

OSTROV

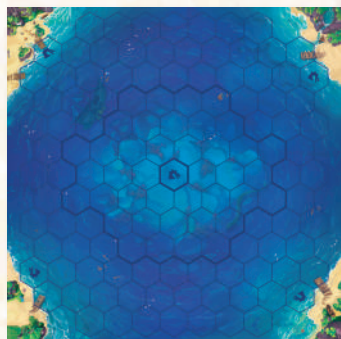
Expedice za ostrovními poklady probíhala podle plánu, jenže pak se najednou ozval rachot a země se začala otřásat. Sopky se probraly ze stoletého šlofíku, a aby toho nebylo málo, k mejdanu se připojili i obrovití pradávni tvorové...

Celý ostrov se teď pomalu potápí do moře. Měli byste pobrat co nejvíc cenností a urychleně ho opustit! Dokud nestanete nohama na souši, hrozí vám nebezpečí.

Utéct se rozhodly i další posádky dobrodruhů a nevypadá to, že by se s vámi ostatní chtěli dělit o vory, kterých je u břehů nedostatek. Uprchněte před sopkami a netvory, kteří číhají pod hladinou nebo hluboko v lese, ale především se vyhněte ostatním průzkumníkům... v boji o přežití totiž neplatí žádná pravidla!

HERNÍ SOUČÁSTI

--> 1 herní plán



--> 40 dílků ostrova: 16 pláží, 16 lesů a 8 pohoří



--> 50 figurek dobrodruhů (10 od každé barvy) s hodnotami pokladů 1, 2, 3, 4 a 5



--> 13 figurek tvorů (5 mořských hadů, 6 žraloků, 2 kaidžů)



--> 12 vorů, z nichž každý uveze až 3 dobrodruhy



--> 5 karet s nápovědou (1 od každé barvy)



--> 1 kostka tvorů



CÍL HRY

Ve hře Ostrov se budete starat o tým 10 dobrodruhů prchajících z potápějícího se ostrova. Každý dobrodruh u sebe má poklad, jehož hodnota je uvedena na spodní straně figurky.

Zachraňte co nejvíc pokladů a nenechte se na své cestě do bezpečí sežrat příšerami... Musíte to stihnout, než vybuchne třetí sopka ze čtyř!



PŘÍPRAVA HRY

Začíná hráč, který se jako poslední ve zdraví vrátil z nějakého ostrova.

- 1 Nejdříve je potřeba vytvořit ostrov. Zamíchejte dílky ostrova a náhodně je rozložte pevninou vzhůru do vytištěného obrysu. Nedívejte se při tom na jejich druhou stranu.
- 2 Na pole označená symbolem  postavte mořské hady. Kaidžů a žraloky postavte vedle herního plánu.
- 3 Každý hráč si vybere barvu a vezme si 10 odpovídajících figurek dobrodruhů, nápovědu a 2 vory. Zbývající vory umístěte vedle herního plánu.

Hra 2 hráčů: Každý hráč si vybere 2 barvy, za které bude hrát, a vezme si odpovídajících 20 dobrodruhů, 2 nápovědy, které poslouží jako připomínka, za které barvy hraje, a 4 vory. Body se počítají za obě barvy dohromady.

- 4 Vyberte si jednoho ze svých dobrodruhů a postavte ho na prázdný dílek. Takto se hráči střídají na tahu (ve směru hodinových ručiček), dokud na ostrov nerozmístí všechny dobrodruhy.

Až hra začne, už se nemůžete dívat na hodnoty pokladu uvedené na spodní straně figurek dobrodruhů! Musíte se snažit si je zapamatovat při pokládání figurek na herní plán.

Hra 5 hráčů: Jakmile bude všech 40 dílků obsazených, umísťujte dobrodruhy na dílky, na kterých stojí jen 1 další figurka.

