

2-5 HRÁČŮ

GAMEWRIGHT®

OD 10 LET

FORBIDDEN DESERT™

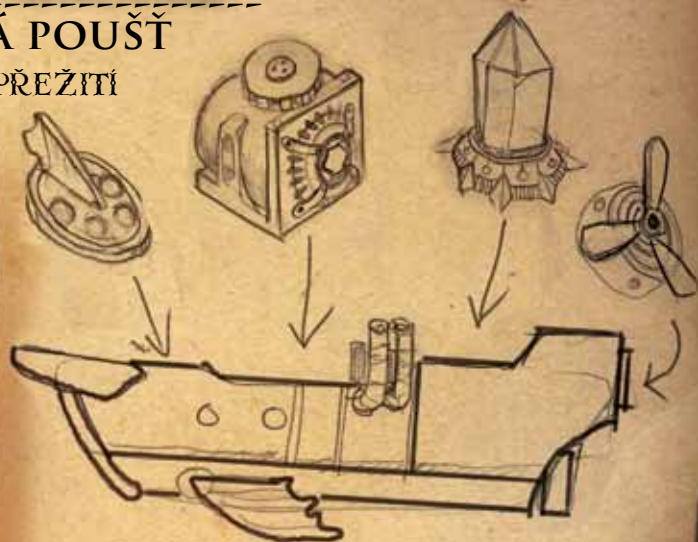
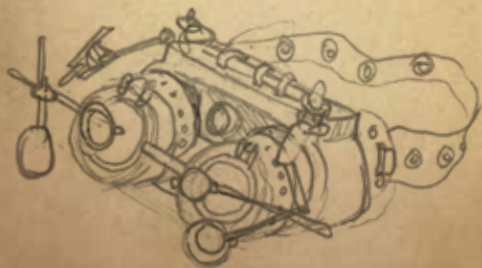
THIRST FOR SURVIVAL

ZAKÁZANÁ POUŠŤ

TOUHA PO PŘEŽITÍ

PŘEHLED

Váš tým dobrodruhů byl vyslán na misi, jejímž cílem je odhalit prastaré pouštní město a nalézt legendární létající stroj, o kterém se proslýchá, že byl poháněn sluneční energií. Chvilí před dosažením cíle vás nečekaná písečná bouře přinutí k nouzovému přistání. Uvěznění v ohromné poušti s neúprosnou písečnou bouří je vaší jedinou šancí na přežití rychle odhalit hledané město, najít všechny části létajícího stroje, sestavit ho a pomocí něj uniknout. Pokud ale kdokoliv z vašeho týmu zemře žízni nebo bouře až příliš zesílí, pak váš tým selhal a bude pohřben v Zakázané poušti.



OBSAH HR Y

49 karet:

- 31 karet bouře
- 12 karet vybavení
- 6 karet dobrodruhů

48 žetonů písku

24 oboustranných dílků pouště/měst

6 dřevěných figurek
6 ukazatelů

4 součástky létajícího stroje

- vrtule
- motor
- sluneční krystal
- navigační deska

1 měřítko písečné bouře
1 stojánek na měřítko
1 model létajícího stroje

PŘÍPRAVA HRY

1. Seznamte se s dílky

Podívejte se na všech 24 dílků pouští/měst, abyste získali přehled o tom, jak vypadají z obou stran (viz Speciální dílky a symboly). Potom je všechny otočte stranou pouště nahoru.

Důležité: Od teď se nemůžete koukat, co se nachází na druhé straně dílku.



2. Vytvořte poušť

Zamíchejte všechny dílky pouští/měst a náhodně z nich vytvořte čtverec o 5x5 dílcích, doprostřed čtverce dílek neumísťujte, jak je znázorněno na obrázku vpravo. Ujistěte se, že jsou všechny dílky orientované jedním směrem (mají symbol kompasu v levém horním rohu). Mezi jednotlivými dílky nechávejte menší mezery. Takto jste vytvořili Zakázanou poušť, po které se budou vaše figurky pohybovat jako po herním plánu. Díra uprostřed herního plánu představuje písečnou bouři, která se v průběhu hry bude „pohybovat“ po herním plánu.

