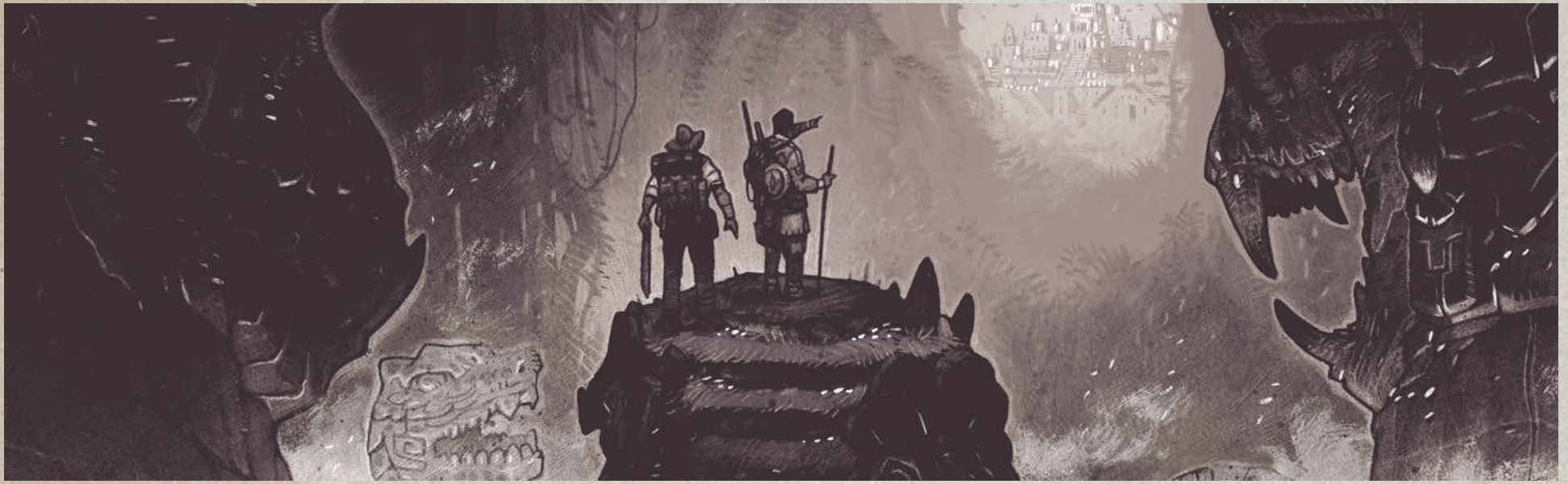


JAK PŘEŽÍT A NEPROPADNOUT ŠÍLENSTVÍ

PRAVIDLA HRY

Zvláštní vydání Brookhavenských novin



PROLOG

Vydali jste se pátrat po plukovníkovi Percym Fawcettovi. Představujete záchranný tým, jenž má za úkol přivést ztraceného Fawcetta bezpečně domů. Vaši výpravu tvoří pestrá směsice dobrodruhů, jež svedla dobromady neodbytná touha odhalit všechny záhady, jež sem slavného cestovatele přivedly. Je možné, že stojíte před objevem století, jenž každému z vás přinese slávu a bohatství. Nepřišli jste však jen kvůli tomu. Jste dobrodruzi, jež žene nutková touha objevovat nové a neznámé. Mnoho vašich známých se vás od této výpravy snažilo odradit, avšak marně.

Po dlouhé plavbě se v dálce před vámi konečně objevilo pobřeží tajemného ostrova, na kterém se před časem vylodil i plukovník Percy Fawcett. Připravte se! Vaše dobrodružná výprava za odhalením ztraceného města Z a všech jeho tajemství právě začíná!

Záhada ztraceného města představuje druhé velké rozšíření deskové hry *Robinson Crusoe: Dobrodružství na prokletém ostrově*, jež nabízí dva různé způsoby hraní. V **režimu kampaně** hráči budou moci postupným plněním provázaných scénářů prožít poutavý a děsivý příběh. V druhém **režimu, hororovém**, si budou mít možnost zahrát dobře známé scénáře ze základní hry obohacené o nové prvky. V krabici na vás také čekají dva samostatné scénáře, z nichž jeden je navržený výhradně pro hororový režim. Většina herních součástí tohoto rozšíření se uplatní jak v kampani, tak v hororovém režimu. Některé jsou však určeny výhradně pro kampaň.

V zájmu co nejlepšího zážitku ze hry nedoporučujeme toto rozšíření kombinovat s jinými rozšířeními.

HERNÍ KOMPONENTY	2
Desky a karty postav	3
KAMPAŇ	5
Obecný přehled	5
Cíl kampaně	5
Příprava kampaně	6
ZMĚNY V PRAVIDLECH	8
Nové žetony a symboly	8
Žetony šílenství, nervového zhroucení a preludů	8
Mystická zbraň a mystický boj	8
Žetony kamene, dodatečného kamene a mystického ohrožení	9
Nové karty	9
Karty stavu a domorodců	9
Karty vybavení, kultistů a nové typy karet záhad	10

Změny v herních mechanismech a nová pravidla	10
Smrt postavy, šílenství a prohra	11
Deník účastníků expedice, nové dílky ostrova a nové efekty kostek	11
Nová akce lov s průzkumníkem a nastražování pastí	12
Přechod k následujícímu scénáři, hra 2 a 3 hráčů a sólová hra	13
HOROROVÝ REŽIM	14
Produkce a sběr kamenů	14
Příprava hororového režimu	14
DODATEK	16
Úpravy zmírňující obtížnost	16
Upřesnění některých karet	16
Kampaň	17
Samostatné scénáře	19
Ikony a symboly	20

HERNÍ KOMPONENTY

1 oboustranná karta scénáře



1 kniha kampaně



1 deník účastníků výpravy



5 nálepek na kostku



60 nových karet dobrodružství

20 karet budování



20 karet průzkumu



20 karet sběru surovin



24 karet záhad
6 kleteb, 6 mystických tvorů,
6 svitků, 6 vodítek



9 oboustranných karet hráčských a nehráčských postav



2 karty domorodců



82 karet událostí

34 karet událostí pro kampaně



48 karet událostí pro hororový režim



3 karty vraku

1 karta vraku pro scénář Příjezd



2 karty vraku pro hororový režim



8 karet stavu



10 karet kultistů



3 nové karty vynálezů



27 karet šílenství

9 karet budování



9 karet průzkumu



9 karet sběru surovin



1 oboustranná karta místního průvodce (pro 2 a 3 hráče)



17 karet vybavení



5 karet doupěte



9 karet trestanců



pouze pro scénář „Honba za trestanci“

HERNÍ KOMPONENTY

4 dlouhé karty postav



10 nových oboustranných dílků ostrova



3 žetony šilenství



3 nové číslované žetony



4 žetony objevu



3 žetony dodatečného kamene



1 žeton nervového zhroutení



4 žetony obranné kresby



6 žetonů mystického ohrožení



6 žetonů bílé barvy



18 žetonů 4 žetony kamenného amuletu



8 žetonů pochodně



8 žetonů kamene



4 žetony přeludů



1 destička sběru surovin (pouze pro hororový režim)



1 destička lovu



1 destička pastí



1 destička kultisty



8 figurek hráčských akcí



1 zelená značka



8 značek použití



2 figurky akcí místních průvodců



9 značek přítčnosti



Než se pustíte do hraní s tímto rozšířením, najdete v krabici list s nálepkami. Nalepte symboly jeden po druhém na kostky zranění odpovídající barvy, na libovolnou prázdnou stěnu. Nálepku se symbolem ponechte v krabici do chvíle, než vám hra dá pokyn, abyste ji nalepili na prázdnou stěnu (červené) kostky hladových zvířat (viz stranu 12).



Pokud budete v budoucnu hrát Robinsona bez tohoto rozšíření, nálepky na kostkách ignorujte.

KARTY POSTAV V ZÁHADĚ ZTRACENÉHO MĚSTA

V rozšíření Záhada ztraceného města najdete nový druh karet postav. Jsou standardní velikosti a na obou stranách mají postavu. Strana s obrázkem orientovaným na šířku zobrazuje hráčskou postavu. Ta se umísťuje na novou dlouhou kartu postavy. Na druhé straně orientované na výšku najdete nehráčskou postavu, která bude hrdinům při hře pomáhat svými zvláštními schopnostmi. Každá postava má navíc své 3 karty šilenství, které se v případě, že tato postava propadne šilenství, zamíchají do balíčků dobrodružství.

KARTA POSTAVY - STRANA S HRÁČSKOU POSTAVOU



1. Postava

Hráčská postava představuje účastníka záchranné výpravy vyslané pátrat po plukovníkovi Percym Fawcetovi, za kterou můžete hrát. Vedle portrétu najdete její jméno a povolání. Pokud některý efekt ve hře mluví o postavě, je tím vždy myšlena postava ovládaná hráčem.

2. Zvláštní dovednost

Každá z hráčských postav má 2 zvláštní dovednosti, které může použít kdykoli při hře. Stejně jako v základní hře musí hráči, chtějí-li dovednost své postavy využít, odhodit určený počet žetonů odhodláni () a každou z nich mohou použít pouze jednou za kolo.



HERNÍ KOMPONENTY

KARTA POSTAVY – STRANA S NEHRÁČSKOU POSTAVOU





Zbývající členové záchranného týmu, jež si nikdo nezvolí za svou postavu, budou skupinu podporovat v roli nehráčských postav.

1. Stupnice přičetnosti



Přičetnost je jedním z nových prvků, jež toto rozšíření přináší. Hráčské i nehráčské postavy mohou zažít traumatizující události, které budou mít dopad na jejich duševní zdraví.



Úroveň přičetnosti postav se bude během hry zaznamenávat posouváním značky na stupnici přičetnosti. Pokud nehráčská postava utrpí , posuňte značku přičetnosti o 1 pole doprava.

Jestliže značka dosáhne posledního pole () propadne tato nehráčská postava šílenství a její karta je odstraněna ze hry. Poté se do odpovídajících balíčků dobrodružství zamíchají všechny karty šílenství této postavy.

Přičetnost nehráčské postavy můžete ve hře léčit mnohými efekty. V takovém případě posuňte značku přičetnosti o 1 pole doleva, je-li to možné.

2. Zvláštní dovednost nehráčské postavy



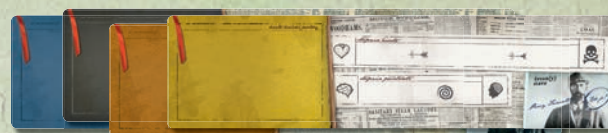
Každá z nehráčských postav má zvláštní dovednost, kterou může využít kterýkoli z hráčů kdykoli během hry. Hráči při jejich použití nemusí odhazovat žádné . Místo toho daná **nehráčská postava utrpí 1  za každé využití své dovednosti**. Každá z těchto dovedností se může využít pouze jednou za kolo. Tuto skutečnost si můžete pro lepší zapamatování označit černou značkou, kterou na danou nehráčskou postavu umístíte. Na konci fáze noci tuto značku odstraňte.