- 5 Podobně se střídáte na tahu i při umísťování vorů na vodní pole sousedící s dílky ostrova. Pokračujte, dokud všichni neumístí oba své vory.



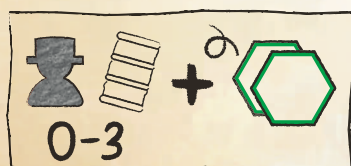
Příprava hry
pro 4 hráče

PRŮBĚH HRY

Hra se hraje po směru hodinových ručiček. Tah hráče sestává ze 3 fází:

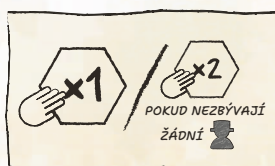
1. Akce

Přesuňte dobrodruhy a/nebo vory a použijte **schopnosti** dílků (viz str. 4).



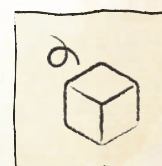
2. Stoupání hladiny

Odeberte dílek z herního plánu a podívejte se na jeho zadní stranu.



3. Tvorové

Hod'te si kostkou tvorů a přesuňte tvora.



Jakmile hráč provede všechny fáze, je na tahu další hráč.

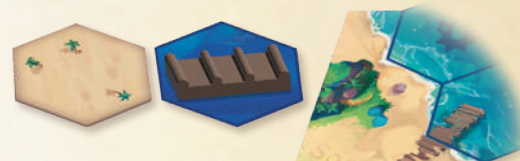
Akce

A. POHYB

Pokud vám stále zbývají dobrodruzi, které musíte zachránit, během akční fáze můžete provést až 3 pohyby o 1 pole, které můžete libovolně rozdělit mezi vory a dobrodruhy.

--> Pohyb po pevnině

Dobrodruh svůj pohyb **začíná i končí** buďto na dílku ostrova, na voru, nebo na bezpečné pevnině.



--> Plavání

Dobrodruh svůj pohyb buď **začíná, nebo končí** na vodním poli.

⚠ Každého dobrodruha můžete pomocí plavání přesunout pouze jednou za tah.



--> Plavba voru

Přesuňte prázdný nebo vámi řízený vor na sousední vodní pole, na kterém se nenachází jiný vor.

⚠ Abyste vor mohli řídit, musíte na jeho palubě mít počet dobrodruhů stejný nebo větší než vaši protihráči.



Poznámka: Pokud se dobrodruh ocitne na stejném poli jako vor, na kterém je ještě místo, ihned ho přesuňte na palubu.

B. POUŽÍVÁNÍ SCHOPNOSTÍ

Kromě přesouvání můžete kdykoli během akční fáze využít libovolný počet dílků se schopnostmi. Odhodte dílek, jehož schopnost chcete použít, a vyhodnoťte jeho efekt.

Schopnosti získáváte během fáze stoupání hladiny. (Viz str. 5.)



Příklad akční fáze:

Anna posune dobrodruha na dílek ostrova pomocí plavání **1** a odtud po souši na sousedící vor **2**.

Pak s dalším dobrodruhem doplave na vor **3**.

Nakonec použije schopnost Pádla (🏹) k přesunu voru o 2 pole.



Bezpečná
pevnina

2. Stoupání hladiny

Odeberte z ostrova jeden dílek pevniny, počínaje od nejnižších terénů. To znamená, že jednotlivé typy dílků budou postupně mizet:

Nejdřív dílky pláže , potom dílky lesa  a nakonec přijde řada na dílky pohoří .

Pokud se na dílku, který odebíráte, nachází nějaký dobrodruh nebo tvor, postavte jejich figurku na právě odhalené vodní pole.

Tajně se podívejte na spodní stranu odebraného dílku.

X Pokud má dílek nějaký efekt , okamžitě ho vyhodnoťte a dílek odhod'te.

Výjimka: Dílky se sopkou mají kromě efektu další funkci: spouštějí odpočet do konce hry. Navíc zůstávají na svém poli, neodebírají se. Jakmile dojde k odhalení 3 sopek, hra končí.

