

OSTROV

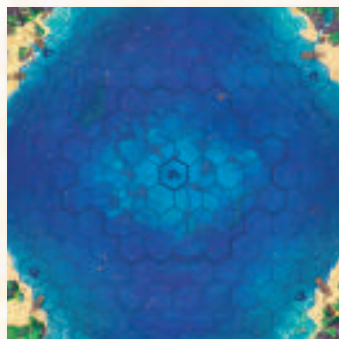
Expedícia za ostrovnými pokladmi prebiehala podľa plánu, náhle sa však ozval rachot a zem sa začala otriasať. Sopky sa prebudili zo storočného spánku, a aby toho nebolo málo, pripojili sa k nim aj obrovské pradáвне tvory...

Celý ostrov sa teraz pomaly potápa do mora. Mali by ste zobrať čo najviac cenností a urýchlene ho opustiť! Kým nevstúpíte nohami na súš, hrozí vám nebezpečenstvo.

Utečť sa rozhodli aj ďalšie posádky dobrodruhov a nevypadá to, že by sa s vami ostatní chceli deliť o člny, ktorých je pri brehoch nedostatok. Utečťe pred sopkami a netvormi, ktorí číhajú pod hladinou alebo hlboko v lese, ale predovšetkým sa vyhnite ostatným prieskumníkom... V boji o prežitie totiž neplatia žiadne pravidlá!

HERNÉ SÚČASTI

--> 1 herný plán



--> 40 dielikov ostrova:
16 pláží, 16 lesov
a 8 pohorí



--> 50 figúrok dobrodruhov
(10 od každej farby)
s hodnotami pokladov 1,
2, 3, 4 a 5



--> 13 figúrok tvorov
(5 morských hadov,
6 žralokov, 2 kaidžú)



--> 12 člnov, z ktorých každý
uvezie až 3 dobrodruhov



--> 5 prehľadových kariet
(1 od každej farby)



--> 1 kocka tvorov



CIEĽ HRY

V hre *Ostrov* sa budete starať o tím 10 dobrodruhov, ktorí sú na úteku z potápajúceho sa ostrova. Každý dobrodruh má pri sebe poklad, ktorého hodnota je uvedená na spodnej časti figúrky.

Zachráňte čo najviac pokladov a nenechajte sa na svojej ceste na pevninu zožrať príšerami... Musíte to stihnúť, skôr ako vybuchne tretia sopka zo štyroch!



PRÍPRAVA HRY

Začína hráč, ktorý sa ako posledný v zdraví vrátil z nejakého ostrova.

- 1 Najskôr je potrebné vytvoriť ostrov. Zamiešajte dieliky ostrova a náhodne ich rozložte pevninou hore do obrysu ostrova na pláne. Nepozerajte sa pri tom na ich druhú stranu.
- 2 Na políčka označené symbolom  postavte morských hadov. Kaidžú a žralokov postavte vedľa herného plánu.
- 3 Každý hráč si vyberie farbu a vezme si 10 príslušných figúrok dobrodruhov, prehľadovú kartu a 2 člny. Zvyšné člny umiestnite vedľa herného plánu.

Hra 2 hráčov: Každý hráč si vyberie 2 farby, za ktoré bude hrať, a vezme si príslušných 20 dobrodruhov, 2 prehľadové karty, ktoré mu poslúžia ako pripomienka, za ktoré farby hrá, a 4 člny. Body sa počítajú za figúrky obidvoch farieb dohromady.

- 4 Vyberte si jedného zo svojich dobrodruhov a postavte ho na prázdny dielik. Takto sa hráči striedajú na ťahu (v smere hodinových ručičiek), kým na ostrove nerozmiestnia všetkých svojich dobrodruhov.

Ked' hra začne, už sa nemôžete pozeráť na hodnoty pokladov uvedené na spodnej strane figúrok dobrodruhov! Musíte sa snažiť si ich zapamätať pri umiestňovaní figúrok na herný plán.

Hra 5 hráčov: Akonáhle bude všetkých 40 dielikov obsadených, umiestňujte dobrodruhov na dieliky, na ktorých stojí iba 1 iná figúrka.

