráčům k dispozici);
- vezměte všechny karty vynálezů ležící na poli budoucích surovin, vyhodnoťte všechny jejich další efekty (jsou-li nějaké) a umístěte je stranou vybavení nahoru na příslušná pole herního plánu;
- pokud hráči získali nějaké poklady (typ karet záhad), nyní jsou dostupné všem hráčům a vyhodnotí se jejich efekty – dle textu na kartě.

## 5 FÁZE POČASÍ

V této fázi budou hráči čelit rozmarům počasí na ostrově. Aby hráči zjistili, jaké je počasí, **hodí kostkami počasí**.

- Na kartě scénáře je vedle čísla kola uvedeno, jakými kostkami máte házet v probíhajícím kole.
- **Pokud hráči nehází kostkami počasí**, musí vyhodnotit pouze počasí na žetonech počasí.
- Počet kostek se liší v průběhu hry a závisí na scénáři a číslu aktuálního kola.

### Příklad pro scénář 1:

- v kolech 1–3: nehází se žádnými kostkami
- v kolech 4–6: hází se kostkou deště
- v kolech 7–12: hází se všemi 3 kostkami



### KOSTKY POČASÍ



KOSTKA  
DEŠTĚ



KOSTKA  
ZIMY



KOSTKA  
HLADOVÝCH ZVÍŘAT

### ŽETONY POČASÍ



ŽETON  
DEŠŤOVÉHO  
MRAKU



ŽETON  
ZIMNÍHO  
MRAKU



ŽETON  
BOUŘE

### MRAKY

Kostka deště i kostka zimy obsahují oba 2 typy mraků:



DEŠŤOVÝ  
MRAK



ZIMNÍ  
MRAK

Dále vždy kontrolujte pole počasí na herním plánu, zda na něm neleží nějaké žetony počasí, které mohou ovlivnit hod (mohou se tam objevit následkem karet událostí nebo počasí) – tyto žetony se přidají k výsledku hodu kostkami (nebo jsou vyhodnoceny samostatně, pokud jste kostkami neházeli).

### VYHODNOCENÍ MRAKŮ

- Nejprve **sečtěte všechny zimní mraky** (na kostkách i žetonech), kterým budete čelit, a odhodte 1 dřevo za každý zimní mrak bez ohledu na úroveň střechy (znamená to, že je zima a museli jste použít více dřeva na vytápění tábora).
- Poté **porovnejte celkový počet všech mraků** (dešťových i zimních, na kostkách i žetonech) s aktuální úrovní střechy. Úroveň střechy značí počet mraků, před kterými jsou hráči chráněni.
- Pokud máte více mraků, než je současná úroveň střechy, za každý mrak, před kterým nejste chráněni, **odhodte 1 jídlo a 1 dřevo** (během zlého počasí jste museli zůstat v teple a udržet se zdraví).
- Pokud nemáte suroviny k odhození, každý hráč utrhne **1 zranění za každou chybějící surovinu** (podle obecného pravidla nesplněného požadavku, viz str. 21). Pokud máte požadované suroviny, musíte je odhodit – nemůžete si vybrat zranění místo použití surovin.
- Po vyhodnocení mraků odhodte všechny jejich žetony.

**Příklad:** Hráči hodili kostkou deště a padly 2 dešťové mraky. Na poli počasí leží rovněž 1 žeton zimního mraku. Hráči mají úroveň střechy 1 a následující suroviny: 3 dřeva a 1 jídlo.



Nejprve hráči odhodí 1 dřevo kvůli 1 zimnímu mraku (pokud by neměli dřevo, každý z nich by utržil 1 zranění). Celkový počet mraků je 3 a úroveň střechy pouze 1, takže hráčům chybí 2 úrovně, aby byli před počasím chráněni. Musí tedy odhodit 1 dřevo a 1 jídlo za první chybějící úroveň a za druhou chybějící úroveň poslední zbývající dřevo. Jelikož jim 1 jídlo schází, utrží každý hráč 1 zranění.

## HLADOVÁ ZVÍŘATA

Kostka hladových zvířat obsahuje některé další efekty, kterým musí hráči čelit:



odhodte 1 jídlo



snižte úroveň palisády o 1



bojujte se zvířetem o síle 3.

Pokud nemůžete splnit požadavek na hozených kostkách, **každý hráč utrží 1 zranění** (podle obecného pravidla nesplněného požadavku, viz str. 21).

**Příklad:**

- pokud nemáte jídlo na odhození, každý z hráčů utrží 1 zranění.
- pokud musíte snížit úroveň palisády, ale ta je v té chvíli již na 0, každý utrží 1 zranění.
- pokud musíte bojovat se zvířetem o síle 3 a úroveň zbraní je nižší než 3, každý hráč utrží 1 zranění za každou chybějící úroveň, atd.

V případě boje se zvířetem se nesnižuje úroveň zbraní.

Pokud musíte házet kostkou hladových zvířat kvůli kartě události nebo dobrodružství a karta scénáře současně prikazuje provést totéž, pak **házíte pouze jednou**.



## BOUŘE

- Žeton bouře vyřešte po vyhodnocení všech ostatních efektů.
- Bouře snižuje úroveň palisády o 1. Pokud nemůžete efekt vyhodnotit, každý hráč utrží 1 zranění.
- Po vyhodnocení bouře její žeton odhodte.



## 6 FÁZE NOCI



1. Ve fázi noci se **musí každý hráč najíst**. Odhodte tedy **1 jídlo** na hráče. Pokud nemáte dostatek jídla pro všechny, rozhodněte se, který hráč (hráči) nebude jíst – každý takový hráč **utrží 2 zranění**.
2. Během fáze noci se hráči dohodnou, zda chtějí svůj tábor ponechat na stávajícím dílku ostrova, nebo jej přesunou na sousední dílek. Pamatujte, že poloha tábora ovlivňuje příští fázi produkce a dílky ostrova, které budou sousedící pro účely sběru surovin a průzkumu.

## PŘEMÍSTĚNÍ TÁBORA

- Pokud hráči **postavili úkryt** a chtějí přemístit svůj tábor na sousední dílek ostrova, musí snížit úroveň střechy i palisády o polovinu (výsledek zaokrouhlete nahoru). Hráči mají například střechu na úrovni 2 a palisádu na úrovni 1. Pokud přesunou tábor na sousední dílek ostrova a postavili úkryt, sníží úroveň střechy o 1, ale úroveň palisády zůstane nezměněna (polovina z 1 je po zaokrouhlení nahoru 1).
- Pokud hráči ještě **úkryt nepostavili**, mohou přemístit tábor bez následků. Pokud se přesouvají na dílek ostrova s vyobrazeným úkrytem, neznamená to, že postavili úkryt, takže neotáčíte žeton tábora stranou úkrytu nahoru.
- Pokud hráči ještě **nepostavili úkryt**, ale nachází se na **dílku ostrova s přirozeným úkrytem** a postavili střechu nebo palisádu, pak při přesunu tábora na jiný dílek ztrácí střechu i palisádu – snižte obě úrovně na 0.

**NAVÍC:**

- Pokud měli hráči postavenou „Zkratku“, při přesunu tábora odstraňte žeton zkratky z dílku, kde se nacházel, a otočte kartu vybavení „Zkratka“ zpět na stranu vynálezu. Pokud jí nadále chcete v příštích kolech používat, musíte ji postavit znovu.
- Pokud na dílku ostrova, kde se nacházel tábor, leží nějaké **žetony + 1 surovina** (🍷 / 🍷), můžete je přesunout spolu s táborem, ale pamatujte na pravidlo: Pouze jeden žeton (viz kapitolu Další pravidla).

3. Pokud hráči **nepostavili úkryt** (a jejich tábor se nenachází na dílku ostrova s úkrytem), pak každý hráč utrží **1 zranění za spaní pod širým nebem**.
4. Pokud nemáte jídlo, které se nekazí, či vybavení („Sklep“) nebo poklad který umožňuje skladovat jídlo („Bedny“ nebo „Sud“), **všechno jídlo** zbývající na poli dostupných surovin se zkazí, což znamená, že jej musíte odhodit. Ostatní suroviny zůstávají na poli dostupných surovin do dalšího kola.
5. Odstraňte z karet postav černé značky, umístěné pro označení použitých vlastností. Posuňte značku kola na kartě scénáře na další kolo a předejte žeton prvního hráče po směru hodinových ručiček dalšímu hráči. Nyní jste připraveni zahájit další kolo.

## LÉČENÍ

Pokud mají hráči možnost se léčit (díky efektům karet nebo žetonů), mohou tak učinit kdykoliv během fáze noci. Pokud hráči potřebují pro léčení jídlo, měli by jej spotřebovat dříve, než se zkaží.

### Příklad:

Pokud například hráči vlastní kartu pokladu „Láhev vína“ nebo žeton mohou je využít kdykoli během fáze noci.



## KONEC HRY

Hra může skončit 3 způsoby:

- Hráči **vítězí** ihned poté, co splnili cíl scénáře ve stanoveném počtu kol (pokud pravidla scénáře neříkají jinak);
- Hráči **prohrávají** ihned poté, co jedna z postav hráčů zemře;
- Hráči **prohrávají**, pokud skončí poslední kolo a není splněn cíl scénáře.

## DALŠÍ PRAVIDLA

### PRIORITY

V případě konfliktu mají pravidla scénáře přednost před obecnými pravidly.

### OSOBNÍ ODHODLÁNÍ

Hráči se nemohou dělit o své žetony odhodlání s jinými hráči.