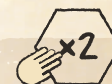
X Pokud je na dílku schopnost , nechte si ho. Položte ho lícem dolů k sobě a můžete ho použít v některé ze svých příštích akčních fází.

Výjimka: Pokud máte dílek s repelentem a zaútočí na vás tvor, můžete ho použít ihned (nemusíte čekat na svůj tah).

Seznam efektů a schopností najdete na straně 8.



Jestli vám na začátku vašeho tahu nezbývají žádní dobrodruzi, které byste mohli zachránit, během fáze stoupání hladiny namísto 1 dílku odeberte dílky 2.



POKUD NEZBÝVÁJÍ
ŽÁDNÍ 

3. Tvorové



Hod'te kostkou tvorů. Pokud vám padne tvor, který už na herním plánu je, musíte s ním pohnout (viz Tvorové: Pohyb a interakce, str. 6).

Poznámka: Mořští hadi se na herní plán umísťují hned během přípravy hry. Žraloci a kaidžú se do hry přidávají vyhodnocením efektu dílků s tvory.



KONEC HR Y

Hra končí, pokud už nezbývají žádní dobrodruzi, které je třeba zachránit, nebo pokud dojde k odhalení 3. sopky .

Poznámka: Jestliže hra skončí kvůli výbuchu 3. sopky, za dobrodruhy, které se vám nepovedlo zachránit, si nepřipisujete žádné body.

Sečtěte body za poklady, které jste získali při záchraně dobrodruhů. Vítězem se stává hráč, který dosáhl nejvyššího počtu bodů. V případě shody hru vyhrávají všichni remizující hráči.

Příklad závěrečného bodování:

Jana zachránila 5 dobrodruhů, o další 3 přišla. Když došlo k výbuchu 3. sopky, přišla o zbývající 2 dobrodruhy, kteří byli na voru, protože je nestihla dopravit do bezpečí. Celkem získala 16 bodů (4+5+1+2+4).



POHYB A INTERAKCE TVORŮ

Při vstupu určitého typu figurek na pole s tvorem nastává interakce.

K těmto interakcím dochází:

1. Když se tvor přemístí na pole, na kterém se nachází jiná figurka daného typu.
2. Když se figurka daného typu přemístí na pole, na kterém se nachází tvor.
3. Když tvora do hry umístíte prostřednictvím efektu dílku s tvorem (viz str. 8) na pole, na kterém se nachází daná figurka.

Pokud tvor zneškodní dobrodruha nebo vor, položte je vedle herního plánu. V případě dobrodruha se nedívejte na hodnotu jeho pokladu.



Pokud tvor vstoupí na pole, na kterém se nachází nějaká figurka, s níž musí interagovat, okamžitě tam svůj pohyb zakončí.



Pohyb: 1 vodní pole.

Interakce: Zneškodnění vorů a všech dobrodruhů (vč. plavců).



Pohyb: 1 nebo 2 vodní pole.

Interakce: Zneškodnění plavců.

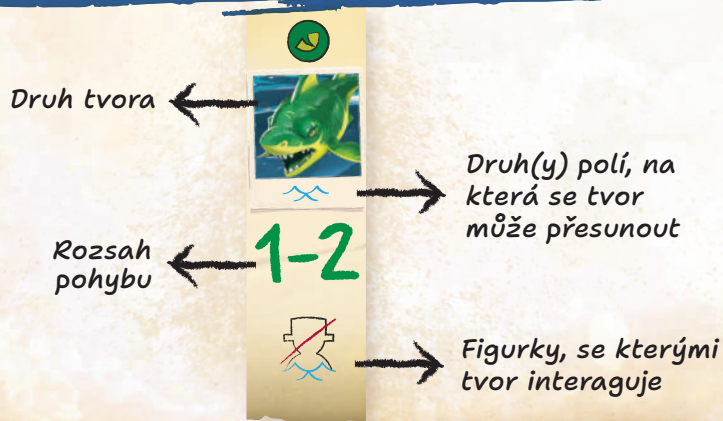


Pohyb: 1 nebo 2 vodní či pevninská pole.