- 5 Podobne sa striedajte na ťahu aj pri umiestňovaní člnov na políčko vody susediace s dielikom ostrova. Pokračujte, kým všetci neumiestnia obidva svoje člny.

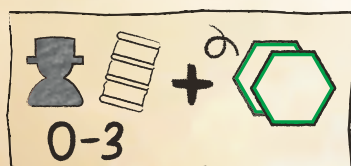


PRIEBEH HRÝ

Hra sa hrá v smere hodinových ručičiek. Ťah hráča sa skladá z 3 fáz:

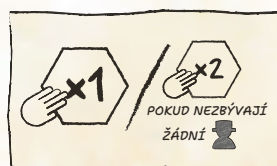
1. Akcie

Presuňte dobrodruhov a/alebo člny a použite **schopnosti** dielikov (viď str. 4).



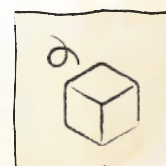
2. Stúpanie hladiny

Odoberte dielik z herného plánu a pozrite sa na jeho zadnú stranu.



3. Tvory

Hodte kockou tvorov a presuňte tvora.



Akonáhle hráč vykoná všetky fázy, je na ťahu ďalší hráč.

Akcie

A. POHYB

Ak vám stále zostávajú dobrodruhovia, ktorých musíte zachrániť (dostať na jednu zo 4 pevnín), počas akčnej fázy môžete urobiť až **3 pohyby o 1 políčko**, ktoré môžete ľubovoľne rozdeliť medzi pohyb člnmi a dobrodruhmi.

--> Pohyb po súši

Dobrodruh svoj pohyb začína **aj** končí buď na dieliku ostrova (pevniny), alebo na člně.

--> Plávanie

Dobrodruh svoj pohyb buď začína, **alebo** končí na políčku vody.

⚠ Každého dobrodruha môžete pomocou plávania presunúť iba raz za ťah.

--> Plavba člnu

Presuňte prázdny alebo vami ovládaný čln na susedné políčko vody, na ktorom sa nenachádza iný čln.

⚠ Aby ste čln mohli ovládať, musíte na jeho palube mať rovnaký alebo vyšší počet dobrodruhov ako vaši protihráči.

Poznámka: Ak sa dobrodruh ocitne na rovnakom políčku ako čln, na ktorom je ešte miesto, ihneď ho presuňte na palubu.

B. POUŽÍVANIE SCHOPNOSTÍ

Okrem pohybu môžete kedykoľvek počas akčnej fázy využiť ľubovoľný počet dielikov so schopnosťami. Odhodte dielik, ktorého schopnosť chcete použiť, a vyhodnoťte jeho efekt.

Dieliky so schopnosťami získavate počas fázy stúpania hladiny (viď str. 5).



Príklad akčnej fázy:

Anna posunie dobrodruha na dielik ostrova pomocou plávania ① a odtiaľ po súši na susedný čln ②.

Potom s ďalším dobrodruhom dopláva na čln ③.

Nakoniec použije schopnosť Pádla (🚣) na presun člnu o 2 polia.



Bezpečná
pevnina

2. Stúpanie hladiny

Odoberte z ostrova jeden dielik, začínajúc od najnižších terénov. Jednotlivé typy dielikov tak budú postupne miznúť: najskôr dieliky pláže , potom dieliky lesa  a nakoniec dieliky pohorí .

Ak sa na dieliku, ktorý odoberáte, nachádza nejaký dobrodruh alebo tvor, postavte ich figúrku na práve odhalené políčko vody.

Tajne sa pozrite na spodnú stranu odobraného dielika.

X Ak má dielik nejaký okamžitý efekt , ihneď ho vyhodnoťte a dielik odhod'te.

Výnimka: Dieliky so sopkou majú okrem okamžitého efektu ďalšiu funkciu: spúšťajú odpočet konca hry. Navyše zostávajú na svojom políčku, neodoberajú sa. Akonáhle dôjde k odhaleniu 3 sopiek, hra končí.

X Ak je na dieliku schopnosť , nechajte si ho. Položte ho lícom dole pred seba a môžete ho použiť v niektorých zo svojich budúcich akčných fáz.