### NESPLNĚNÉ POŽADAVKY

Kdykoli hráč musí vyhodnotit efekt nějaké karty (události, dobrodružství nebo záhady) nebo hodu kostkami a není schopen splnit její požadavky, **utrží určitý počet zranění**.

Pokud se splnění požadavku **týká pouze konkrétního hráče** (např. vykonávajícího akci), pak utrží zranění pouze tento hráč.

### Příklad:

- pokud hráč musí odhodit něco (jídlo, dřevo, žetony odhodlání atd.), čeho nemá dostatek, utrží 1 zranění za každou surovinu/žeton, kterou nemohl odhodit,
- pokud hráč bojuje se zvířetem a úroveň zbraní je nižší, než jeho síla, hráč utrží 1 zranění za každou chybějící úroveň zbraní. Podobně pokud v průběhu boje se zvířetem musí snížit úroveň zbraní, pak pouze tento hráč utrží případné zranění.

Jestliže je požadavek obecný a postihuje všechny hráče (např. událost) a ti jej nemohou vyhodnotit, každý z nich utrží 1 zranění za každý stupeň požadavku, který nebyli schopni splnit.

### Příklad:

- pokud hráči musí ve fázi události nebo počasí snížit úroveň střechy, palisády nebo zbraní o 2, ale příslušná stupnice je na 0, každý hráč utrží 2 zranění,
- pokud hráči musí zakrýt černou značkou určitý zdroj (např. dřeva) a žádný takový zdroj nemají, každý z nich utrží 1 zranění.
- pokud musí hráči ztratit nějaké vybavení (otočit kartu zpět na stranu vynálezu), či ztratit kartu vynálezu, ale nejsou schopni tak učinit, každý z nich utrží zranění.

### Výjimka:

- Efekty některých karet jsou vyhodnocovány pouze tehdy, je-li to možné. Pokud tedy není možné takový efekt uplatnit, nic se neděje.

**Příklad:** Karta události „Hmyz“ po hráčích požaduje odhození 1 dřeva, ale pouze tehdy, je-li to možné. Pokud hráči nemají žádné dřevo, událost není možné vyhodnotit, nic se tedy neděje a hráči v takovém případě neutrží žádné zranění.



- Pokud musíte zvýšit/snížit úroveň morálky, a ta se již nachází na nejvyšším/nejnižším stupni, nic se neděje.
- Nedostatek jídla ve fázi noci znamená pro postiženého hráče 2 zranění, nikoli pouze 1.

### POUZE JEDEN ŽETON

Na každém dílku ostrova, poli akce, počasí nebo noci smí ležet pouze jeden žeton každého typu.

### Příklad:

- pokud se již na akčním poli budování nachází žeton přehození úspěchu a efekt nějaké karty říká, abyste na pole budování položili žeton přehození, instrukci ignorujte, protože na jednom poli nemohou být dva stejné žetony,
- pokud se na dílku ostrova nachází žeton +1 jídlo, nemůžete na stejný dílek položit další takový žeton, atd.

### Pozor!

Nemožnost přidat další žeton neznamená, že hráči nemohou splnit požadavek hry – tento požadavek je již splněn a hráči tedy neutrží žádné zranění.

## ÚPRAVA HRY

### JEDNODUŠŠÍ HRA

Pokud se domníváte, že scénář je příliš obtížný, můžete si hru různými způsoby upravit dle svých potřeb:

- Hra se psem (pravidla psa viz dále). Je doporučena obzvláště pro hru 3 hráčů.
- Hra s Pátkem (pravidla pro Pátka viz dále).
- Hra s větším počtem počátečního vybavení (např. 3 nebo 4 místo 2).
- Během přípravy balíčku událostí (krok 16 přípravy) můžete použít méně karet se symbolem knihy a více karet se symbolem dobrodružství. Pokud například potřebujete 6 karet se symbolem knihy a 6 karet se symbolem dobrodružství, můžete místo toho složit balíček ze 4 karet se symbolem knihy a 8 karet se symbolem dobrodružství. **Pozor!** V prvním scénáři by to hru ztížilo.

### OBTÍŽNĚJŠÍ HRA

Pokud jste zkušenější hráči a domníváte se, že je scénář pro vás příliš snadný, následujícím způsobem můžete hru upravit, aby se stala větší výzvou:

- Hra s 1 počátečním vybavením, nebo úplně bez něj.
- Během přípravy balíčku událostí (krok 16 přípravy) můžete použít více karet se symbolem knihy a méně karet se symbolem dobrodružství. Pokud například potřebujete 6 karet se symbolem knihy a 6 karet se symbolem dobrodružství, můžete místo toho složit balíček z 8 karet se symbolem knihy a 4 karet se symbolem dobrodružství. **Pozor!** V prvním scénáři by to hru zjednodušilo.
- Hra bez Pátka (pouze při hře 2 hráčů).

### NÁHODNÉ KARTY VRAKU

Během přípravy hry (krok 17) můžete dobrat náhodné karty vřaku, ne pouze „Bedny s jídlem“.

## SÓLO VARIANTA

Použij standardní pravidla s následujícími změnami:

- Náhodně vybírej pouze z následujících tří postav: tesař, kuchař a průzkumník.
- Použij Pátka i Psa (viz dále).
- Při stavbě úkrytu, střechy nebo palisády musíš zaplatit stejnou cenu jako při hře 2 hráčů.
- Vždy jsi prvním hráčem.
- Na začátku fáze morálky zvyš morálku o 1 (jsi šťasten, že jsi zůstal naživu) a vyhodnoť ji.

## PES



Pes je **dodatečná figurka**, která může být použita v sólo variantě nebo pro usnadnění hry (jak je zmíněno výš).

Vezměte kartu psa a fialovou figurku a umístěte je vedle herního plánu. Pes je dodatečná figurka, již mohou hráči použít pouze pro akce lov a průzkum (více o dodatečných figurkách na straně 13). Pokud psa právě nepoužíváte, ponechte jeho figurku na kartě.

## PÁTEK



Pátka představuje speciální bílá figurka a hráči společně rozhodují, jak jej využijí.

### PÁTEK A AKCE

Může být – jako figurka hráče – přidělen k jakékoli akci:

- jako samostatná figurka;
- spolu s další dodatečnou figurkou (například může být vyslán na průzkum s figurkou za „Mapu“ nebo na lov s figurkou za „Psa“ nebo „Štít“);
- jako dodatečná figurka spolu s figurkou hráče.

### Pozor!

Pokud přidělíte figurku hráče a figurku Pátka k jedné akci, je to vždy hráč, kdo akci provádí, a Pátek je brán jako figurka dodatečná.

Když Pátek provádí akci, **vyhodnoťte ji stejným způsobem, jako by to byl hráč**. Pamatujte ovšem, že pokud je Pátek jedinou figurkou přidělenou k akci budování, sběr surovin nebo průzkum, jeden z hráčů za něj musí hodit kostkami. Pokud Pátek při provádění akce zemře, akce je přesto úspěšná a je vyhodnocena.

Výjimkou je akce lov, kterou Pátek musí přežít, jinak je považována za neúspěšnou.

### PÁTEK A DOBRODRUŽSTVÍ

Pokud na kostce dobrodružství padne symbol dobrodružství, kartu dobrodružství nedobírejte. **Pátek dobrodružství nevyhodnocuje, místo toho utrží 1 zranění.**

## PÁTEK A VYBAVENÍ A KARTY ZÁHAD

Pátek může obvyklým způsobem **používat vybavení** a počáteční vybavení.

Pamatujte, že Pátek je postava a jako taková může vyhodnocovat karty záhad, které mají vliv na postavy – což platí o pozitivních efektech (např. „Helma“) i o negativních efektech (např. „Pavouk“), pokud ovšem karta neuvádí, že má vliv pouze na hráče a Pátka se netýká.

## PÁTEK A ODHODLÁNÍ

Pokud Pátek získá žetony odhodlání (například díky hodu kostkami nebo provedení akce ohrožení), může je během své akce použít k přehození libovolné kostky.

### Pozor!

Pátek nemůže použít žetony odhodlání získané z hodu kostkami k přehození výsledků hodu, ze kterého žetony získal.

## PÁTEK A LÉČENÍ

Pátek se může léčit obvyklým způsobem.

## DALŠÍ PRAVIDLA PÁTKA

Pátek není hráč, proto:

- nemůže být prvním hráčem,
- pokud zemře, hráči stále mohou zvítězit,
- není zasažen počasím,
- nemusí ve fázi noci jíst,
- nepotřebuje ve fázi noci úkryt,
- pokud hráči musí kvůli efektu události, dobrodružství, ohrožení atd. něco odhodit nebo utřít zranění, netýká se to Pátka.



## ZVLÁŠTNÍ DOVEDNOSTI POSTAV

### PAMATUJTE!

Každá dovednost může být použita **kdykoli**, ale pouze **jednou za kolo**.

Pro snadnější zapamatování, že hráč již zvláštní dovednost postavy využil, je doporučeno zakrýt tuto dovednost na kartě černou značkou. Na konci kola značky opět odstraňte.

## TESAŘ

### ÚSPORNÁ KONSTRUKCE

Odhodí 2 žetony odhodlání a při libovolné akci spotřebuje o 1 dřevo méně.

*Příklad: Pokud potřebuje 3 dřeva pro postavení úkrytu, může jej postavit s použitím pouze 2 dřev. Pokud akce ohrožení požaduje 1 dřevo, může ji provést bez spotřeby dřeva.*

### ŘEMESLO

Odhodí 2 žetony odhodlání a přehodí libovolnou hnědou akční kostku.

### Pozor!

Nemůže použít žetony odhodlání získané z hodu kostkami k přehození výsledků hodu, ze kterého žetony získal.