3. Umístěte žetony písku

Na herní plán umístěte 8 žetonů písku tak, jak je znázorněno na obrázku vpravo. Položte je Světlejší stranou nahoru (ne stranou s X). Z ostatních žetonů utvořte hromádku a nechte jí vedle herního plánu.



4. Připravte součástky létajícího stroje

Sundejte 4 součástky z létajícího stroje a všech pět dílků (součástky a trup) umístěte poblíž herního plánu. Váš tým se snaží nalézt tyto součástky pohřbené ve městě.

5. Nastavte sílu písečné bouře

Vložte měřítko písečné bouře do držáku a poté připojte ukazatel měřítka podle počtu hráčů (spodní rohy měřítka) a nastavte obtížnost, kterou chcete. Například při hře tří hráčů, pokud hrajete kooperační hru poprvé, nastavte sílu na hodnotu Začátečník (Novice) nad symbolem pro tři hráče.



Dejte měřítko do držáku



Nastavte obtížnost

6. Roděte karty

Karty rozdělte na balíček bouře (červený rub), balíček vybavení (rub s ozubenými koly) a karty dobrodruhů. Zamíchejte balíček bouře a položte ho lícem dolů nad poušť tak, aby kompas na rubu balíčku ukazoval od herního pole a určoval tak sever (viz obrázky níže). Zamíchejte balíček vybavení a umístěte ho lícem dolů vedle pouště.



Balíček bouře



Balíček vybavení



Karty dobrodruhů



7. Příchod dobrodruhů

Zamíchejte všech 6 karet dobrodruhů a náhodně rozdejte 1 každému hráči. Nahlas přečtete své role a schopnosti, aby každý hráč věděl, co kdo umí (viz Seznamte se s dobrodruhy). Brzy zjistíte, že je nezbytné využívat schopnosti dobrodruhů, abyste vyhráli. Na kartě dobrodruha kromě schopnosti naleznete i stav jeho čutoy. Vezměte si ukazatel a připněte ho k čutoře na nejvyšší příčku (většinou hodnota 4). Kdykoliv se napijete, pohněte ukazatelem dolů.

Vezměte si figurku v barvě vaší karty dobrodruha a umístěte ji na políčko Zříceného vrtulníku. Nepoužité karty dobrodruhů a jejich příslušné figurky vraťte do krabice.



PRŮBĚH HRY

Hráč s největší žízni začíná hrát jako první a pak hra pokračuje dále ve směru hodinových ručiček. Každý tah se skládá z těchto částí (hraných popořadě):

1. **Proveďte až 4 akce.**
2. **Lízněte tolik karet bouře, kolik je její síla.**

Jednotlivé části tahu budou podrobně rozebrány dále. Všimněte si že na zadní straně každého dobrodruha je uveden stručný přehled.



1. PROVEĎTE AŽ 4 AKCE

V každém tahu můžete provést až 4 akce (tedy i méně – 0, 1, 2 nebo 3). Vaši spoluhráči vám mohou radit (a měli by), které akce bude nejméně výhodnější ve vašem tahu provést. Můžete si vybrat libovolnou kombinaci z těchto 4 akcí:

- Pohyb
- Odstranění písku
- Odkrytí dílku
- Získání jedné součástky

Pohyb

Za každou provedenou akci (1 nebo více) můžete přesunout svou figurku na sousedící, průchozí dílek: nahoru, dolů, doleva nebo doprava, nikoli však úhlopříčně. Za 1 akci se také můžete pohybovat mezi průchozími tunely (viz Tunely). **Dílek se stává neprůchozím, když jsou na něm 2 a více žetonů písku.** Nikdy se nesmíte pohnout přes prázdné místo písečné bouře.



Odstranění písku

Za každou provedenou akci (1 nebo více) můžete odstranit 1 žeton písku z dílku, na kterém stojíte nebo z dílku sousedícího (nahore, dole, vlevo nebo vpravo). Odstraněný žeton písku vraťte do zásoby poblíž herního pole.

Odkrytí dílku

Pokud se vaše figurka nachází na dílku pouště, který neobsahuje žádný písek, můžete ho za 1 akci odkrýt. Otočte dílek odkrytou stranou nahoru (město) tak, aby všechny symboly byly v dolní části dílku vzhledem k severu. Potom se řiďte symbolem na odkrytém dílku (viz Speciální dílky a symboly).