DLOUHÉ KARTY POSTAV



K novým postavám hráči dostanou také dlouhé karty postav s vyhrazeným místem pro zvolenou kartu postavy.

1. Barva dlouhé karty postav



Každá z těchto karet má svou barvu. Jakmile si hráč jednu z nich vybere, dostane k ní zároveň 2 figurky hráčských akcí odpovídající barvy.

2. Prostor pro kartu postavy



Jakmile si hráč vybere jednu z karet postav, umístí ji na vyhrazené místo na své dlouhé kartě postavy, a to hráčskou stranou (obrázkem na šířku) nahoru. Zde karta zůstane, dokud daná postava nezemře nebo nepropadne šílenství.





3. Žeton(y) stavu



Místo pro žeton(y) stavu má podobnou úlohu jako místo pro zvláštní zranění v základní hře. Tentokrát však nejsou rozlišeny různé části těla. Pokaždé, když vás některý efekt hry donutí vzít si žeton zvláštního zranění (libovolné barvy), umístěte ho na toto pole. Sem se také bude umísťovat žeton přeludů (více o žetonech přeludů viz stranu 8).

4. Stupnice života








Stejně jako v základní hře, jakmile hráčská postava utrpí , posuňte značku zranění o 1 pole doprava (symboly snížení morálky  se přeskakují). Pokud šipku  přeskočíte, sníží se morálka skupiny. Zaznamenejte to posunutím značky morálky o 1 pole doleva, je-li to možné. Jestliže značka zranění dosáhne posledního pole () postava okamžitě umírá. Pokud postava zemře během hraní kampaně nebo hororového režimu, postupuje se vždy stejným způsobem a neznamená to nutně konec hry (viz stranu 11).


HERNÍ KOMPONENTY

5. Stupnice přičetnosti



Stupnice přičetnosti funguje podobně jako stupnice života. Jakmile postava utrpí , posuňte značku přičetnosti o 1 pole doprava (symboly nervového zhroucení  se přeskakují). Pokud  přeskočíte, umístěte na pole fáze noci na herním plánu žeton nervového zhroucení (). Budete si tak pamatovat, že během příští fáze noci se budou hráči muset vypořádat s efektem nervového zhroucení. Jestliže se na poli fáze noci již jeden žeton nervového zhroucení nachází, další tam neumísťujte (podle obvyklého pravidla „Pouze jeden žeton“).

Postavy mohou pečovat o své duševní zdraví. Kdykoli vás hra vybídne, abyste vyléčili přičetnost, posuňte značku přičetnosti o 1 pole doleva. Pokud při tom přeskočíte , nic se neděje. Neodstraňujte z pole fáze noci žeton nervového zhroucení.

Pakliže značka přičetnosti dosáhne posledního pole (), postava propadne šílenství. Pokud postava zešílí během hraní kampaně nebo hororového režimu, postupuje se vždy stejným způsobem (viz stranu 11).

KAMPAŇ

OBEČNÝ PŘEHLED

Pro kampaň rozšíření *Záhada ztraceného města* platí většina pravidel základní hry *Robinson Crusoe: Dobrodružství na Prokletém ostrově*. Případné změny jsou vysvětlené v kapitolách těchto pravidel a na stránkách konkrétních scénářů.

Scénáře kampaně „Ztracené město Z“ je možné hrát pouze v určeném pořadí a ve stejném počtu hráčů během celé kampaně. Základním principem kampaně je, že výsledky z odehraného scénáře se přenáší do scénáře následujícího.

Proto byste si měli hru mezi jednotlivými scénáři vždy uložit. K tomu vám poslouží ukládací listy, které vám budou zpřístupněné po úspěšném splnění prvního scénáře. Pokud byste potřebovali další ukládací listy, můžete si je stáhnout na našich stránkách. S jejich pomocí se budete moci vrátit do hry, pokud se vám ve scénáři nepodaří uspět nebo pokud si budete chtít udělat přestávku v hraní. Není tedy nutné dokončit celou kampaň v rámci jediné partie.

CÍL KAMPANĚ

Pro úspěšné splnění kampaně musíte společnými silami projít všemi pěti scénáři v knize kampaně. Každý scénář vás postaví před jedinečný úkol, který může zahrnovat získání určitých předmětů či prozkoumání nových oblastí. Jejich obtížnost současně s postupujícím dějem narůstá. Cíle každého scénáře jsou popsány hned na jeho první stránce v knize kampaně (více informací o scénářích naleznete na straně 17).

Jakmile úspěšně splníte jeden scénář, můžete se ihned pustit do hraní toho následujícího. Takto pokračujte, až pokoříte i poslední, pátý, scénář.

Pokud v určeném čase nedosáhnete cíle některého ze scénářů, prohráváte celou kampaň.

V režimu kampaně mohou hráči ovládat celou skupinu dobrodruhů. Jestliže vaše hráčská postava zemře nebo zešílí, neznamená to pro vás tudíž konec hry. Pouze si vyberete jiného člena výpravy a budete pokračovat s ním. Pokud si však některý z hráčů musí vybrat nového člena výpravy, za kterého bude hrát, ale žádný již není k dispozici, kampaň je ztracena.







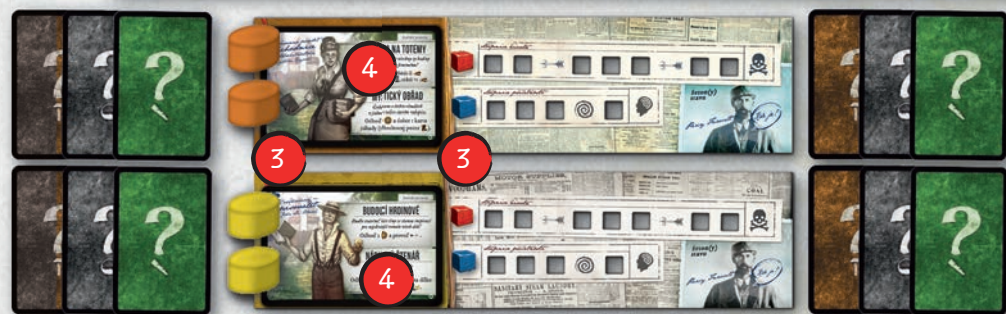
KAMPAŇ

PŘÍPRAVA KAMPAŇĚ

1. Doprostřed stolu položte herní plán.
2. Otevřete knihu kampaně na stránce scénáře, jež se chystáte hrát, a postavte značku kola na první pole počítadla kol.


Následující pravidla popisují přípravu hry 4 hráčů pro první scénář „Příjezd“. Změny při hře 1, 2 a 3 hráčů najdete spolu se seznamem komponent, jež přechází do dalšího scénáře, na straně 13.

3. Každý hráč si vezme jednu dlouhou kartu postavy a položí si ji před sebe. Nepoužité dlouhé karty postav vraťte zpět do krabice. Každý hráč si dále vezme následující herní komponenty:
 - a. 2 figurky hráčských akcí stejné barvy, jako má dlouhá karta postavy.
 - b. 1 značku zranění , již položí na čtvercové pole s obrázkem  nalevo od stupnice života.
 - c. 1 značku přičetnosti , již položí na čtvercové pole s obrázkem  nalevo od stupnice přičetnosti.
4. Každý z hráčů si náhodně vytáhne kartu postavy ze *Záhady ztraceného města* a položí si ji hráčskou postavou nahoru na vyhrazené místo na dlouhé kartě postavy. Další možností je, že si hráči vyberou, za kterou postavu chtějí hrát. Každý z hráčů si také vezme 3 karty šílenství příslušející jejich postavě a položí je lícem dolů vedle ní, aniž by se podíval na jejich efekty.
5. Zbývající karty postav položte vedle herního plánu nehráčskou postavou nahoru. Pod každou z nich vložte lícem dolů její 3 karty šílenství, aniž byste se dívali na jejich efekty. Na čtvercové pole nalevo od jejich stupnice přičetnosti položte značky přičetnosti.
6. Na pole 0 stupnice morálky herního plánu položte bílou značku.
7. Na horní pole stupnice úrovně zbraní (vedle symbolu zbraně, který můžete považovat za úroveň 0) položte černou a zelenou značku. Černá značka náleží běžné zbraně, zatímco zelená bude zastupovat mystickou zbraň (o mystické zbraně se můžete dočíst více na straně 8). Na pole úkrytu a na stupnice střechy a palisády se přidávají černé značky až v průběhu hry.
8. Rozdělte karty dobrodružství tohoto rozšíření podle jejich rubové strany do tří balíčků, každý z nich pečlivě zamíchejte a položte lícem dolů na příslušná akční pole na herním plánu spolu s příslušnými trojicemi akčních kostek (viz obrázek). Nepoužívejte žádné karty dobrodružství ze základní hry.
9. Rozšíření přináší nové karty kultistů. Rub mají stejný jako karty zvířat, avšak na lícové straně mají obrázek kultisty. Zamíchejte je a položte na destičku kultistů, kde budou tvořit samostatný balíček kultistů. Poté zamíchejte karty zvířat ze základní hry a položte je lícem dolů vedle balíčku kultistů. Toto bude balíček zvířat.



KAMPAŇ



10. Mezi kartami záhad tohoto rozšíření vyhledejte všechny karty vodítek a odložte je do krabice (poznáte je podle ikony  v horní části). Poté zamíchejte karty záhad ze základní hry i ze Záhady ztraceného města do jednoho balíčku a položte je lícem dolů vedle herního plánu. Toto bude balíček záhad (o nových typech karet záhad se můžete dočíst více na straně 10).
11. Zamíchejte karty stavu, jež najdete v tomto rozšíření, a umístěte je lícem dolů vedle herního plánu, kde vytvoří balíček stavů.
12. Vezměte všech 11 dílků ostrova.
 - a. Najděte dílek s číslem 8 a položte ho lícem nahoru na počáteční pole (pole nejvíce vlevo v prostřední řadě herního plánu).
 - b. Na dílek položte žeton tábora stranou s tábořištěm nahoru.
 - c. Ostatní dílky ostrova zamíchejte a položte je jako balíček lícem dolů vedle herního plánu.
13. Vezměte všech 8 karet počátečního vybavení, vytáhněte si náhodně 2 z nich a položte je vedle herního plánu. Na každou z nich umístěte do vyhrazených políček 2 bílé značky (značí počet použití předmětu). Zbylé karty vraťte do krabice.
14. Vezměte všechny karty vynálezů základní hry, zamíchejte je a pak je položte lícem (stranou vynálezu) nahoru poblíž herního plánu, kde vytvoří balíček vynálezů. Všechny nové karty vynálezů odložte stranou, přijdou na řadu později. Na herní plán nevykládejte žádné karty vynálezů.
15. Smíchejte dohromady žetony objevů základní hry i Záhady ztraceného města a vyskládejte je lícem dolů do sloupečku vedle herního plánu.
16. Vedle herního plánu připravte také všechny zdroje, akční kostky, kostky počasí, dodatečné figurky hráčských akcí a všechny ostatní žetony a značky.
17. Každý scénář má svůj vlastní, předem sestavený balíček událostí označený v levém horním rohu číslem daného scénáře (první scénář – **1**). Vezměte všechny karty událostí scénáře, který se chystáte hrát, zamíchejte je a položte je lícem dolů na vyhrazené místo na herním plánu, kde vytvoří balíček událostí.
18. Nad pole pro balíček lovu položte destičku lovu a nad pole pro balíček průzkumu položte destičku pastí (o těchto destičkách a jejich vlivu na hru se můžete dočíst více na straně 12). Na destičku pastí položte 2 bílé značky tak, aby zakrývaly oba zdroje jídla.
19. Pokud hrají 4 hráči, vezměte speciální kartu uspořádání tábora a umístěte ji na příslušné místo herního plánu.
20. Zkontrolujte stránku příslušného scénáře, zda-li neobsahuje nějaké změny v přípravě hry, a případně je proveďte.
21. Nejmladší hráč se stane prvním hráčem a obdrží žeton prvního hráče.

