

TORIKI

OSTROV TROSEČNÍKŮ



ÚVOD

Píše se 19. století. Jste skupina nadaných dětí z celého světa, které dostaly jedinečnou příležitost zúčastnit se vědecké expedice vedené slavným profesorem biologie. Vezme vás na plavbu na legendami opředený ostrov Toriki. Tento odlehlý, neobydlený kousek země je údajně domovem různých rostlin a živočichů, které nenajdete nikde jinde na světě. Ostrov nikdy nenavštívil žádný vědec a veškeré informace o jeho flóře a fauně jsou založeny na vyprávění námořníků, kteří se vydali do těchto odlehlých vod a jejichž věrohodnost je sporná.

Po několika týdnech na moři, kdy jste se konečně přiblížili k cíli, vás zastihla strašlivá bouře! Vaše loď najela na podmořské skály. S vypětím posledních sil nakonec doplavete ke břehu. A právě tady začíná vaše dobrodružství!

Toriki: Ostrov trosečníků je kooperativní hra, ve které se hráči snaží přežít prozkoumáváním různých míst, získáváním zdrojů a výrobou předmětů. Hlavním cílem hry je najít způsob, jak opustit ostrov, ale přitom je také důležité objevovat nová místa a druhy nebo vyrábět předměty. Hráči spolupracují a na konci hry budou ohodnoceni podle toho, jak se dařilo celé skupině.

KOMPONENTY



MAPA  představuje ostrov Toriki, na kterém jste ztroskotali. Skládá se ze čtyř dílů. První z nich, , je od začátku hry odhalený a zbývající 3 jsou ukryty v samostatných obálkách.

Každý mapový díl je rozdělen na několik šestiúhelníkových lokací. Každá lokace má své číslo.

RŮŽICE KOMPASU vám pomůže s orientací na mapě. Připojte ji k levému dolnímu rohu mapového dílu 1.



33 KARET PŘEDMĚTŮ  představuje různé předměty ve vašem vlastnictví. Můžete je použít v lokacích nebo zkombinovat dva z nich a vytvořit nový předmět.

18 KARET MISÍ  popisujících mise přidělené hráčům. Hráči plní mise, aby se příběh dále rozvíjel.



4 FIGURKY HRÁČŮ představují každou hráčskou postavu a slouží ke sledování jejího pohybu po mapě. Figurka buvolá se do hry zapojí později ve hře poté, co vás o něm aplikace informuje.

20 ŽETONŮ JÍDLA  představuje jídlo – zdroj, který můžete utratit za dodatečný pohyb.





DESKA TÁBORA představuje váš hlavní tábor. V průběhu hry do něj budete umisťovat speciální žetony, které označují získaná vylepšení. Symboly v horní části připomínají, že karty jídla  a předmětů  ponechané v hlavním táboře by měly být umístěny vedle desky tábora.

DESKA S ŽETONY obsahuje skryté speciální žetony, které se dostanou do hry v jejím průběhu.



DENÍK obsahuje informace, které odhalíte později během hry. Nečtěte jej, dokud vám k tomu aplikace nedá pokyn!

ENCYKLOPEDIE DIVOKÉ PŘÍRODY  je sbírka kreseb údajné flóry a fauny ostrova Toriki, která vychází ze zpráv námořníků. Obsahuje několik důležitých vizuálních vodítek, proto ji doporučujeme pečlivě prostudovat.



DESKA NA MINCE a **9 ŽETONŮ MINCÍ**  slouží k evidenci mincí , které najdete na ostrově (viz **NACHÁZENÍ MINCÍ** na straně 11).

PRŮBĚH HRY

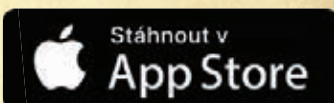
Toriki: Ostrov trosečníků se hraje jako jedna souvislá hra, která trvá přibližně 6–8 hodin, ale hraní můžete kdykoli přerušit a uložit (viz **ULOŽENÍ HRY MEZI JEDNOTLIVÝMI SEZENÍMI** na straně 14). Po dohrání hry je možné ji hrát znovu (viz **OPAKOVANÉ HRANÍ HRY** na straně 15), ale to už budete znát celou mapu a většinu tajemství ostrova Toriki.

CÍL HRY

Toriki: Ostrov trosečníků je kooperativní hra, což znamená, že všichni hráči spolupracují na dosažení společného cíle. Jejich hlavním cílem je najít způsob, jak opustit ostrov, ale kromě toho mohou během pobytu na Toriki plnit různé vedlejší úkoly. Ty jsou důležité pro závěrečné bodování, které závisí na počtu splněných misí, objevených nových druhů a nalezených mincí.

Postavy hráčů nemohou zemřít, neexistují žádné slepé uličky a nikdy nejste nuceni začít hru znovu od začátku.