Interakce: Zneškodní vory, odhodí dobrodruhy na libovolná sousední pole (nemusí to být stejné pole) a přesune tvory podle jejich pravidel pohybu.

Poznámka: Na jednom poli může být více tvorů, kromě kaidžů. Na pole s kaidžů nemůže vstoupit žádná jiná figurka kromě jiného kaidžů (které nahradí to původní).

STRUKTURA NÁPOVĚDY



Legenda:



Zneškodnění všech dobrodruhů



Zneškodnění vorů



Kaidžů odsouvá dobrodruhy na sousední pole a přesouvá tvory podle jejich pravidel pohybu.



Plavec je dobrodruh, který se nachází na vodním poli a není na voru.

Zneškodnění plavců



Vodní pole



Pevninské pole

Nejčastější dotazy

X Ukážete mi nějaké příklady, jak můžu táhnout a jak ne?

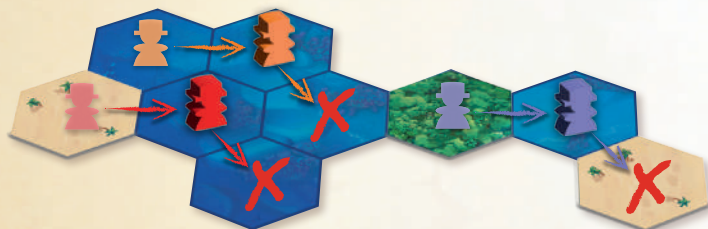
Jasně!

V následujících příkladech jsou jednotlivé tahy znázorněny odlišnými barvami.

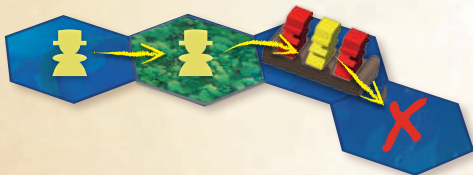
Platný tah:



Neplatný tah:



Každou figurku můžete pomocí plavání přesunout pouze jednou za tah (kromě dílků se schopnostmi).



Žlutý dobrodruh se na tohle vodní pole nedostane ani plaváním, ani na voru (protože ho neřídí).

X Můžu přesunout figurku na pole, kde se už nachází jiný dobrodruh?

Ano! Limit 1 dobrodruha na pole platí jen během přípravy hry. Jakmile hra začne, může na jednom poli stát libovolný počet dobrodruhů.

X Co ve fázi tvorů rozhoduje o tom, kam se tvor pohne? V jakém pořadí kaidžů interaguje s figurkami?

Všechna tato rozhodnutí jsou na aktivním hráči, který určí pořadí, ve kterém budou interakce probíhat.

X Co se stane, když mám na pole s kaidžů kvůli efektu dílku umístit jiného tvora?

Tvora tam umístit nemůžete, pokud to není další kaidžů. V tom případě nový kaidžů okamžitě nahradí toho starého.

X Co se stane, když mám vyhodnotit efekt voru, ale v zásobě už žádné vory nejsou?

V takovém případě na pole přesuňte některý prázdný vor, který už je ve hře. Jestli na herním plánu žádné prázdné vory nejsou, nestane se nic.

X Co se stane, když se vor přesune na pole, na kterém je víc dobrodruhů, než je na voru volných míst?

K takovým situacím dochází vzácně. Pokud se to stane, o tom, kdo na vor nastoupí, rozhodne aktivní hráč.

X Můžu k přesunutí dobrodruha ze souše nebo voru na vodní pole použít schopnost dílku s delfínem?

Ne. Delfíni jsou v moři a za ploutev je mohou chytit jen plavci.