### NOVÉ NÁPADY

Odhodí 3 žetony odhodlání, dobere si z balíčku vynálezů 5 karet a vybere si 1 z nich (položí ji stranou vynálezu nahoru na plán). Zbývající karty vynálezů odloží lícem dolů stranou, kde vytvoří balíček odhozených vynálezů. Když je balíček vynálezů vyčerpán, zamíchejte odhozené karty vynálezů a vytvořte nový balíček.

### ZLATÉ RUČIČKY

Odhodí 3 žetony odhodlání a vezme si dodatečnou (hnědou) figurku, která může být použita pouze pro akci budování. Tato figurka je po dokončení akce odstraněna.

## KUCHAR

### BABIČČIN RECEPT

Odhodí 2 žetony odhodlání a 1 jídlo a vyléčí 2 zranění (libovolnému hráči včetně sebe; může vyléčit i 1 zranění dvěma různým hráčům).

### BYSTRÝ ZRAK

Odhodí 2 žetony odhodlání a přehodí libovolnou šedou akční kostku.



### Pozor!

Nemůže použít žetony odhodlání získané z hodu kostkami k přehození výsledků hodu, ze kterého žetony získal.

### POLÉVKA Z HŘEBÍKŮ

Odhodí 3 žetony odhodlání a získá 1 jídlo (položí jej na pole dostupných surovin).

### KOŘALKA

Odhodí 3 žetony odhodlání a ignoruje 1 dešťový mrak, nebo během fáze počasí změni 1 zimní mrak na 1 dešťový mrak.

## PRŮZKUMNÍK

### DÍTĚ ŠTĚSTĚNY

Odhodí 2 žetony odhodlání a přehodí libovolnou zelenou akční kostku.

### Pozor!

Nemůže použít žetony odhodlání získané z hodu kostkami k přehození výsledků hodu, ze kterého žetony získal.

### PÁTRÁNÍ

Odhodí 2 žetony odhodlání, dobere si z balíčku 3 dílky ostrova, podívá se na ně a jeden si vybere. Zamíchá zbylé dva zpět a vybraný dílek položí na vrch balíčku.

### POVZBUZUJÍCÍ ŘEČ

Odloží 3 žetony odhodlání a následně zvýší morálku o 1.

### ZVĚD

Odhodí 3 žetony odhodlání, dobere si 2 žetony objevů, jeden si vybere a umístí jej na pole dostupných surovin. Druhý odstraní ze hry (nevrací jej do balíčku).

## VOJÁK

### STOPOVÁNÍ

Odhodí 2 žetony odhodlání, podívá se na horní kartu balíčku lovu a buď ji vrátí zpět, nebo ji vloží naspod tohoto balíčku.

### LOV

Odhodí 4 žetony odhodlání, vezme horní kartu z balíčku zvířat a aniž by se na ni podíval, položí ji na balíček lovu.

### ZUŘIVOST

Odhodí 3 žetony odhodlání a dočasně přičte +3 k úrovni zbraní pro akci, kterou provádí.

### BOJOVÝ PLÁN

Odhodí 3 žetony odhodlání a zvýší úroveň palisády, nebo zbraní o 1.



## KARTY A JEJICH EFEKTY

### SYMBOLY

Jestliže se před vyobrazeným symbolem suroviny, žetonu, zranění, zbraně atd. nenachází žádné číslo, obvykle to znamená 1.

*Příklad: Hráči musí přidělit 1 figurku, (odhodit) 1 jídlo pro odstranění této karty a hráč provádějící tuto akci obdrží 1 žeton odhodlání.*

*Hráč se rozhodne zda (a) utrhne 2 zranění, získá 2 jídla, 1 kůži a odhodí tuto kartu, nebo (b) odhodí 1 jídlo, sníží úroveň palisády o 1 a zamíchá tuto kartu dobrodružství do balíčku událostí.*



### KLÍČOVÁ SLOVA

Některé karty používají pro popis určitých akcí klíčová slova:

**ROZHODNI** (vyskytuje se zejména na kartách dobrodružství) – hráči musí vždy zvolit z možností uvedených na kartě. Je to obvykle volba mezi odhozením karty dobrodružství bez jakýchkoli efektů a mezi získáním určité výhody, ale s možností pozdějších následků (tedy zamícháním karty dobrodružství do balíčku událostí a vyhodnocením jejich negativních efektů, bude-li dobrána v budoucím kole).

**JE-LI TO MOŽNÉ** – vyhodnoťte uvedený efekt, pouze pokud je to možné. Pokud to možné není (například musíte odhodit surovinu, kterou nemáte), nic se neděje. Pravidlo o nesplněném požadavku v tomto případě neplatí.

### EFEKTY VNESENÉ DO HRY KARTAMI



**NOC MIMO TÁBOR** – když hráč stráví noc mimo tábor, ponechá si u sebe vše, co získal během svých akcí (suroviny, žetony, karty apod.), a na pole dostupných surovin umístí tyto položky až na začátku příštího kola (proto je ostatní hráči nemohou použít během fáze počasí a noci probíhajícího kola). Ačkoli nebude tento hráč zasažen počasím, utrhne zranění za spaní pod širým nebem (pokud při své akci neobjevil dílek ostrova s úkrytem) a stále musí ve fázi noci jíst, čili musí odhodit 1 jídlo získané při své akci, jinak utrhne další 2 zranění.


**DOBÍRÁNÍ KARET ZÁHAD** – balíček záhad se skládá z tří typů karet záhad: pokladů (🗳️), pastí (🕸️) a netvorů (👁️). Kdykoli máte vyhodnotit určitý typ záhady, dobírejte a odhazujte dohrané karty tak dlouho, dokud nenajdete kartu s uvedeným typem záhady. Jakmile je vyhodnocena, můžete se rozhodnout přestat a nedobírat další karty, nebo můžete otáčet další karty, dokud nenajdete další kartu uvedeného typu, kterou vyhodnoťte.

Pokud – ve vzácných případech – je balíček záhad vyčerpán, pak zamíchejte odhozené karty a vytvořte nový balíček.



**Příklad:** Hráč musí dobrat 3 karty záhad a vyhodnotit pouze 1 netvora a 2 poklady. Vezmete první kartu záhady – je to past, takže ji ignorujete. Druhá karta je poklad, máte tedy vyhodnocenu jednu kartu. Nyní se můžete rozhodnout (a) ukončit dobírání karet, nebo (b) pokračovat v braní. Rozhodnete se pokračovat. Třetí karta je znovu past, již ignorujete. Čtvrtá karta je netvor, musíte ji tedy vyhodnotit. Opět se můžete rozhodnout skončit, ale jediná karta, která zůstala pro vyhodnocení je poklad, takže můžete dobírat karty a ignorovat všechny, než naleznete poklad. Nakonec **zamícháte všechny ignorované karty záhad zpět do balíčku** a odstraníte ty vyhodnocené (není-li uvedeno jinak).

**VYČERPANÉ ZDROJE** – vyčerpaný zdroj neposkytuje během fáze produkce ani sběru surovin žádné suroviny. Nicméně pokud se na vyčerpaném zdroji nachází žeton +1 surovina ( / ) , stále můžete tuto 1 surovinu získat.

**Příklad:** Zdroj jídla je vyčerpaný, ale vedle něj leží žeton  , takže zdroj stále poskytuje 1 jídlo.

**NEDOSTUPNÝ DÍLEK OSTROVA** – pokud se dílek ostrova stane nedostupným (kvůli události nebo jinak), hráči jej musí otočit lícem dolů a odstranit všechny žetony a značky, které se na dílku nacházejí. Na tento dílek nemůžete přemístit svůj tábor, ani na něm provádět žádné akce včetně akce průzkum. Terén takového dílku považujte za neprozkoumaný (viz dále).

**NEPROZKOUMANÝ TYP TERÉNU** – pokud se na dílku ostrova nachází typ terénu, který je na plánu přítomen pouze na tomto dílku, a terén se stane neprozkoumaným, pak ztratíte přístup k tomuto typu terénu a nemůžete vyrábět vybavení, které jej vyžaduje. Odstraňte z karet vynálezů příslušné značky, a to až do objevení tohoto terénu na novém dílku ostrova (nebo než hráči provedou akci ohrožení, která jim umožní přístup k danému terénu). Neztrácíte žádné dříve vyrobené vybavení, které tento typ terénu vyžadovalo.

**Příklad:** Hory jsou objevené pouze na jednom dílku ostrova a tento dílek se stane nepřístupným, nemůžete tedy vyrobit „Nůž“ nebo „Oheň“ (pokud je již nemáte), dokud neobjevíte nový dílek s horami.

**OTOČENÍ KARTY VYBAVENÍ (VYNÁLEZEM NAHORU)** – když otočíte vybavení zpět stranou vynálezu nahoru, znamená to, že jste toto vybavení ztratili. Pokud jej stále potřebujete, musíte jej vyrobit znovu. Pokud dané vybavení bylo požadováno pro vyrobení jiného vybavení nebo provedení akce ohrožení, nyní tak nemůžete učinit.

**Příklad:**

- pokud ztratíte „Mapu“, nemůžete postavit „Zkratku“ (protože ta „Mapu“ požaduje)
- pokud přijдете o „Lopatu“ a vyžaduje ji akce ohrožení, akci nemůžete provést.

Pokud mělo vybavení nějaký další efekt, musíte jej zrušit, je-li to možné.

**Příklad:** Vyrobení „Cihel“ poskytuje +1 k úrovni palisády, takže pokud je ztratíte, snižte úroveň palisády o 1, pokud ovšem není na 0, pak se nestane nic.