Toriki: Ostrov trosečníků vyžaduje bezplatnou aplikaci, kterou si můžete stáhnout z Apple App Store, Google Play nebo služby Steam (v současné době vyžaduje **Android 6.0** nebo novější, **iOS 13** nebo novější; to se může v budoucnu změnit). Ke hře vám stačí aplikace nainstalovaná pouze na jednom zařízení s fotoaparátem. Bez aplikace není možné hrát. Po stažení již není potřeba připojení k internetu. Jazyk lze změnit v aplikaci.



PŘÍPRAVA HRY

Na stůl rozložte následující součásti:

- 1 Mapový díl  1
(připojte růžici kompasu)
- 2 Balíček karet předmětů 
(**NEMÍCHEJTE HO A NEDÍVEJTE SE NA KARTY**)
- 3 Balíček karet misí 
(**NEMÍCHEJTE HO A NEDÍVEJTE SE NA KARTY**)
- 4 Encyklopedie divoké přírody 
- 5 Deska tábora
- 6 Deska mincí
- 7 Figurky hráčů (jedna pro každého)
- 8 Zásoba žetonů jídla 

Zbývající součásti ponechte v krabici; vyjměte je pouze v případě, že vám to aplikace nařídí.

Hru zahájíte spuštěním aplikace. Pokud je to vaše první hra, stiskněte tlačítko **NOVÁ HRA** na obrazovce hlavní nabídky (jinak viz **OBNOVENÍ ULOŽENÉ HRY** na straně 14). Vyberte počet hráčů (od 1 do 4). Za každého hráče zadejte jméno a vyberte obrázek figurky. Klepněte na **POKRAČOVAT**, čímž potvrdíte svou volbu a přejdete k dalšímu hráči. Každému hráči dejte jeho figurku zvolené barvy. Po zbytek přípravy postupujte podle pokynů v aplikaci.



KOLA

Hra je rozdělena na dny. Každý den se skládá ze tří kol, která se nazývají ráno , poledne  a večer . V každém kole provede každý hráč 1 tah.

Aktuální den a čas je zobrazený v levém dolním rohu obrazovky. Aplikace sleduje kola a informuje vás, který hráč je právě na tahu jako aktivní hráč.

ZÁKLADNÍ POJMY

PŘEDMĚTY A JÍDLO

Během hry má každý hráč k dispozici vlastní zásobu karet předmětů  a žetonů potravin . Předměty i potraviny můžete vyměňovat s ostatními hráči nebo s hlavním táborem (viz stranu 10).



PŘEDMĚTY

Každý předmět je jedinečný. V balíčku je právě 1 kopie každé karty předmětu; to znamená, že více hráčů nemůže mít současně stejný předmět.

Každý hráč může mít libovolný počet předmětů.



JÍDLO

Všechny žetony jídla jsou rovnocenné. Ve hře je 20 žetonů jídla; pokud zásoby dojdou, nemůžete získat další. Hráč nemůže odložit žeton jídla jen proto, aby jej měl jiný hráč k dispozici v zásobě a mohl získat jídlo na jiném místě.

Pokud vám aplikace dá pokyn k získání žetonu jídla, ale v zásobě už žádný není k dispozici, jídlo nezískáte.

MISE

MISE  jsou úkoly, jejichž plněním se ve hře posouváte a zvyšujete své skóre. Mohou vám umožnit přístup k novým lokacím, zdrojům nebo informacím! Aplikace vás bude informovat o tom, kdy máte získat konkrétní karty misí.

TIP: PŘESTOŽE NA TORIKI MŮŽETE DĚLAT, CO CHCETE, MISE VÁM POSKYTNOU URČITÁ VODÍTKA K TOMU, CO JE DŮLEŽITÉ, ABYSTE PŘEŽILI A DOSTALI SE Z OSTROVA. POKUD POTŘEBUJETE POMOC PŘI PLNĚNÍ MISE, MŮŽETE JI ZÍSKAT (VIZ STRANA 9).

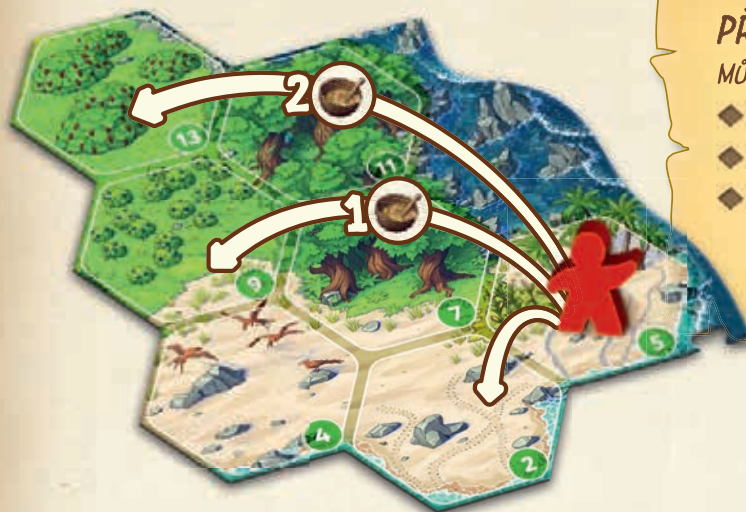
TAH HRÁČE

Hráč ve svém tahu provede tyto dva kroky v tomto pořadí:

- 1 Přesune svoji figurku na jinou lokaci na mapě (nebo se rozhodne zůstat na stejné lokaci).
- 2 Provede libovolné akce dostupné na lokaci se svojí figurkou.

PŘESUN DO JINÉ LOKACE

Můžete se zdarma posunout o jedno pole. Můžete se přesunout o libovolný počet dalších polí, ale za každé další pole musíte zaplatit 1 ze svých žetonů jídla 🍖. Jídlo, které hráč zaplatí, vrátí do zásoby. Ve svém tahu se nemusíte přesunout, můžete zůstat na stejné lokaci.



PŘÍKLAD: ČERVENÝ HRÁČ SE NACHÁZÍ NA LOKACI 5.
MŮŽE NAPŘÍKLAD:

- ◆ PŘESUNOUT SE O 1 POLE NA LOKACI 2 ZDARMA, NEBO
- ◆ ZAPLATIT 1 🍖 ZA PŘESUN O 2 POLE NA LOKACI 9, NEBO
- ◆ ZAPLATIT 2 🍖 ZA PŘESUN O 3 POLE NA LOKACI 13, NEBO
- ◆ SE PROSTĚ NEPŘESUNOUT A ZŮSTAT NA LOKACI 5.

POZNÁMKA: ZADEJTE POUZE ČÍSLO LOKACE, KDE SE VAŠE FIGURKA PRÁVĚ NACHÁZÍ (NIKOLI LOKACÍ, KTERÝMI JSTE PROŠLI, ABYSTE SE TAM DOSTALI).

Po přesunu (nebo pokud jste se rozhodli, že se v tomto tahu přesouvat nebudete) zadejte do aplikace číslo lokace, kde se vaše figurka právě nachází (pomocí klávesnice zobrazené na obrazovce).

PROVÁDĚNÍ AKCÍ

Po zadání čísla lokace do aplikace se na obrazovce zobrazí popis lokace a dostupné akce.



- 1 – číslo lokace
- 2 – dostupné akce
- 3 – tlačítko pro **ULOŽENÍ**
- 4 – jméno a figurka aktivního hráče
- 5 – tlačítko pro **MENU**
- 6 – aktuální kolo (ráno, poledne nebo večer)
- 7 – aktuální den
- 8 – tlačítko pro **KONEC TAHU**

AKCE: POUŽITÍ PŘEDMĚTU

Toto je nejzákladnější akce, která je dostupná v každé lokaci kromě hlavního tábora v lokaci 1.

Pokud v aplikaci vyberete možnost  **POUŽÍT PŘEDMĚT** :

- ◆ Aplikace vás vyzve k naskenování karty předmětu, poté si vyberete jednu z karet, **KTEROU MÁTE U SEBE**, a naskenujete na ní vytištěný QR kód.

Po naskenování předmětu:

- ◆ Aplikace popisuje účinky použití vybraného předmětu v aktuální lokaci.
- ◆ Účinek předmětu závisí na kontextu (např. lze snadno předpokládat, co se stane při použití sekery v lese).

POZNÁMKA: V NĚKTERÝCH LOKACÍCH JE K DISPOZICI VÍCE AKCÍ. V TĚCHTO PŘÍPADECH SI MŮŽETE VYBRAT, ZDA CHCETE PROVÉST JEDNU, NĚKTERÉ, VŠECHNY NEBO ŽÁDNOU Z NICH, A TO V LIBOVOLNÉM POŘADÍ.



UJISTĚTE SE, ŽE SE QR KÓD NACHÁZÍ UVNITŘ VYZNAČENÉHO ČTVERCE, A DRŽTE TELEFON V KLIDU A V DOSTATEČNÉ VZDÁLENOSTI, ABY FOTOAPARÁT MOHL ZAOSTŘIT. POKUD FOTOAPARÁT STÁLE NEDOKÁŽE ZAOSTŘIT, ZKUSTE PŘED NÍM PŘEJET RUKOU, ABYSTE OBNOVILI ZAOSTŘENÍ. POTÉ KLEPNUTÍM A PODRŽENÍM NA OBRAZOVCE NASKENUJTE QR KÓD.