Výnimka: Ak máte dielik s repelentom a zaútočí na vás tvor, môžete ho použiť okamžite (nemusíte čakať na svoj ťah).

Zoznam okamžitých efektov a schopností nájdete na strane 8.



Ak vám na začiatku vášho ťahu nezostávajú žiadni dobrodruhovia, ktorých by ste mohli zachrániť, odoberte počas fázy stúpania hladiny 2 dieliky namiesto 1.



3. Tvory



Hod'te kockou tvorov. Ak vám padne tvor, ktorý už na hernom pláne je, musíte s ním pohnúť (viď Tvory: Pohyb a interakcia, str. 6).

Poznámka: Morské hady sa na herný plán umiestňujú hneď počas prípravy hry. Žraloky a kaidžú sa do hry pridávajú vyhodnotením efektu dielikov s tvormi.



KONIEC HRY

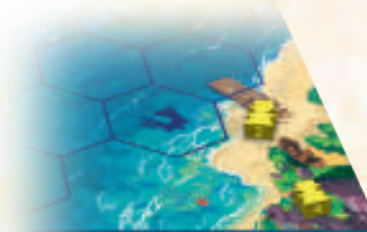
Hra končí, ak už nezostávajú žiadni dobrodruhovia, ktorých je treba zachrániť, alebo ak dôjde k odhaleniu 3. sopky .

Poznámka: Ak hra skončí kvôli výbuchu 3. sopky, za dobrodruhov, ktorých sa vám nepodarilo zachrániť, si nepripisujete žiadne body.

Spočítajte si body za poklady, ktoré ste získali záchranou dobrodruhov (tým, že ste ich dostali na pevninu). Víťazom sa stáva hráč, ktorý získal najviac bodov. V prípade zhody hru vyhrávajú všetci hráči s najvyšším počtom bodov.

Príklad záverečného bodovania:

Jana zachránila 5 dobrodruhov, o ďalších 3 prišla. Keď došlo k výbuchu 3. sopky, prišla o zvyšných 2 dobrodruhov, ktorí boli na člnke, pretože ich nestihla dopraviť na pevninu. Celkom získala 16 bodov (4+5+1+2+4).



POHYB TVOROV A INTERAKCIA S NIMI

Pri vstupe určitého typu figúrok na políčko s tvorom nastáva interakcia.

K týmto interakciám dochádza:

1. Keď sa tvor premiestni na políčko, na ktorom sa nachádza iná figúrka daného typu.
2. Keď sa figúrka daného typu premiestni na políčko, na ktorom sa nachádza tvor.
3. Keď tvora do hry umiestnite prostredníctvom okamžitého efektu dieliku s tvorom (viď str. 8) na políčko, na ktorom sa nachádza daná figúrka.

Ak tvor zneškodní dobrodruha alebo čln, položte ho vedľa herného plánu. V prípade dobrodruha sa nepozerajte na hodnotu jeho pokladu.



Pohyb: 1 políčko vody.

Interakcia: Zneškodnenie člnov a všetkých dobrodruhov (vrátane plavcov).



Pohyb: 1 až 2 políčka vody.

Interakcia: Zneškodnenie plavcov.

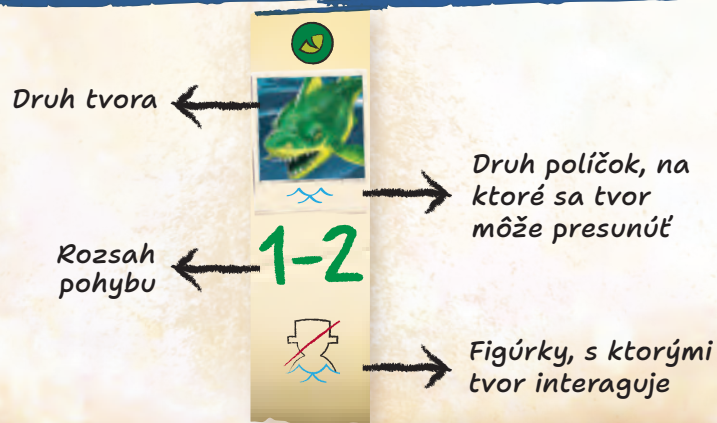


Pohyb: 1 až 2 políčka vody alebo pevniny.