Na následující straně naleznete popis veškerého vybavení a následků jeho ztráty.




**ODHOZENÍ VYNÁLEZU** – pokud jste nuceni odhodit vynález, pamatujte, že jej již nemůžete přeměnit na vybavení. Může to být vynález z karty postavy nebo z plánu. Odhozený vynález je odložen na balíček vynálezů ležící vedle plánu (viz bod 5 na straně 4).

**BOJ SE ZVÍŘETEM** (jako efekt události) – když si z balíčku událostí doberete kartu a musíte bojovat se zvířetem, pak bojuje první hráč a pouze on utrhne případné zranění z tohoto boje.

**OPAKOVANÉ VYHODNOCENÍ EFEKTU UDÁLOSTI** – některé efekty událostí mají velmi dlouhý popis, který se nevešel do pole efektu ohrožení. Na takových kartách je instrukce „znovu vyhodnoťte efekt události“. Pamatujte, že pouze opakovaně vyhodnocujete efekt události a poté kartu odstraníte – nevracíte ji zpět na pole akce ohrožení.

**DOČASNĚ ZVÝŠENÁ ÚROVEŇ ZBRANÍ** – pokud jsou ve hře nějaké efekty karet nebo žetonů, které dočasně zvyšují vaši úroveň zbraní, pak neposouváte značku na stupnici úrovně zbraní. Toto dočasné zvýšení trvá pouze pro akci daného hráče. Pokud musí hráč snížit úroveň zbraní během stejné akce, zaznamená to obvyklým způsobem na stupnici úrovně zbraní a může dokonce utrhnutí zranění, pokud je úroveň zbraní nižší, než její požadované snížení.

**ZDROJE NEJBLIŽE K TÁBORU** – pokud text karty zmiňuje zdroj nejbližší k táboru, pak hledejte nejdříve zdroj na samotném dílku s táborem. Pokud zde příslušný zdroj není, pak hledejte na sousedních dílcích a nakonec na těch nejbližších.

**SPECIÁLNÍ ZRANĚNÍ** – některá dobrodružství způsobují, že postava získá žeton speciálního zranění (  ). Když hráč utrhne takovéto zranění, neznačí jej na stupnici života, ale položí žeton na uvedenou část těla své postavy. Hráč se nemůže tohoto žetonu zbavit. Spodní část karty dobrodružství uvádí, co se stane takto zraněnému hráči, když je karta dobrána z balíčku událostí. Teprve až po vyhodnocení karty dobrodružství dobrané z balíčku událostí může zraněný hráč žeton odhodit.

**ZAMÍCHÁNÍ DO BALÍČKU UDÁLOSTÍ** – vždy odkazuje na kartu, na které je instrukce uvedena.

## KARTY VYNÁLEZŮ / VYBAVENÍ

**BUBNY** – během fáze morálky obdrží první hráč o 2 žetony odhodlání více (nebo ztratí o 2 méně).

**CIHLY** – poskytují hráčům Cihly (potřebné pro výrobu jiného vybavení) a zvyšují úroveň palisády o 1 (pokud mají úkryt).

**DENÍK** – během fáze morálky obdrží první hráč o 1 žeton odhodlání více (nebo ztratí o 1 méně).

**HRÁZ** – jednorázově hráčům poskytnete 2 jídla, která se nekazí.

Po ztrátě Hráze musí hráči z pole dostupných surovin odhodit 2 jídla, která se nekazí, pokud je mají.

**HRNEC** – poskytuje hráčům Hrnc (potřebný pro použití některých žetonů objevů), který umožňuje léčení: během fáze noci můžete odhodit 1 jídlo a vyléčit 1 zranění. Můžete jej používat v každém kole, ale pouze ve fázi noci.

**JÁMA** – během fáze produkce hodte hnědou kostkou zranění, padne-li zranění, získáte 2 jídla navíc.

**KOŠ** – pokud uspějete při akci sběr surovin, získáte navíc 1 kostičku sbírané suroviny. Koš může být použit pouze pro 1 akci za kolo. Může být použit s Pytlem.

**LÉK** – poskytuje hráčům Léky. Chrání před nepříznivými efekty některých dobrodružství.

**LOPATA** – poskytuje hráčům Lopatu (potřebnou pro výrobu jiného vybavení).

**LUCERNA** – poskytuje hráčům hnědou dodatečnou figurku pro akci budování. Pokud není tato figurka právě používána, je doporučeno ponechat ji na této kartě.

Po ztrátě Lucerny již nemohou hráči tuto figurku používat. Pokud je ve chvíli ztráty používána, nemůžete ji používat od následujícího kola.

**LUK** – zvyšuje úroveň zbraní o 3.



Po ztrátě Luku musí hráči snížit úroveň zbraní o 3 a dodržet pravidlo nesplněného požadavku.

**LŮŽKO** – každý hráč, který provádí akci odpočinek, obdrží 1 žeton odhodlání a vyléčí si 2 zranění (místo 1 zranění).

**MAPA** – poskytuje hráčům Mapu (potřebnou pro výrobu jiného vybavení) a zelenou dodatečnou figurku pro akci průzkum. Pokud není tato figurka právě používána, je doporučeno ponechat ji na této kartě.

Po ztrátě Mapy již nemohou hráči tuto figurku používat. Pokud je zrovna používána, nemůžete ji používat od následujícího kola.

**NŮŽ** – poskytuje hráčům Nůž (potřebný pro výrobu jiného vybavení) a zvyšuje úroveň zbraní o 1.

Po ztrátě Nože musí hráči snížit úroveň zbraní o 1, je-li to možné.



**OBRANNÝ VAL** – zvyšuje úroveň palisády o 2 (pokud mají hráči postavený úkryt).

Po ztrátě Obranného valu musí hráči snížit úroveň palisády o 2 a dodržet pravidlo nesplněného požadavku.

**OHEŇ** – poskytuje hráčům Oheň (potřebný pro výrobu jiného vybavení) a zvyšuje úroveň palisády o 1 (pokud mají úkryt).

Po ztrátě Ohně musí hráči snížit úroveň palisády o 1, je-li to možné.

**OHNIŠTĚ** – umožňuje léčení: během fáze noci můžete odhodit 1 jídlo a vyléčit 2 zranění (můžete vyléčit 2 zranění jednomu hráči, nebo po jednom zranění 2 hráčům). Můžete jej používat v každém kole, ale pouze ve fázi noci.

**OHRADA** – po jejím vybudování můžete zakrýt 1 zdroj jídla  na délku sousedícím s vaším táborem a položit žeton +1 jídlo  na dílek, kde se nachází váš tábor. Díky tomu získáte ve fázi produkce o 1 jídlo více.

Po ztrátě Ohrady musí hráči žeton odhodit a odkrýt zdroj jídla, zakrytý při vybudování ohrady.

**OŠTĚP** – zvyšuje úroveň zbraní o 3.

Po ztrátě Oštěpu musí hráči snížit úroveň zbraní o 3 a dodržet pravidlo nesplněného požadavku.

**PEC** – během fáze počasí umožňuje ignorovat 1 zimní mrak.

**POPRUHY** – poskytují hráčům šedou dodatečnou figurku pro akci sběr surovin. Pokud není tato figurka právě používána, je doporučeno mít ji na této kartě.

Po ztrátě Popruhů již nemohou hráči tuto figurku používat. Pokud je ve chvíli ztráty používána, nemůžete ji používat od následujícího kola.

**PRAK** – zvyšuje úroveň zbraní o 2.

Po ztrátě Praku musí hráči snížit úroveň zbraní o 2 a dodržet pravidlo nesplněného požadavku.

**PROVAZ** – poskytuje hráčům Provaz (potřebný pro výrobu jiného vybavení).

**PYTEL** – pokud uspějete při akci sběr surovin, získáte navíc 1 kostičku produkované suroviny. Pytel lze použít pouze pro 1 akci za kolo. Může být použit s Košem.

**SKLEP** – umožňuje skladovat všechno jídlo, takže se během fáze noci nezkaží.

Po ztrátě Sklepa se uskladněné jídlo zkaží na konci nejbližší fáze noci.

**ŠTÍT** – poskytuje hráčům červenou dodatečnou figurku pro akci lov. Pokud není tato figurka právě používána, je doporučeno ponechat ji na této kartě.

Po ztrátě Štítu již nemohou hráči tuto figurku používat. Pokud je ve chvíli ztráty používána, nemůžete ji používat od následujícího kola.

**TENATA** – když je vyrobíte, můžete umístit žeton +1 jídlo (🍲) na dílek ostrova, kde se nachází váš tábor.

Po ztrátě Tenat musí hráči žeton odhodit.

**VOR** – poskytuje hráčům 1 dodatečnou figurku (šedou nebo zelenou) pro akci sběr surovin nebo průzkum. Pokud není tato figurka právě používána, je doporučeno ponechat ji na této kartě.

Po ztrátě Voru již nemohou hráči tuto figurku používat. Pokud je ve chvíli ztráty používána, nemůžete ji používat od následujícího kola.

**ZEĎ** – zvyšuje úroveň palisády o 2.

Po ztrátě Zdi musí hráči snížit úroveň palisády o 2 a dodržet pravidlo nesplněného požadavku.

**ZKRATKA** – hráči získají žeton zkratky, který položí na dílek ostrova sousedící s táborem. Během fáze produkce následujících kol obdržíte 1 surovinu, která se nachází na dílu se Zkratkou.

## POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

Počáteční vybavení hráči sdílí a každý z nich jej může kdykoli použít, není-li uvedeno jinak.

Každé počáteční vybavení může být použito dvakrát.