X Pokud použiju schopnost dílku s tvorem, mám si i přes to ve fázi tvorů hodit kostkou tvorů?

Ano!

X Pokud použiju repelent, platí na moje dobrodruhy interakce s tvorem?

Kdepak! Všechny figurky (dobrodruzi i vory) na poli s tvorem jsou v bezpečí a zůstávají na místě.

X Můžu použít repelent k odstranění víc než jednoho tvora?

Ne, nemůžete. Jeden repelent smíte použít pouze na 1 tvora.

AUTOŘI

Návrh hry: Julian Courtland-Smith

Vývoj: L'Atelier

Grafické zpracování: Mr. Cuddington

Doplňkové ilustrace: Cloé Dessolain,

Stéphane Gantiez, Umeshu Lovers

Rozvržení pravidel: Good Heidi

Příprava české verze: Gamerock Studio, s. r. o.

Překlad: Eliška Boudová

Editor: Michal Ekrť

© Asmodee Group 2024. Všechna práva vyhrazena.



PRO VÍCE INFORMACÍ
NAŠKENUJ KÓD

Popisky dílků

DÍLKY S EFEKTEM

(Vyhodnocují se okamžitě)



Zelený tvor: Na toto pole umístěte **žraloka**. Pokud už jsou všichni žraloci ve hře, jednoho z nich na toto pole přesuňte.

Výskyt na dílcích: x3 x3



Modrý tvor: Na toto pole umístěte **kaidžů**. Pokud už jsou obě kaidžů ve hře, jedno z nich na toto pole přesuňte.

Výskyt na dílcích: x3 x2



Vor: Na toto pole umístěte vor.

Výskyt na dílcích: x1 x3



Mořský vír: Z tohoto i všech sousedních vodních polí odeberte všechny figurky (dobrodruhy, tvory i vory).

Výskyt na dílcích: x2 x4



Sopka: Z tohoto pole odeberte všechny figurky (dobrodruhy i tvory). Dílek nechte na tomto poli, otočený sopkou vzhůru. Na pole už není možné vstoupit.

Nezapomeňte: Jakmile odhalíte 3. sopku, hra končí!

Výskyt na dílcích: x4

DÍLKY SE SCHOPNOSTÍ

(Necháte si je a použijete je v některé následující akční fázi)



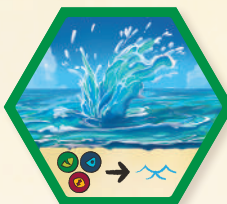
Pádla: Posuňte prázdný vor nebo vor, který řídíte, o 1 nebo 2 pole.

Výskyt na dílcích: x2



Delfín: Posuňte jednoho ze svých plavců o 1 nebo 2 vodní pole. Pohyb smíte zakončit na pevnině nebo voru.

Výskyt na dílcích: x3 x1



Potápění: Přesuňte libovolného tvora na herním plánu na libovolné prázdné vodní pole.

Výskyt na dílcích: x2



Kostka tvorů: Hod'te si kostkou a přesuňte odpovídajícího tvora podle jeho pravidel pohybu.

Výskyt na dílcích: x2 x2



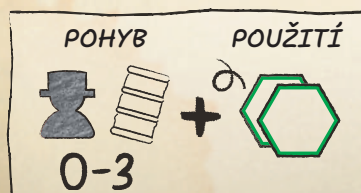
Repelent: Tuto **schopnost** můžete použít, kdykoli se některý váš dobrodruh ocitne na stejném poli jako **žralok** nebo **kaidžů**.

Tvora odeberte z herního plánu.

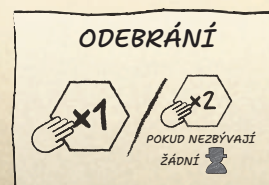
Výskyt na dílcích: x2 x1

Přehled tahu

Akce



Stoupání hladiny



Tvorové