POZNÁMKA: V NĚKTERÝCH VZÁCNÝCH PŘÍPADECH NEMUSÍ SKENOVÁNÍ FUNGOVAT Z DŮVODU:

- ◆ OSVĚTLENÍ MÍSTNOSTI (SNAŽTE SE VYHNOUT TMAVÝM STÍNŮM)
- ◆ KARET V OBALECH (OBALY ZPŮSOBUJÍ ODLESKY)
- ◆ FOTOAPARÁTU TELEFONU (NEČISTOTY NA ČOČCE FOTOAPARÁTU APOD.)

HLAVNÍ TÁBOR

HLAVNÍ TÁBOR (lokace 1) je speciální lokace se dvěma jedinečnými akcemi, které představují symboly vyobrazené na mapě i v aplikaci.



V lokaci 1 se můžete profesora zeptat na nápovědu k misi naskenováním QR kódu vytištěného na kartě mise. Nejprve obdržíte obecnou radu, ale při další volbě této akce vám profesor nabídne podrobnější pokyny. Dokončení misí zvyšuje vaše konečné skóre, ale používání nápověd ho snižuje.

Naskenujte 2 karty předmětů (jednu po druhé) a zkuste vytvořit nový samostatný předmět.

POZNÁMKA: VŽDY JSOU POTŘEBA POUZE 2 KARTY PŘEDMĚTŮ (I KDYŽ V REÁLNÉM ŽIVOTĚ BY JICH BYLO POTŘEBA VÍCE). POKUD SE POKUSÍTE ZKOMBINOVAT 2 PŘEDMĚTY, KTERÉ NEFUNGUJÍ, NEMŮŽETE SE V TOMTO TAHU POKUSIT O DALŠÍ VÝROBU (ALE PONECHÁTE SI JE, TYTO 2 PŘEDMĚTY NEJSOU NEÚSPĚŠNÝM POKUSEM ZNIČENY).

VÝMĚNA PŘEDMĚTŮ A JÍDLA

Předměty i jídlo můžete vyměňovat **A) S OSTATNÍMI HRÁČI** anebo **B) S HLAVNÍM TÁBOREM**.

Vyměňování s **HLAVNÍM TÁBOREM** nebo s ostatními hráči **JE VOLNOU AKCÍ**; výměna se provádí navíc ke všem ostatním akcím, které provádíte během svého tahu. Vyměňovat můžete kdykoli během svého tahu (před pohybem i po něm, před provedením akcí v lokaci i po něm). Vyměňovat můžete s libovolným počtem hráčů a/nebo s hlavním táborem, kolikrát chcete, a to následujícím způsobem:

A Výměna **S OSTATNÍMI HRÁČI**:

- ◆ Musíte se **NACHÁZET VE STEJNÉ LOKACI** jako druhý hráč;
- ◆ Pokud s tím druhý hráč souhlasí, **VEZMĚTE SI OD NĚJ** anebo mu **DEJTE** libovolný počet a kombinaci karet předmětů anebo žetonů jídla.

B Výměna **S HLAVNÍM TÁBOREM**:

- ◆ Musíte se nacházet v hlavním táboře;
- ◆ **VEZMĚTE SI** z tábora anebo **ODEVZDEJTE** do tábora libovolný počet a kombinaci karet předmětů anebo žetonů jídla.

PŘI ODEVZDÁVÁNÍ JÍDLA A PŘEDMĚTŮ JE UMÍSTĚTE VEDLE PŘÍSLUŠNÝCH SYMBOLŮ JÍDLA  A PŘEDMĚTŮ  VYTIŠTĚNÝCH NA DESCE TÁBORA.



POZNÁMKA: NEMŮŽETE VYMĚŇOVAT, POKUD SKRZ LOKACI S JINÝM HRÁČEM NEBO HLAVNÍ TÁBOR POUZE PROCHÁZÍTE. VYMĚŇOVAT MŮŽETE POUZE V LOKACI, VE KTERÉ JSTE ZAHÁJILI NEBO UKONČILI SVŮJ POHYB.

KONEC TAHU

Váš tah končí, když se jej rozhodnete ukončit stisknutím tlačítka **KONEC TAHU**. Svůj tah můžete ukončit kdykoli, obvykle však až po provedení všech dostupných akcí. Poté přijde na řadu další hráč (aplikace vám to připomene).

KONEC DNE

Po třech kolech (když každý hráč provedl tři tahy) den končí; poté figurky všech hráčů zdarma přesunete do tábora  (tj. za přesun se neutrácí žádné jídlo, bez ohledu na to, jak daleko je figurka od tábora).

TÁBORY

Na začátku hry je k dispozici pouze 1 tábor  (v hlavním táboře na lokaci 1). Později objevíte nové tábory a aplikace vám vysvětlí, jak fungují.