**BAROMETR** – Umožňuje hráčům hodit kostkami počasí (určenými kartou scénáře) již před fází akcí, takže budou vědět, co mohou očekávat ve fázi počasí. Kostky jsou vyhodnoceny obvyklým způsobem ve fázi počasí.

**BIBLE** – Během akce uspořádání tábora může hráč Bibli použít a místo 2 žetonů odhodlání získat 3 a navíc si vyléčit 1 zranění. Hráč zvýší úroveň morálky obvyklým způsobem.

Ve hře 4 hráčů získá hráč výhodu Bible, pouze pokud si vybere zisk žetonu odhodlání.

**ČŮTORA S RUMEM** – Čůtoru s rumem může hráč použít pouze ve fázi noci pro vyléčení 1 zranění své postavy. Může rovněž léčit Pátka.

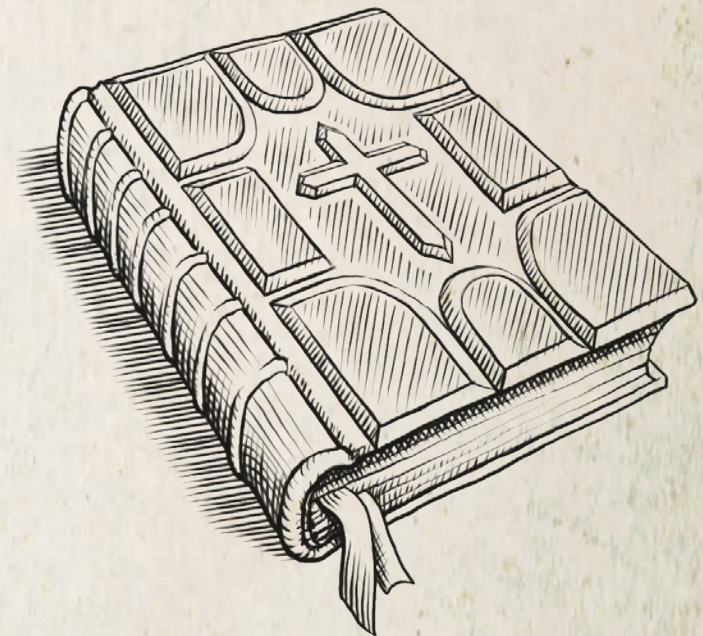
**DÝMKA A TABÁK** – Použití Dýmky a tabáku dá hráči 2 žetony odhodlání, které může ihned použít.

**KLADIVO A HŘEBÍKY** – Použití Kladiva a hřebíků dává hráči dodatečnou hnědou figurku pro podporu v akci budování (více o dodatečných figurkách na straně 13). Tato figurka je pouze na jedno použití.

**PISTOLE** – Během libovolného boje se zvířetem může hráč použít Pistoli a dočasně zvýšit úroveň zbraní o 3 (více o dočasném zvýšení úrovně zbraní na straně 25).

**PRÁZDNÁ LÁHEV** – Použití Prázdné láhve zvýší úroveň zbraní o 1.

**SUCHARY** – Použití Sucharů dá hráčům 1 jídlo, které umístí na pole dostupných surovin.



# ŽETONY OBJEVŮ



**BYLINKY** – pokud máte „Hrniec“, můžete odhodit tento žeton a zdarma – bez akce vyrobit „Lék“.



**JED** – pokud máte „Hrniec“, můžete odhodit tento žeton a zvýšit úroveň zbraní o 2.



**JEDLÉ VÝHONKY** – pokud máte „Hrniec“, můžete odhodit tento žeton a vyléčit 2 zranění (2 zranění jednomu hráči, nebo po 1 zranění dvěma hráčům).



**KOŘENÍ** – pokud máte „Hrniec“, můžete odhodit tento žeton a zvýšit úroveň morálky o 1.



**KOZA** – pokud je úroveň zbraní alespoň 1, můžete vyměnit tento žeton za 1 jídlo a 1 kůži (umístěte je na pole dostupných surovin). Ačkoli tento žeton představuje jídlo, není odhozen ve fázi noci, dokud jej za jídlo nevyměníte.



**NÁLEZ** – doberte 1 kartu pokladu z balíčku záhad.



**STARÁ MAČETA** – zvýšení úrovně zbraní o 1.



**SVÍČKY** – 1 dodatečná hnědá figurka pro akci budování. Můžete ji použít pouze pro 1 akci a poté musí být odhozena.



**TABÁK** – zvýšení úrovně morálky o 1.



**TRNITÉ KEŘE** – zvýšení úrovně palisády o 1 (pokud máte úkryt).



**VELKÉ LISTY** – ignorujte 1 dešťový mrak.



**VYVRÁCENÝ STROM** – získá 1 dřeva.



**VÝŽIVNÉ LARVY** – získá 2 jídel (pokud nemáte vybavení nebo poklad, který umožňuje skladování jídla, na konci fáze noci se zkaží).



**ZVLÁŠTNÍ OBJEVY** – jejich efekt naleznete na kartě scénáře.

# SCÉNÁŘE

Každý scénář je složitější a má komplexnější pravidla než scénář předchozí, takže doporučujeme zahájit vaše dobrodružství prvním z nich a odehrávat je v uvedeném pořadí.

## PŘÍKLAD KARTY SCÉNÁŘE



1. Název scénáře.
2. Zápletka.
3. Počítadlo kol.
4. Počasí (kostky, jimiž hráči hází) v příslušných kolech.
5. Cíl scénáře, kterého musí hráči dosáhnout, aby vyhráli.
6. Popis zvláštních objevů. Pokud není na kartě scénáře uvedeno jinak, jsou po použití odhozeny stejně jako jiné žetony objevů.
7. Význam symbolu knihy.
8. Význam symbolu totemu.

Kdykoli doberete kartu události se symbolem knihy, vyhodnotte efekt uvedený zde.

Kdykoli objevíte dílek ostrova se symbolem totemu, ověřte si jeho význam zde. Někdy je to okamžitý efekt, jindy dává scénář hráčům příležitost provést určitou akci na dílku s tímto symbolem.

9. Změny v přípravě.
10. Všechna další zvláštní pravidla, která je nutno vzít v úvahu při hraní daného scénáře.
11. 2 vynálezy (všechny speciální vynálezy ze scénářů jsou popsány dále).
12. Některé scénáře mají určité zvláštní prvky, jako například zde uvedená stupnice života Jenny, nebo speciální akce.

## PODROBNÉ INFORMACE K JEDNOTLIVÝM SCÉNÁŘŮM

### SCÉNÁŘ 1

#### VYNÁLEZY/VYBAVENÍ VE SCÉNÁŘI:

**SEKERA** – po jejím vyrobení můžete položit žeton +1 dřevo na dílek ostrova, kde se nachází váš tábor. Díky tomu obdržíte ve fázi produkce o 1 dřevo více (dokonce i když se na dílku ostrova nenachází zdroj dřeva).

**STOŽÁR** – poskytuje 3 dřeva, ale můžete je použít pouze pro položení na hranici na konci fáze akcí. Pamatujte ovšem, že v jednom kole můžete pokládat dřevo pouze do jednoho sloupce hranice, takže pokud bude dřeva ze Stožáru příliš mnoho, přebytek propadne.

Pokud hráči vyrobí stožár (popsaný výše) nebo použijí Olej (žeton objevu), pamatujte, že v jednom kole můžete zaplnit pouze jeden sloupec hranice.

### SCÉNÁŘ 2

#### ŽETONY OBJEVŮ

Jeden z žetonů objevů („Obětní dýka“) je určen pro vícenásobné použití. To znamená, že není po použití odstraněn z pole dostupných surovin a může být použit kdykoli, ovšem pouze jedenkrát v každé fázi.


#### TAJEMNÁ MLHA


Pokud hráči doberou kartu události se symbolem knihy, musí položit 2 značky mlhy na 2 různé dílky ostrova.

Na žádném dílku nesmí být více než 1 značka mlhy.

Je na hráčích, kam značku mlhy položí – může to být i na druhý konec ostrova nebo na nedostupný dílek.

Pokud není možné položit další značky, hráči utrhá zranění.

**ZNAČKA MLHY** na dílku ostrova znamená , čili každá akce prováděná na takovém dílku ostrova vyžaduje o 1 figurku více.

Efekty mlhy i žetonu  se sčítají, tzn. pokud se na dílku nachází značka i žeton, provedení akce na tomto dílku vyžaduje o 2 figurky více.

Navíc považujte typ terénu na dílku se značkou mlhy za neprozkoumaný (viz str. 25).

Pokud se značka mlhy nachází na dílku ostrova s táborem nebo „Zkratkou“, hráči z tohoto dílku nedostávají během fáze produkce žádné suroviny.

#### VYNÁLEZY/VYBAVENÍ VE SCÉNÁŘI:



**KŘÍŽ** – aby hráči zvítězili, musí být postaven 5×. Kdykoli jej postavíte, umístěte modrou značku na jiný dílek ostrova.

Pokud se dílek ostrova s křížem stane nedostupným, kříž je rovněž ztracen a nepočítá se do naplňování vítězných podmínek.

**POSVÁTNÝ ZVON** – může být vyroben vícekrát. Kdykoli jej vyrobíte, odstraňte 3 značky mlhy z libovolných dílků ostrova.

### SCÉNÁŘ 3


#### VYNÁLEZY/VYBAVENÍ VE SCÉNÁŘI

**PRÁM** – když „Prám“ postavíte, v jednom z následujících kol s ním můžete provést akci průzkum na záchranu Jenny. Hráč, který tuto akci provádí, považuje místo dobrání karty dobrodružství symbol  (na žetonu nebo na kostce) za symbol .

