


POZOR! Tento návod obsahuje přehled pravidel a odpovědi na několik častých dotazů, které mohou při hře vyvstat. Hru začneš tak, že vezmeš balíček seřazených karet (1 až 68), aniž bys ho míchal přečteš vrchní kartu a provedeš pokyny na ní uvedené.












Legenda

Než si význam všech symbolů zapamatuješ, nech si po ruce.



Vezmi si náhodnou kartu s odpovídajícím symbolem v pravém horním rohu a dej ji dospod balíčku ve své ruce.

Důležité! Pokud je před takovým symbolem uvedeno číslo (například 4x ) , vezmi všechny karty s daným symbolem (číslo udává jejich celkový počet v knihovně), zamíchej je a aniž bys změnil jejich orientaci je dej dospod svého balíčku. Pokud dostaneš pokyn odhodit celý svůj dosavadní balíček, použij nově získané karty jako svůj nový balíček.

-  Přičti 1 na příslušné stupnici **POČÍTADLA** (posuň odpovídající sponku).
-  Odečti 1 na příslušné stupnici **POČÍTADLA** (posuň odpovídající sponku).
-  Vezmi kartu s uvedeným číslem buď z **knihovny**, nebo **balíčku PŘEDMĚTŮ** a přečti ji.
-  Otoč tuto kartu přes její delší okraj.
-  Otoč tuto kartu přes její kratší okraj.
-  Odhoď tuto kartu: dej ji pod **knihovnu** na stole (pokud jde o příběhovou kartu), **nebo** ji vrať do **balíčku PŘEDMĚTŮ**, pokud jde o kartu předmětu ().
-  Přesuň kartu **dospod** svého **balíčku**.
-  Nech tuto kartu **navrchu** svého **balíčku**.
-  Odhoď z ruky **celý balíček** (dej ho dospod **knihovny** na stole) kromě karty (karet), kterou sis právě vzal. Získané **předměty** ponech na stole, pokud výslovně nedostaneš jiný pokyn.
-  Ponech tuto kartu na stole před sebou.



Příklad: Když si vybereš tuto možnost, nejprve si přičti 1 bod na stupnici **ENERGIE** a odečti 2 body na stupnici **JÍDLA**. Poté otoč tuto kartu přes její kratší okraj a nech ji navrchu. Okamžitě přečti text v horní polovině této karty.

1 Svůj balíček drž v ruce. Dívej se pouze na horní polovinu karty. Pokud vidíš nějaké symboly, nejprve uprav hodnoty odpovídajících stupnic a přečti si úvodní text v horní části karty.

2 Zvol jednu z dostupných možností.

2a Tuto možnost můžeš zvolit (pokud chceš) pouze v případě, že splňuješ uvedenou podmínku: máš nebo nemáš uvedené předměty nebo tvoje sponka na příslušné stupnici ukazuje určitou hodnotu.

2b U některých možnostech je mimo symbolů uveden i zvýrazněný text s pokynem. Pokud takovou možnost zvolíš, nejprve se řiž daným pokynem a až pak přístup k symbolům.

Jak hrát?

Poznámka: Všechny příběhové karty mají na lícové straně číslo, díky kterému je snazší v knihovně najít požadovanou kartu a na konci hry karty vrátit do původního stavu.



Většina karet má vedle čísla ještě další symbol. Když dostaneš příslušný pokyn, vezmi si dané karty z knihovny.

3 Vyhodnoť efekty všech symbolů vedle zvolené možnosti v pořadí, v jakém jsou uvedeny.

4 Zde přestaň. Nečti dolní polovinu karty.

Časté dotazy

1 Omylem jsem si zamíchal balíček / dostal hru se zamíchanými kartami. Jak vrátím balíček do původního stavu?

Seřaď karty ve vzesupném pořadí od 1 do 68. Poté zahaj hru přečtením karty 1.

2 Před úvodním textem se nachází symbol. Co znamená?

☉ Vstoupil jsi do řídkého hájku.