Pokud připravujete další scénář kampaně, pamatujte, že se mnoho prvků přenáší a/nebo ukládá z předchozího scénáře. Hráči tak například nezačínají se značkou zranění na počátečním poli stupnice života, ale na poli, kde skončila při odehrání předchozího scénáře. Také začínají s veškerými surovinami, které jim zůstaly z předchozího scénáře (viz stranu 13).

ZMĚNY V PRAVIDLECH

NOVÉ ŽETONY A SYMBOLY

ŽETONY ŠÍLENSTVÍ



V *Záhadě ztraceného města* vás mohou potkat opravdu děsivé věci. Proto se hráči na kartách událostí a dobrodružství setkají s novým symbolem šílenství (👁️ / 🧠 / 🌿). Pokud se v horní části karty události nebo v efektu karty dobrodružství nachází symbol šílenství, položte navrch balíčku dobrodružství příslušné barvy (hnědé, šedé či zelené) žeton šílenství. Pokud se na něm ale již stejný žeton nachází, další nepokládejte.

Jestliže se při provádění dané akce na jejím balíčku dobrodružství nalézá žeton šílenství, utrhá hráč, jenž ji vyhodnocuje, 1 🧠 (bez ohledu na to, zda se hází akčními kostkami či ne). Jestliže se v takové situaci akčními kostkami hází, ignorujte případný výsledek 🎲 / 🧠 / 🌿 na kostce zranění. Poté, co hráč v důsledku provedení dané akce utrhá 🧠, je použitý žeton šílenství odhozen. Důležité: Hráč nemusí kvůli takovému žetonu šílenství utrhá 🧠, pokud z pole dostupných surovin odhodí 1 🧠. Žeton šílenství je i v tomto případě odhozen.

ŽETON NERVOVÉHO ZHROUCENÍ



Žeton nervového zhroucení (🌀) se objeví v situaci, kdy některá hráčská postava utrhá 🧠 a na stupnici přičetnosti se přeskočí symbol 🌀 nebo pokud efekt některé karty hráče vyzve, aby si vzal 🌀. Tento žeton by se vždy měl pokládat na pole fáze noci a vyhodnocovat během následující fáze noci. Pokud se na poli fáze noci již nějaký 🌀 nachází a hráči sem mají umístit další, tento efekt se ignoruje (pravidlo „Pouze jeden žeton“).

Pokud na poli fáze noci leží žeton nervového zhroucení, během fáze noci se jedna z postav v táboře nervově zhroutí a zaútočí na ostatní. Před tím, než postavy dostanou najíst, se musí hráči rozhodnout, které 2 suroviny a/nebo žetony se odstraní z pole dostupných surovin. Jestliže na tomto poli nejsou žádné suroviny nebo žetony k odhození, utrhá všichni hráči 1 ❤️ za každou surovinu/žeton, jenž nemohou odhodit (pravidlo „Nesplněné požadavky“). Po vyhodnocení efektu žetonu 🌀 ho z pole fáze noci odstráňte.

ŽETONY PŘELUDŮ



Některé efekty ve hře mohou způsobit, že postava začne trpět přeludy. Začne mít pocit, že ji cosi děsivého pozoruje a její vnímání skutečnosti je zamlžené. Pokud má některá z postav obdržet žeton přeludů, položí si na svou dlouhou kartu postavy 🧠. Žeton 🧠 tam zůstane do okamžiku, než ho některý jiný efekt hráči umožní odstranit nebo kdy postava zemře či propadne šílenství.

Postava s 🧠 je náchylnější k hrůzným zážitkům, takže propadne šílenství dříve. Jestliže má postava, na jejíž kartě již leží 🧠, získat další 🧠, je tento efekt ignorován.

Pozor: Jen některé efekty ve hře umožňují tento žeton z postavy hráče odstranit.

MYSTICKÁ ZBRAŇ



Záhada ztraceného města přináší nový prostředek obrany – mystickou zbraň. Její úroveň zaznamenává zelený žeton na stupnici úrovně zbraní.

Mystické zbraně se používají při střetech se dvěma novými druhy nepřátel: s kultisty a mystickými tvory. Proti těmto nepřátelům obyčejná zbraň nepomůže a je třeba využít mystických sil.

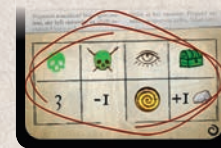
Na začátku kampaně hráči ještě nedokážou mystické zbraně vyrobit, avšak mohou k nim přijít prostřednictvím různých karet a žetonů. Pokaždé, když některá z postav získá 🧠, měli by hráči posunout zelený disk 🟢 na stupnici úrovně zbraní o 1 pole, a zvýšit tak úroveň své mystické zbraně.

Spolu s běžným bojem se zvířaty, který znáte ze základní hry, na vás v tomto rozšíření čeká mystický boj probíhající obdobným způsobem.

MYSTICKÝ BOJ

K mystickému boji může dojít během akce lov, události, dobrodružství nebo prozkoumávání záhad. Ve všech těchto případech se na kartě setkáte s bojovou tabulkou, která se bude lišit vyobrazenými symboly. Tyto symboly je nutné zleva doprava popořadě vyhodnotit:

1. Mystická moc nepřítele se porovnává s aktuální úrovní mystické zbraně. Je-li úroveň mystické zbraně nižší, utrpí postava vyhodnocující boj tolik 🧠, kolik činí rozdíl těchto hodnot.
2. Úroveň mystické zbraně (na herním plánu) se sníží o hodnotu uvedenou na kartě. Pokud to není možné, pak (podle obvyklého pravidla „Nesplněné požadavky“) dotyčná postava utrpí 1 ❤️ za každou chybějící úroveň mystické zbraně.
3. Pokud má dotyčná postava na své kartě postavy 🧠, musí vyhodnotit uvedený efekt.
4. Uvedená odměna se umístí do pole budoucích surovin.



Poznámka: Někdy může mystický boj vyžadovat jiné zbraně (například karta kultisty Bojovník). V takovém případě porovnejte aktuální úroveň zbraní se silou nepřítele a poté snižte příslušnou úroveň zbraní. V tomto případě utrháte běžná ❤️, namísto 🧠.

Poté, nejsou-li uvedené jiné instrukce, vyhodnocenou kartu odhodte.

ZMĚNY V PRAVIDLECH

ŽETONY KAMENE A DODATEČNÉHO KAMENE



Kámen (🪨) představuje novou surovinu, kterou toto rozšíření přináší. Postavy ji při hře využijí kromě jiného k výrobě předmětů. Podobně jako je tomu u žetonu dodatečného dřeva (🪵) se bude žeton dodatečného kamene (🪨) umisťovat na pole akce budování.

Nachází-li se 🪨 na poli akce budování, bude nutné při plánování příští akce budování, jež vyžaduje kámen, přiřadit o 1 kámen navíc. Abyste na to nezapomněli, připojte během plánování tento žeton na daném akčním poli k figurkám akcí a přidejte rovnou požadovaný kámen navíc. **Bude-li akce úspěšná, žeton odhodte.** Bude-li neúspěšná, vraťte 🪨 na pole akce budování.

Výjimka: Je-li akce s 🪨 neúspěšná a jiná akce budování vyžadující kámen je v tom samém kole úspěšná, uplatní se efekt 🪨 u této akce. Odhodte 1 kámen navíc a poté i žeton 🪨.

Nachází-li se 🪨 na některém z dílků ostrova, produkuje toto místo 1 kámen navíc, avšak za předpokladu, že dotýčný zdroj není vyčerpaný (zakrytý značkou). Pokud se tento žeton dodatečné suroviny nachází na dílku ostrova s vaším táborem, získáváte ve fázi produkce kámen navíc. Nachází-li se na jiném dílku, získáte ho po provedení úspěšné akce sběru surovin na zdroji s žetonem 🪨.

Poznámka: Dodatečný kámen získáte, jen pokud se vydáte na sběr odpovídající suroviny.

Po úspěšné akci sběru surovin žeton z dílku ostrova neodstraňujte.

ŽETONY MYSTICKÉHO OHROŽENÍ



Žetony mystického ohrožení (☠️) připomínají žeton síly zvířete (🐾). Jejich účinek se liší v závislosti na tom, kde se nachází.

Leží-li tento žeton na poli akce lov, při následujícím mystickém boji vedeném proti kartě kultisty se zvýší mystická moc nepřítele o 1. Po vyhodnocení mystického boje je žeton odhozen.

Nachází-li se tento žeton na některém dílku/poli ostrova (kromě tábora), musí mít úroveň mystické zbraně pro všechny zde plánované akce hodnotu alespoň 1. V opačném případě utrpí postava, jež takovou akci plánuje, při umisťování své figurky 1 🪦 (pokud se umisťuje více figurek akce, utrpí postih pouze postava, jejíž figurka je navrchu sloupečku). V tomto případě se žeton neodhazuje.

Nachází-li se tento žeton na dílku s táborem a úroveň mystické zbraně nemá hodnotu alespoň 1, utrpí každá postava provádějící nějakou akci v táboře (akce budování, uspořádání tábora a odpočinku) 1 🪦 za každou akci. V tomto případě se žeton také neodhazuje.

Poznámka: Nachází-li se na poli akce lov jak žeton síly zvířete, tak žeton mystického ohrožení, bude každý z nich ovlivňovat pouze svůj vlastní druh boje, načež bude odhozen. To znamená, že bude-li se v boji uplatňovat obyčejná síla, ovlivní žeton síly zvířete sílu nepřítele, zatímco žeton mystického ohrožení bude ignorován až do okamžiku, kdy dojde na mystický boj. A podobně, jestliže se v boji bude uplatňovat mystická moc, ovlivní žeton mystického ohrožení mystickou moc nepřítele, zatímco žeton síly zvířete bude ignorován.