**ZÁCHRANNÝ ČLUN** – pokud jsou splněny ostatní vítězné podmínky a postavíte „Záchranný člun“, ihned vyhráváte.

### SCÉNÁŘ 4

#### SOPEČNÁ ERUPCE

Efekty prachu i žetonu  se sčítají, tzn. pokud se na dílku nachází značka i žeton, provedení akce na tomto dílku vyžaduje o 2 figurky více.

#### VYNÁLEZY/VYBAVENÍ VE SCÉNÁŘI

**PROVAZOVÝ ŽEBŘÍK** – dává hráčům zelenou dodatečnou figurku pouze pro akci průzkum totemů. Můžete ji použít opakovaně, ale pouze jedenkrát za kolo. Pokud není tato figurka právě používána, je doporučeno mít ji na této kartě.

**ČLUN** – pokud jsou splněny ostatní vítězné podmínky (objevený požadovaný počet dílků ostrova a prozkoumaný počet totemů) a postavíte „Člun“, ihned vyhráváte.

## SCÉNÁŘ 5

### VÁLKA S KANIBALY

Pokud hráči chtějí poslat Pátka se psem nebo dodatečnou figurkou z karty vybavení štít do útoku na vesnici nebo Město kanibalů, pak musí Pátek tuto akci přežít. Pokud nepřežije, akce není úspěšná.

#### VYNÁLEZY/VYBAVENÍ VE SCÉNÁŘI:

**BALISTA** – jakmile ji postavíte, zvyšte úroveň palisády o 2 (pokud máte úkryt) a úroveň zbraní o 1.

**KÁNOE** – jakmile ji postavíte, při každé úspěšné akci průzkum si vezměte 2 dílky ostrova, vyberte jeden, který umístíte na plán, a druhý zamíchejte zpět do balíčku.

## SCÉNÁŘ 6

### ZÚRODNĚNÍ

Toto je speciální akce, kterou může provést pouze hráč. Nelze k ní přidělit dodatečné figurky.

#### VYNÁLEZY/VYBAVENÍ VE SCÉNÁŘI:

**ZAHRÁDKA** – když ji postavíte, obdržíte 4 jídla.

**PLOT** – když jej postavíte, zvyšte úroveň palisády o 1 (pokud máte úkryt).

## SCÉNÁŘ 7

### FÁZE POČASÍ

Ve fázi počasí házíte kostkou hladových zvířat tolikrát, kolik je objeveno dílků ostrova s totemem. Pokud jste objevili například 2 totemy, házíte kostkou dvakrát. Každý hod je vyhodnocen samostatně.

#### VYNÁLEZY/VYBAVENÍ VE SCÉNÁŘI:

**PAST** – aby hráči zvítězili, musí být postavena 3x. Kdykoli ji postavíte, umístěte modrou značku na jiný dílek ostrova. Pokud se dílek ostrova s pastí stane nedostupným, past je rovněž ztracena a nepočítá se do vítězných podmínek.

**USPÁVADLO** – účinkuje pouze během akce lov, která je provedena za účelem chycení King Konga. Pokud hráči Uspávadlo použijí, jejich úroveň zbraní je v důsledku boje snížena pouze o 1 místo o 5. Při nízké úrovni zbraní díky tomu hráč provádějící akci neutří tolik zranění za chybějící úrovně.

## VÍTĚZNÉ BODY

Po každém skončení hry v jednom ze základních 6 scénářů, včetně případů, kdy se vám nepodařilo splnit cíl scénáře, můžete spočítat body za vaše dosažené úspěchy a zanést je do zápisníku výsledků. V příštích hrách se můžete pokusit tento výsledek překonat. Vítězné body za jednotlivé úspěchy jsou uvedeny v následujících tabulkách.

### 1. Trosečníci

1 VB za každý 

2 VB za každou 

2 VB za každou 

3 VB za každou 

4 VB za každý sloupec hranice

### 2. Prokletý ostrov

1 VB za každý 

2 VB za každou 


2 VB za každou 

3 VB za každou 

3 VB za každou 

-1 VB za každou 

### 3. Pomoc pro Jenny

1 VB za každý 

2 VB za každou 

3 VB za každou 


4 VB za každou 

5 VB za záchranu Jenny


5 VB za „Záchranný člun“

### 4. Sopečný ostrov

1 VB za každý 

1 VB za každý objevený 

2 VB za každou 

3 VB za každý prozkoumaný 

5 VB za Člun

### 5. Ostrov kanibalů

1 VB za každý 

3 VB za každou 


3 VB za každou 

3 VB za každou spálenou vesnici

5 VB za spálené Město kanibalů

### 6. Rodina Robinsonů

VB za každý 

2 VB za každou 

3 VB za každou 

3 VB za každou 

2 VB za každé vyrobené vybavení

## PŘÍKLAD PRŮBĚHU HRY

Zde naleznete příklad průběhu prvních dvou kol hry.

Hraným scénářem jsou Trosečníci a účastní se: *kuchař*, *tesař* a *průzkumník*.

Prvním hráčem je *kuchař*.

Hráči mají toto počáteční vybavení: „Suchary“ a „Čutora s rumem“.

Vynálezy vylosované během přípravy (kromě těch povinných) jsou: „Koš“, „Oštěp“, „Popruhy“, „Ohrada“ a „Ohniště“.

### KOLO I

#### Fáze I – Událost

V prvním kole se nevyhodnocuje karta události. Místo toho položíte na pravé pole akce ohrožení kartu vraku „Bedny s jídlem“.

#### Fáze II – Morálka

Úroveň morálky na začátku hry je 0, takže se nic neděje. *Kuchař* nezískává ani neztrácí žetony odhodlání.

#### Fáze III – Produkce

Na dílku s táborem se nachází 2 zdroje: jídlo a dřevo, takže hráči získají 1 jídlo a 1 dřevo. Suroviny jsou umístěny na pole dostupných surovin.

#### Fáze IV – Akce

##### PLÁNOVÁNÍ

Hráči mají k dispozici následující akce:

- Na kartě vraku „Bedny s jídlem“ je akce „Výprava pro jídlo“. Hráči mohou použít 1 figurku a získat 1 jídlo, nebo 2 figurky a získat 1 obyčejné jídlo a 1 jídlo, které se nekazí.
- Akce budování umožňuje vyrobit „Lopatu“. Jediným požadavkem je přístup k terénu pláž, jenž mají hráči od začátku hry.
- Akce budování umožňuje postavit 1 úroveň zbraní. K tomu je potřeba 1 dřevo, které hráči mají.
- Kolem dílku s táborem se nachází 3 pole, kde je možné provést průzkum.
- Akce uspořádání tábora může hráčům přinést 2 žetony odhodlání a zvýšit úroveň morálky o 1.

Hráči nemohou:

- Lovit, protože na plánu se nenachází žádné karty zvířat tvořící balíček lovu.

- Stavět úkryt (nemají potřebné suroviny – ve hře 3 hráčů je potřeba 3 dřev nebo 2 kůží) ani střechu nebo palisádu (nemají úkryt).
- Sbírat suroviny – tato akce není možná na dílku s táborem a jiné dílky nejsou dosud objeveny.
- Odpočívat – hráči začínají s plným počtem životů.

Po společné diskusi se hráči rozhodnou, že:

- *Kuchař* použije obě své figurky k prozkoumání jednoho z možných polí ostrova.
- *Tesař* použije obě své figurky k prozkoumání dvou různých polí, jednu figurku na každé.
- *Průzkumník* použije jednu figurku na „Výpravu pro jídlo“ a druhou na uspořádání tábora.

#### VYHODNOCENÍ

Akce jsou vyhodnocovány v následujícím pořadí – zleva doprava podle jejich pořadí na herním plánu.

##### Akce ohrožení



„Výprava pro jídlo“ přinese hráčům 1 jídlo (které je umístěno na pole budoucích surovin) a její karta je poté odhozena.

##### Průzkum

- *Kuchař* použil 2 figurky na objevení pole sousedícího s táborem, takže akce je úspěšná – vezme z balíčku horní dílek ostrova a položí jej na prozkoumané pole. Na tomto dílku se nachází zdroje jídla a dřeva, totem (jeho význam je popsán na kartě scénáře – v tomto případě nemá žádný efekt) a 1 objev – hráč si vezme žeton objevu, a to „Bylinky“ (pokud budou mít hráči vybavení „Hrniec“, budou moci vyrobit „Lék“ bez použití akce). Žeton je umístěn na pole budoucích surovin. Typ terénu na objeveném dílku jsou pláně, takže hráči položí černou značku na vynálezy: „Lék“, „Provoz“ a „Koš“. Přístup k tomuto typu terénu je totiž jediným požadavkem pro přeměnu těchto vynálezů na vybavení a hráči je tak budou moci v příštím kole vyrobit.

- *Tesař* se pokouší objevit první ze zkoumaných polí. Poněvadž použil pouze 1 figurku, musí hodit zelenými akčními kostkami, aby zjistil, zda byla akce úspěšná. Padlo zranění a úspěch a žádné dobrodružství. *Tesař* označí utržené zranění, vezme z balíčku horní dílek ostrova a položí jej na prozkoumané pole. Na dílku se nachází zdroj dřeva, symbol zvířete



(dobere z balíčku zvířat jednu kartu a aniž by se na ní podíval, položí ji na pole akce lov, čímž vytvoří balíček lovu), dva objevy – hráč si vezme 2 žetony, což jsou „Výživné larvy“ (2 jídla) a „Svíčky“ (jednorázová dodatečná figurka pro akci budování). Žetony jsou umístěny na pole budoucích surovin. Typ objeveného terénu jsou opět pláne.