OBJEVOVÁNÍ NOVÝCH DRUHŮ

Pokaždé, když najdete nový neznámý druh  rostliny nebo živočicha, aplikace vám dá pokyn, abyste mu dali vědecký název, který pak zapíšete do Encyklopedie divoké přírody. Můžete si také zapsat lokaci, kde jste jej objevili, a další užitečné informace o jeho charakteristických vlastnostech a možném využití. Pokud si budete chtít hru v budoucnu zopakovat, můžete psát obyčejnou tužkou, abyste poznámky později mohli vygumovat. Případně si můžete stáhnout a vytisknout další kopii Encyklopedie divoké přírody (viz kapitolu **OPAKOVANÉ HRANÍ HRY** na straně 15).

Čím více druhů objevíte, tím vyšší bude vaše konečné skóre!

NACHÁZENÍ MINCÍ

Na různých místech Toriki jsou ukryty zlaté mince . Zajímá vás, proč jsou na údajně neobydleném ostrově mince?

Hrajte hru a zjistěte to! Mince můžete najít pomocí konkrétních předmětů na určitých místech. Poté vás aplikace vyzve, abyste na příslušné místo na desce mincí položili žeton mince. Obrázek na desce s mincemi slouží jako nápověda k jejich umístění.

Zlato je na Toriki k ničemu, ale po návratu do civilizace bude mít obrovskou cenu, takže nalezení mincí zvýší vaše konečné skóre!



ÚSPĚCHY

Úspěchy  jsou další cíle, které můžete během hraní splnit. Na rozdíl od plnění misí vám odemčené úspěchy neumožňují postup ve hře ani neovlivňují vaše konečné skóre. Místo toho jsou pobídkou pro hráče, aby dělali další věci nad rámec toho, co je nutné k opuštění ostrova. Úspěchy se sledují souhrnně za celou skupinu, nikoli za jednotlivé hráče.



Chcete-li otevřít seznam úspěchů, stiskněte tlačítko **HLAVNÍ NABÍDKA**  a poté vyberte možnost **ÚSPĚCHY** . Poté se zobrazí rolovací nabídka úspěchů. Každý úspěch má svůj název, podmínky splnění a ukazatel, jak hráči postupují v jeho dosažení. Jakmile splníte podmínky pro splnění, aplikace vás bude informovat, že jste odemkli úspěch.

SLEDOVÁNÍ KOMPONENT

Aplikace neustále sleduje, jaké komponenty mají hráči (jako celá skupina) k dispozici (kromě žetonů jídla). Pokud máte podezření, že jste si kartu nebo jinou komponentu vzali omylem (nebo jste si ji nevzali, i když jste měli), můžete vždy stisknout tlačítko **HLAVNÍ NABÍDKA**  a poté zvolit možnost **SLEDOVÁNÍ KOMPONENT**  a zobrazí se kompletní seznam komponent, které by vaše skupina měla mít.



PRŮBĚH

Stisknutím tlačítka **HLAVNÍ NABÍDKA**  a poté tlačítka **PRŮBĚH**  můžete zobrazit kompletní historii vašeho průchodu hrou. Jsou zde uloženy všechny dosud zobrazené texty a můžete je procházet, pokud máte podezření, že jste něco přehlédli nebo zapomněli.

ULOŽENÍ HRY V PRŮBĚHU HRANÍ

Dokončení celé hry obvykle trvá asi 6–8 hodin, takže si ji můžete rozdělit do několika samostatných herních sezení. Herní sezení doporučujeme ukončit **NA KONCI HERNÍHO DNE**, ale hru můžete uložit, kdykoli se na obrazovce objeví tlačítko **ULOŽIT** . Když na ně klepnete, aplikace vás požádá o zadání čísla lokací, na nichž se jednotliví hráči nacházejí. Aplikace také automaticky ukládá průběh hry pro případ neočekávaného ukončení aplikace (např. pokud se vybití baterie zařízení), ale v tomto případě neukládá čísla lokací hráčů.

Poté by si každý hráč měl dát svou figurku (včetně figurky buvola, pokud ho máte), karty předmětů a žetony jídla do samostatného sáčku. Do samostatného sáčku „společné zásoby“ dejte zbytek dosud odhalených prvků: přidělené karty misí, získané speciální žetony a žetony mincí a všechny karty předmětů a žetony jídla z hlavního tábora.

OBNOVENÍ ULOŽENÉ HRY

Spusťte aplikaci a stiskněte tlačítko **OBNOVIT POSLEDNÍ HRU** v hlavní nabídce. Každému hráči dejte obsah jeho sáčku a všechny prvky ze sáčku „společné zásoby“ dejte tam, kam patří. Aplikace vám připomene, kam máte umístit figurky hráčů a všechny speciální žetony, které jsou ve hře.