72

Nejprve je potřeba upravit hodnotu na příslušné stupnici, až poté přečti text na kartě.

3 Kam a v jakém pořadí mám přidat nové příběhové karty?

Nové příběhové karty se **vždy** přidávají **dospod** tvého balíčku **předtím**, než začneš manipulovat s kartou, kterou jsi právě přečetl. Představ si, že jsi dostal následující pokyn:



Nejprve přidej dospod svého balíčku náhodnou kartu se symbolem (zamíchej všechny karty s tímto symbolem, vezmi jednu z nich a ostatní vrať do knihovny). **Poté** posuň sponku BEZPEČNOSTI ♥ o 1 bod dolů po stupnici (pokud díky tomu klesne tvá BEZPEČNOST na nulu, okamžitě přidej náhodnou S kartu dospod svého balíčku a dle pokynů na POCÍTADLE nastav svou BEZPEČNOST ♥ zpět na 3). **Nakonec** otoč a přesuň aktuální příběhovou kartu dle jejích symbolů.

6

4 Mám přidat do svého balíčku k kartu, ale v knihovně už žádné karty s tímto symbolem nejsou. Jak mám postupovat?

Ve vzácných případech se může stát, že v knihovně dojdou karty s určitým symbolem. Pokud se již všechny takové karty nachází ve tvém balíčku nebo již byly odhozeny, jednoduše pokyn k přidání dané karty ignoruj.

5 Vybral jsem si možnost, pro kterou je potřeba předmět, který jsem dříve získal. Musím použít předmět odhodit?

Pokud na kartě není výslovně uvedeno, abys daný předmět odhodil, ponech ho na stole: stejný předmět můžeš použít opakovaně. Není-li uvedeno jinak, předměty si ponech i při zahájení nové kapitoly.

6 Uvědomil jsem si, že jsem otočil (a/nebo přesunul) kartu špatně. Jak mám postupovat?

Zpětné dohledávání průběhu hry může být zrádné. Nedělej si s tím starosti a prostě pokračuj ve hře! Ber to tak, že se tvá postava udeřila do hlavy a je trochu dezorientovaná.

7 Chtěl bych si dát pauzu a hru dohrát později. Jakým způsobem nejlépe uložit karty, aby se mi nepomíchaly?

Karty seřaď v následujícím pořadí (shora dolů dle obrázku):

- A** všechny předměty, které máš (neotáčej karty);
- B** tvůj balíček (tak, jak jsi ho držel v ruce);
- C** tvoje aktuální POCÍTADLO (neměň hodnoty);

7

D balíček PŘEDMĚTŮ;
E zbytek knihovny společně s odhozenými příběhovými kartami.



Obnovení uložené hry:

- vylož na stůl předměty, které jsi získal (navrchu balíčku);
- vezmi si zpět do ruky svůj balíček (všechny příběhové karty nad POCÍTADLEM s připnutými sponkami);
- vylož POCÍTADLO před sebe na stůl;
- poté odděl balíček PŘEDMĚTŮ od zbytku karet;
- nakonec polož oba tyto balíčky na stůl, abys z nich mohl brát karty.

Jsi připraven pokračovat ve hře!

Autor hry: Johannes Krenner
Ilustrace: Alena Naumova, Anastasia Durova

Projektový manažer: Maria Kravchenko

Úprava: Anastasia Gubanova

Umělecký ředitel: Anastasia Durova

Rozvržení: Alena Naumova

Produktový manažer: Yury Khmelevskoy

Zvláštní poděkování: Alexander Peshkov

a Ekaterina Pluzhnikova

Vydáno v licenci od Johanneše Krennera. © 2024 Všechna práva vyhrazena.



Příprava české verze

Překlad: Petr Pelikán

Korektury: Simona Rex

Sazba: Pavel Illichmann

Editor: Martin Herman

8

ZVRAŤ OSUD!

Trosečník

NÁVOD