- Během svého druhého průzkumu tesař znovu hází kostkami, ale tentokrát mu padne zranění, dobrodružství a 2 žetony odhodlání (to znamená žádný úspěch, čili další dílek ostrova není objeven). Tesař si vezme dva žetony odhodlání a dobere zelenou kartu dobrodružství (odpovídající barvou akci průzkum). Jsou to „Divoké bobule“ – tesař musí položit značku speciálního zranění na břicho své postavy a zamíchat dobranou kartu do balíčku událostí. V kole, kdy bude karta z balíčku vytažena, bude tesař moci použít pouze 1 figurku.

### Uspořádání tábora

Průzkumník obdrží 2 žetony odhodlání a zvýší úroveň morálky o 1.

Na konci fáze je vše, co se nachází na poli budoucích surovin (v tomto kole je to 1 jídlo a žetony objevů), přesunuto na pole dostupných surovin a je hráčům k dispozici.

### Fáze V – Počasí

V tomto kole se ještě nehází kostkami počasí a protože na poli počasí se nenachází žádný žeton mraku, nic se neděje.

### Fáze VI – Noc

Každý hráč musí odhodit 1 jídlo, aby se najedl. Hráči mají celkem 4 jídla (1 z fáze produkce, 1 z fáze ohrožení a 2 z žetonu „Výživné larvy“), takže 3 z nich odhodí a poslední jídlo se na konci fáze noci zkaží (hráči v tuto chvíli nemají možnost léčení, což by jedno jídlo využilo, ani nemohou jídlo skladovat).

Hráči se rozhodnou přemístit tábor na sousední dílek, kde se nachází pouze zdroj dřeva. Proto sice nezískají ve fázi produkce příštího kola jídlo, ale budou mít více příležitostí na průzkum a objevení nových typů terénu potřebných pro výrobu dalšího vybavení.

Hráči nemají úkryt, takže každý z nich utrhne 1 zranění za noc pod širým nebem.

Kolo je u konce – hráči přesunou značku kola na další políčko a prvním hráčem se stane tesař.



## KOLO II

### Fáze I – Událost

Hráči dobrou horní kartu z balíčku událostí. Je to „Mráz“. Karta má symbol dobrodružství (?), takže hráči položí žeton dobrodružství na pole akce sběr surovin. Efekt události přikazuje hráčům položit žeton zimního mraku na pole počasí.



### Fáze II – Morálka

Úroveň morálky ukazuje +1 žeton odhodlání, takže tesař, jenž je prvním hráčem, obdrží žeton odhodlání. Ma tedy již tři.



### Fáze III – Produkce

Momentálně se tábor hráčů nachází na dílku, kde je pouze zdroj dřeva, takže hráči získají 1 dřevo. Položí ho na pole dostupných surovin. Nyní mají 2 dřeva.



### Fáze IV – Akce

Hráči mají k dispozici následující akce:

- Na kartě události „Mráz“ je dostupná akce „Vytápění tábora“. Hráči mohou použít 1 figurku a 1 dřevo, aby získali 2 žetony odhodlání a především zabránili projevu efektu ohrožení.
- Mohou lovit, protože na plánu se již nachází balíček lovu (složený z jedné karty).
- Při akci budování mohou vyrobit „Lopatu“, „Lék“, „Provaz“ a „Koš“. Jediným požadavkem je přístup k odpovídajícímu terénu, který hráči mají.
- S použitím své akce „Úsporná konstrukce“ by mohl tesař postavit úkryt. Hráči sice mají pouze 2 dřeva, ale tesař může použít 2 žetony odhodlání a provést akci bez spotřeby třetího dřeva.
- Akce budování umožňuje postavit 1 úroveň zbraní. K tomu je potřeba 1 dřevo, které hráči mají.
- S táborem sousedí 2 dílky ostrova, kde mohou sbírat suroviny.
- Kolem dílku s táborem se nachází 4 pole, kde je možné provést průzkum.
- Mohou provést akci uspořádání tábora.
- Mohou odpočívat a léčit se tak.

Po společné diskusi se hráči rozhodnou, že:

- Právě teď nechtějí zahrávat akci ohrožení „Vytápění tábora“. V příštím kole se tato karta přesune na levé pole ohrožení, takže stále budou mít čas na její vyhodnocení.



- Nebudou lovit, jelikož úroveň zbraní je 0 a mohli by utržit spoustu zranění.
- *Tesař* použije 1 figurku, aby vyrobil „Koš“, díky kterému budou hráči schopni v následujících kolech sebrat o 1 surovinu více. Navíc použije svou dovednost „Zlaté ručičky“ a odhodí 3 žetony odhodlání, aby měl pro tuto akci dodatečnou figurku navíc. Proto nebude muset házet kostkami a „Koš“ bude úspěšně vyroben.
- Svou druhou figurku použije *tesař* na akci uspořádání tábora, které mu znovu přinesou žetony odhodlání a může zvýšit morálku skupiny (v následujícím kole bude prvním hráčem průzkumník, jenž díky *tesařově* akci získá ve fázi morálky 2 žetony odhodlání na použití svých dovedností).
- *Kuchař* použije obě své figurky na sběr jídla ze sousedních dílků, po jedné figurce na dílek.
- *Průzkumník* odhodí 2 žetony odhodlání a použije svou dovednost „Pátrání“, aby si dobral 3 dílky ostrova a zvolil jeden, který položí navrch balíčku dílků. Po diskusi s ostatními hráči vybere dílek s přirozeným úkrytem a horami. Přístup k horám je v tomto scénáři klíčový, protože umožní hráčům získat „Oheň“, který je jedním z cílů scénáře. Dále hory umožní hráčům vyrobit „Sekeru“ (vynález z karty scénáře), díky které budou ve fázi produkce získávat o 1 dřevo více. Množství dřeva je navíc požadováno pro splnění druhého cíle scénáře, jímž je postavení hranice. Úkryt se bude hráčům hodit ve fázi noci.
- *Průzkumník* použije obě své figurky na akci průzkum, aby měl jistotu, že dobere ten dílek, který si vybral.

## VYHODNOCENÍ

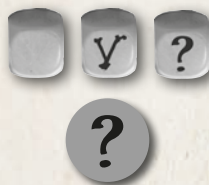
### Budování

Na výrobu „Koš“ *tesař* použil dvě figurky (1 svou a 1 dodatečnou), takže akce je úspěšná. Hráč položí kartu vynálezu na pole dostupných surovin.



### Sběr surovin

- Při sběru jídla musí *kuchař* hodit kostkami (použil pouze 1 figurku na každou akci). Během první akce hodí: úspěch, dobrodružství a žádné zranění. Obdrží 1 jídlo, které umístí na pole budoucích surovin. Poté vyhodnotí kartu dobrodružství. I kdyby na kostkách dobrodružství nepadlo, musel by si kartu dobrat, protože na poli akce sběru surovin leží žeton dobrodružství. Žeton je odhozen, protože jeho efekt stejně nastane – hráč si dobere kartu dobrodružství. Touto kartou je „Překvapení v křovinách“ – hráč se musí rozhodnout, zda odhodí kartu bez efektu,



nebo zda dobere kartu počátečního vybavení, ale zároveň zamíchá kartu do balíčku událostí, což později povede ke snížení morálky o 1. Po konzultaci s ostatními hráči se rozhodne využít výhody nabízené kartou a vezme si počáteční vybavení, což je „Pistole“. Položí kartu na pole budoucích surovin a zamíchá „Překvapení v křovinách“ do balíčku událostí.



- Při druhé akci znovu hodí kostkami a padne mu úspěch a zranění, opět bez dobrodružství. Postava utrží 1 zranění a získá 1 jídlo, které položí na pole budoucích surovin.



### Průzkum

- *Průzkumník* použil 2 figurky, takže nemusí házet kostkami – akce je úspěšná. Vezme si dílek, který si dříve vybral. Na něm se nachází zdroj dřeva, symbol zvířete (vezme horní kartu z balíčku zvířat a aniž by se na ni podíval, zamíchá ji do balíčku lovu) a 1 objev – hráč dobere žeton objevu a najde „Koření“ (pokud hráči mají „Hrniec“, mohou zvýšit úroveň morálky). Žeton položí na pole budoucích surovin. Objeveným terénem jsou hory. Hráči nyní mohou označit vynálezy, které budou schopni vyrobit: „Oheň“, „Nůž“ a „Sekera“ (vybavení dané scénářem).



### Uspořádání tábora

- *Průzkumník* obdrží 2 žetony odhodlání a zvýší úroveň morálky o 1.



Na konci fáze je vše, co se nachází na poli budoucích surovin, přesunuto na pole dostupných surovin a je hráčům k dispozici. Kromě jídla a žetonů objevu je to rovněž vybavení „Koš“ a počáteční vybavení „Pistole“. „Koš“ je položen stranou vybavení nahoru – od příštího kola získá hráč při akci sběr surovin navíc 1 kostičku suroviny, kterou sbíral. „Pistole“ (spolu s dvěma bílými značkami, které odměřují počet použití) je umístěna v dosahu všech hráčů – od této chvíle je dostupná všem hráčům.



## Fáze V – Počasí

V tomto kole ještě hráči nehází kostkami počasí, ale na poli počasí leží žeton dešťového mraku. Počet mraků je porovnán s úrovní střechy. Ta je 0 (hráči nemají úkryt, takže nemohli stavět střechu), hráči tedy ztrácejí 1 dřevo a 1 jídlo. Žeton je poté odhozen.