Příklad:

Karel vyhodnocuje akci lov, na jejímž poli leží jak žeton síly zvířete, tak žeton mystického ohrožení. Svrchu balíčku lovu dobere kartu kultisty Bojovník, jež představuje zvláštní druh kultisty bojujícího obyčejnou silou. V tomto případě bude síla kultisty zvýšena o 1 vlivem žetonu síly zvířete, který bude vzápětí odhozen. Žeton mystického ohrožení je ignorován do okamžiku, než dojde k boji s nepřítelem s mystickou mocí.

NOVÉ KARTY

KARTY STAVU



Některé efekty ve hře mohou postavě přidělit kartu stavu. Stavů, do kterých se mohou hrdinové dostat, jim škodí. Hráči by se jim proto měli snažit vyhnout nebo se jich alespoň pokusit co nejdříve zbavit. Ke každé postavě může být přidělena pouze 1 karta stavu. Pokud si má hráč vzít kartu stavu, ale jeho postava již jednu má, tuto instrukci ignoruje.

V případě, že je karta stavu v důsledku smrti postavy, zešílení nebo některého efektu hry odhozena, zamíchejte ji znovu do balíčku stavů.

DOMORODCI



V průběhu hry můžete narazit na místní obyvatele ostrova, kteří vám mohou s vaší výpravou pomoci. Pokud vás hra vyzve, abyste si jednu z těchto karet vzali, měli byste ji položit vedle ostatních karet nehráčských postav. Pak vezměte značku přičetnosti a umístěte ji na první pole (zleva) na stupnici přičetnosti. Od této chvíle s touto postavou nakládejte jako s kteroukoli jinou nehráčskou postavou s jedinou výjimkou: nemůžete si ji zvolit jako hráčskou postavu v případě, že vaše postava zemře nebo propadne šílenství (více o tom na straně 11).

Pro snížení obtížnosti hry v hororovém režimu doporučujeme využít těchto karet.

ZMĚNY V PRAVIDLECH

KARTY VYBAVENÍ



Tyto karty budou postavám pomáhat na jejich cestě příběhem kampaně. Dají se ale získat **pouze** v prvním scénáři, tak na ně nezapomeňte. Toto vybavení vám může vaši výpravu velice usnadnit.

Jakmile některou z karet vybavení získáte, měli byste ji položit na jedno z polí pro vynálezy na herním plánu. Vybavení na těchto kartách může využít kterýkoli z hráčů kdykoli v průběhu hry (není-li uvedeno jinak). Obsahuje-li karta vybavení počítadlo

použití, měli by hráči na pole s nejvyšší hodnotou umístit značku použití. Počítadlo udává, kolikrát je možné daný předmět použít. Značku použití posuňte ihned, jakmile se rozhodnete toto vybavení použít. Jestliže se značka nachází na posledním poli a vybavení je použito, kartu i se značkou odhoďte (není-li uvedeno jinak). Karty vybavení, jež počítadlo použití neobsahují, poskytují trvalé pasivní efekty a zůstávají ve hře, dokud není řečeno jinak.

Příklad použití karty vybavení:

Jiřina se rozhodla v boji se zvířetem použít kartu Revolver, aby dočasně zvýšila úroveň zbraní o 3. Revolveru zbývá již jen jedno použití, ale hráči mají k dispozici ještě nevyužitou kartu Náboje. Nezáleží na tom, zda Jiřina posune značku použití na kartě Náboje nebo Revolver. Rozhodne se použití započítat na kartě Revolver a odstraní z ní značku použití. Text na kartě říká, že nadále zůstává ve hře a je možné ho s pomocí nábojů v budoucnu použít.

KARTY KULTISTŮ



Jedná se o nový druh karet, jež mají stejný rub jako karty zvířat, avšak na líci zobrazují postavu kultisty. Když se hráč s některou z těchto karet kultistů setká, musí s ní zahájit mystický boj (viz stranu 8). Tyto karty se při přípravě hry pokládají odděleně od běžných karet zvířat, na samostatnou destičku kultistů. Některé efekty ve hře však hráče vyzvou, aby jednu z nich zamíchali do balíčku lovu. Hráči pak nepoznají, zda při lovu narazí na kartu zvířete nebo kultisty, což jim může zhatit plány ohledně získání potravy nebo kůží. A zde vstupuje do

hry nová akce „lov s průzkumníkem“ popsaná na straně 12.



NOVÉ TYPY KARET ZÁHAD



V této expanzi na vás čekají čtyři nové typy karet záhad doplňující původní tři ze základní hry. Nové efekty ve hře mohou hráče vyzvat, aby táhli tyto nové typy záhad. Pokud k takové situaci dojde, hráči jednu po druhé dobírají a odhazují karty záhad tak dlouho, dokud nedoberou kartu s uvedeným typem záhady. Nové typy jsou:

Mystičtí tvorové



Při setkání s nimi hráči v některých případech svedou mystický boj, v jiných hodí, aby zjistili, co se přihodí.

Kletba



Tyto nebezpečné efekty způsobí postavám nemalé problémy. Snažte se jim za každou cenu vyhnout.

Svitky



Propůjčující mocné schopnosti na jedno použití. Když je získáte, položte je na pole budoucích surovin, není-li uvedeno jinak. Jakmile budou k dispozici, může je kterýkoli z hráčů kdykoli využít. Buďte však opatrní! Mocná kouzla často něco stojí.

Vodítka



Přicházejí do hry v některých scénářích. Pomáhají hráčům odhalit skryté informace.

ZMĚNY V HERNÍCH MECHANISMECH A NOVÁ PRAVIDLA

Herní kolo nadále probíhá v šesti fázích v obvyklém pořadí:

1. fáze události
2. fáze morálky
3. fáze produkce
4. fáze akcí
5. fáze počasí
6. fáze noci

DŮLEŽITÉ! S výjimkou prvního scénáře (více viz kartu scénáře) se v prvním kole nepřeskakuje fáze události.

ZMĚNY V PRAVIDLECH

SMRT POSTAVY, ŠÍLENSTVÍ A PROHRA

Kampaň *Záhada ztraceného města* je plná nebezpečí, která mohou vaši postavu zabít nebo dohnat k šílenství. Na druhou stranu se však záchranné expedice účastní mnoho členů, kteří se nehodlají snadno vzdát. To znamená, že pokud některá z postav zemře nebo zešílí, není hra ztracena. Výprava bude pokračovat, dokud bude mít dostatek členů!

Při úmrtí nebo šílenství hráčské postavy se postupuje obdobně. Jakmile značka zranění dosáhne posledního pole na stupnici života na kartě dané hráčské postavy ☠️, postava zemře a je nutné provést následující kroky:

1. Odstraňte kartu aktuální postavy spolu s jejími kartami šílenství a vraťte je do krabice. V téhle kampani s nimi již hrát nebudete.
2. Pokud měla postava přidělenou některou z karet stavu, zamíchejte ji zpět do balíčku stavů a odhodte všechny žetony, které tato postava vlastnila (odhodlání, přeludy, zvláštní zranění atd.).
3. Vyberte si jednu z volných nehráčských postav, která se stane vaší novou hráčskou postavou. Její aktuální úroveň přičetnosti nebude mít žádný vliv, někdy tedy může být výhodné vybrat si nehráčskou postavu s nižší přičetností, a uchránit ji tak před šílenstvím, které by rychleji vyčerpalo zásobu budoucích postav. Pokud se potřebujete podívat na hráčskou stranu karty postavy, kde jsou popsány její zvláštní dovednosti, je to v pořádku. Jestliže si však tuto postavu nevyberete, nezapomeňte poté vrátit značku přičetnosti na její původní pozici.
4. Zvolenou postavu položte na vyhrazené místo na vaší dlouhé kartě postavy, vraťte značku přičetnosti náležející nehráčské postavě do zásoby, vedle nové postavy položte její karty šílenství a vraťte stupnice přičetnosti a života na počáteční hodnoty (pole s obrázkem nejvíce vlevo).
5. Posuňte značku morálky o 2 pole doleva, je-li to možné.

Pakliže značka přičetnosti dosáhne posledního pole na stupnici přičetnosti 🗯️, propadne hráčská postava šílenství. Následují stejné kroky jako v případě smrti postavy, se dvěma změnami. Karty šílenství dané postavy nedávejte do krabice, ale zamíchejte je do příslušných balíčků dobrodružství. Tyto karty představují šílené postavy, jež se potulují kolem a pokouší se zhatit vaši expedici. Dále ignorujte pátý krok: značka morálky zůstává na svém místě.

Propadnout šílenství mohou také nehráčské postavy. Pokud k tomu dojde, vraťte kartu nehráčské postavy zpět do krabice spolu s její značkou přičetnosti a zamíchejte její karty šílenství do příslušných balíčků dobrodružství.

Pokaždé, když se vyhodnotí některá z karet dobrodružství, měli byste ji odložit na samostatnou odkládací hromádku. (Tak si v tomto scénáři snáze vytáhnete kartu šílenství.) Při přípravě následujícího scénáře se však odhozené karty vždy zamíchají zpět do odpovídajících balíčků. Všechny karty šílenství v balíčcích dobrodružství v nich zůstávají až do konce kampaně.

Postavy mohou zemřít nebo zešílet v mnoha situacích, během různých fází kola. Pokud se tak však stane během fáze akcí, dokončete tuto fázi tak, jako by dotyčná postava stále ještě žila. Při tom ignorujte veškeré další 🗯️ a 🗯️, které v této fázi obdrží, a také všechny efekty, které by vám umožnily léčit zranění nebo přičetnost této postavy. Jakmile tato fáze akcí skončí, vyhodnoťte smrt nebo šílenství postavy.

Pokud některá z hráčských postav zemře nebo zešílí a v nabídce nejsou žádné další nehráčské postavy, ze kterých by bylo možno vybírat, výprava skončila nezdarem a hráči prohráli.

DENÍK ÚČASTNÍKŮ EXPEDICE

V Deníku účastníků expedice můžete nalézt odstavce, jež popisují rozmanité události, situace a místa, se kterými se výprava v průběhu kampaně setkala. Některé efekty ve hře vás vyzvou, abyste přečetli odstavec s určitým číslem. Tehdy Deník účastníků expedice otevřete a příslušný odstavec nalistujte.

Hráč, který spustil daný herní efekt, by měl odpovídající text nahlas přečíst. Jestliže se efekt přihodil automaticky (například během fáze události), pak by měl číst první hráč. Můžete se však také dohodnout, že texty bude číst hráč, kterého nejvíce baví vytvářet atmosféru hry.

Některé odstavce vás na konci textu postaví před rozhodnutí. Můžete prodiskutovat společný postup, konečné rozhodnutí je však na hráči, jenž daný efekt spustil, případně na prvním hráči (byl-li spuštěn automaticky). Na tohoto hráče se pak zároveň vztahují případné účinky dané události.

Poznámka: Dbejte na to, abyste správně určili číslo odstavce. Odkazuje-li například hra na odstavec 2X, kde X značí číslo dílku ostrova, přenáší se číslo dílku celé, i pokud má dvě číslice.