PROFILY HRÁČŮ

Stisknutím tlačítka **PROFILY** v hlavní nabídce otevřete nabídku profilů. Můžete si zde vytvořit několik hráčských profilů, například pokud chcete hrát odděleně s různými skupinami. Své profily můžete také **ZÁLOHOVAT** do jednoho souboru. Tento soubor lze použít k **OBNOVENÍ** profilu na stejném nebo jiném zařízení a pokračování ve hře.



KONEC HRY A SKÓRE

Hra končí, jakmile opustíte ostrov. Aplikace pak ohodnotí váš výkon na stupnici od 1 do 10 hvězdiček. Své skóre můžete zvýšit:

- ◆ plněním misí,
- ◆ nacházením mincí,
- ◆ objevováním nových druhů.

Na druhou stranu, požádáte-li profesora o nápovědu, skóre si snížíte.

Počet dní, které na Toriki strávíte, nemá vliv na vaše skóre, takže vám doporučujeme nespěchat, prozkoumávat ostrov a hlavně se bavit!

OPAKOVANÉ HRANÍ HRY

Jakmile hru dokončíte, můžete si ji zahrát znovu, pokud byste chtěli opět prožít toto dobrodružství, třeba zkusit udělat některé věci jinak nebo splnit úspěchy, které jste při prvním hraní nedokončili.

Pro opakované hraní hry postupujte takto:

- ◆ Vraťte všechny karty zpět do příslušných balíčků (jejich seřazení podle čísel usnadní hraní).
- ◆ Vložte všechny speciální žetony zpět do příslušných otvorů na desce žetonů (ujistěte se, že čísla na zadní straně každého žetonu odpovídají číslům vytištěným na desce).
- ◆ Mapové díly ,  a  vložte do příslušných obálek.
- ◆ Deník opět složte.
- ◆ Stáhněte si Encyklopedii divoké přírody ve formátu PDF z [HTTPS://REXHRY.CZ](https://rexhry.cz) a vytiskněte si ji, nebo vygumujte originální Encyklopedii divoké přírody.

Spusťte aplikaci a stiskněte tlačítko **NOVÁ HRA** v hlavní nabídce.

**NÁSLEDUJÍCÍ 4 STRANY OBSAHUJÍ PRAVIDLA,
KTERÁ SE OBJEVÍ POZDĚJI VE HŘE. NEČTĚTE JE,
DOKUD VÁM K TOMU APLIKACE NEDÁ POKYN!**

DODATEK: DODATEČNÁ PRAVIDLA, KTERÁ SE OBJEVÍ POZDĚJI VE HŘE

TUTO KAPITOLU NEČTĚTE, DOKUD VÁS K TOMU APLIKACE NEVYZVE,
A I V TAKOVÉM PŘÍPADĚ ČTĚTE POUZE TU ČÁST,
NA KTEROU VÁS APLIKACE ODKÁŽE!



VOR

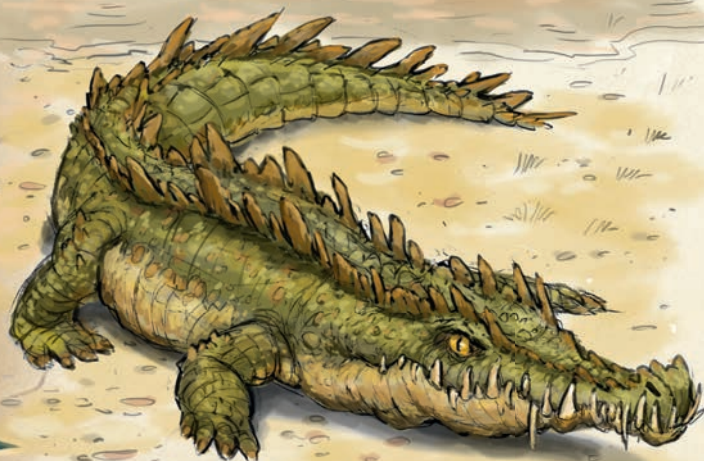
(TUTO ČÁST SI PŘEČTĚTE
AŽ PO VYTVOŘENÍ VORU!)

Vor umožňuje cestovat po mořských lokacích na mapovém dílu 2. Jedná se o jediné lokace, na něž lze umístit žeton voru, a jejich návštěva je možná pouze pomocí voru.

NASTOUPENÍ NA VOR A VYSTOUPENÍ Z VORU

Nastoupení na vor a vystoupení z voru se počítá jako pohyb o jedno pole.

NASTOUPENÍ: Přesuňte svoji figurku z pobřežní lokace (lokace 1, 2, 4 a 5) na žeton voru, který se nachází na **SOUSEDNÍ** mořské lokaci.



DŮLEŽITÉ: OSTATNÍ HRÁČI VE STEJNÉ LOKACI **MOHOU** NASTOUPIT NEBO VYSTOUPIT Z VORU SPOLEČNĚ S AKTIVNÍM HRÁČEM **BĚHEM TAHU AKTIVNÍHO HRÁČE**, ANIŽ BY MUSELI UTRATIT DALŠÍ JÍDLA.