## Fáze VI – Noc

Každý hráč musí odhodit 1 jídlo, aby se najedl. Hráči mají 1 jídlo (získané ve fázi produkce; druhé získané jídlo ztratili ve fázi počasí), takže jej musí odhodit. Hráči nechtějí hladovět, takže se rozhodnou dvakrát použít „Suchary“, které si dobrali na začátku hry, a kartu odhodí.



Hráči se rozhodnou přemístit tábor na sousední dílek, kde se nachází přirozený úkryt. Znovu nezískají ve fázi produkce příštího kola žádné jídlo, ale raději budou chráněni před zraněními za noc pod širým nebem.



Druhé kolo končí; v následujícím kole bude prvním hráčem průzkumník.



# Albi

DISTRIBUTOR PRO ČR:  
ALBI ČESKÁ REPUBLIKA A.S.  
THÁMOVA 13  
186 00 PRAHA 8  
WWW.ALBI.CZ  
WWW.ESHOP.ALBI.CZ  
INFOLINKA: +420 737 221 010

DISTRIBÚTOR PRE SR:  
ALBI, S.R.O.  
ORAVSKÁ 8557/22  
010 01 ŽILINA  
WWW.ALBI.SK

Firma Albi děkuje všem, kteří se podíleli na českém vydání. Zejména skvělým trpělivým grafikům Jiřímu Trojánkovi a Martini Baby, dále Michalovi Kohoutkovi, Davidovi Rozsivalovi, Filipovi Řehákovi a Petrovi Jandovi.



Více informací a doplňků od Portal Games.

**AUTOR HRY:** Ignacy Trzewiczek

**PRAVIDLA:** Łukasz Piechaczek

**ILUSTRACE NA KRABICI:** Mateusz Lenart

**NÁVRH KRABICE:** Maciej Mutwil podle návrhu Michała Oracze

**NÁVRH HERNÍ DESKY:** Piotr Słaby

**ILUSTRACE A IKONY:** Piotr Słaby, Mateusz Bielski, Michał Zielinski, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz

**NÁVRH KARET, SCÉNÁŘŮ A KARET POSTAV:** Maciej Mutwil

**DESIGN PRAVIDEL:** Maciej Mutwil

**PŘEKLAD:** Michal Kohoutek

**VYDAVATEL:** Portal Publishing

ul. Sw. Urbana 15; 44-100 Gliwice

tel./fax. (032) 334 85 38

www.portalpublishing.eu, e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

### PODĚKOVÁNÍ:

Za velkou pomoc a podporu tímto děkuji následujícím přátelům a zkušebním hráčům: Cnidius, Wassago, Norman, Ryu, Asiok, Gschmidl, Powerwis, Ozy, Piechu, Scorn, Kneumann, Piotr Pienkowski, Michał Oracz, Vlaada Chvátil, Mateusz Kopacz, Tomasz Bentkowski, Ciern, Walec, Młody, Multi, Joker, Tycjan, Tollis, Robert Ciombor, Hubert, Widłak, Zachi, Anthony Rubbo, Daniel Jazbec, Matthew Buttereld, Markus Ritter, Thomas, Dennis, Jimmy, Thomas Felder, Mst...

Mnoha zkušebním hráčům na různých setkáních... a ostatním, o nic méně důležitým... Merry a všem mým dětem!

# REJSTŘÍK

- AKCE OHROŽENÍ 7, 8, 9, 10, 15  
BOJ SE ZVÍŘETEM 16, 20, 25, 27  
BOUŘE 19, 20  
BUDOVÁNÍ 9, 10, 11, 14, 16, 17, 23, 26, 27  
DEŠŤOVÝ MRAK 19, 20, 24, 28  
DODATEČNÁ FIGURKA 13, 22, 23, 26, 27, 28  
FÁZE AKCÍ 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14  
FÁZE MORÁLKY 7, 8, 22, 26  
FÁZE NOCI 7, 18, 20, 22, 24, 28  
FÁZE POČASÍ 7, 19, 20, 24, 27  
FÁZE PRODUKCE 7, 8, 9, 14, 27, 29  
FÁZE UDÁLOSTI 7, 25  
HLADOVÁ ZVÍŘATA 19, 20  
HOD KOSTKAMI 10, 12, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24, 27  
KARTY DOBRODRUŽSTVÍ 8, 14, 17, 21, 22, 26, 29  
KARTY VRAKU 10, 22  
KARTY ZÁHAD 23, 24, 28  
KUCHAŘ 23, 24  
LÉČENÍ 6, 8, 13, 19, 21, 23, 26, 27, 28  
LOV 9, 10, 15, 16, 17, 22, 24, 27  
MORÁLKA 6, 8, 13, 18, 21, 22, 24, 26, 28  
NEDOSTUPNÝ DÍLEK 25  
NESPLNĚNÝ POŽADAVEK 8, 16, 19, 20, 21, 24, 26  
NOC MIMO TÁBOR 24  
ODHOZENÍ VYNÁLEZU 25  
ODPOČINEK 9, 13, 19  
POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ 6, 22, 27  
PALISÁDA 10, 11, 14, 16, 18, 20, 22, 26, 27  
PÁTEK 5, 22, 23  
PES 5, 13, 22, 23  
POLE BUDOUCÍCH SUROVIN 14, 15, 16, 17, 18, 19  
POLE DOSTUPNÝCH SUROVIN 8, 14, 18, 19, 26, 27  
POSTAVY 6, 11, 22, 23, 24  
PRŮZKUM 9, 12, 17, 26  
PRŮZKUMNÍK 22, 24  
PŘIROZENÝ ÚKRYT 10, 14, 16, 18, 20  
SBĚR SUROVIN 9, 12, 14, 17, 25, 26, 27  
SCÉNÁŘ 4, 5, 7, 10, 11, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 28, 29, 30  
SPECIÁLNÍ ZRANĚNÍ 6, 25  
STŘECHA 10, 11, 14, 16, 18, 19, 20, 22  
TÁBOR 8, 9, 12, 16, 18, 20, 24, 25  
TESAŘ 22, 23  
TYP TERÉNU 11, 14, 17, 18, 25  
ÚKRYT 10, 11, 14, 16, 18, 20, 22, 26  
USPOŘÁDÁNÍ TÁBORA 9, 13, 18  
VOJÁK 24  
VYBAVENÍ 6, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 19, 21, 23, 25, 26, 27  
VYČERPANÝ ZDROJ 25  
VYNÁLEZ 4, 6, 11, 14, 16, 17, 21, 23, 25, 29, 30  
VZDÁLENOST NA OSTROVĚ 12, 16  
ZBRANĚ (ÚROVEŇ ZBRANÍ) 9, 11, 14, 15, 16, 20, 24, 25, 26, 27, 28, 30  
ZDROJ 8, 9, 12, 14, 17, 18, 25  
ZIMNÍ MRAK 19, 20, 24, 26  
ZKRATKA 12, 20, 27, 29  
ZRANĚNÍ 6, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25  
ŽETONY DOBRODRUŽSTVÍ 7, 14, 15, 21, 29  
ŽETONY OBJEVŮ 18, 24, 28  
ŽETONY ODHODLÁNÍ 6, 8, 9, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 23, 24, 26, 27

## SUROVINY

	Zdroj dřeva, poskytuje 
	Zdroj jídla, poskytuje 
	Dřevo 
	Jídlo 
	Jídlo, které se nekazí 
	Kůže 
	Pomocné značky

## AKCE

	Figurka akce
	Dodatečná figurka pro budování, lov, průzkum a sbírání surovin
	Lov
	Budování
	Sběr surovin
	Průzkum
	Uspořádání tábora
	Odpocínek

## TYP TERÉNU

	Pláž
	Kopce
	Hory
	Řeka
	Pláně

# SYMBOLY




## TÁBOR, MORÁLKA, ZRANĚNÍ

	Úkryt
	Střecha (úroveň střechy) +/- 1  zvýšení/snížení úrovně střechy o 1
	Palisáda (úroveň palisády) +/- 1  zvýšení/snížení úrovně palisády o 1
	Zbraně (úroveň zbraní) +/- 1  zvýšení/snížení úrovně zbraní o 1
	Snížení úrovně morálky o 1
	Zvýšení úrovně morálky o 1
	Zranění
	Vyléčení 1 zranění

## KOSTKY

	Kostka akce budování
	Kostka akce sběr surovin
	Kostka akce průzkum
	Dobrodružství
	Zranění
	Úspěch
	2 žetony odhodlání (neúspěch)
	Kostka deště
	Kostka zimy
	Kostka hladových zvířat
	1/2 dešťové mraky
	1/2 zimní mraky
	Snížení úrovně palisády o 1
	Odhození 1 jídla
	Boj se zvířetem (o síle 3)

## KARTY ZÁHAD

	Karta pokladu
	Karta netvora
	Karta pasti

## DALŠÍ SYMBOLY

	Žetony speciálních zranění
	Žetony odhodlání
	Plus jedno jídlo
	Plus jedno dřevo
	Mínus jedna figurka
	Žeton síly zvířete
	Žeton přehození úspěchu
	Žeton zkratky
	Žeton bouře
	Číslované žetony
	Žeton zimního mraku
	Žeton dešťového mraku
	Žeton úkrytu / tábora
	Totem
	Karta zvířete
	Žetony dobrodružství
	Žetony objevů
	Ignoruj 1 dešťový/zimní mrak
	Počet těchto symbolů určuje, kolikrát lze vybavení použít

## VYBAVENÍ

	Mapa		Lopata
	Nůž		Lék
	Provaz		Oheň
	Cihly		Hrniec