Poznámka: Pokuste se nevsímat si ostatních odstavců, abyste si omylem neprozradili budoucí události.

NOVÉ DÍLKY OSTROVA - CHRÁM A MĚSTO



Toto rozšíření také přináší novou sadu oboustranných dílků ostrova spojených s příběhem kampaně. Pokyny na kartě scénáře určí, zda se použije strana s chrámem či městem. Strana s klasickou grafikou patří dílkům chrámu, kdežto strana s červeně tónovanými ilustracemi a třemi symboly uprostřed náleží dílkům města.

NOVÉ EFEKTY KOSTEK

Ztráta přičetnosti



Každá z kostek zranění má nyní alespoň jednu stranu opatřenou nálepkou 🗯️. Hráči tak mohou být vystaveni hrozivým vidinám, které je budou pronásledovat dokonce i během běžných činností.

Kdykoli někomu na akční kostce padne 🗯️, musí si daný hráč o 1 snížit přičetnost. (Posune značku na stupnici přičetnosti své postavy o 1 pole doprava.)

Důležité: Hráč nemusí po hodu kostkami utřít 🗯️, pokud z pole dostupných surovin odhodí 1 🗯️.

ZMĚNY V PRAVIDLECH

Výjimka: Výsledek 🍀 na kostce zranění ignorujte i tehdy, pokud se na balíčku dobrodružství stejného druhu, jako je akce, již jste prováděli, nachází žeton šilenství. To proto, že již máte 1 🍀 utrpět. I v tomto případě můžete z pole dostupných surovin odhodit 1 🍀, a zrušit tak účinek žetonu šilenství (ten poté odhodíte).

Setkání s mystickým tvorem



Během kampaně vás hra vyzve, abyste umístili nálepku 🍀 na 🍀. Po zbytek kampaně bude tento symbol 🍀 představovat setkání s mystickým tvorem s mystickou mocí 3. Namísto obvyklého mystického boje však provedete porovnání úrovně své mystické zbraně s touto hodnotou, a je-li její úroveň nižší než 3, každý hráč utrhá 1 🍀 za každou chybějící úroveň.

Všechny herní situace, jež při vyhodnocení svého efektu vyžadují hod 🍀 (například efekty karet záhad nebo nastražování pastí popsané níže), tuto novou stranu kostky nevyužívají. Padne-li v těchto případech strana s 🍀, považujte ji za prázdnou stranu.

Poznámka: Kdykoli budete hrát Robinsona Crusoe bez tohoto rozšíření, považujte stranu s 🍀 za prázdnou. Při hraní kampaně nebo hororového režimu také pracujte s touto stranou dle zvolené obtížnosti (viz stranu 16).

NOVÁ AKCE: LOV S PRŮZKUMNÍKEM



Nová destička lovu překrývající akci lovu nyní hráčům nabízí možnost lovu s průzkumníkem 🧑🏫. Jestliže se hráči rozhodnou použít na tuto akci 3 figurky, vyhodnotí postava, jejíž figurka se nachází navrchu, standardní akci lovu s jedním efektem navíc: Namísto toho, aby hráč táhl svrchní kartu zvířete z balíčku lovu a započal boj, dobere horní 2 karty a poté se rozhodne, se kterou kartou se v této akci utká. Zbylá karta se buďto zamíchá zpět do balíčku lovu, nebo se odhodí – rozhodnutí závisí na hráči.



NASTRAŽOVÁNÍ PASTÍ



Účastníci expedice se budou muset na začátku kampaně naučit, jak v novém prostředí nastražovat pasti. Jinak by mohli brzy hladovět, pokud by nenašli jiný zdroj potravy.

Na destičce pastí, umístěné nad polem akce sběr surovin, jsou zobrazené dva zdroje jídla: 🦋 a 🦋. Na počátku kampaně jsou obě jejich pole zakrytá bílými značkami na znamení toho, že jsou nedostupné. Veškeré zdroje jídla na celém ostrově, jež jsou stejného typu jako nedostupné zdroje na destičce pastí, by také měly být zakryté bílými značkami. Při pokládání nového dílku ostrova (a to i během přípravy hry) se podívejte, zda jsou jeho zdroje jídla dostupné či nedostupné. Po dobu, co zdroj zakrývá bílá značka, neprodukuje žádné jídlo, ale hráči na něm mohou vykonat akci sběru surovin.

Pokud chtějí hráči zpřístupnit nedostupný zdroj jídla, musí se naučit, jak nastražovat pasti. Úroveň zbraní musí být přinejmenším 1 a hráč musí na jednom z nedostupných zdrojů jídla vykonat akci sběru surovin, která symbolizuje pokus naučit se u dotyčného typu zdroje nastražovat pasti. Každý typ se zpřístupňuje odděleně, avšak stejným postupem.

Důležité: Pokud máte tábor na dílku s některým nedostupným zdrojem jídla, můžete na tomto zdroji provést akci sběru surovin, abyste se naučili nastražovat pasti. Tento zdroj neprodukuje žádné jídlo, dokud se nenaučíte, jak nastražovat pasti.

Jakmile hráč provede na nedostupném zdroji 🦋 nebo 🦋 úspěšnou akci sběru surovin, hodí 🍀, aby si ověřil účinnost pasti. Výsledek hodu může být následující:

- 🦋 Pasti fungují dokonale! Vezmi si 1 🍀, polož ho na pole budoucích surovin, pak z daného typu zdroje na destičce pastí a všech dílcích ostrova na herním plánu odstraň značku 🍀. Odeť je daný typ jídla k dispozici.
- 🍀 Past ti způsobila zranění. Utrhíš 1 🍀.
- 🦋 Past selhala. Proved -1 🦋.
- 🍀 Nedostavil se žádný výsledek. Nic se neděje.

Pokud není hráč s výsledkem hodu 🍀 spokojen, může házet znovu. Každý jeden další hod ho stojí 1 🍀 a může jich provést tolik, na kolik mu stačí jeho 🍀. Hráč by si měl pamatovat, jaké výsledky mu při provádění této akce padly. Na konci házení si totiž vybere jeden z nich, který vyhodnotí.

ZMĚNY V PRAVIDLECH

PŘECHOD K NÁSLEDUJÍCÍMU SCÉNÁŘI

Jestliže jste ve scénáři neuspěli, začněte kampaň znovu nebo přejděte k poslednímu bodu uložení, pokud jste si ho vytvořili, a hrajte od tohoto místa. Pokud se vám podařilo scénář naopak úspěšně dokončit a nešlo o poslední scénář v knize kampaň, musíte před tím, než začnete připravovat následující scénář nebo se rozhodnete uložit hru, podniknout následující kroky.

Podle pokynů níže uklidte herní plán:

- Jestliže se na desce nachází balíček lovu s kartami zvířat i kultistů, karty roztrídíte a vraťte do příslušných balíčků.
- Značku morálky vraťte na 0, pokud na ní není.
- Z dílků ostrova, akčních polí a balíčků akcí odstraňte všechny žetony a značky.
- Shromážděte všechny dílky ostrova z herního plánu i ty nepoužité z balíčku. Zamíchejte je a položte vedle herního plánu.
- Všechny zvláštní žetony objevů (ty, jež se objevují výhradně v daném scénáři) vraťte zpět do zásoby, a to i v případě, se jste je nevyužili.
- Z karet postav odstraňte všechny žetony zvláštních zranění.
- Posbírejte a roztrídíte všechny karty událostí, jež zbyly v balíčku událostí (spolu s přimíchanými kartami dobrodružství) a na polích akce ohrožení. Karty dobrodružství se zamíchají zpět do příslušných balíčků společně s kartami dobrodružství odhozenými v průběhu hry. Karty událostí se buďto použijí znovu (v případě, že hrajete znovu stejný scénář), nebo v případě přechodu do následujícího scénáře použijte příslušný předem sestavený balíček.

Vše ostatní přechází do následujícího scénáře – myslete tedy na to při jeho přípravě. Následující položky se v novém scénáři objeví v naprosto stejném stavu, v jakém skončily v předchozím scénáři:

- Všechny suroviny a žetony na poli dostupných surovin.
- Všechny žetony a karty přidělené hráčům, jako například 🎲 atd.
- Značky zranění a přičetnosti na dlouhých kartách postav zůstávají na svých aktuálních pozicích.
- Značky přičetnosti na kartách nehráckých postav zůstávají na svých aktuálních pozicích.
- Všechny ostatní karty, které mají hráči k dispozici, zůstávají spolu se svými značkami na aktuálních pozicích (karty počátečního vybavení, karty vybavení, poklady atd.).
- Aktuální úroveň zbraní a mystické zbraně.
- Značka úkrytu, je-li již postavený.
- Aktuální úrovně střechy a palisády.

Důležité: Až budete připravovat následující scénář (zvláště po delší přestávce), nepamenejte, že musíte pokračovat tam, kde jste skončili v předcházejícím scénáři. Použijte k tomu ukládací listinu, kterou jste získali po úspěšném dokončení prvního scénáře a do které jste si poznamenali všechny údaje a pozice. Hra připravená na následující scénář by měla být ve stavu, v jakém se nacházela po provedení zmiňované údržby po odehrání scénáře. Poté byste měli provést případné změny v přípravě uvedené v popisu daného scénáře.

Poznámka: Při ukládání hry si nepamenejte poznamenat, zda postava zemřela nebo zešlela, abyste do patřičných balíčků případně zamíchali její karty šilenství. Pokud si nevzpomenete, která z postav v aktuálním scénáři zemřela nebo zešlela, stačí se podívat do krabice, zda je v ní pouze karta postavy, nebo i karty šilenství.

HRA 2 A 3 HRÁČŮ

Při hře ve dvojici a trojici by hráči měli využít dodatečnou postavu místního průvodce. Během přípravy hry umístěte kartu místního průvodce vedle herního plánu odpovídající stranou nahoru (dle počtu hráčů) a položte na ni patřičný počet bílých figurek akcí (představovaných symboly postav pod názvem karty). Při hraní prvního scénáře kampaň položte na počáteční pole jeho stupnice života značku zranění. Pokud je při přípravě následujících scénářů místní průvodce stále naživu, umístěte značku zranění na pole, na němž se nacházela po skončení předcházejícího scénáře. Místní průvodce funguje stejně jako Pátek ze základní hry, s jedním dodatečným pravidlem: padne-li během některé akce místního průvodce na kostce zranění 🎲, utrpí místo toho 🎲.

SÓLOVÁ HRA

Sólová hra se řídí stejnými pravidly jako hra dvou hráčů. Váš osamocený dobrodruh má s sebou ale kromě místního průvodce ještě psa. Připravte proto vedle herního plánu kartu psa s fialovou figurkou.