POZNÁMKA: NA VORU MŮŽE SOUČASNĚ CESTOVAT LIBOVOLNÝ POČET HRÁČŮ.

VYSTOUPENÍ: Přesuňte svoji figurku z voru na **SOUSEDNÍ** pobřežní lokaci.

POHYB NA VORU

Ve svém tahu, pokud jste na voru (bez ohledu na to, zda jsou s vámi na voru další hráči), můžete žetonem voru pohybovat **PO MOŘSKÝCH LOKACÍCH** stejně, jako byste pohybovali svojí figurkou na pevnině (tj. pohyb o 1 pole je zdarma a každé další pole stojí 1 ).

- ◆ Žeton voru se pohybuje se všemi figurkami na něm, takže se pohybují i ostatní hráči na voru, i když nejsou na tahu.
- ◆ Hráč se může v jednom tahu pohybovat jak po pevnině, tak na moři (viz příklad).



DELFINÍ

(TUTO ČÁST SI PŘEČTĚTE AŽ PO OBJEVNÍ DELFÍNŮ!)

Dokud delfíni tlačí vor, můžete se jedním pohybem dostat na libovolnou mořskou lokaci, aniž byste museli utrácet .

TUTO KAPITOLU NEČTĚTE, DOKUD VÁS K TOMU APLIKACE NEVYZVE, A I V TAKOVÉM PŘÍPADĚ ČTĚTE POUZE TU ČÁST, NA KTEROU VÁS APLIKACE ODKÁŽE!



PŘÍKLAD: ČERVENÝ HRÁČ SE ZDARMA PŘESUNE Z LOKACE 9 NA LOKACI 4 A POTÉ UTRATÍ 1 , ABY NASTOUPIL NA VOR V LOKACI 16. ŽLUTÝ HRÁČ, KTERÝ SE NACHÁZÍ NA LOKACI 4, SE BĚHEM TAHU ČERVENÉHO HRÁČE ROZHODNE ZDARMA NASTOUPIT NA VOR. NAKONEC ČERVENÝ HRÁČ UTRATÍ 1 DALŠÍ , ABY PŘESUNUL VOR S OBĚMA FIGURKAMI NA LOKACI 20. TO VŠE SE STALO V JEDINÉM TAHU ČERVENÉHO HRÁČE.

TUTO KAPITOLU
NEČTĚTE, DOKUD
VÁS K TOMU
APLIKACE
NEVYZVE,
A I V TAKOVÉM
PŘÍPADĚ ČTĚTE
POUZE TU ČÁST,
NA KTEROU
VÁS APLIKACE
ODKÁŽE!

ROZLUŠTĚNÝ TEXT Z ENCYKLOPEDIE DIVOKÉ PŘÍRODY

(Tato část je připomínkou textu, který vám aplikace zobrazí poté, co profesor dostane zpět své brýle a konečně je schopen rozluštit text o druzích  14 z Encyklopedie divoké přírody).

„VYKOPEJTE JÁMU A ZAKRYJTE JI. TÍM VYTVOŘÍTE PAST. JAKMILE ZVÍŘE CHYTÍTE, NAKRMTE HO, ABYSTE HO ZKROTILI. SKVĚLÉ JEZDECKÉ ZVÍŘE.“

ALTERNATIVNÍ TÁBORY

(TUTO ČÁST SI PŘEČTĚTE,
AŽ OBJEVÍTE ALTERNATIVNÍ TÁBOR!)

Lokace, kterou jste přeměnili na alternativní tábor, je nyní překryta speciálním žetonem se symbolem tábora . Od nyníška si každý hráč může na konci dne **VYBRAT**, ve kterém z táborů chce strávit noc, a figurka každého hráče se okamžitě přesune do vybraného tábora. Různí hráči mohou jít do různých táborů.

POZNÁMKA: HLAVNÍ TÁBOR V LOKACI 1 JE STÁLE JEDINÝM MÍSTEM, KDE SI MŮŽETE VYROBIT NOVÉ PŘEDMĚTY NEBO POŽÁDAT O NÁPOVĚDU, JAK JE NAZNAČENO SYMBOLY   VYTÍŠTĚNÝMI NA LOKACI 1. JE TO TAKÉ JEDINÉ MÍSTO, KDE LZE PONECHAT PŘEDMĚTY A JÍDLA K POZDĚJŠÍMU POUŽITÍ, JAK NAZNAČUJÍ SYMBOLY  A  NA DESCE TÁBORA.

STAN

(TUTO ČÁST SI PŘEČTĚTE AŽ PO
VYTVOŘENÍ STANU!)



Stan umožňuje strávit noc mimo tábor .