Poznámka: Akci odkrytí nelze vzít zpět. Jakmile jednou odkryjete dílek, vyčerpali jste tak 1 akci.

Získání součástky

Za 1 akci si můžete z průchozího odkrytého dílku vzít odhalenou součástku létajícího stroje. Položte si součástku před sebe. Jakmile váš tým získá všechny čtyři součástky, dostanete se na Vzletovou plošinu (Launch Pad), kde můžete sestavit létající stroj a odletět!

Poznámka: Pokud se součástka nachází na neodkrytém dílku, musíte ho nejprve odkrýt, než si součástku vezmete.

Sdílení vody a předávání vybavení

Mimo zmíněné akce mohou hráči stojící na stejném poli sdílet vodu a předávat si karty vybavení kdykoliv během hry a zcela **zdarma**. Hráč, který chce sdílet vodu, pohne ukazatelem čutory o libovolný počet bodů dolů a hráč, který vodu dostává, pohne ukazatelem čutory o ten samý počet bodů nahoru.

Poznámka: Nikdy nesmíte mít více vody, než je maximum vaší čutory.

Názorný průběh kola



Nosič vody provedl následující 4 akce:

Za 1. a 2. akci odstranil písek (za každou akci jeden). Za 3. akci se přesunul na sousedící dílek a za 4. akci odkrýval dílek (otočil dílek, na kterém stál).

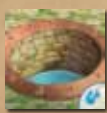
SPECIÁLNÍ DÍLKY A SYMBOLY

Voda (3 dílky)



Tři dílky pouště obsahují symbol vody v pravém dolním rohu, který indikuje, že se zde může nacházet podzemní voda. Když odkrýváte tento dílek a odhalíte studnu,

každý hráč, který v tu chvíli stojí na tomto dílku, si může přidat 2 body vody do čutory (pouze jednou). Na tomto dílku by se mělo sejít co nejvíce hráčů před tím, než ho odkryjete, abyste využili jeho efekt naplno.



Studna



Fata morgána

Pozor: Jeden z dílků je fata morgána. Když odhalíte tento dílek, nikdo nezíská žádnou vodu.



Výbava (12 dílků)

Když odkryjete dílek s tímto symbolem v pravém dolním rohu, našli jste cenné vybavení, které může vašemu týmu pomoci během hry. Okamžitě si lízněte vrchní kartu z balíčku vybavení, položte si ji před sebe a nahlas přečtete na ní uvedené pokyny. Kartu si ponechte do chvíle, kdy se ji rozhodnete použít. **Důležité:** Kartu vybavení může použít pouze hráč, který ji vlastní. Nicméně, kdykoliv stojíte na jednom políčku s jiným hráčem, můžete mu ji zdarma předat. Většina karet vybavení může být zahrána kdykoliv (viz popis jednotlivých karet), i když zpravidla nemohou zvrátit účinky líznutých karet bouře. Můžete mít libovolný počet karet vybavení.

Vodítka k součástkám (2 dílky pro každou součástku)



Řada

Vodítka k jednotlivým umístěním součástek létajícího stroje jsou pohřbena v poušti. Každá součástka má dvě vodítka (dílky), která společně ukazují na místo, kde se součástka nachází. Jedno vodítko ukazuje řadu (východní/západní směr) a druhé ukazuje sloupec (severní/jižní směr). Jakmile objevíte druhé vodítko k libovolné součástce, okamžitě tuto součástku položte na dílek, kde se protíná příslušný sloupec s příslušným řádkem.

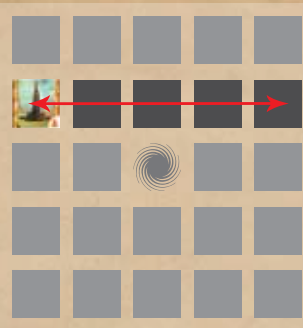


Sloupec

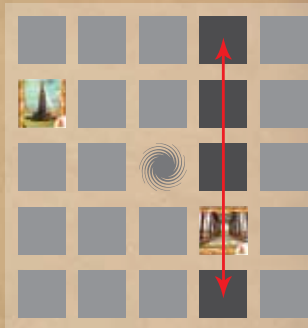


Příklad:

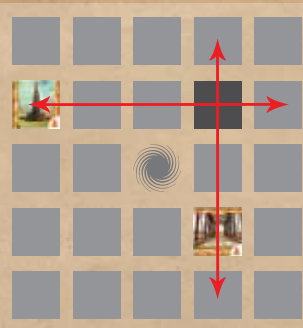
1



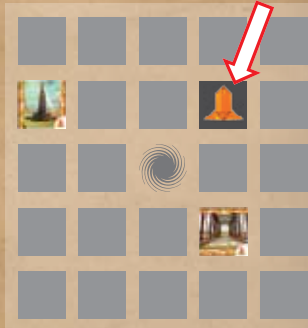
2



3



4



Umístění součástky

- 1 Jakmile hráči odkryli první vodítko, zjistili, že sluneční krystal se bude nacházet někde ve druhé řadě herního plánu. Pamatujte ale, že bouře může pohybovat dílky herního plánu, takže se může změnit i pozice odkrytého vodítka.
- 2 Když je odhaleno druhé vodítko,
- 3 mohou hráči jednoznačně označit dílek, kde je umístěna součástka
- 4 a okamžitě ji na tento dílek umístit. Od teď, když bouře bude pohybovat dílky, bude se součástka pohybovat s tímto dílkem.

Poznámky:

- Nesmíte na dílek položit součástku dříve, než odkryjete obě vodítka, i když byste měli jasnou představu o tom, kde se může nacházet. Pamatujte, že se dílky mohou přesouvat.
- Pokud obě vodítka ukazují na bouři, umístěte součástku na toto prázdné místo. Dílek, který se na toto místo pohne vlivem písečné bouře, se stane umístěním dané součástky.



Tunely (3 dílky)

Toto prastaré město mělo vlastní systém podzemních tunelů, které vás při cestování chránily před sluncem. Za 1 akci se můžete přesunout mezi dvěma libovolnými, odkrytými tunely. Nicméně se nesmíte přesunout na dílek tunelu, který obsahuje dva či více žetonů písku.



Tunely také poskytují ochranu před efektem karty Pražící slunce (Sun Beats Down). Když se odhalí karta Pražící slunce, **figurky, které stojí na odkrytých dílcích tunelu, nemusejí pít vodu** (viz Lízání karet pouštní bouře).



Vzletová plošina (1 dílek)

Jakmile máte všechny součástky, musíte se všichni sejít na tomto dílku, postavit létající stroj a odletět z pouště. Pravidelně tento dílek čistěte od písku!

2. LÍZÁNÍ KARET POUŠTNÍ BOUŘE




Po provedení všech akcí přichází na řadu písečná bouře! Lízněte tolik karet z balíčku písečné bouře, kolik je současná síla písečné bouře (například: pokud je na 3. úrovni, lízněte 3 karty). Karty odhalujte jednu po druhé, s větrnou růžicí vespuďu a položte je poblíž odhazovacího balíčku. Po vyhodnocení efektů karet je odhod'te na odhazovací balíček lícem nahoru.

Poznámka: Na karty v odhazovacím balíčku se můžete kdykoliv podívat.



Fouká vítr

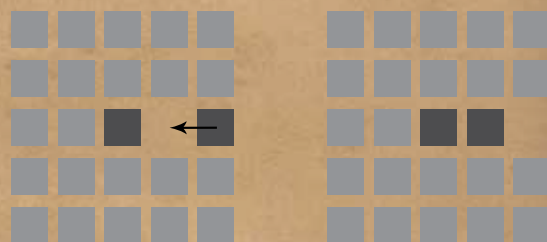
Tyto karty odfouknou tolik dílků pouště do prázdného políčka na herním plánu (oko bouře), kolik je čtverečků na obrázku karty. Všechny figurky, žetony písku a/nebo součástky létajícího stroje na pohybujících se dílcích se pohnou s těmito dílky.

Například: když karta ukazuje: , přesuňte 2 dílky doleva. Přesuňte dílek, který se nachází hned vpravo od bouře do této bouře.



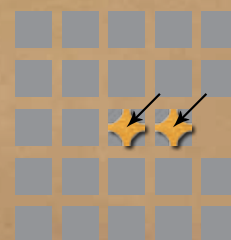
Přesuňte první dílek do bouře.