Jestliže by měl v sólové variantě hry místní průvodce zemřít, položte na pole fáze noci žeton nervového zhroucení, vynulujte jeho stupnici života a položte jednu z jeho použitých figurek hráčských akcí na počítadlo kol na pole vzdálené dvě kola. (Pokud tedy například zemřel ve třetím kole, položte jeho figurku akcí na pole pátého kola.) Pokud zemřel v předposledním nebo posledním kole, figurku jednoduše pro zbytek tohoto scénáře odložte stranou. Tato figurka akce je nedostupná do doby, než započne kolo, na kterém leží. Váš průvodce je tudíž oslabený. Jinými slovy, místní průvodce nemůže v sólové hře nikdy zemřít. Přesto vám při oslabení bude odčerpávat zásoby a může tak v klíčových chvílích znamenat pro vaši expedici nepříjemnou zátěž. Postupujte tedy rozvážně!

Náklady na zbudování úkrytu, střechy a palisády jsou v sólové variantě stejné jako při hře 2 hráčů.

Hráčská postava je vždy prvním hráčem (ani místní průvodce ani pes nemohou být prvním hráčem).

Kromě toho se na začátku každé fáze morálky (před jejím vyhodnocením) zvýší morálka o 1. Váš hrdina je prostě a jednoduše rád, že je naživu.



HOROROVÝ REŽIM


Pach kouře ti pozvolna pronikne do spící mysli a začne tě probouzet. V polobdělém stavu je zpočátku snadné jej ignorovat. Po chvíli však procitneš natolik, aby ti konečně došlo, odkud kouř přichází. Okamžitě vyskočíš na nohy a rozběhneš se temnou nocí směrem k pláži. Vyjev, jenž tam na tebe čeká, tě naplní zděšením. Hranice dřeva, kterou jsi tak usilovně celé dny shromažďoval, abys mohl dát znamení proplovající lodi, nyní mizí v divokých plamenech. Jak se to mohlo stát? Postaral ses přeci o to, aby přesně k tomuhle nedošlo! Rozběhneš se k hranici s nadějí, že se ti ji možná podaří ještě zachránit. Pak se však na místě zarazíš. Vedle plamenů stojí temná postava. Její paže jsou zdvižené vysoko do vzduchu, jako by cosi vzývala.



To přeci není možné! Prošel jsi ostrov křížem krážem a byl jsi přesvědčen o tom, že jsi tu sám. Nikdo další tu přeci nebyl! Náhle si všimneš, že postava není sama. Na zemi vedle ní cosi sedí. Cosi, co se neodvažuješ popsat. Cosi, co by mělo žít jen v hororových filmech nebo nočních můrách. V tom si tě postava konečně všimne. Zamumlá rázný povel v nesrozumitelném jazyce a děsivá věc u jejích nohou se v okamžiku vyříti proti tobě. Nedokážeš se pohnout. Zavřeš oči a zůstaneš stát na místě. Modlíš se, aby to byla jen další noční můra!

Hororový režim pro vás připravil nové výzvy! S komponenty, které toto rozšíření přináší, můžete zažít své oblíbené scénáře v novém, vzrušujícím hávu. Hra používá standardní pravidla základní hry obohacená o nová pravidla představená výše v rámci režimu kampaně, jež se týkají nových postav, efektů, karet a tak dále. Kromě toho používá jedno dodatečné pravidlo ohledně kamenů a způsobu, jak je získat.

PRODUKCE A SBĚR KAMENŮ

Kameny  můžete sbírat jako surovinu na dílcích ostrova s terénem hor  tak, že umístíte jednu nebo vícero svých figurek akcí nad symbol hory na daném dílku. Při takovém použití figurek akcí můžete běžným způsobem uplatnit efekty, jež se dají při sběru surovin použít.

Nachází-li se váš tábor na dílku s terénem , získáte ve fázi produkce také kámen.

Pokud při provádění akce sběru surovin na dílku ostrova s terénem  efekt karty dobrodružství vyzve hráče, aby vyčerpal některý zdroj, zakryje hráč tento symbol černým žetonem jako obvykle. Znamená to, že hráči přišli o zdroj  a zároveň o přístup k tomuto typu terénu (pokud není dostupný na jiném dílku ostrova).

Nezapomeňte!






Stejně jako při hraní kampaně vaše partie nekončí smrtí nebo šílenstvím ně-ktéř z hráčských postav. Pokud se tak stane, prostě ji nahradíte jednou z volných nehráčských postav. Hra končí prohrou až ve chvíli, kdy potřebujete novou nehráčskou postavu, ale v zásobě již žádná není.



PŘÍPRAVA HOROROVÉHO REŽIMU


1. Doprostřed stolu položte herní plán.
2. Kartu scénáře, jenž jste si vybrali, položte vedle herního plánu a na první pole počítačla kol umístěte příslušnou značku.









Následující pravidla popisují přípravu hry pro 4 hráče. Úpravy pro hru 1, 2 a 3 hráčů naleznete na straně 13.

3. Každý hráč si vezme jednu dlouhou kartu postavy a položí si ji před sebe spolu se 2 figurkami hráčských akcí stejné barvy, jako má karta postavy. Nepoužité dlouhé karty postav vraťte do krabice. Každý hráč si dále vezme následující herní komponenty:
 - a) 1 značku zranění , již položí na čtvercové pole s obrázkem  nalevo od stupnice života.
 - b) 1 značku přičetnosti , již položí na čtvercové pole s obrázkem  nalevo od stupnice přičetnosti.
 4. Každý z hráčů si náhodně vytáhne kartu postavy ze *Záhady ztraceného města* a položí si ji hráčskou postavou nahoru na vyhrazené místo na dlouhé kartě postavy. Další možností je, že si hráči vyberou, za kterou postavu chtějí hrát. Každý z hráčů si také vezme 3 karty šílenství příslušející jejich postavě a položí je lícem dolů vedle ní, aniž by se podívali na jejich efekty.
 5. Ze zbylých karet postav ze *Záhady ztraceného města* vyberte 2, které umístíte stranou s nehráčskou postavou nahoru na dosah všech hráčů. Pod karty těchto nehráčských postav vložte lícem dolů jejich příslušné 3 karty šílenství, aniž byste se dívali na jejich efekty. Na čtvercové pole nalevo od jejich stupnice přičetnosti položte značky přičetnosti.
- Poznámka:** Dědičku není možné zařadit mezi nehráčské postavy.
6. Vezměte všechny karty vynálezů.
 - a. Vyberte z nich 9 karet výchozích vynálezů (jejich název je označen symbolem  a 3 karty vynálezů ze *Záhady ztraceného města*: kamenný amulet, spirálovitý oštěp a bílou barvu. Vyložte je stranou vynálezu nahoru na pole pro vynálezy na herním plánu.
 - b. Zamíchejte zbývající karty vynálezů a umístěte je stranou vynálezu nahoru poblíž herního plánu, kde vytvoří balíček vynálezů.
 - c. Z balíčku vynálezů doberte 5 horních karet a umístěte je stranou vynálezu nahoru vedle karet výchozích vynálezů na herním plánu.
 - d. Nakonec položte na kartu Lopaty (výchozí vynález) černou značku, která zakryje jeho typ terénu (pláž). Poznámka: V případě, že hrajete scénář, jenž nezačíná na pláži, tento krok neprovádějte.
 7. Položte bílou značku na pole 0 stupnice morálky na herním plánu.
 8. Umístěte černou a zelenou značku na horní pole stupnice úrovně zbraní (vedle symbolu zbraně, který můžete považovat za úroveň 0).

HOROROVÝ REŽIM

Černá značka náleží běžné zbraňi, zatímco zelená bude zastupovat mystickou zbraň (o mystické zbraňi se můžete dočíst více na straně 8). Na pole úkrytu a stupnice střechy a palisády se přidávají černé značky až v průběhu hry.

9. Roztřídte karty dobrodružství ze *Záhady ztraceného města* podle jejich rubové strany do tří balíčků. Každý z nich pečlivě zamíchejte a položte lícem dolů na příslušné akční pole na herním plánu spolu s příslušnou trojicí akčních kostek. **Nepoužívejte žádné karty dobrodružství ze základní hry.**
10. Zamíchejte nové karty kultistů a položte je lícem dolů na jejich vlastní destičku kultistů vedle herního plánu. Poté vezměte 6 karet kultistů, vmíchejte je mezi standardní karty zvířat a výsledný balíček zvířat položte lícem dolů poblíž herního plánu.
11. Mezi kartami záhad tohoto rozšíření vyhledejte všechny karty vodítek a odložte je do krabice (poznáte je podle ikony  v horní části). Poté zamíchejte karty záhad ze základní hry i ze *Záhady ztraceného města* do jednoho balíčku a položte je lícem dolů vedle herního plánu.
12. Zamíchejte karty stavu ze *Záhady ztraceného města* a umístěte je lícem dolů vedle herního plánu, kde vytvoří balíček stavů.
13. Vezměte všech 11 dílků ostrova.
 - a. Najděte dílek s číslem 8 a položte ho lícem nahoru na počáteční pole (pole nejvíce vlevo v prostřední řadě herního plánu).
 - b. Na dílek položte žeton tábora stranou s tábořištěm nahoru.
 - c. Ostatní dílky ostrova zamíchejte a položte je jako balíček lícem dolů poblíž herního plánu.
14. Vezměte všech 8 karet počátečního vybavení, vytáhněte si náhodně 2 z nich a položte je vedle herního plánu. Na každou z nich umístěte do vyhrazených políček 2 bílé značky (značí počet použití předmětu). Zbylé karty vraťte do krabice.

15. Smíchejte dohromady žetony objevů základní hry i *Záhady ztraceného města* a vyskládejte je lícem dolů do sloupečku vedle herního plánu.
16. Vedle herního plánu připravte také všechny zdroje, akční kostky, kostky počasí, dodatečné figurky hráčských akcí a všechny ostatní žetony a značky.
17. Shromážděte karty událostí ze *Záhady ztraceného města* označené v levém horním rohu symbolem 
 - a. Roztřídte je na dvě hromádky: jednu se všemi kartami opatřenými symbolem knihy () a druhou se všemi kartami opatřenými symboly dobrodružství nebo šílenství ( /  /  /  /  / ) v kterékoli ze tří možných barev.
 - b. Oba balíčky odděleně zamíchejte a táhněte z každého z nich počet karet odpovídající polovině počtu kol zvoleného scénáře (v případě nutnosti zaokrouhlete nahoru).
 - c. Karty tažené z obou balíčků zamíchejte dohromady. Nedívejte se při tom na jejich text. Umístěte je lícem dolů na vyhrazené místo na herním plánu, kde vytvoří balíček událostí. Všechny ostatní karty událostí vraťte do krabice.
18. Nad pole pro balíček lovu položte destičku lovu a nad pole pro balíček sběru surovin položte destičku sběru surovin.
19. Pokud hrají 4 hráči, vezměte speciální kartu uspořádání tábora a umístěte ji na příslušné místo herního plánu.
20. Zkontrolujte ještě kartu scénáře, zda-li neobsahuje nějaké změny v přípravě hry a případně je proveďte.
21. Nejmladší hráč se stane prvním hráčem a obdrží žeton prvního hráče.