Během dne stan nese hráč. Lze jej vyměnit s jiným hráčem ve stejné lokaci a lze jej zanechat nebo vyzvednout v hlavním táboře (stejně jako předměty).

JAKMILE DEN SKONČÍ: Pokud se hráč, který nese stan, nachází na **LOKACI NA PEVNINĚ, MŮŽE** stan použít tak, že jej umístí na svou aktuální lokaci. (Stan nelze použít na voru.) **VŠICHNI HRÁČI PŘÍTOMNÍ V LOKACI SE STANEM** zde mohou strávit noc (namísto přesunu do tábora).

NÁSLEDUJÍCÍ RÁNO: Hráči, kteří strávili noc ve stanu, začínají svůj tah v lokaci se stanem. Jeden z nich si stan vezme s sebou (a může ho znovu použít nebo vyměnit).



BUVOL

(TUTO ČÁST SI PŘEČTĚTE,
AŽ CHYTÍTE A ZKROTÍTE
BUVOLA!)

Buvol, kterého představuje figurka buvola, je jezdecké zvíře, které vám pomůže rychleji cestovat po ostrově.

Položte figurku buvola na lokaci 32, na níž jste ho chytili a zkrotili. Hráč, který sdílí lokaci s buvollem, jej nyní může použít tak, že svoji figurku postaví na hřbet figurky buvola. Dokud hráč jede na buvolovi, může se za stejné množství jídla pohybovat dvakrát dále. Může se tedy zdarma přesunout až o 2 pole (namísto 1 pole), až o 4 pole (namísto 2) za 1 🍷, až o 6 polí za 2 🍷 a tak dále.

Buvol nesmí nastoupit na vor.

◆ Pokud jste na buvolovi, můžete se přesunout na vor, ale musíte opustit buvola na lokaci, z níž jste na vor nastoupili.

◆ V tomto tahu můžete pokračovat v pohybu, ale za každý další pohyb, který od tohoto okamžiku provedete, začnete platit normální cenu, tj. 1 🍷 za každé další pole.

Za soumraku je buvol i se svým jezdcem okamžitě přesunut do vybraného tábora 🌙.

◆ Pokud hráč použije stan, může buvol zůstat v lokaci s hráčem.

Hráč může kdykoli seskočit z buvola, a to i během pohybu, ale začne platit běžnou sazbu 1 🍷 za každé další pole, o které se v tomto tahu pohne.

Pokud na buvolovi nikdo nejede, zůstane na místě, dokud na něj některý z hráčů nasedne a nepohne se.



**TUTO KAPITOLU
NEČTĚTE, DOKUD
VÁS K TOMU
APLIKACE
NEVYZVE,
A I V TAKOVÉM
PŘÍPADĚ ČTĚTE
POUZE TU ČÁST,
NA KTEROU
VÁS APLIKACE
ODKÁŽE!**



TVŮRCI

AUTOR: Wojciech Grajkowski

PŘÍBĚHOVÉ TEXTY: Wojciech Grajkowski

ILUSTRACE: Inês Toczyska, Kary Jane, Tomek Larek, Ania Przybytko, Paweł Marchwicki

UMĚLECKÉ VEDENÍ: Urszula Markuszewska-Siwek

ŘÍZENÍ PROJEKTU: Wojciech Grajkowski

VEDOUcí PROJEKTU: Karolina Pietras, Dominika Kijuć

VÝROBA: Vincent Vergonjeanne

VÝVOJ: Grzegorz Szczepański

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Aga Jakimiec, Magdalena Płoszaj, Urszula Markuszewska-Siwek, Kasper Piórkowski

UŽIVATELSKÉ ROZHRANÍ APLIKACE: Mateusz Komada, Klaudia Skrodzka

ZVUKY APLIKACE: Barry Doublet a The Balance Of Power

SAZBA: Aga Jakimiec

VEDOUcí VÝROBY: Radostaw Milewski

VEDENÍ TESTERŮ: Dominika Kijuć, Tomasz Napierała, Karolina Pietras

KONTROLA KVALITY A HLEDÁNÍ CHYB: Łukasz Zep

HLAVNÍ PROGRAMOVÁNÍ: Marcin Musiał

PROGRAMOVÁNÍ: Paweł Bogusławski, Simon Fournier, Macéo Vivier

KOREKTURY: Russ Williams

REDAKCE PRAVIDEL: Jonathan Bobal, Grzegorz Szczepański, Tomasz Napierała

ČESKÉ VYDÁNÍ

PŘEKLAD: Vladimír Smolík

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Jakub Matlovič

JAZYKOVÁ ÚPRAVA: Eliška Pospíšilová

REDAKCE: Daniel Knápek a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.



REXHRY

Distributor pro ČR a SR:

Rexport, s. r. o.,
Palackého třída 198/72,
612 00 Brno