Interakcia: Zneškodní člny, odhodí dobrodruhov na ľubovoľné susedné políčko (nemusí to byť rovnaké políčko) a presunie tvory podľa ich pravidiel pohybu.

Poznámka: Na jednom políčku môže byť viac tvorov okrem kaidžú. Na políčko s kaidžú nemôže vstúpiť žiadna iná figúrka okrem iného kaidžú (ktoré nahradí to pôvodné).

POPIS PREHLÁDOVEJ KARTY



Legenda:



Zneškodnenie všetkých dobrodruhov



Zneškodnenie člnov



Kaidžú odsúva dobrodruhov na susedné políčko a presúva tvory podľa ich pravidiel pohybu.



plavec je dobrodruh, ktorý sa nachádza na políčku vody a nie je na člne.

Zneškodnenie plavcov



Políčko vody



Políčko súše

Najčastejšie otázky

X Ukážete mi nejaké príklady, ako môže vyzeráť môj ťah a ako nie?

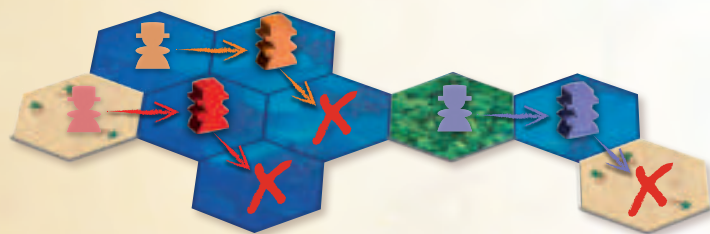
Samozrejme!

V nasledujúcich príkladoch sú jednotlivé ťahy znázornené odlišnými farbami.

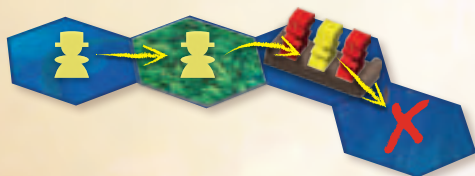
Platný ťah:



Neplatný ťah:



Každú figúrku môžete pomocou plávania presunúť iba raz za ťah (okrem dielikov so schopnosťami).



Žltý dobrodruh sa na toto políčko vody nedostane ani plávaním, ani na čln (pretože ho neovláda).

X Môžem presunúť figúrku na políčko, kde sa už nachádza iný dobrodruh?

Áno! Limit 1 dobrodruha na políčko platí len počas prípravy hry. Hneď ako hra začne, na jednom políčku môže stáť ľubovoľný počet dobrodruhov.

X Čo vo fáze tvorov rozhoduje o tom, kam sa tvor pohne? V akom poradí interaguje kaidžú s figúrkami?

Všetky tieto rozhodnutia sú na aktívnom hráčovi, ktorý určí poradie, v akom budú interakcie prebiehať.

X Čo sa stane, keď mám na políčko s kaidžú kvôli efektu dieliku umiestniť iného tvora?

Tvora tam umiestniť nemôžete, ak to nie je ďalší kaidžú. V tom prípade nový kaidžú okamžite nahradí toho starého.

X Čo sa stane, keď mám vyhodnotiť efekt člnu, ale v zásobe už žiadne člny nie sú?

V takom prípade na pole presuňte niektorý prázdny čln, ktorý už je v hre. Ak už na hernom pláne žiadne prázdne člny nie sú, nestane sa nič.

X Čo sa stane, keď sa čln presunie na políčko, na ktorom je viac dobrodruhov, ako je na člne voľných miest?

K takýmto situáciám dochádza veľmi vzácne. Ak sa to stane, o tom, kto na čln nastúpi, rozhodne aktívny hráč.

X Môžem na presunutie dobrodruha zo súše alebo člnu na políčko vody použiť schopnosť dielika s delfínom?

Nie. Delfíny sú v mori a za plutvu ich môžu chytiť iba plavci.