Po přesunu prvního dílku udělejte to samé s dalším dílkem, který se nachází hned vpravo od bouře.



Přesuňte druhý dílek do bouře.

Jakmile přesunete všechny dílky, položte na ně žetony písku. Písky položte i na již odkryté dílky, které se hýbaly.



Na každý dílek, který se přesouval, dejte žeton písku.



Průchozí



Neprůchozí

Na každém dílku může být libovolný počet žetonů písku. Jakmile položíte na dílek druhý žeton písku, stane se tento dílek neprůchozí do doby, kdy na něm bude 1 nebo žádný žeton písku. 2. a další žetony (3., 4. atd.) umístějte stranou X nahoru, aby bylo vidět, že je dílek neprůchozí.

Poznámka: Kdykoliv máte položit žeton písku na dílek, na kterém se nachází součástka létajícího stroje, nejprve odstraňte součástku, poté na dílek umístíte žeton písku a následně na dílek součástku vraťte.

Vykopání

Pokud se vaše figurka nachází na políčku se 2 či více žetony písku, jste pohřbeni pod pískem a musíte odstraňováním písku snížit počet žetonů písku na 1 či 0, abyste mohli provádět další akce. Ostatní hráči vám ve svých tazích mohou s odstraňováním písku pomoci.

Oddech od bouře

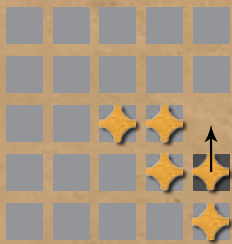
Když už nelze pohnout žádným dílkem (například: když chcete přesunout další dílek doleva), oddechne si váš tým od bouře (od karty či její části). Další dílek se nepohne a neumístí se na tento nepřesunutý dílek žádný žeton písku.

Příklad:

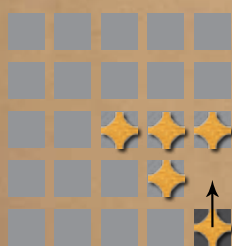
1



2



3



4



1 Hráč si lízl kartu "Fouká vítr - 3 na sever" 2 Přesune první dílek pod bouří na sever 3. a pak přesune i druhý dílek na sever. 3. dílek k přesunu zde není, takže je ukončen přesun. 4 Hráč přidá 1 žeton písku na každý dílek, který se přesouval. Všimněte si, že se na tyto dílky přidává druhý žeton, proto jsou neprůchozí.

Pohřbeni pod pískem

Pokud máte umístit žeton písku a v zásobě již žádné nejsou, jsou vaši dobrodruzi pohřbeni pod pískem a prohrávajíte hru.

Bouře sílí

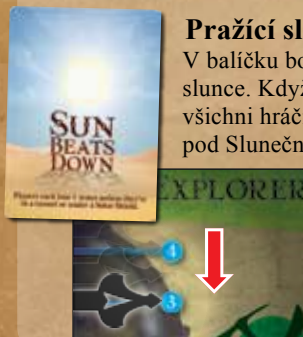
V balíčku bouře jsou celkem 3 karty Bouře sílí. Když si líznete kartu Bouře sílí, pohnete ukazatelem na měřítku bouře o jedna nahoru. Číslo na měřítku udává, kolik karet se od příštího kola bude lízat z balíčku bouře. Když se ukazatel dostane na lebku se zkříženými hnatami, znamená to, že bouře nabrala takovou sílu, že vás smetla pryč a prohráváte hru.



Pražící slunce

V balíčku bouře jsou celkem 4 karty Pražícího slunce. Když si líznete kartu Pražícího slunce, všichni hráči, kteří nejsou schovaní v tunelu nebo pod Slunečním štítem (Solar Shield), musejí

vypít jednu vodu (snížíte hodnotu vaší čutoře o jedna). Jakmile jeden z hráčů klesne až na symbol lebky v jeho čutoře, tento hráč zemře žízni a hra okamžitě končí porážkou dobrodruhů.



Když dojde balíček karet bouře

Když si líznete poslední kartu bouře, ihned zamíchejte všechny odhozené karty bouře a vytvořte z nich nový dobírací balíček. Pokud se to stane během tahu, táhněte poté zbývající karty, až jich získáte dostatečný počet.