DODATEK

ZMĚNA OBTÍŽNOSTI HRY

Pokud máte pocit, že je pro vás hra příliš těžká nebo naopak snadná, můžete si její obtížnost upravit. Záleží jen na vás, kolik změn si pro svou hru vyberete. Z následujících možností si můžete zvolit třeba jen jednu nebo všechny.

KAMPAŇ

Úpravy zmírňující obtížnost:


- Při přípravě každého scénáře si vyberte libovolnou kartu vraku a položte ji na pole akce ohrožení. V prvním kole vynechejte fázi události.
- Použijte kartu psa.
- Použijte libovolnou stranu karty místního průvodce.
- Na začátku kampaně si vezměte více karet počátečního vybavení.
- Považujte stranu  červené kostky za prázdnou.

Úpravy zvyšující obtížnost:

- Na začátku kampaně si vezměte jen jednu kartu počátečního vybavení, nebo dokonce žádnou.
- Začněte kampaň s méně nehráčskými postavami ve hře.
- Při sólové hře nebo hře ve 2 hráčích použijte stranu karty místního průvodce určenou pro hru 3 hráčů, takže bude mít k dispozici jen 1 bílou figurku akce.

HOROROVÝ REŽIM

Úpravy zmírňující obtížnost:

- Vezměte do hry více nehráčských postav. S každou další nehráčskou postavou máte k dispozici více dovedností, ale také si o 1 zvýšíte maximální počet úmrtí.
- Použijte kartu psa.
- Použijte libovolnou stranu karty místního průvodce.
- Vezměte si více karet počátečního vybavení.
- Zamíchejte do balíčku zvířat méně karet kultistů.
- Považujte stranu  červené kostky za prázdnou.
- Vyberte si jednu z karet vraku pro hororový režim a položte ji na pravé pole akce ohrožení. V prvním kole vynechejte fázi události.

Úpravy zvyšující obtížnost:

- Vezměte si jen jednu kartu počátečního vybavení, nebo dokonce žádnou.
- Hrajte bez karet nehráčských postav.



- Při sólové hře nebo hře ve 2 hráčích použijte stranu karty místního průvodce určenou pro hru 3 hráčů, takže bude mít k dispozici jen 1 bílou figurku akce.
- Zamíchejte do balíčku zvířat více karet kultistů.


UPŘESNĚNÍ NĚKTERÝCH KARET

Vybavení:

Kuchyňské náčiní – Efekt této karty se vztahuje pouze na jídlo, které se kazí.

Lékárnička – Pokud chceš tuto kartu využít, musíš jí ve fázi akcí přiřadit figurku. S jednou figurkou akcí je možné toto vybavení použít pouze jednou, avšak během jednoho kola můžete této kartě přiřadit více figurek akcí. Léčit lze pouze hráče, jenž akci vyhodnocuje.


Náboje – Hráči mohou tuto kartu využít kdykoli, když používají některou . Mohou ji tedy ve stejném kole využít s různými druhy .



Whisky –  z pole dostupných surovin může kdykoli využít libovolný hráč.





Sada pro přežití 1 a 2 – Tyto karty pouze poskytují symboly využívané jiným herním efektem a NEPOSKYTUJÍ vynálezy jako takové či jejich výhody tak, jako kdyby byly vyrobené.

Stan – Dokáže během každé fáze noci poskytnout úkryt dvěma různým hráčům.




Stavy:



Rozhodovací paralýza – Jakmile ti některý efekt při hře umožní odstranit tento stav, odstraň taktéž . Dovednost je tím pádem znovu dostupná.






Sebepoškozování – Bez ohledu na to, kolik utržíš , vždy utržíš pouze 1 .

Strach z krve – Bez ohledu na to, kolik utržíš , vždy odhodíš pouze 1 . Pokud žádné  nemáš, utržíš místo toho 1  (pravidlo „Nesplněné požadavky“).

Kultisté:

Šaman – Pokud má hráč, jenž tento mystický boj vyhodnocuje, , musí také dobrat 1 kartu záhady (vyhodnocujte pouze 1 ). Je-li protivník přemožen, přidá hráč na pole budoucích surovin 1 .

Čarodějka – Pokud má hráč, jenž tento mystický boj vyhodnocuje, , musí také vzít kartu stavu a přidělit ji své postavě. Je-li protivník přemožen, dobere hráč 1 kartu záhady (vyhodnocuje pouze .

Bojovník – Pokud má hráč, jenž tento mystický boj vyhodnocuje, , musí také odhodit 1 . Pokud daný hráč žádné  nemá, utrží 1  (pravidlo „Nesplněné požadavky“). Bojovník kromě toho používá běžnou zbraň, takže i když je tento boj považován za mystický, musíte použít své běžné zbraně (a poté snížit jejich úroveň). Je-li protivník přemožen, přidá hráč na pole budoucích surovin 1 .

DODATEK

Dítě – Pokud má hráč, jenž tento mystický boj vyhodnocuje, 🙈, utrží také 2 🍄. Je-li protivník přemožen, přidá hráč na pole budoucích surovin 1 🍄.

Fanatik – Pokud má hráč, jenž tento mystický boj vyhodnocuje, 🙈, musí na pole fáze noci umístit žeton 🌀. Je-li protivník přemožen, přidej na pole budoucích surovin 1 🍄.

Postavy

Obchodnice se starožitnostmi (nehráčská strana): Cenné znalosti – Novou kartu umístí na herní plán stranou vynálezu nahoru. Druhou kartu odhod na odkládací hromádku karet vynálezů. Pokud při hře karty vynálezů dojdou, zamíchej odkládací hromádku a použij ji jako nový balíček vynálezů.

Dědička (nehráčská strana): Skryté zásoby – Lze použít na 🍷, které nezbyvá již žádné použití. Pokud se tak stane, polož na kartu opět 🍷.

Záhady

Tajné pokyny: Obranná kresba – Jestliže máš snížit úroveň svých běžných/mystických zbraní o více než 1, bude požadované snížení o 1 menší.

Dobrodružství:

Papoušci – Pokud na dílku, na němž sbíráš, není žádný zdroj 🦜 nebo 🐡, nic se nestane.

Bílé údolí – Sníž úroveň mystické zbraně i v případě, že akce selhala.

Události:

Nervové zhroucení – Hráči nemohou využívat zvláštní dovednost nedostupné nehráčské postavy a nepůsobí na ni herní efekty. Je-li na konci scénáře tato nehráčská postava stále nedostupná, odložte její kartu spolu s jejími kartami šílenství zpět do krabice, aniž byste vyhodnocovali efekty úmrtí nebo šílenství.

Rozpad – Pokud s dílkem s táborem sousedí méně než 3 dílky ostrova, vyber si a zakryj jeden zdroj na každém z těchto sousedních dílků.

Hustá mlha – Pokud s dílkem s táborem sousedí méně než 3 dílky ostrova, polož 🧑 na každý z těchto sousedících dílků.

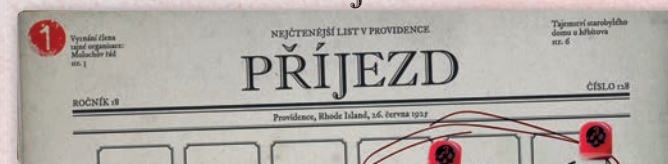
Události hororového režimu:

Dar – Každý z hráčů může pomoci snížit celkový počet tažených karet odhozením 1 🍄 za každou kartu.

KAMPAŇ

ZTRACENÉ MĚSTO Z

1. PŘÍJEZD



K úspěšnému dosažení cíle tohoto scénáře budou hráči muset pátrat po vesnicích, prozkoumat je a najít stopy vedoucí k pohřešovanému plukovníkovi Percymu Fawcettovi. Jakmile hráči objeví 3 různé dílky ostrova s 🍷 a v daném pořadí (1., 2., 3. objevený dílek) je prozkoumají, zvítězí.

Zvláštní žeton: Hnízdo s vejci

Tento žeton musí být ihned po skončení fáze akcí odhozen. Hráči za něj obdrží 1 jídlo, které umístí na pole dostupných surovin.

Zvláštní akce: Vybalení beden s nákladem

Jelikož se tato zvláštní akce budování provádí na dílku představujícím loď, je možné ji vykonat obvyklým způsobem, nachází-li se tábor na dílku sousedícím s dílkem lodi. Jakmile se tábor přesune dál, musí hráči pamatovat na to, že akce bude vyžadovat více figurek, podobně jako tomu je u sběru surovin a průzkumu na dílcích, jež s táborem nesousedí.

2. PÁTRÁNÍ PO ZÁHADNÉM CHRÁMU



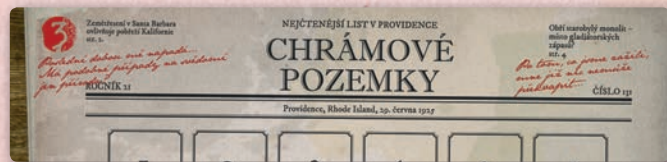
V tomto scénáři mají hráči dva cíle. První z nich je docela prostý: hráči musí vyrobít 5 pochodní a mít je připravené na poli dostupných surovin. Druhý úkol je o něco obtížnější: hráči musí na herním plánu z dílků ostrova vytvořit konkrétní schéma, jež odpovídá putování nezvěstného plukovníka Percyho Fawcetta. Na časové posloupnosti, v jaké tyto dílky na herní plán umístí, nezáleží. Nakonec však musí tvořit danou posloupnost: dílek hor, jenž sousedí s druhým dílkem hor, jenž zase sousedí s dílkem kopců sousedícím s dílkem plání. K dosažení tohoto cíle vám pomohou zvláštní akce, které můžete v tomto scénáři vykonat. Jakmile jsou oba cíle splněné, scénář jste na konci kola vyhráli.



Zvláštní vynález: Pochodeň

Tento předmět můžete vyrobit opakovaně, dokonce i během stejného kola.

DODATEK

3. CHRÁMOVÉ POZEMKY



V tomto scénáři musíte najít 3 části mapy představované kartami záhad se symbolem . Tyto karty se na začátku scénáře zamíchají spolu s dalšími kartami do zvláštních chrámových balíčků. Nejprve musíte provést průzkum a odhalit chrámové dílky ostrova se symbolem  (zvláštní pro tento scénář). Poté můžete prostřednictvím zvláštní akce nazvané Prohledávání rozvalin tyto chrámové balíčky prohledávat. Jakmile hráči úspěšně naleznete 3 části mapy, scénář na konci kola vyhráváte.

Změny v přípravě


Kdykoli provádíte průzkum a dobíráte nový chrámový dílek, doberte ten, jenž se nachází pod krycím dílkem ostrova, a umístěte ho správnou stranou nahoru. Poté krycí dílek ostrova položte zpět navrch balíčku dílků.