X Ak použijem schopnosť dielika s tvorom, mám si aj napriek tomu vo fáze tvorov hodiť kockou tvorov? Áno!

X Ak použijem repelent, platí na mojich dobrodruhov interakcia s tvorom?

Nie! Všetky figúrky (dobrodruhovia aj člny) na políčku s tvorom sú v bezpečí a zostávajú na mieste.

X Môžem použiť repelent na odstránenie viac ako jedného tvora?

Nie, nemôžete. Jeden repelent môžete použiť iba na 1 tvora.

TIRÁŽ

Autor hry: Julian Courtland-Smith

Vývoj hry: L'Atelier

Ilustrácie: Mr. Cuddington

Dodatočné ilustrácie: Cloé Dessolain,

Stéphane Gantiez, Umeshu Lovers

Rozvrhnutie pravidiel: Good Heidi

Príprava slovenskej verzie: Gamerock Studio, s. r. o.

Preklad: Mirka Jandová

Editor: Michal Ekrt

© Asmodee Group 2024. Všetky práva vyhradené.

Popis dielikov

DIELIKY S OKAMŽITÝM EFEKTOM

(Vyhodnocujú sa okamžite)



Zelený tvor: Na toto pole umiestnite **žraloka**. Ak už sú všetky žraloky v hre, presuňte jedného z nich na toto políčko.

Výskyt na dielikoch: x3 x3



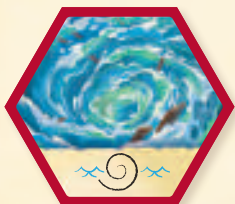
Modrý tvor: Na toto políčko umiestnite **kaidžú**. Ak už sú obe kaidžú v hre, jedno z nich presuňte na toto políčko.

Výskyt na dielikoch: x3 x2



Čln: Umiestnite na toto políčko čln.

Výskyt na dielikoch: x1 x3



Morský vír: Odoberte z tohoto aj všetkých susedných políčok vody všetky figúrky (dobrodruhov, tvory aj člny).

Výskyt na dielikoch: x2 x4



Sopka: Odoberte z tohoto políčka všetky figúrky (dobrodruhov aj tvory). Dielik nechajte na tomto políčku, otočený sopkou hore. Na toto políčko už nie je možné vstúpiť. Nezabudnite: Akonáhle odhalíte 3. sopku, hra končí!

Výskyt na dielikoch: x4

DIELIKY SO SCHOPNOSŤOU

(Necháte si ich a použijete ich v niektorej ďalšej akčnej fáze)



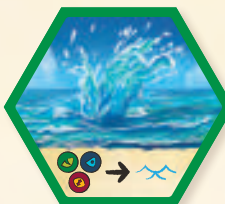
Pádla: Posuňte prázdny čln alebo čln, ktorý ovládate, o 1 alebo 2 políčka.

Výskyt na dielikoch: x2



Delfín: Posuňte jedného zo svojich plavcov o 1 alebo 2 políčka vody. Pohyb môžete ukončiť aj na pevnine alebo člne.

Výskyt na dielikoch: x3 x1



Potápanie: Presuňte ľubovoľného tvora na hernom pláne na ľubovoľné prázdne políčko vody.

Výskyt na dielikoch: x2



Kocka tvorov: Hod'te kockou a presuňte príslušného tvora podľa jeho pravidiel pohybu.

Výskyt na dielikoch: x2 x2

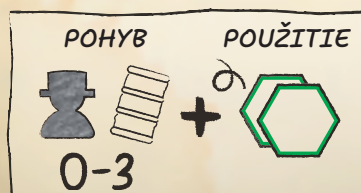


Repelent: Túto **schopnosť** môžete použiť vždy, keď sa niektorý váš dobrodruh ocitne na rovnakom políčku ako **žralok** alebo **kaidžú**. Tvora odoberte z herného plánu.

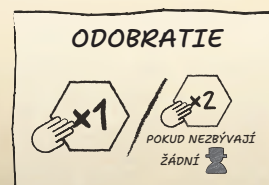
Výskyt na dielikoch: x2 x1

Prehľad ťahu

Akcie



Stúpanie hladiny



Tvory