KONEC HRY

Vítězství ve hře

Dojděte na Vzletovou plošinu! Jakmile se vám podaří získat všechny 4 součástky, musí se všichni hráči přesunout se svou figurkou na dílek Vzletové plošiny, kde společně postaví létající stroj, nastartují motor a vítězně uniknou. *Pamatujte: Vzletová plošina nesmí být neprůchozí, abyste se na ni mohli dostat a odletět.*

Porážka

Ve hře můžete prohrát jedním z těchto tří způsobů:

1. **Žízeň:** Když jeden hráč klesne na ve své čutoře.
2. **Pohřbeni:** Když musíte umístit žeton písku na dílek, ale již vám v zásobě žádné žetony nezbyly.
3. **Smeteni:** Když ukazatel na měřítku bouře dosáhne .

OBTÍŽNOST

Jakmile se vám podaří zvítězit ve hře s obtížností Začátečnick (Novice), zkuste začít se silou bouře na obtížnosti Běžná (Normal), Elitní (Elite) nebo Legendární (Legendary). Také zkoušejte různé kombinace dobrodruhů.

PÁR SLOV VYDAVATELE

Když jsme v roce 2010 vydali hru *Zakázaný ostrov*, tušili jsme, že jsme vytvořili hit, ale nikdy jsme si nemysleli, že budeme vyzváni k vytvoření pokračování. A tak jsme se po pár letech vrátili. Výzva směrem k autorovi Mattu Leacockovi byla vytvořit hru se známými prvky (kooperativní hra, modulární herní plocha), která nabídne zcela jiný herní zážitek. Zároveň jsme chtěli, aby hra byla přístupná novým hráčům, zatímco pro mistry *Zakázaného ostrova* by byla výzvou. To vše vyústilo v zcela novou hru s inovovanými mechanismy, jako například neustále se přeskupující herní plocha, starání se o vlastní žízeň a unikátní metoda hledání součástek létajícího stroje. Doufáme, že jsme dosáhli našich cílů a zažehli vaši žízeň po dobrodružství!

Autor hry: Matt Leacock

Ilustrace: Tyler Edlin

Obálka: C.B. Canga

Překlad: PatrikBolas



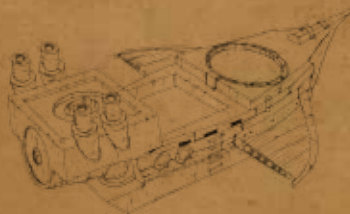
facebook.com
/gamewright



#forbiddendesert



youtube.com
/gamewright



GAMERIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative

70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | Tel: 617-924-6006

e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com

©2013 Gamewright, a division of Ceaco Inc.

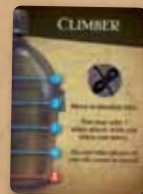
All rights reserved.

SEZNAMTE SE S DOBRODRUHY



Archeolog

Archeolog může za 1 akci odstranit 2 žetony písku z jednoho dílku.



Horolezec

Horolezec může vstoupit na neprůchozí dílek (dílek se 2 či více písky). Kdykoliv se pohybuje, může s sebou vzít jednoho jiného dobrodruha. Figurky na políčku s Horolezcem nejsou nikdy pohřbeny a mohou opustit políčko s Horolezcem, i když obsahuje 2 či více žetonů písku.



Průzkumník

Průzkumník může odstraňovat písky, pohybovat se a používat Pouštní vysavač (Dune Blaster) i úhlopříčně.



Meteorolog

Meteorolog může platit akce za to, že si lízne méně karet bouře (o 1 kartu méně za každou 1 akci). Za 1 akci se také může podívat na tolik vrchních karet bouře, kolik je současná síla bouře a jednu z nich může dát dospodu balíčku.



Navigátor

Navigátor může za 1 akci přesunout jiného hráče až o tři průchozí dílky včetně tunelů. Může hýbat Průzkumníkem úhlopříčně a Horolezcem přes neprůchozí dílky. V rámci tohoto pohybu může Horolezec vzít s sebou 1 jiného hráče, klidně i Navigátora!



Nosič vody

Nosič vody si může za 1 akci vzít 2 vody z již odkryté studny. Vodu může kdykoliv zdarma darovat hráčům na sousedících polích. Nosič vody začíná s 5 vodami namísto 4.



Musi existovat cesta ven . . .