Zvláštní pravidlo: Temnota

Jestliže jste přesunuli tábor na chrámový dílek označený některým ze symbolů ceny, nepůsobí tento symbol na akce prováděné v táboře. Tuto dodatečnou cenu je nutné zaplatit jen u akcí prováděných přímo na chrámových dílcích (sběr surovin a zvláštní akce Prohledávání rozvalin).

4. KLEPÁNÍ NA MĚSTSKOU BRÁNU

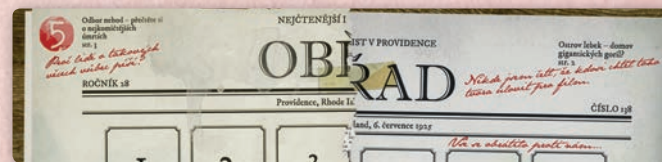


V tomto scénáři musíte provést úspěšnou akci průzkumu na dílku s č. 24 (na kterém se nachází vstup do města Z). Nejprve se k němu však musíte dostat prostřednictvím obvyklého prozkoumávání dílků a různých míst. Úspěšné provedení akce průzkum na dílku č. 24 si poznačte některou ze značek. Navíc budete potřebovat vyrobit alespoň 4 různé zvláštní vynálezy uvedené v tomto scénáři a/nebo na kartách záhad se symbolem . Zvláštní vynálezy jsou na začátku scénáře nedostupné a budou zpřístupňovány postupně s tím, jak budete pročitat odstavce, na které odkazuje pravidlo Společně s domorodci. I když už jsou splněné oba cíle, stále musíte dokončit všech 6 kol tohoto scénáře.

Tajné pokyny

Pokud jste v předchozím scénáři již nějaké vynálezy z tajných pokynů vytvořili, počítají se do cílů tohoto scénáře.

5. OBŘAD





V tomto scénáři musíte na dílku, na němž se nachází doupeř Mozkožera, zbudovat zvláštní vynález nazvaný Posvátný kruh. Nejprve však musíte doupeř najít. Můžete se o to pokusit provedením zvláštní akce s názvem Pátrání po doupeři. Jakmile se vám podaří Posvátný kruh zbudovat, přečtete odstavec 58, jenž je vyvrcholením celé kampaně a popisuje závěrečný střet. Pozor! Je klíčové přežít události, jež popisuje. Myslete na to, abyste byli dobře připraveni!



Změny v přípravě

Kdykoli provádíte průzkum a dobíráte nový dílek města, doberte ten, jenž se nachází pod krycím dílkem ostrova, a umístěte ho správnou stranou nahoru.

Moc kultistů sílí


Při každém vyhodnocení boje uplatněte všechny žetony   shodného druhu boje nacházející se na poli akce lov. Žetony shodného druhu boje zvýší sílu či mystickou moc kultisty či zvířete o 1 za každý žeton. Po vyhodnocení boje odhodte všechny žetony daného druhu boje.

Noční útoky!



Boj s kultistou na poli fáze noci se stále považuje za standardní boj a plynou z něj odpovídající odměny. Všechny  či  ležící na poli akce lov se vztahují i k tomuto boji (a odpovídají druhu boje kultisty) a po skončení tohoto boje je odpovídající druh žetonu odhozen.

Zvláštní akce: Pátrání po doupeři

Tuto zvláštní akci průzkumu lze provést na libovolném dílku města. Měli byste tuto akci průběžně využívat (nezapomeňte při tom zaplatit cenu uvedenou na některých dílcích), abyste doupeř našli a mohli zbudovat posvátný kruh. Jelikož se karty doupeře, jež neodpovídají symbolům daného dílku, zamíchávají zpět do balíčku a místo nich se dobírají nové, je možné doupeř nalézt na dílku, kde se vám jej dříve nalézt nepodařilo.


Efekt, který vám říká, že za každý nesprávný symbol musíte na pole akce lov položit 1 , symbolizuje skutečnost, že čím intenzivněji pátráte, tím neklidnější kultisté jsou a představují větší nebezpečí při příštím setkání.

Zvláštní akce: Dialog s domorodci

Když této akci přidělujete figurku(ky) akce, umístěte je na číslovaný žeton na daném dílku. Tato akce vám pomůže rychleji najít doupeř tím, že odkrývá karty doupeře. Kdykoli jste požádáni, abyste odhalili kartu doupeře, vyberte si tu z trojice, která je lícem dolů (pokud nějaká zbývá). Pokud tímto způsobem odhalíte poslední kartu doupeře, ihned umístěte žeton doupeře  na dílek města se stejnou sadou symbolů, jaké jsou na kartách. V opačném případě musíte daný dílek města hledat prozkoumáním herního plánu a přidáváním nových dílků, dokud se dílek města s danou sadou symbolů neobjeví. Poté na něj položte .

DODATEK

Zvláštní vynález: Posvátný kruh

Posvátný kruh je možné postavit pouze na dílku s . To znamená, že když se tábor nachází na tomto dílku nebo sousedí s dílkem města obsahujícím doupě, můžete na jeho stavbu přidělit 1 nebo 2 figurky akcí tak jako obvykle. Pokud se ale tábor nachází dále od doupěte, bude stavba vyžadovat více figurek akcí, stejně jako je tomu u sběru surovin a průzkumu na dílcích, jež nesousedí s táborem.



SAMOSTATNÉ SCÉNÁŘE

SCÉNÁŘ Č. 12





V tomto scénáři musíte přežít 11 dní (kol) a při tom zadržet a/nebo zabít nebezpečné trestance. Nejdříve je ale musíte najít! S největší pravděpodobností se rozptýlili po celém ostrově, takže hodně času strávíte prozkoumáváním. V této hře zvítězíte, jestliže jsou po skončení fáze noci jedenáctého kola všechna políčka počítačla trestanců obsazena.

Sycení trestanců

Pokud některý z trestanců zemře hladem, nezapomeňte to zaznamenat výměnou  za .





Zvláštní vynález: Pochodně

Jakmile jsou vyrobené, dovolují hráčům ignorovat jednu kartu pokaždé, když vyhodnocují číslovaný žeton na dílku s  nebo .

Karta trestance

Mrtvý zločinec – Nevyhodnocujte žádný efekt (jako například v případě zabítí nebo smrti hladem).

Totemy a dílek s č. 2

Dílek č. 2 má jak , tak , takže na něj při jeho objevení hráč položí dva číslované žetony (sami si zvolte, který z žetonů se vyhodnotí jako  a který jako .





SCÉNÁŘ Č. 13



V tomto scénáři budete pátrat po doupatech, v nichž se utkáte s kultisty a mystickými tvory. Jakmile se vám podaří vyčistit 5 doupat, hru okamžitě vyhráváte. Buďte však opatrní! Tvorové, které budete muset před vyčištěním doupat porazit, jsou smrtelně nebezpeční!


Zvláštní vynález: Kladivo na čarodějnice

Jakmile je vyrobené, vám dovoluje ignorovat jeden ze symbolů na kostce pokaždé, když vyhodnocujete kartu . Při vyhodnocování další karty  si můžete vybrat jiný symbol, jenž budou ignorovat.

Zvláštní akce: Útok na kultisty

Tato zvláštní akce průzkumu se provádí na dílku s daným číslovaným žetonem.

Zvláštní akce: Čištění doupat

Tato zvláštní akce průzkumu se provádí na poli doupěte. Po vyhodnocení 1  vraťte daný číslovaný žeton do krabice nebo ho odložte vedle herního plánu na hromádku vyčištěných doupat, abyste měli přehled o jejich počtu. Jakmile je vyčištěno páté doupě, hru jste vyhráli!

Autoři hry: Ignacy Trzewiczek, Joanna Kijanka

Pravidla: Mat Dembek

Výtvarné ztvárnění: Rafał Szyma

Vedoucí produkce: Grzegorz Polewka

Ilustrace na krabici: Vincent Dutrait

Ilustrace: Mateusz Bielski, Maciej Janik, Barbara Trela-Szym

Návrh krabice: Maciej Mutwil

Grafika a ikony: Maciej Mutwil, Ewa Kistorz

Autorství fotografií: Wellcome Library, London

Návrh komponent: Maciej Mutwil, Rafał Szyma

Sazba: Maciej Mutwil

Redakce anglických textů: Zara & Luke Otfnowski

Korektury: Robert Deninis, Arek Maj, Ben Nicholson, Vitruvian Gamer

Testeři: Gloomy, Jagódka, Basia, Artur, Piotr, Szymon, Merry, Mat

Vydavatel: Portal Games

ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice, Poland

Tel./fax: (32) 334 85 38

www.portalgames.pl, e-mail: portal@portalgames.pl

PODĚKOVÁNÍ: Zvláštní poděkování si zaslouží: Colton Crowther, Olivier Prevot, Mat Sumski, Valerie Sketini, Jeffrey Erikson, Michael Zabochnik, Kyle Folsom, Don Liles.

CZ překlad: Jan Dvořák

DTP CZ verze: Jiří Trojáněk

Vedení CZ překladu: David Rozsival

IKONY A SYMBOLY

NOVÁ SUROVINA	
	Kámen 
	Zdroj kamene, produkuje  (v hororovém režimu považujte  také za zdroj kamene)
NOVÉ VYNÁLEZY	
	Kamenný amulet 
	Bílá barva  (umožňuje zrušit efekt  na kostkách zranění nebo žetonu šílenství)
	Pochodeň 
PŘÍČETNOST	
	Značka přičetnosti
	Ztrácíte 1 stupeň přičetnosti
	Vyléčíte si 1 stupeň přičetnosti
	Nervové zhroucení 
KOSTKY	
	Tato ikona na kostkách zranění oznamuje ztrátu 1 stupně přičetnosti (v základní hře ji ignorujte)
	Boj s mystickým tvorem o síle 3 (v základní hře ji ignorujte)

KULTISTÉ	
	Karta kultisty
	Žeton mystického ohrožení (+1 k mystické moci kultisty)
	Má-li bojující postava  , vyhodnoť stanovený efekt
	Poklad získaný po vítězství nad kultistou
MYSTICKÁ ZBRANĚ	
	Značka mystické zbraně
	Mystická moc kultisty
	Mystická zbraň (úroveň mystické zbraně +/- 1  zvýšte/snižte úroveň mystické zbraně o 1
RUBY KARET	
	Karty stavu
	Karty vybavení
	Karty kultistů mají rub stejný jako karty zvířat. Abyste je rozlišili, položte balíček karet kultistů na 
	Karty doupěte (používané v kampani Ztracené město Z)
	Karty trestanců (používané ve scénáři Honba za trestanci)
	Karty domorodců (dodatečné nehrácké postavy)

OSTATNÍ	
	Žeton preludů
	Žetony šílenství
	Další číslované žetony
	Žeton dodatečného kamene
	Používá se v kampani Ztracené město Z
	Značka použití
NOVÉ KARTY ZÁHAD	
	Karta mystického tvora
	Karta kletby
	Karta svitku
	Karta vodítka (používá se v kampani Ztracené město Z)